

Tipo de artículo: Artículo original

Recibido: 25/11/2019

Aceptado: 23/03/2020

La dimensión ambiental en los planes de la calle en Camajuaní. Una propuesta de juegos

The environmental dimension in the street plans in Camajuaní. A proposal of games

Ana Julia Leal García¹, Armando Iznaga Muñoz^{2*}, Amelia Domínguez Ventura³, Urbano Rodríguez Martínez⁴

¹ Dirección Municipal de Deportes. Camajuaní, Cuba. Orcid 0000-0002-9419-1367

² Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Facultad de Cultura Física, Cuba. Orcid 0000-0002-2068-6965

³ Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Facultad de Cultura Física, Cuba. Orcid 0000-0001-7305-1077

⁴ Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Facultad de Cultura Física, Cuba. Orcid 0000-0002-4984-6395

* Autor para correspondencia: aiznaga@uclv.cu

Resumen

El trabajo que se presenta aborda una temática de vigencia actual en función de la relación entre los seres humanos y su entorno natural, a partir de la importancia en la formación de la joven generación para aprender a disfrutar y conservar el entorno a través de actividades que permitan el disfrute del mismo y a la vez su conservación en aras de que sea duradero para próximas generaciones. En este caso se relaciona con uno de los programas de la Recreación Física, los planes de la calle. El objetivo del trabajo estuvo dirigido a diseñar juegos que introduzcan la dimensión ambiental en los planes de la calle con niños de la zona 25 del Consejo Popular II de Camajuaní. Se utilizaron varios métodos y técnicas de investigación como la revisión documental, la observación, la encuesta, la entrevista, el criterio de especialistas y la distribución empírica de frecuencias. La significación práctica se centró en la confección de los citados juegos que introducen la dimensión medioambiental. Se obtuvo como resultado significativo, juegos no establecidos para este tipo de actividad, los cuales integran soluciones a problemáticas que afectan la comunidad y transmiten conocimientos medioambientales, además, pueden aplicarse en cualquier zona y permiten ejercitar habilidades motrices y capacidades físicas necesarias para el correcto desarrollo físico de los niños, según el criterio de los especialistas.

Palabras clave: juegos físico- recreativos; educación medio ambiental; planes de la calle

Abstract

The work presented addresses a topic of current validity depending on the relationship between human beings and their natural environment, based on the importance of training the young generation to learn to enjoy and preserve the environment through activities that allow the enjoyment of it and at the same time its conservation in order to make it durable for future generations. In this case it is related to one of the programs of Physical Recreation, street plans. The objective of the work was directed to design games that introduce the environmental dimension in street plans with children from zone 25 of the Popular Council II of Camajuaní. Various research methods and techniques were used, such as document review, observation, survey, interview, specialist judgment, and empirical frequency distribution. The practical significance focused on the preparation of the aforementioned games that introduce the environmental dimension. As a significant result, games not established for this type of activity were obtained, which integrate solutions to problems that affect the community and transmit environmental knowledge, and can also be applied in any area and allow the exercise of motor skills and physical necessary capacities for the correct physical children's development, according to the criteria of specialists.

Keywords: *Physical-recreational games; environmental education; street plans*

Introducción

En la actualidad una de las mayores preocupaciones de los territorios es el cuidado del medio ambiente, considerando este como un importante legado para el futuro, en este sentido en el municipio de Camajuaní en su estrategia medioambiental se hace un llamado a lograr en los niños una cultura medioambiental introduciendo esta por todas las vías posibles y así poder influenciar a todos en sus modos de actuación.

Es necesario además tener en cuenta el marcado interés por la protección del medio ambiente del estado cubano que a partir del triunfo revolucionario en 1959 elabora y promulga leyes dirigidas a materializar sus principios. Al mismo tiempo se crearon varios centros e instituciones científicas cuya misión estuvo dirigida al estudio, protección y uso racional de los recursos naturales del país. Se desarrollaron múltiples programas sociales, así como la protección de la flora y la fauna, el patrimonio forestal y otros ecosistemas que sentaron sus bases para una incipiente política ambiental.

La ciudad se ha convertido en el hábitat típico de la humanidad actual. Para caminar hacia una sociedad ecológica es necesario cambiar los hábitos y las dinámicas urbanas, donde la arquitectura, el transporte, el uso del suelo, la recuperación de suelos degradados, las decisiones comunitarias, así

como las costumbres sociales, la educación y la cultura estén íntegramente relacionados entre sí. (Santana, 2003)

En este sentido, Alarcón (2013) señala que es necesario multiplicar esfuerzos y acciones que permitan desarrollar una cultura que fomente la aplicación de nuevas estrategias ambientales. Para la participación en las actividades recreativas con enfoque ambiental, deben agruparse los niños por grupos de edades de manera que puedan participar sin dificultades y comprender los mensajes que con ellas se quiere transmitir.

El término recreación desde la prospectiva pedagógica de estos días, tiene por cierto, un significado más amplio. Se le considera como una actitud o estado de ánimo para emprender nuevas actividades que impliquen experiencias enriquecedoras, un sistema de vida para ocupar positivamente las horas libres. (Fullea, 2004)

Las actividades en función recreativa indican el tipo de actividad; su oportunidad y duración lo define el individuo según sus intereses, habilidades, capacidades, experiencias y el nivel de información, porque la opcionalidad es una característica propia de la actividad recreativa, aunque esta relación se realiza sobre la base de intereses individuales, es condicionada socialmente, con esto se busca enfatizar que las características propias de la misma actividad puede constituir una actividad recreativa o laboral. (Pérez, 2010)

Según Pérez (2015) el término Recreación se refiere a divertir, alegrar, deleitar, en una búsqueda de distracción, no es sólo la agradable forma de pasar el tiempo libre sino el aprovechamiento de este tiempo de forma positiva en la sociedad, de manera tal que contribuya al desarrollo de la personalidad del hombre. La recreación está ligada por tanto con la educación, auto educación, higiene física y psíquica, la diversión, la salud física, mental y la cultura en general. Los procesos de actividades físicas y deportivas a nivel de barrio, como medio de la recreación, varían mucho de acuerdo a las características de los mismos, y no pueden ser mejor sin tener en cuenta necesidades, gustos, preferencias e intereses.

Por su parte Rodríguez (2019) plantea que estos procesos de actividades físicos y deportivos, desarrollan aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que

salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de autoestima y otros valores humanos.

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. Dentro de las direcciones estratégicas de la recreación está la educación y protección del medio ambiente que es un sistema complejo y dinámico de interrelaciones ecológicas, socioeconómicas y culturales, que evoluciona a través del proceso histórico de la sociedad.

En las actividades que forman parte del programa de la Recreación Física en Cuba, están los planes de la calle para garantizar el recreo físico del niño en su tiempo libre y durante los períodos vacacionales, brindando una programación consecuente con sus intereses.

Munne (2019) plantea que, a través del plan de la calle, se ofrecen las posibilidades más amplias de participación de recreación física como expresión de una programación extraescolar, por tanto, se puede considerar este plan como un complemento de los programas de Educación Física.

El plan de la calle abarcará actividades para niños en edades comprendidas de 6 a 9 años convenientemente ajustadas a las necesidades e intereses de cada grupo. Aspira no solo a promover el interés de las amplias masas infantiles por la educación física y el deporte, sino a servir como vehículo idóneo para inculcar desde edad temprana la disciplina, la confraternidad, el sentido de responsabilidad y el amor por el deporte puro y sano.

Entre los objetivos que se busca lograr en el plan de la calle están:

- Proporcionar a través de diferentes juegos la participación de las masas infantiles en actividades recreativas como expresión de sus necesidades en esta edad.
- Contribuir mediante los juegos y deportes, a la incorporación de hábitos socialmente aceptables; como son el respeto de las reglas establecidas, la disciplina, el autocontrol y el colectivismo, sentido de la responsabilidad y la incorporación a la dimensión ambiental.
- Aportar en el tiempo libre de los niños elementos dinámicos capaces de contribuir al desarrollo físico, social e intelectual.

- Dar oportunidad de participación para contribuir al desarrollo socio-político e ideológico.
(Munne,2019)

La característica más importante de los planes de la calle como actividades de tiempo libre, desde el punto de vista de la formación de los rasgos sociales, es que ejercen una acción formativa y facilitada por la recreación. En este sentido Domínguez (2018) plantea que, al contrario de la enseñanza, las actividades de tiempo libre no transmiten conocimientos en forma expositiva y autoritaria, sino que moldean las opiniones, influyen sobre los criterios que tienen las personas respecto a la sociedad, sus problemas y sus soluciones, así como transmiten de manera emocional y recreativa las informaciones de contenido mucho más diverso que las que se transmiten en el mismo tiempo por el sistema de enseñanza.

Hasta el momento no se ha podido encontrar fuentes de referencias específicamente sobre juegos, que le den tratamiento a la dimensión ambiental, situación de actualidad no contemplada en folletos o libros especializados, por lo que se asume que en la práctica la dimensión ambiental no se incluye en este tipo de actividades, en tanto se considera necesario plantear como objetivo: diseñar juegos que introduzcan la dimensión medio ambiental en los planes de la calle con niños de la zona 25 del consejo popular II de Camajuaní.

La importancia del trabajo radica en una propuesta de llevar la educación ambiental al barrio a través de actividades recreativas y no dejarlo a la espontaneidad, específicamente en los planes de la calle, ya que se cuenta con el personal adecuado. La misma tiene las condiciones para aglutinar y contribuir a crear una red de multiplicadores en la transformación de la comunidad, promoviendo la participación y relaciones concretas a partir de su propio esfuerzo y gestando voluntad de cambio.

Materiales y métodos

Población y muestra

Para la realización de este estudio se utilizó una población de 123 niños y se tomó como muestra 40 de ellos, de la zona 25 del consejo popular II del municipio Camajuaní, así como otra población de los 16 profesores de recreación física del municipio, teniendo en cuenta que rotan por las diferentes zonas de este consejo popular.

El tipo de muestreo que se utiliza es el intencional, seleccionando como unidad de análisis a todos los niños comprendidos entre las edades de 6 a 9 años, todos escolares y de ellos 22 del sexo femenino y 18 del sexo masculino, que representan el 32,52 % con relación a la población.

Métodos y/o técnicas de investigación

Se aplicaron los siguientes métodos

Revisión documental: en la fase diagnóstica, se realizó para constatar las orientaciones existentes en los documentos que rigen las actividades recreativas en la comunidad, se revisa el Programa de Recreación Física y las orientaciones metodológicas para los planes de la calle, estos documentos rigen la labor de los profesores de recreación física en cuanto a la planificación de las actividades y las orientaciones para el desarrollo de las mismas.

También se revisa la ley 81 del medio ambiente, específicamente capítulo VII artículo 47, esta ley orienta la inclusión de actividades de carácter medio ambiental en todos los organismos y grupos sociales.

Encuesta: con el objetivo de conocer qué nivel de conocimientos tienen los 40 niños entre 6 y 10 años de la zona 25 del consejo popular II de Camajuaní, sobre la problemática medio ambiental de su entorno.

Entrevista estandarizada: con el objetivo de conocer si introducen la dimensión ambiental en su trabajo y el dominio que tienen del tema, se aplica a los 16 profesores de recreación que laboran en las zonas del consejo popular II de Camajuaní.

Para el procesamiento de los datos se aplica el análisis porcentual. Se tuvo en cuenta al realizar la valoración cuantitativa de los resultados obtenidos a través de los diferentes instrumentos aplicados.

El criterio de especialistas: se empleó para obtener una valoración acerca de los juegos propuestos con enfoque medioambiental.

El estudio parte de una fase diagnóstica con el objetivo de determinar las carencias y necesidades en cuanto a conocimiento medioambiental de los niños y los profesores de recreación física que laboran

en la zona, así como la elaboración de actividades recreativas que pudieran mejorar el nivel de los conocimientos medioambientales en los niños de esta comunidad.

Resultados y discusión

Resultado del análisis documental

Al analizar los contenidos propuestos por el programa de Recreación Física, se pudo constatar que el mismo aborda la temática ambiental de forma general, vincula en gran medida el desarrollo humano y la recreación física como una vía para influir en la formación de la personalidad y cultura de los niños y los adultos.

Este programa orienta específicamente, cómo vincular la dimensión ambiental a los planes de la calle, de forma tal que los mismos puedan cumplir también con esta arista de la formación integral del hombre.

Resultados de la entrevista a los profesores de recreación física

Las entrevistas realizadas a los 16 profesores de recreación física que trabajan en los planes de la calle en el municipio dieron como resultado que de ellos:

- 16 conocen el concepto del medio ambiente, para un 100%.
- 11 desconocen algún problema medioambiental que afecte la comunidad, para un 75 %.
- 14 no conocen cómo abordar la temática medioambiental en su trabajo, para un 87,5%.
- 16 no pueden poner en práctica en los planes de la calle los conocimientos sobre el cuidado del medio ambiente, para un 100%.

Se puede afirmar que los profesores de recreación física dominan el concepto de medio ambiente, a pesar de no estar al tanto de problemas medioambientales que afectan la zona donde laboran, lo que constituye una limitante a la hora de incluir la dimensión ambiental en sus actividades recreativas. Además, reconocen su imposibilidad para poner en práctica y vincular los conocimientos medioambientales en los planes de la calle y en otras actividades recreativas.

Resultados de la encuesta

Se encuestaron los 40 niños. Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

- 29 no conocen el concepto de medio ambiente, para un 72,5%.
- 30 consideran al murciélago como un animal perjudicial para el hombre, para un 75%.
- 32 no saben cómo proteger el río desde el barrio, para un 80%.
- 40 no conocen a ningún animal endémico del municipio, para un 100%.

Al realizar el análisis de los resultados de la encuesta se puede concluir que los niños entre 6 a 9 años que viven en la zona 25 del consejo popular II de Camajuaní, en su mayoría no dominan el concepto de medio ambiente, no identifican correctamente la especie endémica de su localidad y además no se manifiestan en cuanto a cómo cuidar el río Camajuaní desde su barrio, a pesar de vivir en los márgenes de un arroyo que desemboca en él.

Los datos que se obtienen en el diagnóstico corroboran la necesidad de introducir la dimensión ambiental en los planes de la calle como una alternativa para influir en la formación integral de los niños de esta zona, así como en su educación medioambiental.

Juegos propuestos

Juego 1. Nombre: recupera y recicla.

Objetivos: contribuir al saneamiento del entorno realizando carrera rápida.

Material: todo lo que se puede recuperar como materia prima.

Organización: se forman 4 equipos colocados detrás de una línea de salida, delante de cada equipo y a 2m se colocan objetos recuperables. Al final se coloca una caja con la palabra reciclar, dividida en tres secciones: metales, plásticos y, papel y cartón y colgando de ella varias tarjetas.

Desarrollo: a la orden de salida el primer niño corre, toma un objeto y sigue a depositarlo en la caja, coge una tarjeta y regresa para dar la salida.

Reglas: gana el equipo que primero termine, el alumno en turno no debe salir hasta que se toque la mano, dar a conocer lo que se obtuvo después de reciclar y que aparece en las tarjetas.

Juego 2. Nombre: Juega y ahorra.

Objetivos: crear conciencia para el ahorro de electricidad y trabajar la habilidad de saltar en un solo pie con rapidez.

Material: pancartas hechas de madera y cartón.

Organización: se forman 4 equipos colocados detrás de una línea de salida, a 5m se colocan pancartas que representan equipos electrodomésticos y al reverso la palabra clic.

Desarrollo: a la orden de salida el primer niño sale saltando en un pie, llega a la pancarta, la gira de manera que la palabra clic quede visible y regresa para dar salida.

Reglas: gana el equipo que primero termine. En la ida hay que saltar en un solo pie. No salir hasta no ser tocado. Apagar un equipo al final. Variante: hacerlo alternando los pies o recorrer el trayecto dentro de un saco.

Juego 3. Nombre: Juega y protege.

Objetivos: contribuir al cuidado y conservación de la fauna del territorio y realizar carrera en zigzag.

Material: pancartas hechas de madera y cartón.

Organización: se forman 4 equipos colocados detrás de una línea de salida, a 2m se coloca una pancarta que represente una jaula, detrás a un metro, otra con un casillo y así sucesivamente todo objeto que represente peligro para las aves.

Desarrollo: a la orden de salida el primer niño sale y gira la primera pancarta, continua en zigzag hasta el final y regresa a dar la salida.

Reglas: gana el equipo que primero termine. Girar una pancarta. Correr en zigzag. No salir hasta no ser tocado. Variante: puede ser ejecutado en cuadrupedia, saltando o en carretilla.

Juego 4. Nombre: Amigo murciélago.

Objetivos: contribuir al conocimiento de las especies protegidas en el territorio y realizar carrera venciendo obstáculos.

Material: vallas, cartulina o cartón.

Organización: se forman 4 equipos colocados detrás de una línea de salida, a 3m se coloca una valla con un cartel que diga mosquitos, después se colocan otras 4 a 2m de distancia cada una con las siguientes palabras: mosca blanca, guasasas y a 3m la última valla que dirá abono.

Desarrollo: a la orden de salida el primer niño corre y salta las cinco primeras vallas, le da la vuelta a la última y regresa a dar la salida.

Reglas: gana el equipo que primero termine. Saltar las vallas. Dar la vuelta a la última.

Juego 5. Nombre: Protege al río.

Objetivos: realizar el saneamiento del entorno en el territorio y embellecerlo, realizar carrera en parejas.

Material: árboles hechos de cartón con una base de latas de cerveza o refresco, latas con carteles, sogas o tiras.

Organización: se forman 4 equipos colocados detrás de una línea de salida, a 8m se hace un río de 1m de ancho, sus orillas serán dos sogas o tiras. Dentro del río colocar carteles que digan: cáscaras, papeles, cartón, plásticos, metales, gomas, botellas, pomos, desperdicios. A cada pareja se le dará un árbol antes de empezar el juego.

Desarrollo: a la orden de salida la primera pareja corre hacia el río, le saca un cartel y le coloca en la orilla el árbol que lleva. Después regresa a dar la salida.

Reglas: gana el equipo que primero termine. Extraer del río un solo cartel.

Juego 6. Nombre: A limpiar el mundo.

Objetivos: conocer los elementos que provocan la contaminación ambiental. Realizar carrera rápida.

Material: latas de refresco, cervezas, cartulina o cartón y pedazos de madera.

Organización: Se forman 4 equipos colocados detrás de una línea de salida. Frente a cada equipo se traza una carrilera que simule una calle de 40 a 50cm de ancho. Al final se colocan carteles que digan: papeles, ruidos, humo, cáscaras, cartones, comidas, frutas.

Desarrollo: a la orden de salida el primer niño corre hasta el final de la calle, retira uno de los carteles y regresa a dar la salida.

Regla: gana el equipo que primero termine. No salirse de la calle. No salir hasta no ser tocado.

Variante: Se puede realizar saltando con ambos pies, en carretilla, cuadrupedia y arrastrándose.

Juego 7. Nombre: Ayuda a la Jutía Rata.

Objetivos: proteger la flora y la fauna, realizar desplazamientos en cuadrupedia.

Material: pancartas hechas de madera y cartón.

Organización: se forman 4 equipos, delante se colocan pancartas con 2m de separación que digan cazadores, tala, hombres, perros, gatos, pinos, petróleo, autos.

Desarrollo: a la orden de salida el primer niño se desplaza en cuadrupedia y gira la primera pancarta, continúa entre las demás hasta llegar a la última y regresa corriendo para dar la salida.

Reglas: gana el equipo que primero termine. Ir en cuadrupedia. Girar una pancarta. Variante: se puede realizar en carreras en zigzag.

Juego 8. Nombre: Protege al manatí.

Objetivos: conocer los elementos que afectan la flora y fauna, realizar carrera rápida.

Material: pancartas hechas de madera y cartón.

Organización: se forman 4 equipos, a 8m se colocan palabras en pancartas que representen peligro como pescar, petróleo, tala, barcos, caza, redes, contaminar.

Desarrollo: a la orden de salida el primer niño sale corriendo hasta la línea final, gira una pancarta y regresa.

Reglas: gana el equipo que primero termine. Girar una pancarta.

Variante: se puede realizar saltando con uno o ambos pies.

Juego 9. Nombre: La caverna del saber.

Objetivos: proteger el entorno natural subterráneo como las cuevas o cavernas. Realizar carrera rápida.

Material: carteles de cartón de 30cm x 10cm, vallas.

Organización: se forman 4 equipos colocados detrás de una salida, a 8m se coloca la entrada de una cueva con un cartel que la identifique. Después de la entrada colocar carteles en el suelo.

Desarrollo: a la orden de salida el niño corre hasta la entrada de la cueva, entra en cuadrupedia toma un cartel que contenga nombres o imágenes de animales que viven en las cuevas y regresa en línea recta a entregar el cartel seleccionado.

Reglas: gana el equipo que primero termine. Entrar y salir en cuadrupedia. Tomar un cartel. Leer las palabras al final.

Juego 10. Nombre: Protege el monumento.

Objetivos: mantener bella la escuela, la comunidad y la ciudad. Realizar una carrera rápida

Material: cartulina y pancartas.

Organización: se forman 4 equipos colocados detrás de una línea de salida, a 2m de distancia se colocan tarjetas con acciones positivas para pintar, limpiar, chapear, restaurar, flores. Al final colocar la palabra monumento en una pancarta.

Desarrollo: a la orden de salida el niño corre, toma una tarjeta y va a depositarla al monumento. Luego regresa.

Reglas: gana el equipo que primero termine. Tomar una tarjeta y depositarla en el monumento.

Juego 11. Nombre: Ranas Glotonas.

Objetivo: conocer la labor ambientalista de la rana. Habilidad de saltar con dos pies.

Material: cartulinas con nombre de insectos o figuras que lo representen.

Organización: se forman 4 equipos colocados detrás de una línea de salida, posterior a ella y en toda el área de juego se riegan las tarjetas.

Desarrollo: a la orden de salida el primer niño sale saltando con dos pies a capturar un insecto y lo trae para su equipo. Le da la salida con una palmada al compañero en turno.

Reglas: gana el equipo que primero termine. No salir hasta no ser tocado. Variante: realizarlo por tiempo. Gana el equipo que más insectos capture en un tiempo determinado.

Juego 12. Nombre: Arañas ecológicas.

Objetivos: conocer los beneficios que reporta la araña al hombre. Realizar la carrera rápida

Material: cartulina o cartón, figuras que representen insectos. Net de voleibol o algo que simule una red parecida a las que tejen las arañas.

Organización: se forman 4 equipos colocados detrás de una línea de salida. Posterior a ella y regados por toda el área se colocan las cartulinas. A 8m de la línea de salida colocar la net.

Desarrollo: a la orden de salida el primer niño corre a capturar un insecto, lo lleva a la tela de la araña y lo deja atrapado. Después regresa a dar la salida a su compañero.

Reglas: gana el equipo que primero termine. No se puede salir hasta no ser tocado.

Variante: se puede realizar en cuadrupedia para imitar el desplazamiento de la araña

A través de los juegos los niños ejercitan: carrera rápida, carrera en parejas, carrera venciendo obstáculos, salto con uno y ambos pies, cuadrupedia, agilidad entre obstáculos.

Valoración de la propuesta por criterios de especialistas

La propuesta se sometió al criterio de diez especialistas para conocer sus opiniones y cómo la valoran, utilizando para ello una escala valorativa.

Los especialistas seleccionados tienen más de 20 años de experiencia, todos han sido profesores de Educación Física (se mantienen 2). Todos han participado en eventos científicos, fórum de ciencia y técnica y eventos de pedagogía. Este método fue utilizado de forma escrita e individual a una muestra de 10 sujetos entre ellos: 2 máster (uno de ellos es ingeniero industrial y el delegado municipal del CITMA) y 8 licenciados, de ellos 7 en funciones de dirección en el Sectorial Municipal de Deporte y 2 profesores de recreación. Todos graduados de la maestría en Actividad Física en la Comunidad.

Resultó significativo el alto por ciento de coincidencia de opiniones con respecto a la valoración de la propuesta, lo que apunta a favor de la misma y la aplicación de los juegos para elevar los conocimientos ambientales en las actividades del plan de la calle.

Al ser consultados los especialistas vertieron criterios generalizados a favor de los juegos propuestos destacándose aspectos como:

- Aportan una nueva vía para introducir temáticas ambientales en actividades recreativas.
- Rescatan sentimientos de identidad en los niños.
- Contribuye a elevar el nivel de conocimiento de niños sobre el tema medio ambiente.
- A través de estos juegos se logra formar conciencia ambiental en los niños.

De los 10 especialistas que conforman la muestra, 9 estuvieron totalmente de acuerdo con la factibilidad de la propuesta para solucionar el problema planteado, lo que representa el 90% y uno estuvo de acuerdo solo parcialmente, para un 10%. La sumatoria de los resultados de estos ITEMS refleja que el 100% expresaron actitudes positivas acerca de la factibilidad teórica de la propuesta.

Conclusiones

Los resultados del diagnóstico arrojan que existe insuficiencia en el tratamiento de la dimensión ambiental a través de los juegos que se realizan en los planes de la calle de la zona 25 del consejo popular II de Camajuaní, con niños de las edades entre 6 y 9 años.

La elaboración de juegos que se conciben con el tratamiento de la dimensión ambiental en los planes de la calle, contribuyen a la recreación y a adquirir conocimientos sobre el medio ambiente en los niños de estas edades.

Los resultados obtenidos de la aplicación del criterio de especialistas, afirman que los juegos diseñados para introducir la dimensión ambiental en las actividades recreativas de los planes de la calle, constituyen una nueva vía para el logro de este objetivo.

Referencias

- Alarcón, (2013). Retos de la educación superior en Cuba. Conferencia en la Convención Internacional Pedagogía 2013. La Habana.
- Domínguez, A. (2018). Estrategia metodológica para la labor educativa de los docentes de la disciplina Recreación Física en la carrera Cultura Física. Tesis presentada en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias de la Cultura Física. Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas, Santa Clara
- Fullea Bandera, P. (2004). Recreación Física: El Modelo cubano. Dirección Nacional de Recreación, INDER. Cuba.
- Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación. Dirección de Recreación. (2008). Folleto Técnico Metodológico no. 2. La Habana, imprenta "José Antonio Huelga", Cuba.
- Munne, F. (2019). Psicología del Tiempo Libre. Un enfoque crítico. Espíritu Guerrero Editor. Buenos Aires. Argentina

- Pérez, A (2010). Recreación. Fundamentos teóricos y metodológicos. Empresa Gráfica Juan Marinello.
- Pérez, A. (2015). Tiempo libre, habilidades deportivas y estilos de vida de la población mayor de 15 años de La Habana. Tesis presentada en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias de la Cultura Física. Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte "Manuel Fajardo", La Habana.
- Rodríguez, J. (2019). La Animación Sociocultural físico-recreativa educativa en la comunidad montañosa Jibacoa. Tesis presentada en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias de la Cultura Física. Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas, Santa Clara.
- Santana Lugones, J. L. (2003). La Contextualización de la Dimensión Ambiental en el Proceso de Formación de los Profesionales del Eslabón de Base del Deporte de Alto Rendimiento (Tesis de doctorado). La Habana.