

Juegos tradicionales para incrementar la participación en las actividades recreativo-deportivas en la Comunidad “Raposo”

Traditional games to increase participation in recreational-sports activities in “Raposo” Community

Tatiana Lobaina-Capdesuñer¹, Eusebia Isaac-Noa²

¹ Lic. Profesor Asistente. Universidad de Guantánamo. Guantánamo, Cuba. tatianalc@cug.co.cu

² M.Sc. Profesor Auxiliar. Universidad de Guantánamo. Cuba. eusabiain@cug.co.cu

Fecha de recepción: 27 de septiembre de 2018.

Fecha de aceptación: 25 de noviembre de 2018.

RESUMEN

En la Comunidad “Raposo”, del Consejo Popular Centro Oeste del municipio Guantánamo, existe una insuficiente incorporación de sus pobladores en las actividades recreativo-deportivas que se ofrecen en este ámbito. Mediante un diagnóstico se pudo constatar que las dificultades radicaban en una insuficiente oferta recreativa. En esta investigación se propone un conjunto de juegos tradicionales, que permitirá incrementar la incorporación de la población a las actividades ofertadas. Se emplearon métodos del nivel teórico, empírico y matemático. La propuesta fue de mucha aceptación con lo que se cumple el objetivo propuesto al incorporar un mayor número de personas a las actividades.

Palabras clave: Actividades físico-deportivo-recreativas; Actividad recreativo-deportiva; Juegos tradicionales; Recreación

ABSTRACT

In “Raposo” Community, of the West Central Popular Council of Guantánamo municipality, there is an insufficient incorporation of its inhabitants in the recreational activities offered in this area. Through a diagnosis it was found that the difficulties were in an insufficient recreational offer. In this research is proposed a set of traditional games, which will increase the incorporation of the population to

the offered activities. Methods of the theoretical, empirical and mathematical level were used. The proposal was highly accepted, thus meeting the proposed objective by incorporating a greater number of people into the activities.

Keywords: Physical-sports-recreational activities; Recreational-sports activity; Recreation; Traditional game

INTRODUCCION

Para Dumazedier, J. (1964), destacado sociólogo francés dedicado a los estudios del tiempo libre, la recreación *"...es el conjunto de ocupaciones a las que el hombre puede entregarse a su antojo, para descansar, para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales..."*.

Otros autores como Moreira, R. (1977), Pérez, A. (2003), Butler, G. (1963), consideran su práctica como una actividad placentera, que propicia jugar, distraerse, así como emplear positivamente las horas libres mediante el entretenimiento y el disfrute, ya sea personal o grupal. Estas posiciones forman parte del enfoque recreativo.

Una definición bastante conocida porque engloba los principales aspectos de los diferentes autores es la de Kotronitski, A. (1977), quien plantea que *"...la recreación es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre, con tendencia a satisfacer ansias psico- espirituales del descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización"*. El elemento socialización, le imprime un sello particular que la distingue, por cuanto es uno de los aspectos de más resonancia en las funciones de la recreación. Sin embargo, en ella no queda preciso el hecho del desarrollo que propicia al individuo.

Las actividades de recreación se plantean como alternativas y los complementos de las perspectivas deportivas tradicionales. En la recreación es la propia actividad, sus formas y espacios los que deben adaptarse a los intereses, capacidades, posibilidades y valores del individuo, dando una oferta lo más amplia posible.

DESARROLLO

Los objetivos y características de la actividad físico-deportivo-recreativa son múltiples, y se pueden resumir en los siguientes puntos:

- Posibilita la ocupación del tiempo libre orientándose principalmente al avance y auge del “Deporte para Todos” o “Deporte Popular”.
- Es una forma real de satisfacer las demandas de la mayoría de la población y procura una posibilidad de acceder a las exigencias de la sociedad.
- Es una constante promoción de todos, anulando la selección, donde todo el mundo puede participar sin que la edad, el sexo, o el nivel de entrenamiento como factores licitadores intervengan.
- Es una alternativa al deporte tradicional anclado en jerarquías y democracias, instrumentalizando un tipo de práctica deportiva más popular, accesible y económica.
- Estructura el ocio como una actividad formativa, y tiene una carga pedagógica suficiente y capaz de permitir la libre proyección de la personalidad. Por sus características se podría definir esta actividad como compensatoria del déficit existencial de la vida.
- Los diferentes comportamientos motrices implican, inherentemente, un fin educacional, y no puede ser otra cuya imposición pueda sustraer su naturaleza del ocio a la actividad, donde las prácticas recreativas no descarten el buen aprendizaje de habilidades.
- Hace renacer un cierto número de valores educativos, tales como buscar la comunicación social, divertirse a través del juego y del deporte, estimular la actividad, buscar la coeducación y el espíritu de equipos, solidaridad deportiva, respeto a compañeros, adversarios y juegos.
- Debe activar a las personas, aunque su principal objetivo no sea el esfuerzo físico como tal.

La concepción de “personas que juegan” es más importante que la de “personas que se mueven”. Se busca una actividad física, pero que ante todo sea lúdica. Esto permite una simplificación en lo que se refiere a las reglas del juego.

El “jugar con los demás”, es más importante que el “jugar contra los demás”. El ganar o perder, elemento agonístico de la práctica, pasan de ser un objetivo a ser un medio utilizado para divertirse.

La actividad de recreación se efectúa libre y espontáneamente, con absoluta libertad para su elección, y no debe existir obligatoriedad en la participación. La evaluación de las actividades, debe permitir que la participación sea activa o positiva.

Está comprobado que el entorno medioambiental donde se realizan prácticas físico-deportivo-recreativas, y consecuentemente los espacios, equipamientos e instalaciones, tienen una influencia fundamental en el uso de las mismas, y en los beneficios físicos, psíquicos, etc., de los usuarios. De tal forma, en los entornos hostiles no se favorece la práctica deportiva. Si esta actividad se produce en estos entornos, entonces los beneficios antes eludidos no son conseguidos en el grado deseado, o incluso se convierte en perjuicios para el propio usuario.

Aún siendo consciente de las necesidades de espacio, para realizar prácticas físicas que satisfagan las necesidades de la sociedad, este vasto abanico de necesidades no es aprovechado suficientemente. Las razones son, fundamentalmente, problemas de falta de concertación social y de iniciativas que persiguen una continuidad en el tiempo, o sea, falta de planificación. Es necesario, además, que esos recursos sean aprovechados eficientemente para ello.

Una de las formas para aprovechar mejor los recursos disponibles en nuestro entorno (personal, instalaciones, materiales, financieros, etc.), es el llegar a acuerdos bilaterales que resulten beneficiosos para ambas partes.

La escasez de recursos, o la no suficiente disponibilidad de éstos en proporción al número de participantes por actividades recreativas, parece ser una problemática generalizada. Sería conveniente reflexionar en la comunidad, sobre cuál es la idea del tipo de material, o espacio, adecuado para esto y de cuál debe ser su procedencia o característica.

La comunidad técnica de recreación, debe seguir exigiendo aquellos recursos que por ley corresponden, para lograr realizar una labor profesional digna. Por otro lado, llama la atención las quejas que responden más a los pocos deseos de

trabajar, que a un problema de escasez de recursos. También hay que reconocer que son múltiples las posibilidades de generar recursos, como resultado de un trabajo de fabricación propia.

Para el trabajo recreativo en la comunidad, hay ciertos objetivos de trabajo que no se pueden olvidar, como:

1. Lograr el incremento cualitativo y cuantitativo en la prestación de servicios masivos de recreación a todos los sectores de la población (escuelas, centros de trabajos comunitarios, etc.).
2. Formación, capacitación, y especialización de los recursos humanos (técnicos, especialistas, activistas de recreación).
3. Lograr desarrollar la pasividad en las actividades de recreación.
4. Lograr los medios materiales necesarios para el desarrollo de la actividad recreativa.
5. Rescatar y desarrollar los juegos tradicionales.
6. Educación y protección del medio ambiente.
7. Divulgación e información de las actividades recreativas.
8. Efectuar las competencias recreativas de corta y larga duración con sistematicidad, desde el nivel de circunscripción hasta inter barrios.
9. Consolidar la cultura de uso múltiple de los recursos materiales creados de forma artesanales, o por industrias locales, así como el rescate de desarrollo de los juegos tradicionales.
10. Efectuar festivales deportivos recreativos, juegos deportivos de participación, juegos de la calle, juegos inter circunscripciones.
11. Lograr la integración y cohesión de la comisión en cada circunscripción para un mejor desarrollo de las actividades recreativas.

Para cumplir con esta tarea, los profesores de recreación deben tener en cuenta los aportes hechos por Camerino Foguet, O. & Carteñer Balcelis, M. (1991):

- Propiciar actividades de recreación a los usuarios.
- Promover las relaciones interpersonales (internas y externas) posibilitando el desarrollo de las personas como integrantes del grupo.

- Presentar de modo positivo y entusiasta diversas opciones recreativas para diferentes individuos, grupos y colectivos multitudinarios, adaptándolos a diversos escenarios.
- Cubrir necesidades de los colectivos ciudadanos, potenciando la participación y desarrollo de programas libremente elegidos.
- Crear actividades de cooperación, intercambios culturales, comunicación y disponibilidad para actuar conjuntamente con los demás.
- Facilitar los medios, conociendo la realidad con sus limitaciones condicionales, posibilidades y recursos para que el aporte proporcione las respuestas, o acciones, que ayuden a solucionar los problemas existentes, motivando realizar sus propios proyectos y auto estimulando al grupo.
- Coordinar y temporalizar las acciones necesarias para llevar a cabo las actividades, estableciendo la estrategia de supervisión y evaluación de las mismas.
- Ofrecer los recursos técnicos necesarios (adecuados al espacio y la población), así como cuidar el clima psicológico del grupo en consonancia con la realidad existente.

Atender estos aspectos propiciará que la calidad de las actividades realizadas sea superior, conjuntamente con la preparación para asumirlas, tanto desde el punto de vista material, profesional y social.

La propuesta radica en que todos los fines de semana, en la sesión de la mañana, se convocar a realizar un Plan de la calle. Se convocarán a todos los factores de la comunidad para que participen en el mismo. Se realizarán juegos deportivos, pre-deportivos, juegos de mesa, juegos con pelotas, juegos de carreras, juegos de animación, actividades culturales y sugerimos la inserción, al menos tres veces al mes, de las carreras de caballos.

Propuesta de juegos tradicionales.

Actividad Nº1. Carrera de ida a caballo, y regreso en zancos y sacos.

Materiales: zancos en cantidades acorde a la cantidad de jinetes a participar.

Organización: se conformarán dos equipos de la cantidad de jinetes que se acuerden. El equipo será dividido en dos grupos, que se ubicarán en ambos extremos de la pista.

Desarrollo: desde la línea de salida saldrán al galope los jinetes, hasta una distancia de 30 metros, se bajarán del caballo y regresarán montados en zancos hasta la mitad del trayecto, donde cambiarán a sacos. Luego, se dispondrán a llegar a la meta a base de saltos con ambas piernas. Acto seguido y a la señal del segundo árbitro los jinetes del otro extremo realizarán el mismo recorrido a la inversa.

Reglas:

- ✓ La salida será a la orden de un árbitro.
- ✓ El jinete no podrá salir del caballo sin llegar a la distancia requerida.
- ✓ Cada vez que se caiga de los zancos, volverá desde el mismo punto de la caída.
- ✓ Los dos pies entrarán dentro del saco.
- ✓ Ganará el que primero llegue a la meta con todos los participantes.

Actividad N°2. El baile de la silla a caballo (con o sin música).

Materiales: sillas en cantidades acordes a la cantidad de jinetes a participar.
Equipo de música.

Organización: la cantidad de jinetes se ubicarán en círculo alrededor de las sillas. Se colocarán una silla menos de la cantidad de jinetes.

Desarrollo: los jinetes, al compás de la música o las palmadas al trote, rodearán las sillas. A la señal del árbitro, se bajarán del caballo y se tratarán de sentarse en una silla. Para comenzar nuevamente esperarán la señal del árbitro.

Reglas:

- ✓ Se colocarán la cantidad de sillas que se acuerde.
- ✓ Siempre habrá una silla menos que la cantidad de jinetes.
- ✓ Ganará el jinete que logre sentarse en la última silla.

Actividad N°3. El rescate del zapato (montados a caballo).

Materiales: zapatos.

Organización: dos equipos de jinetes.

Desarrollo: los jinetes colocarán sus zapatos a una distancia de 30 metros. A la señal, se saldrá a todo galope, se bajarán del caballo a colocarse sus zapatos, luego montarán nuevamente y se regresará a la meta.

Reglas:

- ✓ Todos los calzados que se usen serán de cordones.
- ✓ El jinete que no tenga calzados correctamente los zapatos no acumulara puntos.
- ✓ El jinete que salga adelantado se le quitara la mitad de los puntos a su equipo.
- ✓ Ganará el equipo que todos sus integrantes se ubiquen entre los primeros lugares.

Actividad N°4. Juego de bolos a caballo.

Materiales: De 9 a 12 bolos de cualquier material, 1 pelota del tamaño de la de fútbol.

Organización: pueden jugar hasta 10 participantes a caballo.

Desarrollo: se utiliza una pelota de fútbol, o cualquier otra con ese tamaño, la cual será la encargada de derribar los bolos, los cuales estarán enumerados del 1 al 12. Las pelotas serán lanzadas por el jinete desde una distancia de hasta 10 metros. Podrán jugar mujeres y hombres juntos. Cada uno de ellos representará una tarjeta con 2 ó 3 preguntas de diferentes temas. Cada jugador que logre derribar un bolo reservará la cantidad de puntos del bolo y si responde de forma correcta la pregunta que se le haga, obtendrá 5 puntos más.

Reglas:

- ✓ Los lanzamientos se realizarán por debajo del brazo.
- ✓ El caballo siempre estará de frente a los bolos.
- ✓ Nunca se debe soltar las riendas del caballo.
- ✓ El jugador que derrumbe más de un bolo, se le añadirá a su puntaje los números que tengan los bolos derribados, y se tomará el último bolo derribado para favorecerse al número de la tarjeta.
- ✓ Se efectuarán las rondas de tiro que se estimen convenientes.

- ✓ Se realizará una sola pregunta de cada tarjeta y se le preguntará al jugador cual pregunta prefiere del 1 al 3.

Actividad Nº5. Tracción de la soga a carriola con caballo.

Materiales: Polvo de cal para trazar.

Organización: colocar los caballos con sus carriolas a 10 metros del centro trazado, uno de cada equipo. Se enganchan con una soga y se ponen en posición de halar.

Desarrollo: a la señal del silbato, cada caballo con su carriola tratará de sacar hacia su lado a la carriola contraria. El equipo que más caballos con sus carriolas hale hacia su lado ganará.

Reglas:

- ✓ Caballos con sus carriolas fuera se considerará cuando este ponga sus ruedas traseras sobre las líneas limitantes.
- ✓ Sólo comenzará a halarse al sonido del silbato. El caballo con su carriola que lo haga antes se le llamará la atención por primera vez, a la segunda será descalificado.

Una vez aplicados los juegos tradicionales, se observó que en la medida en que estos se realizaban, se fue incrementando la participación de los pobladores, ya que estas actividades estaban acordes con sus gustos y preferencias, contribuyendo a su motivación e interés. Se expandieron estas actividades hacia diferentes áreas de la comunidad, algo que fue de suma importancia, pues se logró la incorporación de las organizaciones de masas.

Se tomó a prueba un período de tres meses para la aplicación de los juegos tradicionales. Estos que se realizaron en la etapa comprendida desde el mes de febrero hasta abril, y se controló el nivel de participación de los pobladores lo cual permitió que se lograra un incremento de participación en las actividades que se realizaron.

CONCLUSIONES

El conjunto de juegos tradicionales elaborados para elevar la participación de los pobladores en las actividades recreativas desde la comunidad “Raposo”, ofrece una propuesta en correspondencia con las actuales necesidades y exigencias de

la labor educativa, a fin de alcanzar mayores niveles de incorporación. Los especialistas, en este caso, profesores y dirigentes de la dirección municipal de deportes, evaluaron satisfactoriamente los juegos tradicionales propuestos lo que confirma la factibilidad del mismo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Butler, G. (1963). *Principios y métodos de Recreación para la comunidad*. Buenos Aires: Gráfica Omeba
- Camerino Foguet, O. & Carteñer Balcelis, M. (1991). *1001 ejercicios y juegos de recreación*. Barcelona: Paidotribo.
- Dumazedier, J. (1964). *Hacia una civilización del ocio*. Barcelona: Estela.
- Kotronitski, A. (1977). *Enfoque sistémico de los estudios de la recreación*. Moscú: Progreso.
- Moreira, R. (1977). *La recreación un fenómeno socio-cultural*. La Habana: José A. Huelga.
- Pérez, A. (2003). *Recreación. Fundamentos teóricos metodológicos*. (Material no publicado) Instituto Superior de Cultura Física "Manuel Fajardo". La Habana. Cuba.