

FACULTAD DE CULTURA FISICA
“NANCY URANGA ROMAGOZA”
PINAR DEL RÍO

TÍTULO: Propuesta de un conjunto de juegos que tengan como base el béisbol destinado a la recreación sana y saludable de los adolescentes del consejo Popular El Corajo del Municipio San Luís.

AUTORES: Lic. Giraldo Machuat Santana
Lic. Emilio García López

RESUMEN

El presente trabajo va dirigido a disminuir es estado oseoso de los adolescente de la comunidad el corajo mediante la aplicación de un conjunto de juegos que tiene como base el béisbol para mejorar la recreación. Para la puesta en practica de estos juegos tuvimos que utilizar diferentes métodos investigativos como los teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos que me posibilitaron corroborar que existía deficiencias en este sentido en esta comunidad y principalmente los empíricos con la realización de encuestas a los jovenes y organizaciones de masas como los CDR, FMC, SINDICATOS, núcleo PCC de esta barriada y además observaciones realizadas. El autor decidió investigar con esta edad por ser ésta una etapa de la vida donde ellos comienzan a buscar su independecia personal y protagonismo en la sociedad y mediante los juegos se pueden lograr en ellos formación de la personalidad si tenemos en cuenta que esta comunidad es de campesinos. La investigación abre las puertas a la implementación de juegos tradicionales en función de la recreación de los adolescentes, pero que además pueden ser utilizados por los demás habitantes de la comunidad siempre y cuando lo deseen. También el autor pretende que se quede dicha investigación como vía de consulta a la comunidad paras todo aquel que desee conocer aspectos referidos a este tema en particular.

INTRODUCCION

El hombre desde su surgimiento en la comunidad primitiva como especie humana tuvo la necesidad de recrearse, ya que en algún momento de su tiempo libre buscaba alternativa para su disfrute personal. En esos tiempos no tenían conocimiento real de que era recreación, pero hacían actividades en las cuales se sentían liberado del trabajo. Fueron los juegos con pelotas unas de las vías que el hombre utilizaba para su satisfacción personal.

No es aventurado suponer que estos juegos, en su forma más simple, se pierden en la consabida noche de los tiempos. La mayor parte de los historiadores antiguos hacen referencias en sus escritos a actividades, desde Herodoto, que atribuye su invención a los habitantes de Lidia, es decir a la antigua Meonia, región occidental del Asia menor, situada entre Misia, Frigia, Caria y el Mar Egeo.

Griegos y Romanos practicaron mucho estos juegos con pelotas que fueron recomendados por los médicos, entre ellos galenos, por tratarse de un excelente ejercicio en aquellos tiempos.

En América Latina, los aztecas de Chichen-Itzá, en la península de Yucatán, y los mayas en las hermosas Selvas Copán, en la frontera de Honduras y Guatemala, practicaban un juego que consistía, según los historiadores, en trasladar la pelota de un lado a otro del terreno pegándole con la cabeza o con cualquier parte del cuerpo; este juego guardaba un gran parecido al que practicaban los Indios Siboneyes, primitivos habitantes en Cuba, que utilizaban pelotas hechas con resinas de los árboles y al cual denominaron batos.

A medida que fue evolucionando el hombre, con el se fueron evolucionando las formas de ver la vida desde otra óptica que le posibilitara mayor desarrollo desde el punto de vista social, cultural y en las demás esfera de la vida. Junto a ello de manera directa se fueron desarrollando diversas formas de la recreación sana. Si tenemos en cuenta que la recreación es Proceso de renovación consciente de las capacidades físicas, intelectuales y volitivas del individuo, mediante acciones participativas ejercidas con plena libertad de elección, y que en consecuencia contribuyen al desarrollo humano. No se impone o administra

la recreación de las personas, pues son ellas quienes han de decidir cómo desean recrearse.

Viendo este fenómeno de la recreación como un proceso importante en la vida del hombre para su desarrollo multifuncional nos hace pensar que es de vital importancia tener acceso a ella de una forma directa, teniendo la posibilidad de elección. Además hay que tener presente donde, como y cuando sentimos necesidad de recrearnos.

En nuestro país unos de los juegos con pelota con mayor arraigo en el decursar de la historia ha sido el béisbol, por sus potencialidades tanto deportivas como recreativas.

Desde su introducción acá en Cuba a finales del año 1865 y principio de 1866 por estudiantes universitarios cubanos que una vez terminados sus estudios lo trajeron a nuestro país. Pasado el tiempo, llegó a convertirse en nuestro pasatiempo y deporte nacional.

El béisbol en el transcurso del tiempo ha tenido, como deporte, numerosos resultados relevantes, tanto en la esfera nacional como internacional. Ostentando todos los títulos que concede la federación internacional del béisbol.

Nuestro pasatiempo nacional no solo lo podemos ver desde el punto de vista meramente deportivo sino también de forma recreativo, si tenemos en cuenta que desde sus inicios se empezó a jugar como medio de recreación.

El juego de béisbol nos da la posibilidad de utilizarlo en diferentes formas y variantes, lo cual le da un dinamismo y peculiaridad significativa. En este sentido se pretende convertirlo en una fuerte opción para el disfrute de nuestra comunidad, en particular la localidad el Corajo en el municipio San Luis.

Nosotros a medida que ha venido pasando el tiempo nos hemos percatado de que existen dificultades con la recreación sana y saludable acá en esta localidad. Lo que nos ha motivado a realizar diferentes acciones que saquen a la luz la realidad existente. Mediante la realización de un diagnóstico y la utilización de encuestas y entrevistas a los directivos y habitantes del Corajo pudimos constatar que en realidad existen carencias de actividades recreativas que motivaran a los adolescente a su participación en dichas actividades. También pudimos conocer que si se realizaban algunas actividades recreativas tales como juegos de voleibol, dominó, damas, ajedrez, parchí entre otras pero

de formas esporádicas. Lo cual no satisface la demanda de recreativa de los adolescentes de esta localidad.

Si tenemos en cuenta que la mayoría de estas actividades son juegos de mesas que no motivan mucho a los adolescentes de esta localidad, ya que es una comunidad en el campo que prefieren actividades recreativas físico-deportivas.

Teniendo en cuenta la carencia de actividades recreativas que posee la comunidad de el Corajo en el Municipio San Luís nos ha hecho pensar en buscar una alternativa para solucionar el tiempo ocioso de la adolescencia en esta localidad. Dado a las características del juego con pelota teniendo como base el béisbol que nos da la posibilidad de poner en práctica algunas de estas variantes de utilizar el béisbol con fines recreativos en función del disfrute pleno y saludable de la juventud en la localidad el Corajo.

Analizando las potencialidades recreativas-deportivas que posee los juegos con pelotas nos permite pensar que pudiera ser una vía soluble para desarrollar la recreación sana y saludable en la Localidad y darle respuesta a la carencia de actividades recreativas que presenta dicha comunidad y con ello incentivamos a los adolescente al disfrute de este conjunto de juegos con fines recreativos y saludables. Además que con ello estamos propiciando que no le dediquen tiempo a las actividades que puedan afectar la imagen y el prestigio de nuestra adolescencia encargada de nuestro futuro luminoso.

De aquí surge nuestra **situación problémica**: la falta de recreación deportiva-recreativa de los adolescentes en la comunidad del Corajo.

Que nos da la posibilidad de formular nuestro **Problema Científico**: ¿Como contribuir a la recreación sana y saludable de los adolescentes en la comunidad el Corajo del municipio San Luis?

Objeto de estudio: Proceso recreativo de los adolescentes de la comunidad el corajo del municipio San Luis.

Campo de acción: La recreación sana y saludable de los adolescentes de la Comunidad el Corajo del municipio San Luis.

Objetivo: Proponer un conjunto de juegos con pelota que tengan como base el béisbol para contribuir a la recreación sana y saludable de los adolescentes en la Comunidad el Corajo del Municipio San Luís.

Preguntas Científicas.

- 1- ¿Que referentes teórico-metodológicos existen a nivel nacional e internacional del juego con pelota teniendo como base el béisbol con fines recreativos?
- 2- ¿Cual es la situación actual de las actividades recreativas que realizan los adolescentes en la comunidad el Corajo del Municipio San Luís?
- 3- ¿Qué características deben tener el conjunto de juegos con pelota teniendo como base el béisbol para contribuir a la recreación sana y saludable de los adolescentes de la comunidad el Corajo del Municipio San Luís?
- 4- ¿Como validar el conjunto de juegos con pelota teniendo como base el béisbol para contribuir a la recreación sana y saludable de los adolescentes de la comunidad el Corajo del Municipio San Luís?

Tareas Científicas

- 1- Revisión de los referentes teóricos-metodológicos que existen a nivel nacional e internacional del juego con pelota teniendo como base el béisbol con fines recreativos.
- 2- Realización de un diagnostico del estado actual de las actividades recreativas que realizan los adolescente en la comunidad el Corajo del Municipio San Luís.
- 3- Selección de un conjunto de juegos con pelota que tengan como base el béisbol para contribuir a la recreación sana y saludable de los adolescentes de la comunidad el Corajo del Municipio San Luís.
- 4- Validación del conjunto de juegos con pelota que tengan como base el béisbol para contribuir a la recreación sana y saludable de los adolescentes de la comunidad el Corajo del Municipio San Luís.

VARIABLES PARTICIPANTES

Variable dependiente: la recreación sana y saludable de los adolescentes en la comunidad el Corajo del municipio San Luis.

Variable independiente: conjunto de juegos con pelotas que tengan como base el béisbol.

POBLACION Y MUESTRA

La investigación fue realizada en la Comunidad el Corajo de Municipio San Luís de la provincia de Pinar del Río.

Población: 1296 habitantes

Unidad de Análisis: 258 adolescentes

Muestra: 120

Tipo de Muestreo: Intencional

Tipos de Datos: cualitativo

METODOLOGIA INVESTIGATIVA

Para la confección de nuestro trabajo utilizamos métodos teóricos, empíricos y estadísticos-matemáticos.

❖ Métodos Teóricos

- Análisis-Síntesis

Para la determinación de los juegos instrumentados, así como establecer la forma en que serán empleados partiendo de la función didáctica.

- Histórico Lógico

Permitió partir de la génesis del problema de, todo lo referente a los juegos recreativos que tengan como base el béisbol desde el punto de vista de la recreación sana y saludable en la comunidad.

- Inductivo-Deductivo

Fue utilizado para elaborar el objetivo en función de seleccionar el conjunto de juegos que tengan como base el béisbol que contribuyan a la recreación sana y saludable de la comunidad el corajo del municipio San Luís.

❖ Método Empírico

Entre las técnicas utilizadas para esta investigación esta la observación científica pues la utilizamos para utilizar información primaria acerca de los objetivos de nuestra investigación, además de que esta se orienta hacia un fin determinado:

Observación Ajena: Esta se aplica de manera directa ya que el investigador actúa directamente sobre el objeto de investigación. Esta técnica nos da la ventaja de que la fuente de error posible desaparezca al ser el propio investigador el que la realice.

Observación Abierta: Es una técnica complementaria que nos ayudo a comprender mejor la información obtenida por otras técnicas de investigación.

- **Entrevista a los presidentes de los CDR:** que están en relación directa con la comunidad.

-Trabajo con documentos

Son normativos del proceso de enseñanza, aprendizaje como programa de recreación de deporte participativo, programa de directores, textos relacionados con la problemática de la recreación.

❖ Método estadístico

En el procesamiento de la información se utiliza el método matemático-estadístico en el cálculo porcentual.

DEFINICIONES DE TERMINOS

RECREACION FISICA: Campo de la Recreación -como también lo son la Recreación Artístico literaria, y la Recreación Turística (donde se combinan acciones de las demás)- que transita por la práctica de actividades lúdico-recreativas, de deportes recreativos y del espectáculo deportivo, como uno de los componentes de la Cultura Física (junto a la Educación Física escolar y de adultos, y el Deporte), para la ocupación placentera, sana y provechosa del tiempo libre.

ACTIVIDADES LUDICO-RECREATIVAS: Aquéllas presididas por el ejercicio de la libertad de elección, como es característico en la actividad lúdica por excelencia: el juego en su diversidad de formas, a través del cual es posible lograr resultados educativos y formativos, como valores agregados a la obtención del placer. Lo lúdico es una condición inseparable del juego, por lo que es erróneo emplear el término de "juegos lúdicos", ya que no existen juegos que no lo sean. En el campo general de la Lúdica también se inscriben las manifestaciones artísticas, el rito sacro y la liturgia religiosa, el espectáculo

y la fiesta, y otras expresiones de la cultura humana regidas por el simbolismo lúdico, o representación simbólica de la realidad.

COOPERACION EN EL JUEGO: Uno de los valores que el juego más contribuye a formar es la cooperación entre los jugadores, actúen en un mismo lado o en bandos opuestos. Esto se fundamenta en la necesidad de vencer el reto planteado por todo juego desde la misma formulación de sus reglas, lo que exige determinados niveles de competencia personal, que se va perfeccionando mediante la práctica del juego, afán solamente posible gracias a la presencia y la acción del que juega al otro lado, al que así debemos ver no como un rival a quien derrotar, sino como un compañero con quien cooperar en ese empeño común de desarrollo humano. La clave está en cómo enfocar la actividad desde su planteamiento inicial. Por ejemplo: en una partida de Damas no se tratará de derrotar al jugador contrario, sino de lograr dominar el tablero primero que él, eliminando todas las fichas del otro color. Así pondremos el énfasis en el reto planteado por las reglas del juego y no en la persona que, con su presencia y acción, está cooperando con nosotros a hacer posible la acción recreativa, propiciadora de desarrollo personal y adecuada alternativa para ocupar, de forma placentera, sana y provechosa, el tiempo libre.

TIEMPO LIBRE: Momento en el que el ser humano puede ejercer su libertad de elección para la acción participativa según sus intereses y necesidades. Comúnmente se le identifica con el ocio, cuando en realidad puede transcurrir tanto dentro como fuera del tiempo de ocio. Es, por definición, un momento de re-creación, de crecimiento y desarrollo personal.

LIBERTAD DE ELECCION: Capacidad del ser humano para tomar decisiones a voluntad según sus necesidades e intereses, lo cual no significa la negación de la obligación social en todas sus formas. Cuando la obligación es impuesta al individuo desde fuera y en contradicción con sus necesidades e intereses, se anula la libertad de elección. Pero cuando existen coincidencia e interacción entre tales necesidades e intereses individuales y sociales, entonces la obligación resultará principalmente interior, o auto condicionada. La libertad de elección estará, por tanto, "no en la acción donde me obligan, sino donde principalmente yo me obligo, porque es conveniente a mis necesidades e intereses personales, en absoluta interacción y coincidencia con los sociales". Semejante auto-condicionamiento de la obligación es base indispensable de

toda acción participativa, que de tal modo permitirá definir su momento de desarrollo como verdadero tiempo libre, o de ejercicio de la libertad.

OCIO: Tiempo no ocupado en actividades laborales. Su contenido está determinado históricamente. Para la antigua sociedad griega fue un "tiempo de aprendizaje", pues durante él las clases dominantes -sin la obligación del trabajo, que asumían los esclavos- pudieron dedicarse al diálogo y la meditación, que dieron origen al pensamiento filosófico. En la Roma esclavista, el tiempo ocioso (otium) tuvo para los ciudadanos tanta importancia como el tiempo de trabajo o de negocio (nec-otium). En el feudalismo el dogma religioso estigmatizó al ocio como "causa de todos los males sociales". Con el capitalismo, el ocio se convirtió en "tiempo de consumo", pues es principalmente durante él cuando los trabajadores pueden dedicarse a consumir lo que producen durante el tiempo de trabajo. Así se sustenta la moderna "cultura del ocio", donde el entretenimiento resulta una mercancía más en la sociedad de consumo, determinando una falsa y enajenada interpretación del "tiempo libre".

ENTRETENIMIENTO: Proceso dentro de la denominada "cultura del ocio", que caracteriza a la sociedad capitalista, encaminado a convertir al ser humano en consumidor de medios y servicios preconcebidos para la obtención del placer, generalmente al margen de sus intereses y necesidades de desarrollo personal. Se opone a la recreación en que mientras esta estimula la participación y el compromiso social, el entretenimiento se apoya en el olvido y la evasión de la realidad, por lo que es un recurso de enajenación de masas, convenientemente utilizado por los círculos de poder capitalista a través de los medios masivos de comunicación, para anular el sentido crítico social y la capacidad de razonamiento y toma de decisiones de las personas.

PROYECTO PUNTUAL: Aquel concebido para una acción concreta, como pueden ser: creación de áreas o de medios recreativos, organización de un evento de cualquier tipo, capacitación del recurso humano, desarrollo de un plan vacacional o de semanas de receso docente en primaria, atención a un objetivo especial (centro penitenciario, comunidad pesquera o cañera, campamento de movilizados, círculos sociales o juveniles, etc.), entre otras metas del Programa. Su metodología es igual a la de los proyectos integradores tipo A.










ACTIVIDADES Y TAREAS: Una vez planteados los objetivos del proyecto, lo más importante es el proceso que permita alcanzar las metas previstas, el que se materializa en un cronograma de acciones a cumplimentar durante el tiempo que enmarca la ejecución del proyecto, y en el que se recogen las actividades principales, aquellas imprescindibles para satisfacer las diversas etapas del proyecto, cronológicamente expuestas, cada una de las cuales genera un cierto número de tareas, que son la acción más concreta del proceso de planeación.

CAPITULO I: MARCO TEORICO

Este proyecto de intervención comunitaria para la recreación sana y saludable de la adolescencia de la comunidad el corajo del Municipio San Luís. Esta comunidad es rural, está electrificada. Prevalece el sexo masculino en la población y la edad de la juventud así como el nivel escolar es medio superior. Las principales ocupaciones y sustentos son el tabaco y el arroz.

Esta comunidad en sus inicio se caracterizó por ser puramente obrera siendo el tabaco el sustento de trabajo, ya que no habían muchas fuentes de empleo. Este barrio siempre fue unos de los barrios de esta comunidad con mayores niveles de vida, teniendo en cuenta que es una barriada de campesinos y obreros. Después del triunfo de la revolución aumentó las ofertas de trabajo así como el nivel cultural de la población.

El Consejo Popular esta estructurado de la siguiente manera:

-  Un Presidente del Consejo Popular.
-  2 Circunscripciones
-  1296 Habitantes
-  16 Zonas de los CDR
-  2 Bloque de FMC.
-  1 Núcleo zonal de jubilados del PCC
-  72 Militantes del PCC.
-  61 militantes de la UJC
-  5 jóvenes desvinculados

Sostiene su identidad e integración sobre la base de necesidades como son:

- 📖 Creación de centros y espacios para elevar el nivel cultural de los habitantes.
- 📖 Buscar alternativas para disminuir el número de alcohólicos.
- 📖 Lograr una integración de todos los desvinculados al estudio y al trabajo.
- 📖 Eliminar el hurto y sacrificio de animales.

Nuestro Consejo Popular cuenta con los siguientes recursos:

- 📖 En la educación contamos con un círculo infantil, dos escuelas primarias, una escuela especial y una secundaria básica en el campo.

En la parte cultural contamos con:

- 📖 Centro de Recreación "La piscina".
- 📖 Una Sala de Video.

Por la parte del INDER contamos con:

- 📖 Un Estadio de Béisbol.
- 📖 Una Escuela Comunitaria Nº 2 "El corajo").

Por la parte de la salud contamos con:

- 📖 2 Consultorios Médicos de la familia.
- 📖 Una farmacia

Por la parte de comercio contamos con:

- 📖 1 Carnicerías
- 📖 Una placita.
- 📖 Una panadería.
- 📖 Una peluquería.
- 📖 Una tienda recaudadora de divisas

Por la parte de la gastronomía contamos con:

- 📖 Un Restaurante.
- 📖 Una Cafeterías

En la zona industrial contamos con:

- 📖 Tres empresas: "Luís A gusto Turcios Lima" (pecuaria), "Tabaco Negro San Luís (Santiago Rodríguez), "Acopio y beneficio del tabaco".

Otro de los indicadores está relacionado con las tradiciones culturales e ideológicas políticas y religiosas que en los pobladores de esta comunidad ha ido sufriendo cambios muy favorables ya que se acude a las actividades

políticas y no se suspende por asistir a un toque de tambor como en años atrás.

Además que esta comunidad es bastante religiosa donde predominan los cristianos y los testigos de Jehová, siendo esta la última la de mayores problemas con respecto a las actividades políticas y de masa. Aunque podemos asegurar que en cierta medida han venido ganando en este sentido. Pero en el caso que nos ocupa afirmamos que si participan de forma activa en la mayoría de las actividades recreativas-deportivas que se realizan en la comunidad.