

**DIRECCIÓN MUNICIPAL DEL INDER
SAN CRISTÓBAL**

TÍTULO: Propuesta de proyecto para el rescate de los juegos tradicionales rurales en el Consejo Popular “Ciro Redondo” del municipio San Cristóbal de la provincia de Pinar del Río.

AUTORA: Lic. Dainery González Figueredo.

SINTESIS CURRICULAR

Profesora de una Escuela Comunitaria de Montaña en San Cristóbal; ha participado en fóruns científicos municipales y provinciales.

RESUMEN

En nuestro trabajo se aborda lo referido a la importancia de los juegos tradicionales rurales en la cultura de los pueblos, como base de las tradiciones y expresión clara de las civilizaciones en sus diferentes estadios de desarrollo. También se reflexiona sobre la importancia que tiene la incorporación y el rescate de los mismos a un proyecto que se pondrá en práctica en determinados periodos ya sean semanas de receso o planes vacacionales producto a que los mismos no han sido valorados en nuestra provincia debido a que su propio desarrollo alcanzado trajo por consecuencias favorecer otra serie de prácticas que se les consideraba como actividades menores, se ha ido perdiendo el ejercicio de ellos. El desarrollo cultural llegado a nuestras zonas rurales a propiciado que el niño se pase la mayor parte del tiempo en la escuela insertado en los planes de estudios integrales y sienten gran interés por permanecer el tiempo del que dispongan en juegos computarizados, actividades. Consideramos que el rescate y la continuidad de los juegos ayudaría a resolver en gran medida las necesidades del empleo del tiempo libre en actividades (unas novedosas, otras no tan novedosas) en las comunidades aun en estos momentos difíciles por los que esta

atravesando el país y en especial la provincia y el municipio san Cristóbal el cual sufrió los embates de dos poderosos huracanes que arrastraron a su paso gran cantidad de recursos materiales por lo que es necesario para nosotros a través de este proyecto levantar el estado de animo de los niños de esta zona y rescatar lo que ya se había perdido y al mismo tiempo frenaría por un lado el éxodo en las montañas donde las personas estarían más a gustos, junto a la implementación de los nuevos programas de la revolución en las condiciones de vida que presentan en muchas de estas, así como el progreso que se pretende continuar para mantener a la población de estas zonas.

INTRODUCCIÓN.

Los juegos recreativos tradicionales rurales en nuestra provincia quizás no han sido valorados en justa medida durante un largo período, debiendo a que su propio desarrollo alcanzado trajo por consecuencias favorecer otra serie de prácticas se les consideraba como actividades menores, se ha ido perdiendo el ejercicio de ellos. El desarrollo cultural llegado a nuestras zonas rurales a propiciado que niño se pase la mayor parte del tiempo en la escuela insertado en los planes de estudios integrales y sienten gran interés por permanecer el tiempo del que dispongan en juegos computarizados, así mismo los adultos emplean tiempo en juegos de mesa, olvidando prácticas de juegos que se derivan de actividades propias de es zona donde se refleja las costumbres y tradiciones de cada localidad, relacionado con las épocas del año, y que les permite un mayor rendimiento en su trabajo y desarrollo de hábitos y habilidades de sus actividades cotidianas. Hay actividades que el hombre realizaba y realiza como medio de trabajo, sustento en el medio rural y que con el transcurrir del tiempo se han transformado por las variaciones socio culturales del entorno, las que han evolucionado, como juegos, deportes populares y tradicionales, siendo el desarrollo cultural, económico y social el que a propiciado el abandono de estos. La autenticidad de los juegos recreativos tradicionales rurales, la identidad, nuestra idiosincrasia como lugar de confluencia de nuestras raíces, de las culturas

de los continentes europeo, africano y americano que configuran nuestro patrimonio se está perdiendo.

Numerosos teóricos y estudiosos de la educación física han señalado la importancia que el juego tiene en todas las etapas de la vida del hombre. Psicólogos, pedagogo y profesionales de la actividad física han analizado de qué forma evolucionan las necesidades lúdicas a lo largo de la vida del ser humano. Consideramos que el rescate y la continuidad de los juegos recreativos tradicionales ayudaría a resolver en gran medida las necesidades del empleo del tiempo libre en actividades (unas novedosas, otras no tan novedosas) en las comunidades rurales y al mismo tiempo frenaría por un lado el éxodo en las montañas donde las personas estarían más a gustos, junto a la implementación de los nuevos programas de la revolución en las condiciones de vida que presentan en muchas de estas, así como el progreso que se pretende continuar para mantener a la población de estas zonas.

Los juegos tradicionales son una expresión de la cultura, parten de cada retazo de la realidad; no son ajenos a las estructuras que los grupos sociales crean. Emergen de las relaciones establecidas, ya sean justas o injustas, de los sistemas de poder, de relaciones subjetivas. En tal sentido, Londoño considera que estos tipos de juegos “son actividades lúdicas surgidas de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir como Oscar Vahos que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura”

Los juegos tradicionales, por tanto, son parte de la cultura popular por lo que favorecen el acercamiento entre las generaciones, facilitan el reconocimiento elementos culturales propios de los grupos sociales, la integración social, independientemente de los grupos o estamentos sociales a los que se pertenece; también favorecen la divulgación de los valores autóctonos, caracterizan situaciones históricas vividas y que han tenido un gran impacto socioeconómico y político.

Los juegos tradicionales estimulan la imaginación, facilitan la comunicación y fortalecen el cuerpo y el alma. La vida de los niños 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. Los juegos tradicionales aportan múltiples beneficios al niño, pues en su mayoría implican el movimiento corporal y el establecimiento de relaciones espaciales, le son inherentes el andar, correr, saltar, movimientos de fuerza física e intelectuales y habilidades motoras.

Un aspecto significativo con relación a estos importantes juegos es la facilidad de su realización, pues no requieren de condiciones especiales. Cuando se utilizan soportes materiales (juguetes), estos son de fácil factura, tanto por la materia prima que emplean como por el diseño constructivo, que si bien no puede compararse estéticamente con los juguetes modernos, en cuanto a colores, acabado e integración de elementos, tienen como cualidades esenciales, además de ser funcionales para cada tipo de juego, brindar el placer y el orgullo de que fueron construidos por los propios jugadores, familiares y amigos.

Es notable ver la calidad estética alcanzada por artesanos y artistas cuando se disponen a ayudar a los niños elaborando verdaderas obras artesanales en relación con los trompos, los cometas y papagayos, yoyos, tableros para damas y parchís, muñecas, etc.

DESARROLLO

Los juegos tradicionales tienen grandes ventajas que no se pueden desdeñar, aunque a nuestra consideración, sus mejores oportunidades están vinculadas con sus posibilidades de intercambio social y asimilación de la cultura, pues son por lo general, juegos que favorecen las relaciones sociales. Recordamos los criterios de la importante pedagoga española María de Borja Solé, cuando en el II Simposio Internacional El Juego y el Niño expresó que nosotros no debíamos abandonar la cultura lúdica tradicional que teníamos, al tiempo que se lamentaba de la realidad de su país en este sentido, caracterizada por la avalancha de juegos

computarizados, con un marcado y casi único interés comercial, juegos que aislaban a los niños y los enclaustraba en los rincones de sus casas, según sus consideraciones. Ella convocaba a los educadores cubanos a no perder la plataforma de juegos tradicionales que conformaba la cultura lúdica general, donde el patio de la escuela era un gran recinto, a través de cual se llama a la socialización y al intercambio.

La utilización de los juegos tradicionales constituye una oportunidad para perpetuar la cultura. Cuando los niños acuerdan realizar juegos tradicionales están acercándose aun más a la cultura de la sociedad y la humanidad, aprenden más de la vida que vivieron sus padres y abuelos. Además establecen un área de intercambio mayor con sus familiares. Los momentos de ocio en los que coinciden en tiempo y espacio padres e hijos y abuelos (cada vez menos, lamentablemente), pueden ser aprovechados por la utilización de juegos tradicionales y que históricamente han sido una gran oportunidad para la unidad familiar, descubrir los talentos infantiles y encauzar las conductas sociales de los más pequeñas en bien de su inserción social.

Los juegos tradicionales se transmiten oralmente de generación en generación, incluyendo con frecuencia cantos y expresiones con rimas. Son juegos que se resisten a la prueba del tiempo porque reflejan la sabiduría y el ingenio acumulados por la humanidad; por su propia naturaleza no pierden su brillo, su magia, ni su atractivo. Su rescate no significa verlos como piezas de museos que vamos a apreciar, sino una fuente de desarrollo de la que es necesario que las nuevas generaciones se apropien por su propio bien y futuro.

Los juegos mentales son un entretenimiento tradicional para desarrollar la creatividad “¿Qué he pensado?” es una incitación a observar a los alrededores y descubrir lo que el padre o la madre ha pensado y tiene escrito en un papel, roles que luego se intercambian; es un juego que no necesita de recursos ni condiciones especiales, incluso se puede realizar mientras se ejecutan otras acciones de la vida hogareña cotidiana. “

En tal sentido, los juegos tradicionales son los utilizados sistemáticamente en diferentes contextos y han pasado la prueba del tiempo con su permanencia y

preferencia entre las nuevas generaciones. Como su nombre lo indica, “son tradicionales por dos razones esenciales: 1ª se basan en las actividades socioeconómicas y políticas de las sociedades desarrolladas hace muchos años; 2ª, hace mucho tiempo fueron creados y conservan la estructura, dinámica y hasta el nombre (en muchos casos) que le dio origen. Son parte de la producción espiritual de un pueblo, se desarrollan en forma de cultura oral y tienen la virtud de transformarse y recrearse en nuevas situaciones. Este carácter lo hace obra de la colectividad.”

Quien dude de su carácter tradicional sólo le diremos como ejemplos que el rompecabezas tiene su origen hace unos 4 000 años ADC; el ajedrez comenzó su existencia hace más de 2 mil años, aunque se pueda pensar en que es más reciente. Se tiene noticias de que el juego del dominó tiene miles de años y aun goza de gran popularidad, de tal suerte que en los últimos años se han establecido competencias mundiales, de la cual Cuba fue sede de una de sus versiones más recientes. “Un juego nuevo y otros viejos” es el título de un artículo publicado por nuestro Apóstol José Martí en la Edad de Oro, revista mensual íntegramente escrita por él, entre Junio y Octubre de 1889, en el cual revela la permanencia en el tiempo de muchos juegos, las semejanzas entre algunos considerados nuevos y otros no muy nuevos así como, su evolución y presencia en distintas épocas y en contextos geográficos diferentes. Son ejemplos de este tipo de juego los tradicionales de mesa (damas, parchís, dominó), juegos de movimiento (el gato y el ratón, los escondidos, la casita, etc.), juegos escritos (el ahorcado, titafor) y los juegos de rondas (A la rueda rueda, Arroz con leche, A donde va la cojita, etc.). Son reflejos de los tiempos, de la cultura y de la identidad de los pueblos y en general son juegos de poca factura constructiva, de fácil acceso y su utilización no requiere de recursos adicionales.

Al jugar estos tipos de opciones lúdicas se crean todas las situaciones del proceso de socialización. Se aprende a colaborar, repartir, mantener el reglamento, ceder en lo individual en aras del grupo, ganar y perder. De esta manera el juego influye en el desarrollo de la personalidad; potencia la fuerza física e intelectual, agudiza los sentidos, libera la energía, genera las reglas y organización, estimula las

facultades de coordinación y concentración, espontaneidad y curiosidad, solidaridad y cooperación. En general, refuerza la confianza en sí mismo.

La enseñanza de los juegos tradicionales, de forma espontánea o dirigida y por diferentes vías (escuela, familia y promotores, ludotecarios), permite que se conviertan en una opción recreativa para el tiempo libre de los niños. Porque los juegos no son aprendidos de la nada. Si no se enseñan, no se hereden. Y en poco tiempo, desaparecen, provocando que sufra la cultura.

El uso de la computación, como uno de los principales “rivales” de los juegos tradicionales. Muchas generaciones fueron formadas por infinidad de juegos que han caracterizado las etapas de sus vidas. ¿Quién que haya jugado en su infancia juegos como El gato y el ratón, Policías y bandoleros, Ardillita sin casa, o participado en procesos de selección con el piteo “El inglés tiró la espada...” no lo recuerda con mucho agrado e incluso nostalgia? ¿Acaso las generaciones que hoy frisan o superan los 30 años no se enriquecen con sólo recordar o volver a jugar los juegos que matizaron su infancia? ¿Quién no eleva su espíritu cuando ve ahora a los niños jugar a la escoba, o cuando sus hijos lo convocan a jugar al ahorcado, el titafor (o tres en línea), las bolas, a volar cometas, dados, rompecabezas, etc.?

Los juegos en su origen y desarrollo estuvieron más estrechamente ligados a las relaciones socio culturales, que constituyen un fenómeno histórico – social y cultural, en muchos juegos se refleja la vida de un pueblo, ya que desde nuestros ancestros se practicaban teniendo en cuenta las características de cada etapa o de los diferentes periodos históricos.

Los juegos han ido evolucionando hasta nuestros días.

En la Edad Prehistórica los juegos se caracterizaban por ser de doble naturaleza, lúdicos – religiosos, y patrimonio de magos y chamases.

En la Edad Antigua eran también de doble naturaleza lúdicos – religiosos, argonal y militaristas.

En la Edad Media (10 siglos) por parte de las autoridades, militaristas, por parte del pueblo, recreativos y patrimonio exclusivo para los hombres.

En la Edad Moderna de carácter militarista y se reconoce valor educativo del juego.

En la Edad Contemporánea es patrimonio de niños.

Los juegos son un fenómeno histórico en el desarrollo de la cultura humana, es producto de la actividad en la que el hombre transforma la realidad y modifica el mundo.

Con el desarrollo individual del hombre, primero está el juego y después el trabajo, tiene un valor de uso, es útil la formación de la personalidad y tiene, por lo tanto una significación pedagógica.

El juego y el trabajo conectan espacios comunes fuera de su propio marco, es posible aun sin ser juego, que el trabajo se convierta en juego, pero no porque lo sea en si mismo, sino porque esta presente la actividad de jugar.

Los juegos, el canto y el baile inicialmente acompañaban al trabajo que separa posteriormente en una actividad independiente, sin embargo el contenido y variedad de los juegos se determinan por las condiciones sociales que pueden cambiar de acuerdo a la condiciones históricas de la vida del hombre .

Cuando hablamos de los juegos y en el, como particular del que nos ocupan los tradicionales, no podemos pasar por alto que cada uno tiene el nombre que los diferencia de los demás, pero que el mismo juego puede cambiar de nombre y su contenido o viceversa, esto corrobora que al sufrir cambio o modificaciones los mismos constituyen importante elemento que justifica la naturaleza del país, región, localidad que se trate .

Los juegos tradicionales son una expresión de la cultura, parten de cada retazo de la realidad; no son ajenos a las estructuras que los grupos sociales crean. Emergen de las relaciones establecidas, ya sean justas o injustas, de los sistemas de poder, de relaciones subjetivas. En tal sentido, Londoño considera que estos tipos de juegos “son actividades lúdicas surgidas de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir como Oscar Vahos que “cada

cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura”

Por tanto, son parte de la cultura popular por lo que favorecen el acercamiento entre las generaciones, facilitan el reconocimiento elementos culturales propios de los grupos sociales, la integración social, independientemente de los grupos o estamentos sociales a los que se pertenece; también favorecen la divulgación de los valores autóctonos, caracterizan situaciones históricas vividas y que han tenido un gran impacto socioeconómico y político.

OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO

Lograr incorporar masivamente a los niños de 7-11 años a la praxis de los juegos tradicionales rurales oriundos de la zona é insertarlos en las actividades recreativas deportivas y culturales para su mejor empleo del tiempo libre, diversificando las ofertas y opciones recreativas a tono con la batalla de ideas que libra nuestro pueblo, y el proceso de recuperación de los huracanes Gustav y Ike en función de los gustos, preferencias y necesidades de los diferentes grupos etéreos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Diseñar un programa de juegos tradicionales rurales insertados a las actividades físicas recreativas con el fin de garantizar el adecuado uso del tiempo libre.
2. Incrementar los niveles de participación de los niños en los juegos tradicionales teniendo en cuenta en las actividades deportivas recreativas tanto como practicantes así como espectadores.
3. Incentivar la convocatoria de los concursos de juegos tradicionales que ya no ase realicen en la zona de construcción de medios que den respuesta al proyecto.

MATRIZ D.A.F.O.

Debilidades

- ✓ Poco dominio técnico Metodológico del personal técnico para enfrentar el programa de Recreación Física.
- ✓ Pocos implementos deportivos y recreativos.
- ✓ Instalaciones deportivas en mal estado constructivo.

Amenazas

- ✓ Nivel de marginalidad en algunas áreas de la población.
- ✓ Población altamente religiosa.

Fortalezas

- ✓ Buena disponibilidad de superación profesional en función de las necesidades de los profesionales.
- ✓ Movilización de la comunidad a las actividades deportivas y culturales organizadas.
- ✓ Apoyo de los factores de la comunidad en la implementación de los proyectos integradores de la escuela.
- ✓ Disponibilidad de cursos de habilitados y universalización en el territorio favoreciendo el incremento y preparación de la fuerza técnica.
- ✓ Elevada cifra de activistas y CVD en función de la recreación y el Deporte en la comunidad.

Oportunidades

- ✓ Apoyo de proyectos de Colaboración a través del taller de transformación y el gobierno.

CONCLUSIONES.

- 1- Lograr promover el entusiasmo de los niños mediante la participación activa de los juegos tradicionales rurales en las actividades recreativas de la comunidad.
- 2- Ayudar a la formación moral, ideológica por medio de los juegos tradicionales rurales que permiten la identificación de los niños con la comunidad.

- 3-Desarrollar el colectivismo, responsabilidad, honradez, sinceridad, compañerismo o sea formación multilateral de los niños a través de los juegos tradicionales rurales en las actividades recreativas físicas.
- 4- Permite estar preparado física e intelectualmente para la vida.
- 5-Permite la ocupación racional del tiempo libre teniendo en cuenta los gustos y preferencias de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

1. B.D. Schmitt, M.D./McKesson Provider Technologies.
2. Behrman Kliegman Arvin, Nelson. Tratado de Pediatría. Volumen 1 -3, Editorial Ciencias Médicas.
3. Bradley Russell. *Complete, authoritative guide for parents*. Nueva York: Guilford Press, 2000. ISBN 1572305606
4. Bradley, C. "Behavior of children receiving Benzedrine". *Am J Psychiatry*, 1937.
5. Caballero Delgado, Elvira .Diagnóstico y Diversidad.--La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2002.
6. M. Pérez Martín La personalidad su diagnóstico y su desarrollo/ Lorenzo /et.-al. La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2004.
7. Martí Pérez, José. Obras Completas. t. 11 La Habana Ed. Ciencias Sociales, 1975.
8. Martínez Llantada, Martha et.-al. Metodología de la Investigación Educativa. Desafíos y polémicas actuales. La Habana. Ed. Pueblo y Educación, 2005.
9. Pavía, Víctor. El proyecto sobre las formas cotidianas de juego infantil. En CD Carrera de Cultura Física. Ciudad de La Habana, 2005.
10. Sablón Palacios, Berta. "Prevención y educación". En Diagnóstico y diversidad. -- Ciudad de La Habana. Ed. Pueblo y Educación, 2002.
11. Torres Rodríguez, Mayra Amparo, López Ortega María del Carmen. En CD Carrera de Cultura Física. Ciudad de La Habana, 2005.

12. Torres Rodríguez, Mayra Amparo. Folleto de teoría y práctica de los juegos.
Material referativo de apoyo a la docencia.
13. Wilens, Timothy E. *Straight talk about psychiatric medications for kids*.
Edición revisada, 2004. ISBN 1-57230-945-8