

Tipo de artículo: Artículo original

Recibido: 06/09/2021

Aceptado: 04/12/2021

Los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas en el Consejo Popular Vigía-Sandino

Traditional games in physical-recreational activities at the Vigía- Sandino Popular Council

Autores: Lic. Manuel Rodríguez Herrera¹, Dr. C. Emilio Javier Rodríguez Galindo², M. Sc. Rosa de la Cruz Hernández Moya³.

¹Combinado Deportivo “Mártires de Barbados”, Santa Clara, Cuba. Código orcid;

<https://orcid.org/0000-0003-2788-7169> correo: manuelrh72@nauta.cu

²Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Departamento Extensión Universitaria. Código

orcid. <https://orcid.org/0000-0001-5297-0170> correo: emrgalindo@uclv.edu.cu

³Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Facultad de Cultura Física. Código orcid.

<https://orcid.org/0000-0001-7375-1225> correo: rhmoya@uclv.cu

Resumen

La investigación se dirige al estudio de los juegos tradicionales en una institución escolar en la que se manifiestan limitaciones en la utilización de los mismos por parte de niños del segundo ciclo, en ocasiones existe poca diversidad de opciones físico-recreativas y no se evidencia la utilización de la animación, por lo cual el objetivo del presente trabajo fue aplicar acciones físico-recreativas dirigidas al rescate de los juegos tradicionales en el segundo ciclo nivel educativo primaria, en el Seminternado “Rubén Carrillo Sánchez” del Consejo Popular Vigía-Sandino. En la investigación se utilizaron como métodos el analítico-sintético e inductivo-deductivo, observación, encuesta,

triangulación y criterio de especialista; así como la técnica participativa la lluvia de ideas y la técnica estadística distribución empírica de frecuencias. Los especialistas valoran la propuesta como necesaria y factible, donde se muestra el diseño metodológico de los juegos como parte de las actividades físico-recreativas. El diseño de las acciones a partir de los gustos y preferencias físico-recreativas de los niños, permitió que en su puesta en práctica manifiesten interés por participar, felicidad, alegría, satisfacción y motivación. Las acciones físico-recreativas propician el rescate de los juegos tradicionales que se caracterizan por la variedad de opciones; el diseño metodológico que se describe a partir del nombre del juego, materiales, organización y desarrollo, así como variantes para cada uno de ellos, que son de fácil realización y no requiere de grandes recursos para su puesta en práctica.

Palabras clave: juegos tradicionales, actividades físicas-recreativas.

Abstract

The research is directed to the study of traditional games in a school institution in which limitations are manifested in the use of the same by children of the second cycle, sometimes there is little diversity of physical-recreational options and the use is not evidenced. of animation, for which the objective of this work was to apply physical-recreational actions aimed at rescuing traditional games in the second cycle of primary education, at the "Rubén Carrillo Sánchez" Seminternado of the Vigía-Sandino Popular Council. In the investigation, the analytical-synthetic and inductive-deductive methods, observation, survey, triangulation and specialist criteria were used; as well as the participatory brainstorming technique and the empirical frequency distribution statistical technique. The specialists value the proposal as necessary and feasible, where the methodological design of the games is shown as part of the physical-recreational activities. The design of the actions based on the tastes and physical-recreational preferences of the children, allowed that in its implementation they show interest in participating, happiness, joy, satisfaction and motivation. The physical-recreational actions propitiate the rescue of the traditional games that are characterized by the variety of options; the methodological design that is described from the name of the game, materials, organization and development, as well as variants for each of them, which are easy to carry out and do not require large resources for their implementation.

Keywords: traditional games, physical-recreational activities.

Introducción

El juego ha sido abordado ampliamente en la literatura científico-pedagógica, sus argumentos van desde las diversas definiciones concedidas, su importancia educativa, como las múltiples clasificaciones del mismo. A este tema se han referido investigadores como: Navarrete y Domingo (2002); Cedeño, Russell y Enríquez (2016); Pupo, Méndez, Palacio y González (2020); Mendoza, Tarpuk y Lara (2017) así como Ramírez, Díaz y Arencibia (2017).

Al referirse a los juegos, Mendoza et al. (2017), lo consideran como actividades placenteras y agradables que generan un desarrollo integral. El juego logra que la activación física y mental trabaje en conjunto para que el niño o el adolescente aprendan de su propia experiencia.

Para Mendoza et al. (2017) “el juego como recurso didáctico provoca la atención e interés mental del niño que juega, afina la hegemonía del movimiento mediante experiencias con su cuerpo, lo que promueve un medio fabuloso para construir el conocimiento” (p. 82).

El juego según Ramírez et al. (2017) le permite al niño participar en una actividad sin estar obligado a realizar ningún esfuerzo, simplemente lo ejecuta en un ambiente libre, disfrutándolo, el juego reúne toda una gama de aspectos que lo hacen imprescindible en la vida cotidiana del infante, pues desarrolla capacidades psicomotrices, los relaciona con su entorno y le permite conocer las reglas sociales.

También exponen Ramírez et al. (2017), que es preciso que antes de iniciarse el juego, el profesor cree un ambiente psicológico que favorezca la atención de los niños; los juegos sean sencillos, alegres, dinámicos y de corta duración y que el profesor cumpla con los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos.

Consideran Cedeño et al. (2016) que el juego ha sido objeto de estudio, a partir de sus potencialidades formativas, educativas socializadoras, el juego constituye para el niño una incuestionable necesidad, que incide en el desarrollo integral del niño de una manera espontánea y motivante, con su aplicación se reproducen los patrones culturales de la vida social y su importancia se extiende a lo largo de toda la vida del hombre. Los estudiosos de la Educación Física, precisan cómo los juegos tributan a la formación y desarrollo de la personalidad del niño, experimentan sentimientos de goce, placer, seguridad, lo cual se adquiere durante su práctica.

Elevar el nivel de vida de las niñas, los niños y de la población en general constituye un reto que, de una forma u otra, estará dado por la influencia de todos los fenómenos sociales. En ese sentido el juego

desempeña un papel de gran importancia en las actividades de carácter físico- recreativas, según Nieves, Domínguez y Rodríguez (2020).

Consideran además Pupo, Méndez, Palacio y González (2020) que para los niños con necesidades educativas especiales, la participación en actividades físicas recreativas constituiría un espacio inclusivo, un espacio para la socialización con sus iguales, de ahí la necesidad e importancia de la práctica de actividades físicas, en la vida social y cultural de estas personas.

Las actividades físico-recreativas se convierten en espacios participativos para que los niños puedan realizar juegos tradicionales, tanto en el marco de la escuela, como en la comunidad, en correspondencia con lo planteado, refiere Pérez (2010) que estas actividades constituye una práctica social que será la expresión, materialización y producto de determinadas relaciones sociales, que se pueden desarrollar durante el tiempo libre con diversas finalidades (recreativas, lúdicas, educativas, compensatorias y deportivo-competitivas) sin importar el espacio donde se desarrollan, el número de participantes, el objetivo o la entidad organizadora.

En este mismo orden y dirección, Leal, Iznaga, Domínguez y Rodríguez (2020) enfatizan que por medio de la recreación física se realizan actividades de diversos tipos. Representa para el niño, un medio a través del cual contribuye a su desarrollo físico, social e intelectual.

En este propósito, Batista (2015) significa que el profesional que se implica en la animación debe ser un conocedor y estudioso de la historia y la identidad del lugar donde realiza sus actividades, involucrar a los participantes, como el primero o el más importante, ser un fiel exponente de los preceptos de la cultura regional y nacional, ser capaz de planificar, organizar, realizar y dirigir una actividad recreativa bajo cualquier circunstancia, hacer de la animación una verdadera estrategia de integración social y cultural.

En observaciones realizadas en el Seminternado “Rubén Carrillo Sánchez” del Consejo Popular Vigía-Sandino, se manifiestan limitaciones en la utilización de los juegos tradicionales por parte de los niños del segundo ciclo en las actividades físico-recreativas; en ocasiones existe poca diversidad de opciones físico-recreativas y no se evidencia la utilización de la animación de manera sistemática, para eliminar estas limitaciones se plantea como objetivo aplicar acciones físico-recreativas dirigidas al rescate de los juegos tradicionales en el segundo ciclo nivel educativo primaria, en el seminternado “Rubén Carrillo Sánchez” del Consejo Popular Vigía-Sandino.

Materiales y métodos

La población que participa en la investigación está constituida por 43 niños, que constituye la matrícula total de 5to grado de este centro, distribuidos de la siguiente forma: del sexo femenino 23 y del masculino 20, del Seminternado “Rubén Carrillo Sánchez” del Consejo Popular Vigía-Sandino.

Otros sujetos que participan en el estudio:

Seis profesionales que laboran en el Seminternado “Rubén Carrillo Sánchez”, distribuidos de la siguiente forma: Directora y la jefa de segundo ciclo nivel educativo Primaria, tres profesores de Educación Física y la Guía Base de Pioneros.

Diez especialistas en Recreación Física, que se distribuyen en: cuatro de la Dirección Provincial de Deportes Villa Clara; tres de la Dirección Municipal de Deportes de Santa Clara y tres de la Facultad de Cultura Física de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Todos con conocimientos teóricos y experiencia en la organización y desarrollo de actividades físico-recreativas.

En el proceso investigativo se utilizan como métodos de nivel teórico el analítico-sintético, inductivo-deductivo y como métodos de nivel empírico la observación: con el objetivo de constatar la calidad de las actividades.

Encuesta: para determinar gustos y preferencias de los niños.

Triangulación: para corroborar la coincidencia por los diferentes métodos en las dimensiones estudiadas.

Criterio de especialistas: para valorar la factibilidad de la propuesta.

Como técnicas se emplean, la técnica participativa, lluvia de ideas, así como la técnica estadística distribución empírica de frecuencias.

Resultados y discusión

La aplicación de la observación como parte del diagnóstico, corrobora los siguientes resultados:

En la dimensión Tiempo Libre se evidencia que las siete actividades se realizan en el tiempo libre que disponen los niños de 5to grado del segundo ciclo nivel educativo Primaria, que representó el 100%, prevalecen que las actividades se efectuaron a partir de las 4:20 p.m. y los sábados en la mañana entre 9:00 a.m. y 11:00 a.m.

Respecto a la organización del área y los medios, en cuatro actividades existió cierta preparación, lo que representa el 57,1%, por estas razones este aspecto es evaluado de regular. En esta misma dirección en dos actividades, que representa el 28,5%, se evidenció preparación del área, la selección de los medios y representación gráfica de las actividades y existió un guión para su realización, por

lo cual recibieron la evaluación de bien. Una actividad, que representó el 14,2%, no se evidenció ningún tipo de organización. La dimensión de forma general se evaluó de mal.

Se constató en la dimensión Juegos Tradicionales que, en seis actividades, que representó el 85,1%, no se realizaban este tipo de juegos en sus diferentes expresiones, por lo que recibieron la evaluación de mal, solo en una actividad, que representó el 14,2%, se incluyeron algunos juegos tradicionales, por lo que el aspecto fue evaluado de regular. También se observó de forma general que existieron limitaciones en la utilización de temas musicales infantiles durante el desarrollo de los juegos. La Participación fue evaluada de Bien, al existir amplio interés y motivación de los niños por realizar las actividades físico-recreativas, lo cual se constató en las siete actividades observadas, lo que representó el 100%.

En la dimensión Diversidad, cinco actividades fueron evaluadas de regular, que representó el 71,42%, en las mismas se reiteran juegos pre deportivos, tales como el mini fútbol y pelota a la mano, así como en ocasiones se utilizaron algunas manifestaciones físico-recreativas y no se observó que se incluyeron actividades para la participación de niños con discapacidad. Solo en dos actividades que representaron el 14,2%, fueron evaluadas de bien, en el resto no hubo manifestación de la diversidad, por lo cual fueron evaluadas de mal, de forma general la dimensión fue evaluada de regular.

Existió limitaciones en la utilización de la animación físico-recreativa en seis de las actividades observadas, que representó el 85,71% y solo en una actividad, que corresponde a la acampada pioneril, se animaron las actividades por parte de los profesores de educación física y la guía base de pioneros, lo que representó 14,2%, de forma general la dimensión se evaluó de mal.

Regularidades de la triangulación de los métodos observación, encuesta y la técnica lluvia de ideas

Se constató limitaciones en la organización del área y los medios para las actividades físico-recreativas y falta de sistematicidad en la elaboración del diseño y el guión para las mismas, existió poca diversidad de opciones de actividades, en las cuales prevaleció y se reiteraron los juegos pre deportivos mini fútbol y pelota a la mano, así como poca utilización de juegos tradicionales y la animación, sin embargo, se manifestó un marcado interés de los niños por participar.

Como resultado de la aplicación de la lluvia de ideas a los niños, se trabajaron en tres direcciones:

Los gustos y preferencias de los niños en la selección de las siguientes actividades físico-recreativas para realizar en la escuela son: Festival Recreativo, A Jugar, Festivales Papalote, Festival de Juegos Tradicionales y Bailar ula-ula, las carreras en saco, mini fútbol, pelota a la mano, tracción de la soga, parchís y dama.

Respecto a los juegos tradicionales concordaron en seleccionar: la suiza, el gato y el ratón, el chucho escondido, el pon, la pañoleta, el papalote, yaquis, bolas cubanas, agarrao, el burrito 21, la viola, el canguro y el zun-zún de la carabela y entre las rondas y canciones.

Los resultados del diagnóstico permitieron la selección de las acciones físico-recreativas para el rescate de los juegos tradicionales en el segundo ciclo nivel educativo primaria. En la propuesta se incluyeron las siguientes acciones físico-recreativas: Festival recreativo, festival de tracción de la soga, programa “A Jugar”, actividades en la acampada pioneril y el festival de juegos tradicionales, el cual se explica a continuación:

El diseño del festival de Juegos tradicionales, tiene como objetivo:

Desarrollar juegos tradicionales que contribuyan a la promoción y rescate de tradiciones en el marco de la escuela, que propicien la formación de valores entre los participantes y brindar actividades físico-recreativas de participación masiva en la escuela, con variadas ofertas para el segundo ciclo del nivel educativo primaria.

Los materiales, los participantes y variantes del festival, se detallan en cada una de las áreas. En apoyo al festival participan maestros, auxiliares pedagógicas, directivos de la escuela, profesores de educación física y guía base de pioneros, así como profesores de recreación del Combinado Deportivos “Mártires de Barbados”, que colaboraron en la realización de la actividad.

Organización y desarrollo: la selección de las áreas que se establecieron para el festival de Juegos tradicionales, se tuvo en cuenta a partir del resultado del diagnóstico de gustos y preferencias de los niños y las sugerencias aportadas por directivos y profesores de la escuela. También constituye un aspecto fundamental el aporte de medios para facilitar la participación.

Para el desarrollo del Festival de Juegos tradicionales se seleccionaron los siguientes juegos:

Área # 1. Nombre del Juego: El rescate.

Materiales: ninguno.

Organización y desarrollo: se marcó el terreno de la siguiente manera, en un extremo se trazó una línea de salida a 15 metros, se organizaron dos equipos con igual número de participantes; los cuales

se colocaron detrás de la línea de arrancada en formación de hileras con sus capitanes al frente. A la señal del silbato el primer participante va en busca de su compañero lo toma de la mano y lo trae hasta la línea de llegada, donde lo suelta para que este a su vez se dirija a buscar al otro compañero. Así sucesivamente se desarrolló el juego hasta que los dos equipos quedaron colocados en la posición inicial detrás de la línea de llegada. El equipo ganador fue el que primero que se colocó en la posición inicial.

Reglas: los niños, tienen que cogerse de las manos sin soltarse y no se puede pasar la línea, hasta que no se den las manos. El capitán se sitúa nuevamente en su puesto una vez que ha traído a un compañero sujeto por la mano. Cada jugador que trae a un compañero se coloca detrás del líder, para ir formando la hilera.

El juego se debe realizar sobre una superficie con césped.

Variante: al efectuar el rescate, el mismo no se realiza con la mano, sino que se pueden poner sentado, de espalda, se acorta la distancia entre 6 u 8 metros.

Área # 2. Nombre del Juego: La pañoleta

Materiales: pañuelo

Organización y desarrollo: se ubicaron dos equipos, en fila, frente a frente, a una distancia de 10 metros; en el centro se marca un círculo con el pañuelo en el medio. Los equipos se enumeran de 0 al 9, cada uno conociendo el número que tienen en su posición. Se comenzó al mencionar un número, para los equipos y salieron a buscar el pañuelo. El primero que agarre el pañuelo y se incorpora sin ser tocado por el equipo contrario, obtiene un punto, si esto ocurre de forma inversa y es tocado, el punto es para el otro equipo.

Área # 3. Nombre del Juego: La viola

Materiales: ninguno.

Organización y desarrollo: un grupo de niños eligieron a uno de sus compañeros para que haga de burrito, este se inclina hacia adelante y apoya firmemente las manos sobre sus rodillas. A una distancia prudencial, los restantes miembros del grupo, esperan para saltar sobre el burrito, los restantes miembros del grupo esperan para hacer lo mismo, uno tras otro va cogiendo impulso y apoyando las manos sobre la espalda del burrito, salta sobre él, a la vez.

Variante: el grupo de niños según salten, se dispersan alrededor del burrito en un diámetro de 8 a 10 metros, el último que salte, dice la frase final (huye que te cogen), el burrito sale a perseguir a los niños, sin salirse del círculo, el que es agarrado, hace de burrito o si se sale del círculo.

El juego se debe realizar sobre una superficie con césped.

Área # 4. Nombre del Juego: El papalote.

Materiales: güines, trozo de madera, papel, pegamento, hilo y telas para la cola.

Organización y desarrollo: el papalote tiene diferentes denominaciones según la región, para elevar el papalote los niños deben sostenerlo con sus manos en contra de la dirección del viento, y quién lo empine debe dar la señal convenida, para soltarlo en el momento oportuno, e inmediatamente recoger el hilo para estabilizarlo, en caso de no lograrlo deberá correr buscando la altura del papalote.

Variante: se pueden utilizar otros objetos volantes como chiringas y jabas de nylon.

Área # 5. Nombre del Juego: La suiza.

Materiales: varias suizas de confección industrial o las confeccionadas por los profesores o familiares como elaboración de medios para esta actividad.

Organización y desarrollo: la suiza, conocida también como comba, es un juego donde se usa sogas o cuerda de 2 a 3 metros de largo, generalmente provista en los extremos de empuñadura de madera o plástico, que facilita el movimiento rápido de las muñecas al hacerla girar. El que logre completar la serie primero será el ganador; la actividad es acompañada por diferentes ritmos.

Variante: la barca, que consiste en que la suiza se balancea de un lugar a otro, sin describir el círculo completo, los participantes se van saliendo cuando fallan, deben entrar de forma organizada esquivando la cuerda, entrando y saliendo, en cada ronda se subirá ligeramente la altura de la cuerda o suiza, hasta que quede un solo saltador, quien será el ganador.

Área # 6. Nombre del juego: Zun-zún de la carabela.

Organización y desarrollo: se realizó un círculo en posición sentado, la cara se oculta entre las piernas. Un niño que se selecciona caminará con un objeto en la mano, alrededor del círculo mientras va diciendo:

Zun-zún de la carabela.

Al que se duerma

le doy una pela,

manos atrás, cabeza agachá,

al que le toque, se quedará.

El niño deja caer detrás de un jugador el objeto que lleva, éste, al advertirlo, se pone de pie y corre para tratar de atrapar a quien se lo puso; si no logra tocarlo antes de llegar al lugar que él ocupaba, se queda, y si llega primero al lugar, se sienta. Entonces, el jugador que lo perseguía continuará el juego como el Zun-zún de la carabela.

Variante: puede cambiarse la dirección, pero sólo una vez y se mantiene igual el propósito.

Área # 7. Nombre de la actividad: Animación físico-recreativa en el festival.

Materiales: equipo de audio, micrófonos y copia del guión del festival.

Organización y desarrollo: la animación estuvo matizada por estimular la convocatoria a participar de las actividades previstas, por ello se divulgaron las áreas y juegos en que pueden incorporarse, se mencionaron los responsables de cada área.

En la animación se insertaron iniciativas individuales y de grupos participantes, donde se realizaron juegos de participación a partir de adivinanzas, trabalenguas y refranes; se mencionaron las áreas más destacadas y se finalizó el festival.

Criterio de especialistas

Los especialistas respecto a las acciones físico-recreativas para el rescate de los juegos tradicionales en el segundo ciclo nivel educativo primaria, en el Seminternado "Rubén Carrillo Sánchez", consideraron como necesario y factible su puesta en práctica, donde expusieron como significativo, concebir el desarrollo de las acciones a partir de la integración de los profesores de Educación Física y los de Recreación del combinado deportivo, ya que no implica la utilización de muchos recursos.

En cuanto al rescate de tradiciones prevalecen las valoraciones de muy adecuado y adecuado, al considerar a los juegos como una vía del conocimiento para los niños de muchos de estos juegos que tradicionalmente han sido practicados por diferentes generaciones y que en el caso de la propuesta permite insertar rondas, canciones infantiles, adivinanzas y refranes, que desde su diseño van orientados a propiciar y motivar a los niños a implicarse como protagonistas de las actividades.

Los especialistas son del criterio que la dimensión diversidad está matizada por el diseño de variedad de opciones físico-recreativas y juegos tradicionales, que posibilitan la participación de todos; teniendo en cuenta la inclusión.

Se realizó un análisis comparativo de los resultados de la observación de las dimensiones establecidas en el diagnóstico y de la observación de estas mismas dimensiones, posterior a la aplicación de las acciones físico-recreativas para el rescate de los juegos tradicionales.

Tabla # 1. Comparación de las observaciones en los dos momentos

1ra Observación		Evaluación de las dimensiones. Etapa I. Diagnóstico		
		Participación	Diversidad	Animación
Evaluación	B	100%	14,2%	0
	R	0%	71,4%	14,2%
	M	0%	14,2%	85,1%
2da Observación		Evaluación de las dimensiones. Aplicación		
		Participación	Diversidad	Animación
Evaluación	B	100%	71,4%	42,8%
	R	0%	28,5%	42,8%
	M	0%	0%	14,2%

En la dimensión Tiempo Libre se constató, que las mismas se realizaron en el tiempo que los niños disponían, lo que representó el 100%, prevaleciendo el horario después de las 4:20 p.m.; se incluyó una actividad un sábado en la mañana de 9:00 a.m. a 11:00 a.m. La dimensión fue evaluada de bien. En la organización del área y los medios, en cinco actividades, el 71,4%, evaluadas de bien y dos actividades fueron evaluadas de regular, el 28,6, ninguna se evaluó de mal.

Respecto a la dimensión Juegos tradicionales, se constató que seis actividades fueron evaluadas de bien, el 85,7%, una actividad de regular, el 14,2%, de forma general la dimensión fue evaluada de bien.

En la Participación, prevalecen en los resultados de las observaciones del diagnóstico que el 100%, son evaluadas de bien y en la dimensión Diversidad, cinco actividades, el 71,4%, son evaluadas de bien, en dos actividades prevalecen limitaciones en cuanto la variedad de juegos, y la participación de todos, por lo cual son evaluadas de regular, el 28,5%. El desarrollo de la Animación físico-recreativa muestra un progreso, que se evidencia en tres actividades que son evaluadas de bien, el 42,8%, tres actividades evaluadas de regular, 42,8% y solo una actividad es evaluada de mal, 14,2%.

El área se acondicionó colocándose los medios utilizados de forma organizada, los profesores responsables de la actividad, contaron con el diseño de las mismas, sin embargo, prevalecieron limitaciones en el desarrollo del guión.

Se incluyeron una variada gama de juegos en sus diferentes expresiones, además se utilizaron temas de música infantil en su desarrollo. Los niños manifestaron interés y disposición por participar de las actividades, donde aportaron iniciativas junto a sus maestros. Se constató mayor variedad de opciones y se promovió la participación de todos, que incluyeron niños con algunas discapacidades.

Conclusiones

Los resultados del diagnóstico permitieron conocer los gustos y preferencias físico-recreativas de los niños, donde seleccionaron el Festival recreativo, a Jugar, Festivales papalote, Festival de juegos tradicionales y bailar ula-ula, las carreras en saco, tracción de la soga. Entre los juegos en que desearon participar se destacaron: la suiza, el papalote, yaquis, bolas cubanas, agarrao, el burrito 21, la viola, el canguro y el Zun-zún de la carabela.

Las acciones físico-recreativas propiciaron el rescate de los juegos tradicionales; que se caracterizaron por la variedad de opciones; el diseño metodológico descrito a partir del nombre del

juego, materiales, organización y desarrollo, así como contaron con variantes para cada uno de ellos, que son de fácil realización y no requiere de grandes recursos para su puesta en práctica.

Referencias

- Batista, J. (2015). *La animación recreativa*. *Efdeportes*. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/>
- Cedeño, C, R., Russell, Y., y Enríquez, L, C. (2016). Alternativa metodológica orientada a sistematizar los juegos tradicionales en las clases de Educación Física escolar. URL: www.deporvida.holguin.cu, [deporvida.uho.edu.cu](http://www.deporvida.uho.edu.cu)
- Leal, A.L., Iznaga, A., Domínguez, A. & Rodríguez, U. (2020). La dimensión ambiental en los planes de la calle en Camajuaní. Una propuesta de juegos. *Revista ciaf*, vol 7, No 1, pág 15-29. <http://revistaciaf.uclv.edu.cu/index.php/CIAF/article/view/112/117>
- Mendoza, M., Tarpuk, E. & Lara, L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación Física. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*. Año 8, Núm. 44. <http://emasf.webcindario.com>
- Navarrete, M. & Domingo, L. (2002). *Consideraciones didácticas para la aplicación de los juegos populares en el currículum de Educación Física en la Educación Primaria*. Disponible en <http://www.efdeportes.com/>
- Nieves, MD., Domínguez, A y Rodríguez, UB (2020). El juego como actividad físico-recreativa fundamental en la formación del niño. *Revista ciaf*, vol 7, No 2, pág. 44-56. <http://revistaciaf.uclv.edu.cu/index.php/CIAF/article/view/124>
- Pérez, A. (2010). *Recreación: fundamentos teórico metodológicos*. Editorial Deportes, La Habana.
- Pupo, HR., Méndez, LN., Palacio, DM y Dashiell González, D (2020). Actividades físico-recreativas para la participación comunitaria de niños con necesidades educativas especiales. *Revista ciaf*, vol 7, No 2, pág. 01-16. <http://revistaciaf.uclv.edu.cu/index.php/CIAF/article/view/120/180>
- Ramírez, M., Díaz, M., & Arencibia, A. (2017). *Juegos motivacionales y/o preparadores para la clase de Educación Física de tercer grado*. Disponible en <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/718>