



UNIVERSIDAD DE SANCTI SPÍRITUS
José Martí Pérez

FACULTAD DE CULTURA FISICA
CARRERA LICENCIATURA EN CULTURA FÍSICA
TRABAJO DE DIPLOMA PARA OPTAR POR EL TITULO DE
LICENCIADO EN CULTURA FISICA.

TÍTULO:
JUEGOS MEDIOAMBIENTALES PARA NIÑOS DE 9-12 AÑOS
DE LA COMUNIDAD GAVILANES DEL MUNICIPIO
FOMENTO.

AUTOR: MISLAIDIS PENTON TORRES.
TUTOR: MSc FRANK GONZÁLEZ LEÓN

SANCTI SPIRITUS

2022

RESUMEN

Los juegos ambientales tienen como objetivo crear conciencia sobre la importancia de cuidar la Tierra. Jugar a estos juegos al aire libre ofrece un entorno natural, que hace hincapié en el mensaje ambiental. Los juegos funcionan bien en la escuela o en el hogar para niños y adolescentes en edad escolar. En el presente trabajo el autor ofrece juegos como alternativa recreativa y medioambiental por constituir una necesidad en el territorio, su importancia estriba en la necesidad de educar a los niños en el cuidado del medio ambiente, tiene como objetivo elaborar un programa de juegos recreativos medioambientales para niños de 9-12 años de la Comunidad de Gavilanes, perteneciente al Plan Turquino, municipio Fomento. La investigación estuvo regida por métodos del nivel teórico como el análisis y la síntesis, histórico y lógico, inductivo deductivo, del nivel empírico la observación, entrevista y análisis de documentos y del nivel estadístico y/o matemático el cálculo porcentual.

Palabras claves: diagnóstico; juegos medioambientales; Plan Turquino; recreación

Summary

The environmental games have as an objective to create consciousness about the importance of protecting the Earth. To play these games outdoor offer a natural set that emphasize the environmental message. The games work well at school or at home of the children and adolescents of school age. In this work, the author offers games as a recreational and environmental alternative for it constitutes a necessity in the territory. Its importance relays on the need to educate children in the care of the environment. Its objective is to create a program of recreational and environmental games for 9 to 12 years old children from the community of Gavilanes, in the Turquino Plan in Fomento. The investigation used methods from the theoretical level such as the analysis and synthesis, historical and logical, inductive-deductive, from the empirical level the observation, the interview, the analysis of documents and from the statistical or mathematical level, the percentual calculus.

Key words: diagnosis; environmental games; torqueing plan; recreation

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	1
EPÍGRAFE 1 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	6
1.3 Concepción de los juegos desde los puntos de vistas pedagógico y biológico....	10
1.4. El juego como elemento fundamental en las actividades recreativas para los niños y adolescentes.	14
1.5 Tratamiento didáctico de los juegos.....	16
1.6 Antecedentes históricos que sustentan el desarrollo de la educación ambiental en Cuba y las tendencias actuales a nivel internacional.....	17
Vínculo de los juegos recreativos con la educación ambiental.....	21
1.7 Características de la comunidad de Gavilanes.	24
EPÍGRAFE 2 DISEÑO METODOLÓGICO	26
2.1 Población y muestra.....	26
2.2 Métodos empleados.....	26
EPÍGRAFE 3 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS.....	28
CONCLUSIONES.....	30
RECOMENDACIONES.....	31
BIBLIOGRAFÍA.....	
ANEXOS.....	

INTRODUCCIÓN

La Declaración final de la Conferencia Mundial de los Pueblos sobre el Cambio Climático y los derechos de la Madre Tierra, realizada en Cochabamba, Bolivia en abril de 2010, expresaba que: de incrementarse el calentamiento global en más de 2 C, [...] existe el 50 % de probabilidades de que los daños provocados a la Madre Tierra sean totalmente irreversibles. Entre un 20 % y un 30 % de las especies estaría en peligro de desaparecer. Grandes extensiones de bosques serían afectadas, las sequías e inundaciones afectarían diferentes regiones del planeta, se extenderían los desiertos y se agravaría el derretimiento de los polos y los glaciales en los Andes y los Himalayas. Muchos estados insulares desaparecerían...se reduciría la producción de alimentos en el mundo con efectos catastróficos para las supervivencias de habitantes de vastas regiones del planeta. (León Martínez, 2013).

Precisamente la Agenda 21 del Programa de Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA), proclama en su capítulo 36 el fomento de la educación, Capacitación y toma de Conciencia, reconoce que la educación es de gran importancia para promover el desarrollo sostenible, y aumentar la capacidad de las poblaciones para abordar cuestiones ambientales y de desarrollo en sus programas educativos (Muñoz Campos, 2003).

En particular, el movimiento deportivo mundial desde la Comisión Deporte y Medio ambiente del COI, ha declarado la necesidad de fortalecer la labor educativa en la protección del medio ambiente, y la responsabilidad del deporte con el desarrollo sostenible (COI, 1999).

La máxima aspiración de la sociedad que se construye, es la formación armónica y multilateral del hombre nuevo, cuya personalidad exige el desarrollo de una cultura integral, que lo prepare para la vida con todos los saberes necesarios, acorde a las circunstancias de la naturaleza y la sociedad donde le tocó vivir.

Las tendencias actuales del desarrollo del hombre como ser social están influidas por la preparación física y mental, el nivel cultural, la edad y el sexo, el temperamento, que naturalmente entran en contacto con el medio ambiente que lo rodea.

El esparcimiento, la recreación, la expansión son muy necesarios para la evolución física, mental y social del hombre. El juego y la cultura han existido siempre a la par en la historia de la humanidad. Cada pueblo, según su forma de vida, ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica: se aprende jugando y se juega

aprendiendo. El juego y sus manifestaciones constituyen uno de los campos más interesantes de la ciencia educativa y de la recreación.

El desarrollo de las actividades recreativas debe caracterizarse por satisfacer los gustos e intereses, ya sea por actividades propias de la cultura física o actividades culturales y sobre todo por la variedad y la calidad de las ofertas, atendiendo a las diferentes edades, para lograr que la población alcance la satisfacción plena, que posibilite el uso del tiempo libre en actividades productivas. La recreación es un fenómeno social, es un derecho del pueblo como forma cultural. La misma asegura las condiciones socioeconómicas y desempeña un gran papel por sus valores específicos en la opción y en ser una actividad de auto desarrollo, representa para el niño una contribución a su desarrollo físico, social, intelectual.

Teniendo en cuenta la importancia que representa la recreación en la comunidad se hace necesario desarrollar actividades recreativas como un medio de enfrentar las actividades negativas que puedan surgir de la población. De forma general la necesidad de realizar juegos en las actividades físicas-deportivas-recreativas hace que el niño juegue no sólo para repetir situaciones placenteras, sino también, para elaborar las que le resultaron dolorosas.

Según (Huizinga, 1996), "El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida, pero absolutamente imperiosa, prevista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que la vida real. El juego es el origen de la cultura"

Las potencialidades educativas y cognitivas que brindan los juegos deben ser más aprovechadas, teniendo en cuenta que estos son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad, que su diversidad inmensa trasciende a través de los tiempos sin importar las fronteras, que su idioma es internacional, pues cuando se juega hay comprensión, aunque no se hable la misma lengua; que se ejercita, además, el saber aceptar, cumplir y respetar las normas establecidas ayuda a lo volitivo de la personalidad, interactuar con sus semejantes, estas relaciones sociales tienen una gran incidencia en la formación de un ambiente favorable, sostenido y desde aquí se nutre una conciencia ambiental preocupada hacia los elementos naturales de su entorno.

(Valdés Valdés, 2004), plantea que: La educación ambiental como: “proceso educativo permanente encaminado a despertar la necesidad de universalizar la ética humana e inducir a los individuos a adoptar actitudes y comportamientos consecuentes, que aseguren la protección del medio ambiente y el mejoramiento de la calidad de vida de la humanidad en el presente y el futuro; todo lo cual implica adquirir conciencia y actuar”.

Es necesario tener en cuenta que para poder responder a los desafíos ambientales se necesita una nueva concepción capaz de crear la conciencia de que el planeta no se salvará sólo con leyes ecológicas. De ahí, la necesidad de contribuir a desarrollar en la mente de las personas una nueva manera de asumir lo referente al medio ambiente, que conlleve al desarrollo de una actitud ambiental que le permita al individuo participar de manera consciente, activa y protagónica en la solución a los diversos problemas que le rodean y le afectan.

Estamos conscientes de que, el mundo actual se enfrenta a graves problemas medio ambientales que reclaman grandes esfuerzos para su solución, de ahí que la Dimensión Ambiental del Deporte ha adquirido una importante significación social y su referencia se ha hecho extensiva a todos los sectores de la sociedad, que de una forma u otra tienen que ver con la Cultura Física y el Deporte por vía del sistema educativo o bien por el auge que está adquiriendo en los medios de comunicación social, por lo que es propósito en los momentos actuales el enfrentamiento consciente a los problemas que afectan a la naturaleza.

En la actualidad, aún es insuficiente el diseño de programas de Educación Ambiental para las escuelas y comunidades, donde según diagnóstico del CITMA, es necesario intensificar dicho proceso, por el nivel de deterioro de algunos elementos asociados a aspectos relevantes dentro de la problemática ambiental del territorio, tales como: la higiene ambiental, la conservación y uso de los recursos naturales, así como la insuficiente aprehensión: hombre naturaleza; ello condiciona la necesidad de la integración de organismos de los diferentes sectores que tienen incidencia en los procesos educativos (CITMA, ONE y PNUMA, 2010).

En la búsqueda bibliográfica sobre el tema, se consultaron valiosas investigaciones: unas que propenden hacia el desarrollo de una educación ambiental y otras referidas al desarrollo de actividades lúdicas como aspecto que siempre está en consonancia

con lo volitivo de la personalidad; pero no se hallaron antecedentes que vinculen ambos aspectos.

Según estudios realizados para conocer acerca de las actividades físico recreativo que se desarrollan en la Comunidad de Gavilanes, perteneciente al Plan Turquino, del municipio Fomento. En observaciones realizadas a festivales recreativos en la Comunidad de Gavilanes se ha podido comprobar la insuficiente participación en los mismos por los niños de 9 a 12 años lo que trae como consecuencia el desaprovechamiento de las posibilidades de recreación de los mismos e invertir el tiempo libre en actividades recreativas que a la vez instruyan y eduquen.

Teniendo en cuenta las carencias anteriormente expuestas se plantea como problema científico:

¿Cómo contribuir a la recreación de los niños de 9 a 12 años de la comunidad Gavilanes perteneciente al Plan Turquino del municipio Fomento?

Se define como objeto de estudio: El proceso de recreación en las comunidades y como campo de acción el desarrollo de los juegos recreativos. Se elabora como objetivo general:

Elaborar una propuesta de juegos recreativos medioambientales dirigidos a niños de 9 a 12 años de la Comunidad Gavilanes.

Esta investigación precisa de las siguientes preguntas científicas:

¿Cuáles son los sustentos teóricos que fundamentan la elaboración y aplicación de los juegos?

¿Cuál es el estado actual de participación de los niños de 9 a 12 años de la Comunidad de Gavilanes en los festivales recreativos que se realizan?

¿Qué características deberán tener los juegos medioambientales dirigidos a los niños de 9 a 12 años de la Comunidad de Gavilanes?

¿Qué resultados se obtendrán de la aplicación de los juegos medioambientales dirigidos a los niños de 9 a 12 años de la Comunidad de Gavilanes?

Las preguntas científicas hallan sus respuestas, en las siguientes Tareas de Investigación:

Determinación de los sustentos teóricos que fundamentan la elaboración y aplicación de los juegos medioambientales.

Evaluación del estado actual de participación de los niños de 9 a 12 años de la Comunidad de Gavilanes en los festivales recreativos que se realizan.

Elaboración de los juegos medioambientales dirigidos a los niños de 9 a 12 años de la Comunidad de Gavilanes.

Evaluación de los que resultados que se obtendrán de la aplicación de los juegos medioambientales dirigidos a los niños de 9 a 12 años de la Comunidad de Gavilanes.

EPÍGRAFE 1 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Los juegos recreativos en la educación ambiental.

El juego trasciende más allá de las estructuras que pretenden conceptualizarlo, ya que tiene un significado profundo en correspondencia con el comportamiento del hombre. Es una actividad fundamental en el desarrollo de los estudiantes, porque es capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estimula el deseo de ganar, y permite la relación con otras personas, por lo cual se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, además, es una conducta intrínsecamente motivada, nadie juega si de verdad no lo desea, de ahí que no se puede imponer con violencia el sentido de juego, lo cual es muy positivo.

Los juegos estimulan la imaginación, facilitan la comunicación y fortalecen el cuerpo y el alma. La vida de los jóvenes tiende a ser en el mundo cada vez más sedentaria y menos activa desde el punto de vista físico. Esto favorece la aparición de rasgos de obesidad y de debilidad corporal. Los juegos, a los que se ha jugado siempre, son completos desde cualquier punto de vista. Ellos aportan múltiples beneficios a los jóvenes, pues en su mayoría implican el movimiento corporal y el establecimiento de relaciones espaciales, les son inherentes el andar, correr, saltar, movimientos de fuerza física e intelectuales y habilidades motrices, relaciones de convivencia social, desarrollo de normas éticas: respeto, aceptación, acatamiento, disciplina, orden, compañerismo, colectivismo, emprendimiento, valor, autoestima, compenetración, valoración, imaginación, justicia, entre otros aspectos.

La naturaleza del juego la delimita su propia actividad, y lo que la distingue de otras actividades es complejo, ya que se refiere a uno de los comportamientos más universales, de hecho, en la literatura del juego se han recibido interpretaciones y explicaciones desde todas las ciencias sociales, se explica a través de sus límites y opuestos, para abordarla en toda su extensión y develar sus rasgos principales, el análisis ha de obedecer a todo tipo de juegos. Y lo que está claro: todos los estudiantes necesitan del juego.

La caracterización del juego se entiende por la perspectiva científica, lo que dificulta el consenso entre autores que poseen objetos de estudio diferentes. Se aprecia una mezcla de características sustantivas del juego, junto a otras secundarias que pueden ser discutibles, estas circunstancias han producido una pérdida de valor de la posible

teoría general. Su análisis constituye una teoría y un campo de conocimiento, de este modo la actividad lúdica se enjuicia a través del filtro que conlleva en la realidad humana.

La importancia del elemento socio-cultural en los juegos incide en la necesidad de atender la lógica externa de formas más significativas, estas son situaciones motrices de carácter lúdico, que inciden en el aspecto volitivo de la personalidad y están sometidas a un contexto socio-cultural concreto.

Antecedentes históricos de los juegos recreativos en Cuba.

Recreación, actividades recreativas y juegos son una necesidad del ser humano para preservar su salud física y mental. Para el hombre es tan imperiosa la necesidad de jugar, que, a la práctica de los deportes más extremos, intensos y competitivos, ha dado en llamar juegos. Según (Deler Sarmientos, 2011), el juego es tan antiguo como el hombre mismo, y al ser un fenómeno cultural y social, siempre ha estado en correspondencia con el desarrollo histórico-social concreto alcanzado por la humanidad en cada formación económica y social, o en cada hito de su desarrollo.

Su variedad, dinamismo, se corresponde con los intereses de la clase social que ocupa el poder político, de ello depende su masividad, naturalidad, derecho participativo del pueblo hacia una vida sana. En muchos países hay programas de participación y se le concede una extraordinaria importancia. Pero ocurre como en Cuba, antes del triunfo revolucionario: Una gran parte de la niñez trabajaba para ganarse el sustento y perdían la etapa de los sueños y juegos infantiles, al topar con una realidad familiar adversa y una política educacional que excluía a las grandes mayorías empobrecidas. Sin embargo, los barrios se hacían eco de los juegos tradicionales, se aprendían de forma empírica y quedaban en la memoria como felices y gratos momentos de la vida. Se trabaja por rescatar muchos de estos juegos que conllevan a la actividad física y recreativa, con cánticos, poder competitivo, imaginación, fantasía y mucha identificación con la naturaleza y la sociedad, con todo el entorno, con el medio ambiente.

Hay tanta variedad de juegos. Los que están en correspondencia con el desarrollo tecnológico alcanzado por el hombre pueden ser muy nocivos, se constata en los documentales e informaciones de redes internacionales por el abuso de los juegos electrónicos, aunque los hay de este tipo muy beneficiosos para los profesores y estudiantes, cuando contribuyen a la adquisición de conocimientos o el desarrollo de

habilidades, por ejemplo, los softwares educativos. En esta investigación se alude al juego como práctica del ejercicio físico y mental, como expresión corporal y psíquica, vínculo y condición indispensable para garantizar la salud humana.

La pedagogía actual en todas las disciplinas de enseñanza, concede una gran importancia a la práctica de los juegos, a veces muy vinculados a determinadas manifestaciones artísticas porque inciden en el aspecto volitivo de la personalidad. ¿A quién no le gusta jugar? En este sentido no hay que educar la voluntad, la esfera reguladora de la conducta funciona a la par que lo motivacional, porque todo juego constituye una fuente de motivación muy valiosa para aprender: Se aprende jugando, se juega aprendiendo. Y aun cuando no constituya una fuente de aprendizaje, propicia el autor reafirmación de la personalidad, la alegría de vivir, el placer de interactuar con y contra otros, de forma sana y divertida. Los juegos son invención ilimitada. Los de corte pedagógico, didáctico requieren casi siempre de mayor energía mental que física. Y requieren del desarrollo de las capacidades de análisis, síntesis, abstracción, generalización y de las habilidades de carácter intelectual: comparar, explicar, argumentar, valorar, analizar, identificar y otras más.

Existe una estrecha interrelación entre recreación física, actividad física y juego; el primero de ellos incluye actividades de contenido físico, deportivo o turístico en el que el hombre participa partiendo del principio de la voluntariedad. Estos procesos asumidos con una dirección orientadora y pedagógica como proceso, planificada, conforman el componente asociado a actividades recreativas, resultando una alternativa que facilita los procesos de actuación, considerando la actividad rectora en los educandos, propiciando su articulación con un desarrollo activo, la diversión y su desarrollo intelectual.

En sentido general existen diversidad de elementos conceptuales que precisan abordarse en la esencia de este epígrafe, entre estos se destaca la recreación física que según (Courtier, Camus y Sarkar, 2001), *“es el conjunto de actividades de contenido físico, deportivo o turístico, a las cuales el hombre se dedica voluntariamente en el tiempo libre, para el desarrollo activo, la diversión y el desarrollo intelectual”*.

(Pastor, 2001), al realizar su definición sobre la recreación como “todo tipo de actividades realizadas dentro del ocio o tiempo libre, no sujetas a normas o intereses laborales, con carácter voluntario y amateur y capaces de desarrollar la personalidad y de ofrecer al hombre una plataforma desde la cual pueda compensar las carencias

y déficit surgidos en el resto de ámbitos y momentos de su existencia”, muestra claramente la relación existente entre ambos conceptos: ocio y recreación. Aunque no siempre tienen que coincidir.

A consideración de (Pérez Sánchez, 2001): *“Es el conjunto de actividades de contenido físico, deportivo o turístico a las cuales el hombre se dedica voluntariamente en el tiempo libre, para el desarrollo activo, la diversión y el desarrollo intelectual”.*

En definitiva y en palabras de (Miranda, 2001), *“la función más importante de la recreación es procurar al individuo bienestar, expresión, sano desarrollo de sus capacidades creativas, expansión de sus horizontes personales”.*

En esta línea (Camerino y Castañeda, 2001), definen como actividades recreativas a *“aquellas con flexibilidad de interpretación y cambios de reglas que permiten la continua incorporación de formas técnicas y de comportamientos estratégicos, con capacidad de aceptación por parte de los participantes, de los cambios de papeles en el transcurso de la actividad, constitución de grupos heterogéneos de edad y sexo, con gran importancia de los procesos comunicativos y de empatía que se pueden generar aplicando un concreto tratamiento pedagógico y no especializado, ya que no se busca una competencia ni logro completo”.*

A consideración de esta investigación, se definen los juegos recreativos como cualquier forma de juego, con un basamento social y cultural, que es utilizado voluntariamente en el tiempo libre o en la clase dispuesta para ellos y no hay rigurosidad en la aplicación de las reglas, ni necesidades de instalaciones específicas por ser muy variados. Los distingue la diversión y por ende, pueden ser aprovechadas sus potencialidades para el tratamiento axiológico o cualquier desarrollo educativo, incidiendo favorablemente en la formación de la personalidad.

Según (Huizinga, 1996): *“El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida, pero absolutamente imperiosa, prevista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que la vida real. El juego es el origen de la cultura”.*

(Blanchard y Cheska, 1996), por su parte enfocan al juego como *“una forma de comportamiento que incluye tanto diversiones biológicas, como culturales, que difiere de las demás actuaciones, pero que se distingue por una variedad de rasgos. Es agradable, intencional, cualitativamente ficticio y debe hacer realidad a la irrealidad”.*

Esta investigación se adhiere a este postulado, por cuanto le confiere una caracterización más sólida de fantasía y realidad: ambas categorías son inherentes al pensamiento de los seres humanos.

(Battel, 1996), refiere en el libro “Juegos Recreativos” de manera asequible, *“la importancia de los juegos recreativos, por lo que representa para los estudiantes, jóvenes y adultos”*. Permite este autor obtener una valoración objetiva de lo que reporta para la salud física y mental del hombre, así como para el desarrollo de la vida de la sociedad y la formación de la personalidad.

Los juegos se emplean para el ejercicio y esparcimiento del espíritu, para la cura o conservación de la salud del organismo humano y sus funciones, se considera apropiada para establecer una relación mucho más profunda entre profesores y estudiantes, sus diferentes clases son apropiadas para contribuir a la formación y educación de sentimientos, normas de conductas morales, especialmente las patrióticas; precisamente los juegos cumplen una función pedagógica y política sumamente importante.

El juego tampoco es una esfera exenta de finalidades, las actividades lúdicas no son funciones sin objetivos: todo juego persigue un objetivo. Cabe destacar que las funciones del juego no son idénticas a las causas de la disposición al juego y su intensidad. Los juegos en los diferentes grupos etarios favorecen componentes básicos como son el biológico y el psicológico, aspectos que en armonía permiten y favorecen los procesos de conducta de los individuos en espacios sociales.

1.3 Concepción de los juegos desde los puntos de vistas pedagógico y biológico.

Los juegos desde el punto de vista pedagógico: Se soporta en los procesos formativos en el ámbito escolar y no escolar, efectuada con una dimensión instructiva, educativa y desarrolladora, encaminada a la formación de conocimientos, habilidades y valores, favoreciendo la formación de capacidades de transformación de los escenarios, dado por una actuación consciente de los sujetos; le permite comprender la realidad y transformarla.

Desde el punto de vista biológico: Los juegos motrices actúan sobre el cuerpo en su conjunto, trabajan gran cantidad de grupos musculares. Combinándolos

inteligentemente se evita el ejercicio unilateral de determinadas partes del organismo, y se logra una influencia equilibrada de la constitución total.

En casi todos los juegos menores se logra el desarrollo de habilidades motrices básicas y de capacidades motrices condicionales. Estos se caracterizan por sus pausas cortas en las que predomina la alegría, constituyendo un recreo para la actividad nerviosa superior, creando las premisas para poder continuar el juego con la mayor concentración.

Por lo regular el jugador no se da cuenta de la función natural y reconfortante de estas actividades, a causa de la consagración y motivación en las mismas.

Las instalaciones deportivas como escenarios de la actividad física tienen requerimientos ambientales e higiénicos que deben observarse al igual que las diferentes actividades que en ellos se realizan. Cada día aumenta la población mundial en busca de la recreación y la práctica de las actividades físicas en áreas e instalaciones que lleven los requisitos ambientales necesarios y no contaminados para beneficios de su salud.

Las instalaciones deportivas o espacios de la actividad física debemos considerarlos en todo su entorno, es decir, tan importante es adicionar o reconstruir estos espacios físicos bajo un esquema ecológico y ambientalista, como lo es la construcción de nuevas facilidades. Para referir algunos de estos aspectos a considerar, según nos expresa (Kaltschmitt Luján, 1988)

Reforestación y mantenimiento de áreas verdes.

Eliminación de áreas contaminantes como desechos de basura de otra índole.

Mejoramiento del paisaje y reducción del ruido.

Regulación de energía y agua.

Organización de áreas por deporte.

Eliminación del uso de productos agroquímicos.

Educación a la comunidad y a los educandos para su contribución, respeto y cooperación en la implementación de estas medidas.

La salud como resultado de la interacción del hombre con el medio ambiente, para lograr resultados superiores, es otro de los aspectos que debe ser considerado. Este proceso se observa desde la comunidad para su reinserción social y así lograr una cultura general integral y un medio ambiente sostenible.

Los espacios donde se realizan las actividades físicas recreativas precisan de una calidad ambiental óptima que asegure el disfrute pleno del individuo y conduzca a un estatus de satisfacción en el mismo que le proporcionen componentes asociados a la salud física y mental del individuo.

Se recomienda que los juegos menores se lleven a cabo al aire libre para que también puedan actuar los estímulos biológicos naturales. Para que el juego desarrolle todas las facultades mentales y físicas, es preciso que sean realizados en ambientes propicios: limpios, sin ruidos, que no afecte la alegría y exclamaciones de los jóvenes a la comunidad. De esta forma se interactúa positivamente con el medio ambiente. Y viceversa: como ya se ha expresado en esta investigación, pueden ser aprovechadas las potencialidades de la clase para los juegos recreativos, con el fin de incorporar a los estudiantes, elementos sobre diferentes áreas de formación educativas, con énfasis en la educación ambiental, a la cual se hace referencia a continuación.

Dentro del sistema de la educación física socialista los juegos ocupan un lugar preponderante. Su gran valor biológico, psicológico y pedagógico lo convierten en un medio necesario para la formación de la personalidad.

Las potencialidades instructivo-educativas del juego son tan significativas que muchos autores han expresado sus ideas al respecto. El psicólogo soviético L.S. Vigotski expresa "...que la relación del juego respecto al desarrollo puede compararse con la relación entre la enseñanza y el desarrollo" N.K. Krupskaya ha dicho que los juegos son una escuela para la educación de las generaciones jóvenes. También Galeno, Mercuriales, Guts Muths, Jahn, Fröebel, Lesgaft, Gorki, Makarenko y muchos otros médicos, fisiólogos y educadores prestigiosos, han reconocido los altos valores del juego en la educación de la niñez y la juventud.

Dentro de la Educación Física, los juegos más significativos son los denominados juegos menores (dinámicos, pequeños o motrices), los juegos predeportivos y los juegos deportivos, aunque en el nivel preescolar se incluyen también juegos sensoriales y de roles.

Se entienden por juegos menores a determinadas acciones motrices atractivas y emulativas interrelacionadas que se realizan sobre la base de una idea definida y que persiguen el desarrollo psicomotor y la recreación del niño y del joven. Regularmente,

los juegos menores tienen un carácter competitivo. A diferencia de los juegos deportivos, no tienen una reglamentación oficial que determine el tiempo de juego, el número de jugadores, la medida del área, ni el volumen y el peso del instrumento de juego a nivel nacional o internacional. Por el contrario, las reglas y el curso del juego responden a los intereses pedagógicos, a tradiciones locales a motivaciones colectivas.

Un rasgo esencial de los juegos menores consiste en que no necesitan un largo tiempo de preparación y en que generalmente, después de una breve explicación y demostración, pueden realizarse sin mucha dificultad.

Lo difícil radica en delimitar entre los juegos menores y las formas de juego que se utilizan para desarrollar o consolidar determinadas capacidades o habilidades en múltiples deportes o en la gimnasia básica, por ejemplo: formas competitivas en tiro al aro, competencia de tiro a distancia para el desarrollo de la fuerza de los brazos, carrera competitiva entre obstáculos, para el desarrollo de la agilidad, etcétera.

La riqueza instructivo-educativa de los juegos menores es tan amplia que su uso se extiende por todas las edades, sexos, grados y niveles. Sus variedades posibilitan encontrar para cada momento pedagógico una aplicación provechosa, aunque dentro del sistema de Educación Física alcanza su mayor relevancia en el nivel preescolar y primario, especialmente en el primer ciclo (de 1ro. a 4to. grado).

Los juegos predeportivos constituyen una variante de los juegos menores que se caracterizan porque su contenido propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias, que sirven de base para la asimilación de habilidades motrices, deportivas. Algunas de sus reglas son semejantes a las del juego deportivo y en ocasiones la idea parcial o total del juego brinda imagen concordante con un determinado juego deportivo; de aquí que existan juegos predeportivos de baloncesto, de voleibol, de fútbol, de béisbol, etc., como por ejemplo: "Pelota en el aire", "Pase entre sí", "Pelota voladora"; "Batalla fraternal"; "Lucha por el balón", etcétera.

Los juegos deportivos son el grado superior de los juegos dinámicos que se caracterizan por su alta exigencia de rendimiento competitivo, en la que el equipo o el jugador individual están subordinados a reglas oficiales establecidas nacional o internacionalmente. Por su carácter de juego y de deporte constituye uno de los medios más importantes de la Educación Física, fundamentalmente en los niveles medios y superiores, aunque por sus grandes influencias en el individuo, tanto física como intelectual, instructiva como educativa, formal como recreativa, su empleo no está limitado solo al deporte de rendimiento, sino que se utiliza también en la Cultura Física popular, en la recreación activa, en la rehabilitación, etcétera.

Por su particularidad deportiva, los juegos deportivos como medio, adquieren los valores que el deporte encierra, aspecto este que es tratado posteriormente: con mayor amplitud.

1.4. El juego como elemento fundamental en las actividades recreativas para los niños y adolescentes.

De manera general los juegos son un tipo de actividad especial espontánea u organizada que tiene gran importancia pedagógica, psicológica, socio-cultural y recreativa, ya que a través de ellos se pueden desarrollar cualidades físicas; adquirir conocimientos; solidaridad; entre otros, a través del contacto social, al mismo tiempo que producen placer. De forma específica los juegos recreativos son cualquier forma de juego que es utilizado voluntariamente en el tiempo libre y no tiene rigurosidad en la aplicación de reglamentaciones y necesidad de instalaciones muy específicas. Estos juegos pretenden ocupar el tiempo libre de las personas a cualquier edad a través de juegos y actividades físicas. La metodología a seguir se basa en la libertad de participación, y en la diversión.

El juego, desde tiempos antiguos fue objeto de estudio de filósofos, pedagogos y psicólogos. La palabra juego, en general, posee una significación diferente en distintos pueblos. Para algunos significa acción, en otros casos se refiere a la alegría, la risa o el chiste. Varios psicólogos han estudiado su esencia y aunque dan diferentes

definiciones, todos coinciden en que es un tipo de actividad la cual se utiliza con fines prácticos.

(Vigotsky, 1979), se refiere al juego como un tipo de actividad y fundamenta su hipótesis en lo siguiente:

Exige al niño actuar no guiados por impulsos directos, sino por líneas de la contraposición.

Constituye un juego de reglas, de auto imitación y autodeterminación.

Opera con significados, apoyándose en acciones reales.

La sensibilidad del juego hacia la esfera de la actividad humana y de las relaciones entre las personas, demuestra que por muy variados que sean los temas, detrás de ellos siempre se encuentra un mismo contenido fundamental: La actividad del hombre y las relaciones de las personas en la sociedad.

Los juegos de roles con argumentos, que constituyen un reflejo de la realidad.

Los juegos dramatizados, que están condicionados por el argumento y contenido de una obra literaria. Se asemejan a los juegos de roles y pueden tener elementos creativos, pero su peculiaridad consiste en que reproducen hechos en una sucesión exacta.

Los juegos de construcción, valorados como una variedad del juego de roles y cuyo contenido fundamental es el reflejo de la vida circundante en diferentes construcciones y de las acciones que están relacionadas con ellos. Lo fundamental es la familiarización de los niños con la actividad correspondiente a los obreros, con la técnica aplicada y su utilización.

Los juegos didácticos constituyen la forma más característica de enseñanza, en ellos se les plantean tareas en forma lúdica cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.

Juegos de mesa. Son juegos didácticos del tipo de tableros, lotería, dominó. Como su nombre lo indica, se realizan en las mesas; generalmente son necesarias parejas de dos o cuatro compañeros.

Juegos de entretenimiento. Forman un grupo especial, su finalidad es alegrar, entretener; en ellos se presentan elementos poco frecuentes, lo divertido, las bromas, lo inesperado.

Juegos de movimiento. Son, ante todo, un recurso para la educación física, en ellos las reglas cumplen su papel organizativo, obligan a subordinarse al objetivo.

El juego es una actividad tan relevante en la formación de la personalidad, por lo que de él no se puede prescindir en el proceso formativo de los niños. En él se manifiestan los rasgos, cualidades, características y formaciones psicológicas que luego tomarán carácter sistémico en cada hombre o mujer en su vida adulta. En el juego se expresan las primeras acciones, reflexiones, manifestaciones de la autoconciencia, el conocimiento teórico y práctico, las experiencias de las relaciones sociales y se va conformando la concepción acerca del mundo que le rodea y de sí mismo.

El hecho de que los juegos pequeños y los pre deportivos son apropiados para atraer y entusiasmar, a los niños, adolescentes, jóvenes y mayores, radica en gran medida en el contenido motriz de los mismos.

Dentro de los juegos pequeños como medio de la Educación Física se destacan fundamentalmente: las carreras, saltos, lanzamientos, atrapes, golpesos, entre otros los cuales dan la posibilidad de desarrollar movimientos básicos para posteriores actividades que se deseen realizar en el futuro, es por eso que su aplicación en las diferentes esferas de la Cultura Física, son de gran importancia en dependencia con las tareas que deban resolverse.

Mediante la utilización de los juegos pequeños los niños, además de aprender, desarrollan habilidades motrices básicas las cuales son de gran importancia para su desarrollo físico motor, estas a su vez contribuirán al desarrollo de habilidades motrices deportivas y en el caso que nos ocupa, contribuye también al proceso de interrelación con el medio que le rodea y al cuidado del mismo.

1.5 Tratamiento didáctico de los juegos.

Se asume los criterios de (Ruiz Aguilera, 2010), para utilización de los juegos en el área responde a una verdadera técnica cuya selección depende de una serie de factores que son:

Los objetivos: Los juegos se seleccionan según los objetivos que se desean.

El número de participantes: La cantidad de participantes condicionará el tipo de juego que se pueden utilizar.

El terreno de juego: Aunque en principio cualquier espacio parece indicado para realizar los diferentes juegos, son necesarios unas condiciones mínimas que permitan la realización de los mismos.

El material didáctico: Según los recursos materiales de los que se disponen se podrá utilizar uno u otros.

Control del esfuerzo: Se deben alternar juegos de mayor intensidad con otros de relajación que sirvan para descansar o evitar el sobre-esfuerzo.

Control de la motivación: Se deben utilizar siempre los juegos más motivantes después de otro que sea menos interesante para los participantes.

Según (López Rodríguez, 2006), las actividades físicas deportivas recreativas favorecen las relaciones sociales, las mayores partes de los juegos o las actividades son en colectivos, dentro de un grupo, un equipo o en una familia, los juegos suponen un intercambio de comunicación, de placer. La distribución y utilización del tiempo, además de ser la forma básica en que el hombre manifiesta sus capacidades, es el índice más importante de los que caracterizan la actividad y desarrollo de su personalidad.

El hombre establece una estrecha relación con el entorno que lo rodea y recibe sus influencias de forma individual, interpreta la realidad objetiva de forma subjetiva.

A esto no escapa la percepción de la categoría tiempo libre, la cual sitúa el individuo en una condición interna, subjetiva. Se ha comprobado que no siempre una mayor disponibilidad de tiempo libre lleva aparejado un mejor empleo, esto significa que no basta lograr un aumento de dicho tiempo, incluso no es suficiente propiciar un sistema de oferta de contenido y variedad, garantizando las condiciones objetivas, sino también con las condiciones subjetivas, despertar en los individuos necesidades e intereses hacia las ofertas y formar una actitud favorable hacia ellos.

1.6 Antecedentes históricos que sustentan el desarrollo de la educación ambiental en Cuba y las tendencias actuales a nivel internacional.

Durante parte de la prehistoria los seres humanos se adaptaron al medio sin causar grandes alteraciones en los ecosistemas; las transformaciones introducidas eran equiparables con las de otros animales. Las modificaciones que desde la antigüedad se habían mantenido en límites aceptables, se aceleraron a partir de la urbanización y

de la industrialización con el consiguiente aumento poblacional, lo que provocó la sobreexplotación de los recursos naturales y la contaminación ambiental.

Los primeros manuales de Educación Ambiental en la escuela surgen en las escuelas religiosas en el siglo XIX en el mundo, después se generaliza a principios del siglo XX a otras escuelas (moral y cívica, educación para la naturaleza, estudio de la localidad) y tuvo una etapa de decadencia a nivel mundial, en la década del 30 con la segunda guerra mundial.

En el año 1968, se inicia de manera sistemática la labor de Educación Ambiental como movimiento innovador con el surgimiento del Consejo para la Educación Ambiental en el Reino Unido y el Consejo Internacional de Coordinación de Programa sobre el Hombre y la Biosfera (Programa MAB) en París, pero la Conferencia de Estocolmo sobre el Medio Ambiente Humano en 1972 marcó el comienzo definitivo del acceso y manejo de estos problemas por parte de la comunidad internacional primordialmente protagonizada por los países industrializados, le confirió gran importancia al papel y a la necesidad de la Educación Ambiental. En su declaración, que ha sido considerada como la primera compilación de principios del derecho ambiental internacional, contiene un plan de acción con cinco elementos, entre los que se destaca: la educación, la capacitación e información pública sobre el medio ambiente. En esta conferencia se designa el 5 de junio como el Día Mundial del Medio Ambiente y se recomienda la creación del Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA).

En la declaración de Estocolmo se formulan principios que se relacionan con la investigación entre los que se destacan el No. 19 que expresa la importancia de la Educación Ambiental y el papel de los medios de comunicación; el No. 20 relacionado con el formato en todos los países en desarrollo, de la investigación y el desarrollo científico referentes a los problemas ambientales y el No. 26 que indica librar al hombre de los efectos de las armas y los medios de destrucción en masa, aspecto de gran vigencia en los momentos actuales que vive el mundo y en especial Cuba.

A partir de 1972 se desarrollan en el planeta convenciones, convenios, conferencias y fórum de gran connotación internacional, entre ellos se encuentra la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Medio Ambiente y Desarrollo que sesionó en Río de Janeiro en 1992 (Cumbre de la Tierra), de ella surge la Agenda 21, el Protocolo de Kioto de la

Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el cambio climático, (1997) y la Cumbre Mundial de Desarrollo Sostenible en Johannesburgo, Sudáfrica, 2002.

(La agenda 21, 2012), documento contentivo de un amplio catálogo de estrategias, programas y acciones orientadas a detener e invertir los efectos de la degradación del medio ambiente; expresión de la unidad de los países en desarrollo sobre puntos de vista fundamentales en su lucha por la equidad internacional, denuncia de las desigualdades y la búsqueda de un nuevo orden más justo, en función de la integración de la protección del medio ambiente al desarrollo económico y social de una manera sostenible; significó un paso de avance en las percepciones, explicaciones y aproximaciones al desarrollo sostenible.

El desarrollo sostenible se define como: proceso de elevación sostenida y equitativa de la calidad de vida de las personas, mediante el cual se procura el crecimiento económico y el mejoramiento social, con una combinación armónica para la protección del medio ambiente, de modo que se satisfacen las necesidades de las actuales generaciones, sin poner en riesgo las de las futuras.

Según J. A. Cardona y M. I. Figueroa se considera que la Educación Ambiental es parte de la formación integral o un componente de ella. Según (Smith, Martínez-Álvarez y Mchanwell, 2014), se encuentra junto a la educación científica, intelectual, patriótica, moral, estética, politécnica y laboral o influyendo desde cada componente. Teniendo en cuenta los contenidos y las funciones de cada uno de los aspectos mencionados se ubica como: un enfoque educativo que influye mediante cada componente, en las propias acciones que preparan intelectualmente a los profesores, los forman científicamente, como aspecto decisivo de su educación moral, física, estética y presente en la base político-ideológica, politécnica y laboral; es la propia educación integral porque educa en su sentido más amplio, con plena conciencia de la necesidad de la protección del medio ambiente y el desarrollo.

(Valdés Valdés, 2004), plantea que: “La Educación Ambiental es un proceso educativo, es un enfoque de la educación, es una nueva dimensión, perspectiva y alternativa de la educación y de la pedagogía, que debe desarrollarse básicamente en la escuela, por el encargo social que a esta se le confiere en la preparación de estudiantes, adolescentes, jóvenes y adultos, para la vida.

La ley 81, Ley del Medio Ambiente, aprobada por la Asamblea Nacional del Poder Popular en 1997, define la Educación Ambiental como: “*proceso continuo y*

permanente de educación que constituye una dimensión de la educación integral de todos los ciudadanos, orientada a que en la adquisición de conocimientos, desarrollo de hábitos, habilidades, capacidades y actitudes y en la formación de valores, se armonicen las relaciones entre los seres humanos y de ellos con el resto de la sociedad y la naturaleza, para propiciar la orientación de los procesos económicos, sociales y culturales hacia el desarrollo sostenible.”

Según Álvarez Conde (del referido texto) en la época de la neocolonia se aprobaron leyes y decretos, pero “su existencia era prácticamente desconocida o ignorada por la generalidad de la población, aún en las propias localidades...” Entre ellas se destacan: La Ley de Caza (1909 y 1928); la creación del Parque Nacional Sierra Cristal (1930); Refugio Nacional para Flamencos (1936); se declara toda La Ciénaga de Zapata como Refugio Nacional de Pesca y Caza (1936); Parque Nacional y Reserva Forestal Topes de Collantes (1939).

Actualmente el mundo globalizado, asociado a modelos de desarrollo basados en las leyes del capital, que justifican el deterioro de los ecosistemas y la injusta distribución de las riquezas, que contribuyen al aumento de la pobreza con patrones insostenibles de consumo, contrasta con el caso cubano.

En Cuba, a pesar del hostigamiento político y el bloqueo económico que nos impone el gobierno de los Estados Unidos, se avanza usando las propias fuerzas y riquezas por lo que es de vital importancia manejar con rigor los recursos del país, en función de darle solución a los problemas, integrando procesos naturales, sociales y culturales con los del desarrollo económico.

Teniendo en cuenta lo que aún falta por lograr, y reconociendo los logros alcanzados en la Educación Ambiental en Cuba, se produjeron cambios en el modo de concebir y de aplicar la introducción de la dimensión ambiental en los planes, programas y proyectos, con una concepción sistémica de los problemas ambientales y una visión interdisciplinaria del proceso de aprendizaje, exigiendo una participación armónica, coherente, innovadora y comprometida en la elaboración y puesta en funcionamiento de la Estrategia Nacional de Educación Ambiental, y se considera aún susceptible de mejorarse y de ser ajustada a partir de la práctica de su aplicación y del avance de los conocimientos, la experiencia y lo que se aprenda de la experiencia.

Esta estrategia plantea que la panorámica ambiental actual sitúa a la Educación Ambiental como una premisa de significativa importancia para enfrentar los cambios,

que debe orientar la humanidad hacia el sistema de relaciones más armónicas entre la naturaleza y la sociedad, que permita el tránsito hacia niveles de desarrollo sostenible y propicien una calidad de vida decorosa y equitativa para la sociedad en la Tierra; enfatiza además, en la necesidad de incorporar en todos los procesos la dimensión ambiental.

En 1976 se crea la Comisión Nacional para la Protección del Medio Ambiente y Conservación de los Recursos Naturales (COMARNA). En 1981 se promulga la Ley 33 de Protección y Medio Ambiente y uso de los Recursos Naturales, conforme a la política integral del desarrollo del país, con el fin de aprovechar óptimamente el potencial productivo nacional. En el artículo 124 por su carácter general, faculta a los Consejos de Ministros para dictar disposiciones complementarias que regulen el cumplimiento de las medidas específicas para la protección del medio ambiente y el uso racional de los recursos naturales.

En 1993 se aprueba el Programa Nacional del Medio Ambiente y desarrollo, adecuación cubana a la agenda 21. En 1997 la Asamblea Nacional del Poder Popular aprueba la Ley 81 denominada: Ley del Medio Ambiente, en la cual se regula la política ambiental de Cuba en los diferentes sectores o esferas y con un enfoque integral, donde se incluye la regulación de proyectos y estrategias que garanticen el desarrollo sostenible.

Es imprescindible para estos propósitos desarrollar procesos educativos que sustenten estas aspiraciones como una sólida base para alcanzar el soñado desarrollo sostenible. Según (La agenda 21, 2012), La Educación Ambiental en los centros educacionales puede contribuir a la formación gradual de hábitos, conductas, valores y profundizar en la construcción del conocimiento y el desarrollo de capacidades para transformar la realidad con amplia participación. “Participar es algo más que asistir o estar presente, aunque esto sea una condición necesaria para que se produzca la participación: participar es tener o tomar parte, intervenir, implicarse, supone, en consecuencia, que la presencia es activa, comprometiendo a la persona en mayor o menor medida”.

Vínculo de los juegos recreativos con la educación ambiental.

El juego trasciende más allá de las estructuras que pretenden conceptualizarlo, ya que tiene un significado profundo en correspondencia con el comportamiento del hombre. Es una actividad fundamental en el desarrollo de los estudiantes, porque es capaz de

transmitir emociones, alegrías, salud, estimula el deseo de ganar, y permite la relación con otras personas, por lo cual se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, además, es una conducta intrínsecamente motivada, nadie juega si de verdad no lo desea, de ahí que no se puede imponer con violencia el sentido de juego, lo cual es muy positivo.

Los juegos estimulan la imaginación, facilitan la comunicación y fortalecen el cuerpo y el alma. La vida de los jóvenes tiende a ser en el mundo cada vez más sedentaria y menos activa desde el punto de vista físico. Esto favorece la aparición de rasgos de obesidad y de debilidad corporal. Los juegos, a los que se ha jugado siempre, son completos desde cualquier punto de vista. Ellos aportan múltiples beneficios a los jóvenes, pues en su mayoría implican el movimiento corporal y el establecimiento de relaciones espaciales, les son inherentes el andar, correr, saltar, movimientos de fuerza física e intelectuales y habilidades motrices, relaciones de convivencia social, desarrollo de normas éticas: respeto, aceptación, acatamiento, disciplina, orden, compañerismo, colectivismo, emprendimiento, valor, autoestima, compenetración, valoración, imaginación, justicia, entre otros aspectos.

La naturaleza del juego la delimita su propia actividad, y lo que la distingue de otras actividades es complejo, ya que se refiere a uno de los comportamientos más universales, de hecho, en la literatura del juego se han recibido interpretaciones y explicaciones desde todas las ciencias sociales, se explica a través de sus límites y opuestos, para abordarla en toda su extensión y develar sus rasgos principales, el análisis ha de obedecer a todo tipo de juegos. Y lo que está claro: todos los estudiantes necesitan del juego.

La caracterización del juego se entiende por la perspectiva científica, lo que dificulta el consenso entre autores que poseen objetos de estudio diferentes. Se aprecia una mezcla de características sustantivas del juego, junto a otras secundarias que pueden ser discutibles, estas circunstancias han producido una pérdida de valor de la posible teoría general. Su análisis constituye una teoría y un campo de conocimiento, de este modo la actividad lúdica se enjuicia a través del filtro que conlleva en la realidad humana.

La importancia del elemento socio-cultural en los juegos incide en la necesidad de atender la lógica externa de formas más significativas, estas son situaciones motrices

de carácter lúdico, que inciden en el aspecto volitivo de la personalidad y están sometidas a un contexto socio-cultural concreto.

Como antecedentes históricos de los juegos recreativos en Cuba, debe señalarse que el deporte y el medio ambiente han sido históricamente, dos conceptos estrechamente relacionados: el segundo condiciona al primero; no puede haber actividad física deportiva sin que se tenga en cuenta el entorno ambiental, equivalente a la situación actual: en el mundo existe un deterioro creciente de la naturaleza; el deporte puede aportar niveles de salud, de bienestar físico, psíquico y contribuir de esta forma a la calidad de vida y al índice de desarrollo humano considerado por las Naciones Unidas. El juego trasciende más allá de las estructuras que pretenden conceptualizarlo, ya que tiene un significado profundo en correspondencia con el comportamiento del hombre. Es una actividad fundamental en el desarrollo de los estudiantes, porque es capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estimula el deseo de ganar, y permite la relación con otras personas, por lo cual se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, además, es una conducta intrínsecamente motivada, nadie juega si de verdad no lo desea, de ahí que no se puede imponer con violencia el sentido de juego, lo cual es muy positivo.

Los juegos estimulan la imaginación, facilitan la comunicación y fortalecen el cuerpo y el alma. La vida de los jóvenes tiende a ser en el mundo cada vez más sedentaria y menos activa desde el punto de vista físico. Esto favorece la aparición de rasgos de obesidad y de debilidad corporal. Los juegos, a los que se ha jugado siempre, son completos desde cualquier punto de vista. Ellos aportan múltiples beneficios a los jóvenes, pues en su mayoría implican el movimiento corporal y el establecimiento de relaciones espaciales, les son inherentes el andar, correr, saltar, movimientos de fuerza física e intelectuales y habilidades motrices, relaciones de convivencia social, desarrollo de normas éticas: respeto, aceptación, acatamiento, disciplina, orden, compañerismo, colectivismo, emprendimiento, valor, autoestima, compenetración, valoración, imaginación, justicia, entre otros aspectos.

La naturaleza del juego la delimita su propia actividad, y lo que la distingue de otras actividades es complejo, ya que se refiere a uno de los comportamientos más universales, de hecho, en la literatura del juego se han recibido interpretaciones y explicaciones desde todas las ciencias sociales, se explica a través de sus límites y opuestos, para abordarla en toda su extensión y develar sus rasgos principales, el

análisis ha de obedecer a todo tipo de juegos. Y lo que está claro: todos los estudiantes necesitan del juego.

La caracterización del juego se entiende por la perspectiva científica, lo que dificulta el consenso entre autores que poseen objetos de estudio diferentes. Se aprecia una mezcla de características sustantivas del juego, junto a otras secundarias que pueden ser discutibles, estas circunstancias han producido una pérdida de valor de la posible teoría general. Su análisis constituye una teoría y un campo de conocimiento, de este modo la actividad lúdica se enjuicia a través del filtro que conlleva en la realidad humana.

La importancia del elemento socio-cultural en los juegos incide en la necesidad de atender la lógica externa de formas más significativas, estas son situaciones motrices de carácter lúdico, que inciden en el aspecto volitivo de la personalidad y están sometidas a un contexto socio-cultural concreto.

Como antecedentes históricos de los juegos recreativos en Cuba, debe señalarse que el deporte y el medio ambiente han sido históricamente, dos conceptos estrechamente relacionados: el segundo condiciona al primero; no puede haber actividad física deportiva sin que se tenga en cuenta el entorno ambiental, equivalente a la situación actual: en el mundo existe un deterioro creciente de la naturaleza; el deporte puede aportar niveles de salud, de bienestar físico, psíquico y contribuir de esta forma a la calidad de vida y al índice de desarrollo humano considerado por las Naciones Unidas.

1.7 Características de la comunidad de Gavilanes.

Gavilanes está ubicado en el macizo montañoso de Guamuhaya, al sureste del municipio de Fomento. Poblado de tercer orden, que se encuentra a 20 km al SE de la cabecera municipal, pertenece al Consejo Popular El Pedrero. Cartográficamente se localiza en los 22°58'03" Norte y los 79°38'37" Oeste, a 235 m sobre el nivel del mar.

No tiene costas y su relieve es montañoso, con alturas de 200 a 600 metros sobre el nivel del mar, siendo Caballete de Casas la de mayor altura con 775 m sobre el nivel del mar. El río llamado Caracusey que divide el poblado y sus habitantes por su centro. Sus límites al sur con Trinidad, mientras que al este lo hace con Sancti Spíritus. Su población se vinculada a cultivos varios y al café. Su poblamiento se inicia en la

hacienda Asiento de Gavilanes a finales del siglo XVIII y su crecimiento se consolida a partir de la construcción de una comunidad en el año 1960.

En esta localidad se puede encontrar una variada fauna, formada en su mayoría por:
Cotorras.

tocororos (ave nacional).

negritos.

Gavilanes.

pájaros carpinteros.

sijú (perteneciente a la especie de las lechuzas)

Se cuenta además con jutías de varias especies, las cuales en unión del venado y el majá son especies que por encontrarse en peligro de extinción están en veda. Además, se pueden encontrar puercos salvajes, perdices, moluscos, arañas y murciélagos, entre otros. Es común ver perros y gatos como animales domésticos en numerosas casas de esta comunidad.

EPÍGRAFE 2 DISEÑO METODOLÓGICO

En el presente capítulo se muestran los pasos que posibilitaron el diseño del programa de juegos recreativos medioambientales, se incluye la muestra utilizada en la investigación, la descripción de los métodos teóricos y empíricos, los pasos para la confección del programa y los resultados del diagnóstico previo.

2.1 Población y muestra

La población la conforman un total de 42 niños que viven en la Comunidad de Gavilanes y se toman como muestra 16 niños de ellos 7 son niñas y representan el 43.7% y 9 varones que representa el 56.3% comprendidos en las edades de 9 a 12 años, la muestra representa el 38% de la población, para su selección se tuvo en cuenta el criterio probabilístico intencional.

Caracterización de la muestra.

Los niños tomados como muestra están comprendidos entre las edades de 9 y 12 años, asisten con sistematicidad a la escuela, son responsables, laboriosos y viven en una zona rural, les gusta el juego de forma espontánea, entre sus mayores carencias se señala la pobre motivación que siente por asistir a las actividades de recreación.

2.2 Métodos empleados.

Del nivel teórico

Han permitido estudiar con científicidad el objeto de investigación con la bibliografía actualizada. Ellos son:

Analítico-sintético: Este método permite analizar todos los elementos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos vinculados al medio ambiente. Así como analizar los aspectos psicopedagógicos que permiten esta inserción.

Histórico-lógico: Sirve para determinar el nivel de profundidad con que se aborda cada uno de los temas ambientales y su evolución, así como la asimilación de la sociedad con respecto a los juegos relacionados al medio ambiente, desde una perspectiva histórica y evolutiva.

Inductivo-deductivo: Fue empleado para abordar el objeto y el campo de acción, en función de perfeccionar el segundo, resultando de gran interés para establecer relaciones entre el material propuesto, la función didáctica en la comunidad, así como

su contribución a la formación de valores para derivar la solución cognitiva y metodológica.

Métodos empíricos:

Permiten corroborar la magnitud y profundidad del problema planteado. Ellos son:

Encuesta: Se aplicó con el objetivo de conocer el estado de opinión de niños de 9-12 años en relación a sus gustos y preferencias en cuanto a actividades recreativas se refiere.

Entrevistas: Permitted diagnosticar el nivel de conocimientos que poseían los directivos y profesores del concejo popular de Gavilanes, municipio Fomento, de dicho consejo sobre aspectos generales y locales, considerando las particularidades.

Análisis de documentos: Muy útil para propiciar la revisión de los documentos normativos del proceso de enseñanza- aprendizaje (Programa de Cultura Física, de la Recreación, Directrices del MINED y textos relacionados con la temática medioambiental), se consultó, además, literatura variada.

Observación: Con un protocolo de observación para su ejecución, la misma estuvo encaminada a obtener información sobre las características de las instalaciones para la realización de las actividades recreativas en dicha zona.

Métodos del nivel estadístico y/o matemático.

Cálculo porcentual: Se utilizó para el procesamiento de la información en el proceso de diagnóstico.

EPÍGRAFE 3 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS.

Con el objetivo de recoger información acerca de las motivaciones y preferencias de los niños de 9 a 12 años de la comunidad de Gavilanes se aplica una guía de observación corroborándose que cinco niños que representan el 31,2% se motivan por estas actividades aunque no siempre dedican espacio a la misma por lo que se evalúan en la escala de medio, el resto que son 11 estudiantes, que representan el 68,7% no sienten predilección por estas actividades por lo que se ubican en la escala de bajo. Durante las observaciones realizadas se aprecia que solamente tres niños que representan el 18,7 participan siempre en las actividades por lo que se ubican en la escala de alto, cinco niños representativos del 31,2 no asisten de forma sistemática por lo que se ubican en la escala de medio, los restantes ocho que representan el 50% prácticamente nunca asisten por lo que se ubican en la escala de bajo. La tabla muestra los resultados de la aplicación de la guía de observación.

Aspectos observados	Alto	%	Media	%	Bajo	%
Se observa motivación de los niños por las actividades recreativas.	-	-	5	31,2	11	68,7
Se aprecia participación en las actividades recreativas.	3	18,7	5	31,2	8	50

Se aplica una entrevista en su forma individual, al cuestionar las preferencias recreativas el 100% optan por algún tipo de juego, diez niños que representan 62,5 %consideran que los juegos deben ser activos vinculados al medio de la escuela ubicándose y el resto que representa 37,5 le gustaría juegos pasivos combinados con activos, el 100% les gustarían juegos relacionados con el entorno donde viven. Se revisan los expedientes acumulativos comprobándose que el 100% de los niños prefieren las actividades de juego. La tabla que a continuación se relaciona muestra los resultados de la aplicación de la entrevista.

Aspectos observados	Juegos activos	%	Juegos pasivos	%
Actividades recreativas de preferencia	10	62,5	6	37,5

Aspectos observados	Prefieren	%	No prefieren	%
Preferencias por que el juego se desarrolle en el entorno.	16	100	-	-

CONCLUSIONES

Los juegos medioambientales tienen como objetivo crear conciencia sobre la importancia de cuidar el medio ambiente, su planificación exige del docente conocimientos para estructurarlos de forma didácticamente adecuada, requieren de preparación teniendo en cuenta las características psicopedagógicas de los niños y el diagnóstico real de posibilidades.

El diagnóstico aplicado corroboró las insuficiencias que presentan los niños de 9 a 12 años en cuanto a su disposición y preferencias por las actividades recreativas, dedicando el tiempo de ocio a la participación a aquellas que no tienen carácter educativo.

Los juegos medioambientales elaborados se caracterizan por desarrollarse en el entorno donde viven los niños, son fáciles de ejecutar por no requerir de gran variedad de materiales, todos propician la socialización y transmisión de la cultura de la comunidad.

RECOMENDACIONES

1. Socializar la propuesta de juegos medioambientales en otras comunidades del territorio.
2. Continuar enriqueciendo la propuesta de juegos medioambientales.

BIBLIOGRAFÍA

- Battel, W. (1996). *Juegos recreativos*. Editorial Tribone.
- Blanchard y Cheska. (1996). *Juegos recreativos* (Editorial).
- Camerino y Castañeda. (2001). *Programa de Educación Física e Indicaciones Metodológicas (I Ciclo)*. CUBA.INDER, La Habana. Editorial Deportes.
- CITMA, ONE y PNUMA. (2010). *Iniciativa Latinoamericana y Caribeña para el desarrollo sostenible*. Indicadores de seguimiento. Dirección de Medio Ambiente del CITMA. La Habana.
- COI. (1999). Manual de Deporte y Medio Ambiente (Vol. 1). *Lausanne*. Recuperado a partir de [www.coc.org.co/sites/default/files/Deporte y Medio Ambiente - COI.pdf](http://www.coc.org.co/sites/default/files/Deporte_y_Medio_Ambiente_-_COI.pdf)
- Courtier, D., Camus y Sarkar, A. (2001). *Programa de Educación Física e Indicaciones Metodológicas*. CUBA.INDER, La Habana. Editorial Deportes.
- Deler Sarmientos, P. (2011). *El deporte participativo*. (C. F. Alonso Villasuso, Ed.) (Editorial). La Habana, Cuba.
- Huizinga. (1996). *Juegos recreativos* (Editorial).
- Kaltschmitt Luján, W. (1988). *Comité Olímpico Guatemalteco, IOC Membersince*.
- La agenda 21. (2012). Conferencia de las Naciones Unidas sobre Medio Ambiente y Desarrollo. Recuperado a partir de <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=Conferencia+de+las+Naciones+Unidas+sobre+Medio+Ambiente+y+Desarrollo.+La+Habana.+Periódico+Granma.+1992>
- León Martínez, S. R. (2013). *LA FORMACIÓN DE PROMOTORES AMBIENTALES COMUNITARIOS PARA LA ACTIVIDAD FÍSICO-DEPORTIVA*. Tesis Doctoral, Universidad de Ciencias de la Cultura Física «Manuel Fajardo», La Habana.
- López Rodríguez, A. (2006). *El proceso de enseñanza aprendizaje en educación física* (Editorial). Playa, Ciudad de la Habana, Cuba.
- Miranda, M. (2001). *Programa de Educación Física e Indicaciones Metodológicas*. CUBA.INDER, La Habana. Editorial Deportes.
- Muñoz Campos, M. (2003). *Educación Popular Ambiental para un desarrollo rural sostenible*.
- Pastor. (2001). *Programa de Educación Física e Indicaciones Metodológicas*. CUBA.INDER, La Habana. Editorial Deportes.

- Pérez Sánchez. (2001). *Programa de Educación Física e Indicaciones Metodológicas*. CUBA.INDER, La Habana. Editorial Deportes.
- Ruiz Aguilera, A. (2010). *Teoría y metodología de la Educación Física y el deporte escolar*. La Habana.
- Smith, C. F., Martínez-Álvarez, C. y Mchanwell, S. (2014). The context of learning anatomy: Does it make a difference? *Journal of Anatomy*, 224(3), 270-278. <https://doi.org/10.1111/joa.12089>
- Valdés Valdés, O. (2004). *Introducción al conocimiento del Medio Ambiente*.
- Vigotsky, L. . (1979). *El Desarrollo de los procesos Psicológicos Superiores*. Barcelona: Editorial Crítica.

ANEXOS

Anexo no 1

Guía de observación

Objetivo: Recoger información acerca de las preferencias de los niños de 9 a 12 años de la Comunidad de Gavilanes por las actividades recreativas.

Aspectos a observar.

Se observa motivación de los niños por las actividades recreativas.

Se aprecia participación en las actividades recreativas.

¿Qué tipo de actividades prefieren?

Anexo no 2

Entrevista

Objetivo: Recoger información sobre las preferencias de los niños de 9 a 12 años de la Comunidad de Gavilanes por las actividades recreativas.

Con el objetivo de poder mejorar la recreación en la comunidad quisiéramos que nos respondieras lo más sinceramente posible las siguientes preguntas.

Preguntas.

¿Qué tipo de juego prefieres?

¿Te gustaría que los juegos se desarrollen en el entorno dónde vives?

Anexo no 3

Guía para la revisión documental (Expediente acumulativo.)

Objetivo: recoger información acerca de la participación de los niños de 9 a 12 años en las actividades recreativas que se desarrollan en la comunidad.

Aspectos a comprobar.

Se reflejan en el expediente acumulativo la participación en actividades extraescolares.

¿Cuáles son las preferencias de los niños de 9 a 12 años en cuanto a actividades por la recreación?

Se valora en los expedientes las preferencias de los niños por el juego.

Anexo no 4

Tabla con los resultados de la guía de observación.

Aspectos observados	Alto	%	Media	%	Bajo	%
Se observa motivación de los niños por las actividades recreativas.	-	-	5	31,2	11	68,7
Se aprecia participación en las actividades recreativas.	3	18,7	5	31,2	8	50

Anexo no 5

Tabla con los resultados de entrevista realizada.

Aspectos observados	Juegos activos	%	Juegos pasivos	%
Actividades recreativas de preferencia	10	62,5	6	37,5

Aspectos observados	Prefieren	%	No prefieren	%
Preferencias por que el juego se desarrolle en el entorno.	16	100	-	-