

*UNIVERSIDAD DE CIENCIAS DE
LA CULTURA FISICA Y EL DEPORTE
FACULTAD
HOLGUIN*

*TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO
DE MÁSTER EN CIENCIAS EN
ACTIVIDAD FÍSICA EN LA COMUNIDAD*

Estrategia recreativa para ocupar el tiempo libre de los jóvenes de 16 a 19 años en la circunscripción 14 del C/P "Alcides Pino".

Autor: Lic. Alexander Abella Gil

Tutor: MSc. Julio Laguna Cruz

*2011
HOLGUIN*

PENSAMIENTO

“Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho, y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere y lo que se va quedando sin hacer sale así, de tiempo en tiempo, como una locura”.

José Martí

AGRADECIMIENTOS

DEDICATORIA

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo elaborar una estrategia recreativa para ocupar el tiempo libre de los jóvenes de 16 a 19 años en la circunscripción 14 del C/P "Alcides Pino". sustentada en los juegos de ludoteca, para que se incorporen a las actividades planificadas por los profesores de recreación. Para darle solución a esta problemática se emplearon diferentes métodos de investigación tanto del nivel teórico, empírico y estadístico, los que permitieron darle cumplimiento a las tareas y objetivo planteado. En los resultados del diagnóstico quedó demostrado que no se incluyen los juegos de las ludotecas en las actividades recreativas de la comunidad y se elaboró una estrategia a partir de los gustos y preferencias los jóvenes para solucionar esta problemática. Se analizaron los indicadores de incorporación antes y después de aplicada la estrategia, quedando evidenciado que los jóvenes se incorporaron a las actividades recreativas. Se realizaron dos forum comunitario, el primero para familiarizar y con el segundo se demostró la pertinencia de la estrategia mediante el consenso de sus participantes. El trabajo contiene un grupo de juegos propios de las ludotecas el cual sirve como material de estudio para profesores y activista.

INDICE	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I FUNDAMENTOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS DE LA RECREACIÓN FÍSICA SUSTENTADA EN LAS ACTIVIDADES LUDOTECARIAS.....	11
I.1 Recreación Física Comunitaria.....	11 I.2
Programa de Recreación Física.....	11
I.3 Objetivos de la Recreación Física.....	12
I.4 Principales objetivos del trabajo recreativo a desarrollar en las comunidades y consejos populares.....	12
I.5 Las Ludotecas para el desarrollo humano	13
I.6 Principales particularidades socio psicológicas de los jóvenes de 16 a 19 años que forman parte de la muestra investigada	15
I.7 Concepción de la Estrategia.....	17
I.7.1 La estrategia como resultado científico de la investigación.....	19
I.7.2 Objetivos de las estrategias	19
I.7.3 Rasgos que caracterizan a las estrategias.....	20
I.7.4 Direcciones Estratégicas de la Recreación.....	20
I.7.5 Etapas de una estrategia.....	22
CAPITULO II. ESTRATEGIA SUSTENTADA EN EL DEPORTE CANINO PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS JÓVENES DE 16 A 19 AÑOS A LAS ACTIVIDADES FÍSICAS RECREATIVAS EN LA COMUNIDAD	24
II.1 Diagnóstico.....	24 II.2
Elaboración y orientación del plan de acción.....	32
II.3 Aplicación y constatación.....	34
II.4 Evaluación, seguimiento y control de las acciones, y análisis de su impacto.....	36
II.5 Análisis y valoración de los resultados finales.....	37
II.6 Descripción de la propuesta y los pasos metodológicos.....	40
CONCLUSIONES.. ..	73
RECOMENDACIONES.....	74
BIBLIOGRAFÍA.....	75
ANEXOS.....	79

INTRODUCCIÓN

La Revolución Cubana promueve la formación de una cultura general integral y todos los esfuerzos que se están realizando en este sentido, la educación tiene el reto de formar hombres no solo para el presente, sino para el futuro, con la condición de que no basta con mantener los avances alcanzados por la humanidad, sino que es preciso preparar a los sujetos sociales en formación para efectuar las transformaciones que posibilitan la aspiración de lograr un mundo mejor, con la progresiva generalización de la automatización, la robótica, la informática, el descubrimiento de nuevas tecnologías, la utilización de fuentes alternativas de energía entre otros avances, existe el criterio que cada día el hombre dispone de mayor tiempo libre, pero este no será beneficioso para los individuos si no están preparados para ocuparlo de una forma sana y racional.

La recreación es aquella actividad humana, libre, placentera efectuada, individual o colectiva, destinada a perfeccionar al hombre. Le brinda la oportunidad de emplear el tiempo libre en ocupaciones espontáneas y organizadas, que le permite volver al mundo vital de la naturaleza y lo incorpora al mundo creador de la cultura, que sirve a su integración comunitaria y al encuentro de su propio yo, y que propone, en última instancia, a su plenitud y felicidad. El juego constituye una de las formas recreativas más utilizadas en la recreación comunitaria, el juego, como animación lúdica es, por definición, animación sociocultural, y en consecuencia, desde el punto de vista de los espacios físicos para su desarrollo ocupa, por derecho propio, un lugar en las instituciones socioculturales, tradicionales o novedosas, como son –entre otras- las casas de cultura, bibliotecas, museos, hemerotecas, videotecas, salas de exposiciones y conciertos, teatros, mediáticas y ludotecas.

Y por igual causa, el hombre es el único animal capaz de abordar la solución de su necesidad de desarrollo con un tipo exclusivo y superior de actividad, que es justamente el **acto lúdico**, por la capacidad abstracta de su pensamiento, imposible de alcanzar por el pensamiento concreto animal; y por estar dichas acciones más vinculadas a la satisfacción de la necesidad de subsistencia que a la de desarrollo de la especie.

La recreación es una actividad integral, un fenómeno general, constituido por formas específicas que se expresan en actividades artísticas, literarias, cognoscitivas, físico-

deportivas, educativas y profilácticas sin olvidar algunas formas particulares que presentan la suma o integración de más de un grupo de las actividades señaladas.

La recreación sana, variada y uso correcto del tiempo libre con diferentes poblaciones en las comunidades forman parte de la actual batalla de ideas siendo responsable los activistas y profesores de recreación física en desarrollar esta tarea.

La importancia de crear una cultura en cuanto al uso adecuado del tiempo libre en la sociedad moderna juega un papel importante en el desarrollo de la conducta y pensamiento del hombre, es en este tiempo donde se generan las potencialidades creadoras del hombre, manifestándose luego en la actividad laboral.

En el proceso de desarrollo comunitario es fundamental el estudio y desarrollo de la identidad comunitaria, entendiéndose por identidad no sólo aquellos elementos comunes o la conciencia de ellos, sino la existencia de una conciencia de la comunidad en sí misma y de su continuidad y distinción con respecto a otra, lo que presupone un sentimiento de pertenencia que se manifiesta en la satisfacción, compromiso y participación en las prácticas sociales y culturales propias.

Espacios como el comunitario resurgen y se revitalizan donde el escenario global se hace tan complejo que se incentivan estrategias específicas y parciales para tratar de controlar o dar soluciones a sus contradicciones, de ahí que tratar de reflexionar a cerca de la psicología social comunitaria, la cual deviene de un terreno polémico y retador tanto por sus componentes teóricos como por su iniciación a la práctica.

La Dirección Nacional de Recreación (DNR) en su Programa, ha establecido un conjunto de disciplinas recreativas entre las cuales se encuentra la Ludoteca, que tienen como objetivo, brindar alternativas de ocupación del tiempo libre a niños, adolescentes, jóvenes y adultos, mediante la práctica de juegos instructivos, principalmente de mesas, tradicionales y novedosos, como un servicio recreativo en las escuelas, bibliotecas y otros sitios públicos de la comunidad, por su funcionamiento se tiene en cuenta la elaboración de proyectos técnicos metodológicos a los diferentes niveles, generalizándose la concepción de planes de la calle como servicios móvil de ludoteca publica dirigido a los grupos de edades, promoviendo iniciativas para la solución de material lúdicos (JUEGOS) requeridos para el funcionamiento de las Ludoteca, mediante la creación y reparación de medios por diferentes vías.

Pedro Fullea Bandera, Coordinador General del Sistema Nacional de Ludotecas del Instituto Nacional de Deporte Educación Física y Recreación (INDER), en el folleto sobre

animación lúdica plantea que la ludoteca es, ante todo, un espacio donde se ofrece un servicio de carácter lúdico, por lo que debe ser agradable para la ocupación del tiempo libre y la recreación de las personas. En ninguna ludoteca tienen cabida acciones que respondan a estrictos planes y programas, a esquemas evaluativos o a compromisos de tal índole que conviertan la actividad lúdica en un medio, dejando de ser un fin en sí misma. Por otro lado, deben estar convenientemente dotadas de recursos -material lúdico y actividades- que satisfagan las disímiles alternativas de gustos e intereses de los participantes, y no responder a una concepción excluyente de ofertas válidas a sus fines educativos.

Cobra una relevante necesidad que a nuestros adolescentes se les brinde la posibilidad de contar con actividades que ocupen de una forma sana y provechosa el tiempo libre del que disponen, donde la recreación ocupa un lugar especial en el sistema de desarrollo integral armónico del individuo, y los juegos que forman parte de las ludotecas de barrio tienen una variada oferta que le permiten a los participantes optar por un gran número de ellos sin ser repetidos.

Esteban J (2009) en su tesis de maestría plantea que para lograr los resultados esperados en la gestión ludotecarias es preciso apuntar hacia el cumplimiento de las siguientes funciones principales de las ludotecas:

1. Pedagógica: el desarrollo de las capacidades cognoscitivas y creativas mediante la estructuración de estrategias de pensamiento desde la infancia.
2. Social: la inserción del individuo en su entorno sociocultural, estimulando los procesos de cooperación, solidaridad y participación.
- 3 Cultural comunitaria: el fortalecimiento de los sentimientos de pertenencia desde un mayor conocimiento de la historia y las tradiciones, que definen la identidad nacional.
4. Comunicación familiar: la estimulación a los procesos afectivos y de relación intergeneracional dentro de la familia, como célula básica de la sociedad.
5. Animación recreativa: las alternativas de ocupación del tiempo libre de forma sana y provechosa, para todos los grupos etarios y de género.

Un elemento esencial en el trabajo comunitario está dado en la satisfacción de las necesidades recreativas de los diferentes grupos etarios y nuestra investigación se enmarca en los jóvenes de 16 a 19 años, por se este un grupo de edad que asimila la influencia del medio ambiente que lo rodea, y hemos observado necesidades y potencialidades para desarrollar el trabajo con las ludotecas de barrios, sin embargo no se

observa la participación de los jóvenes en esta actividad que aporta tanto beneficios en el desarrollo de la personalidad, en esta edad aparece la elaboración conciente por parte del joven por los principales contenidos de su motivación que se vinculan estrechamente con el surgimiento de la concepción del mundo, alcanzando así un alto nivel cualitativo, la unidad de lo cognoscitivo y lo afectivo en la personalidad. Es un periodo propicio para potenciar el trabajo grupal en la enseñanza y otras actividades extradocentes, por todo esto podemos ver como contribuye a establecer y estabilizar la vida emocional de los jóvenes, a través de estas actividades se desarrollan valores que le permiten a joven valorar, orientar su relación con el mundo que lo rodea, con sus semejantes y consigo mismo, siempre y cuando ellos realicen estas actividades de forma organizada y estén motivados a realizar las mismas.

El municipio cuenta con una sola ludoteca pública, a la cual solo asisten los pobladores aledaños a la misma, lo que representa en por ciento ínfimo para la cantidad de habitantes de nuestro municipio, la otra opción está destinada a los estudiantes, aunque la mayoría de las escuelas no cuentan con un espacio destinado para esta actividad ni con la cantidad y variedad de medios, tienen la orientación de contar con un local en el cual los estudiantes puedan desarrollar los juegos con que cuentan, que en su mayoría solo son la dama y el ajedrez, aunque existen una amplia gama de ellos recogidos en diferentes bibliografía .

Dentro de los escenarios en que se desarrolla la recreación, los combinados deportivos como instituciones básicas deben de resaltar como centros generadores de actividades recreativas en la comunidad. siendo estos los responsables a través de su Programa de Recreación Física los encargados de ocupar el tiempo libre de los jóvenes, sin embargo existiendo los mecanismos y las herramientas para cumplir con el encargo social, los jóvenes, hoy presentan desinterés por las actividades que se desarrollan en la circunscripción por el grupo de trabajo, presentándose deficiencias en el desarrollo y cumplimiento de las actividades tales como: insuficiente oferta recreativas, y medios para desarrollar los juegos de mesa, insuficiente conocimiento por parte de los profesores de recreación de las necesidades recreativas de los jóvenes acorde a sus gustos y preferencias, referido a los juegos que forman parte de la ludoteca, pocos espacios peri urbanos para desarrollar las actividades deportivas, unido a las insuficientes instalaciones deportivas y recreativas que se encuentran en los barrios, por lo que no se cumple con los indicadores de la recreación en correspondencia entre la satisfacción de necesidades físico recreativas con la oferta de actividades para satisfacer esta demanda, con la relación entre el número de habitante y la cantidad de

participantes en las actividades planificadas por los profesores de recreación, lo que trae consigo el siguiente problema científico.

PROBLEMA

¿Cómo ocupar el tiempo libre de los jóvenes de 16 a 19 años de la circunscripción 14 del consejo popular “Alcides Pino”?

OBJETO DE ESTUDIO

El proceso de desarrollo del tiempo libre de los jóvenes

CAMPO DE ACCIÓN

La ocupación del tiempo libre mediante la actividad lúdica en los jóvenes de 16 a 19 años en la circunscripción 14 del C/P “Alcides Pino”.

OBJETIVO

Diseñar una estrategia recreativa para ocupar el tiempo libre de los jóvenes 16 a 19 años en la circunscripción 14 del C/P “Alcides Pino”

PREGUNTAS CIENTÍFICAS

- 1-¿Qué fundamentos teóricos sustentan la ocupación del tiempo libre mediante las ludotecas de barrios?
- 2-¿Cuál es la situación actual en la ocupación del tiempo libre de los jóvenes de 16 a 19 años de la circunscripción 14 del C/P “Alcides Pino”?
- 3- ¿Qué elementos deben conformar la estrategia recreativa, sustentada en la lúdica, para ocupar el tiempo libre de los jóvenes 16 a 19 años en la circunscripción 14 del C/P “Alcides Pino”?
- 4-¿ Qué nivel de pertinencia tiene la estrategia recreativa, sustentada en la lúdica, para ocupar el tiempo libre de los jóvenes 16 a 19 años en la circunscripción 14 del C/P “Alcides Pino”

TARES CIENTÍFICAS

- 1- Determinar los fundamentos teóricos que sustentan la ocupación del tiempo libre mediante las ludotecas de barrios.
- 2- Diagnosticar la situación actual en la ocupación del tiempo libre de los jóvenes de 16 a 19 años de la circunscripción 14 del C/P "Alcides Pino".
- 3- Analizar los elementos que deben conformar la estrategia recreativa, sustentada en la lúdica, para ocupar el tiempo libre de los jóvenes 16 a 19 años en la circunscripción 14 del C/P "Alcides Pino".
- 4- Determinar el nivel de pertinencia que tiene la estrategia recreativa, sustentada en la lúdica, para ocupar el tiempo libre de los jóvenes 16 a 19 años en la circunscripción 14 del C/P "Alcides Pino".

DEFINICIONES DE TRABAJO

Estrategia:

El concepto de estrategia es objeto de muchas definiciones lo que indica que no existe una definición universalmente aceptada. Así, de acuerdo con diferentes autores, aparecen definiciones tales como:

- "conjunto de relaciones entre el medio ambiente interno y externo de la empresa"
- "un conjunto de objetivos y políticas para lograr objetivos amplios"
- "la dialéctica de la empresa con su entorno"
- "una forma de conquistar el mercado"
- "la declaración de la forma en que los objetivos deberán alcanzarse, subordinándose a los mismos y en la medida en que ayuden a alcanzarse"
- "la mejor forma de insertar la organización a su entorno".

El concepto de estrategia en el año 1944 es introducido en el campo económico y académico por Von Newman y Morgerstern con la teoría de los juegos y así ha continuado evolucionando este término en el transcurso de los años.

En el año 1992 M. Porter da su definición sobre Estrategias Competitivas:

"La definición de estrategia competitiva consiste en desarrollar una amplia fórmula de cómo la empresa va a competir, cuáles deben ser sus objetivos y qué políticas serán necesarias para alcanzar tales objetivos.

F. David, en su libro Gerencia Estratégica en 1994, plantea: "una empresa debe tratar de llevar a cabo estrategias que obtengan beneficios de sus fortalezas internas, aprovechar las oportunidades externas, mitigar las debilidades internas y evitar o aminorar el impacto de las amenazas externas.

Por lo que podemos plantear que las estrategias nos muestran la dirección y el empleo general de los recursos y esfuerzos.

Ludoteca:

Institución comunitaria que tiene entre sus objetivos contribuir al desarrollo de la creatividad, la sociabilidad, la voluntad, así como a la ocupación provechosa del tiempo libre mediante el juego como vía no formal de educación. Las Ludotecas también se consideran como instalaciones en espacios cerrados y abiertos que permitan la mayor diversidad de acciones lúdicas.

Local, donde se colocan varias opciones de juego para la población de diferentes edades y que puedan escoger libremente el juego que quieran desarrollar y en el grupo que lo desean, ya sea de sus edades o no. Es una modalidad de la recreación.

JUSTIFICACIÓN

La investigación está basada en una estrategia que se sustenta en el estudio y aplicación en los barrios de las diferentes actividades que forman parte de las ludotecas de forma organizada y sistemática, la misma tienen gran importancia porque crea un nuevo espacio para la ocupación el tiempo libre de los jóvenes de una forma sana y provechosa, la cual puede ser trasladada en dependencia de las condiciones de la comunidad y contra resta la insuficiencia dada por la falta de medios e instalaciones deportivas que se presenta en la mayoría de barrios producto a la urbanización.

APORTE PRÁCTICO

Está dado en la propuesta de una estrategia sustentada en los juegos de ludoteca, con un carácter participativo, en la que se tuvo en cuenta el protagonismo de los jóvenes y criterio de los especialistas, entre otros actores, para la selección del conjunto de actividades que propician la incorporación de los jóvenes de 16 a 19 años a las actividades físicas recreativas en la circunscripción # 14 del consejo popular "Alcides Pino", La Estrategia constituye un medio en manos de los recursos humanos ejecutores de la Recreación Física, para incrementar la participación masiva.

Muestra y Metodología

Selección de la muestra

La muestra fue seleccionada con Jóvenes de 16 a 19 años de edad de la circunscripción 14 del consejo popular Alcides Pino, con una población total de 64. Se seleccionaron 20 al azar, lo que representa el 31.25 % de la población, de ellos 8 Femenino y 12 Masculino.

Tipo de estudio

La investigación es de base cualitativa aunque se emplean elementos de la investigación cuantitativa para triangular los resultados.

METODOS

TEORICOS:

Histórico lógico

A través de este método fue posible durante el proceso de la investigación la búsqueda de los elementos que antecedieron al problema científico, dónde y cuándo se realizaron estudios sobre el trabajo ludotecario, las conclusiones a que llegaron, la solución que se le dio al problema planteado y el contexto en que se hizo; por este método se pudieron determinar además las regularidades del objeto de estudio. De igual manera nos permitió conocer los puntos de vista de algunos autores en momentos históricos diferentes

Análisis y síntesis

Son dos procedimientos teóricos que cumplen funciones importantes en la Investigación Científica, el análisis permite descomponer y estudiar el fenómeno en sus partes y cualidades, donde se analizó cada juego de forma independiente con el objetivo de

descubrir los elementos esenciales que lo conforman. La síntesis permite establecer mentalmente la unión entre las parte y describir relaciones, y características generales entre los distintos elementos para formar la ludoteca móvil.

Enfoque sistémico.

Permite el análisis del fenómeno, al estudiarlo como una realidad integral formada por elementos componentes que interactúan entre si y que cumplen determinadas funciones. El sistema, como un todo, no es solo la integración de las partes, de los componentes, es también y especialmente sus cualidades específicas que le da su unidad. La determinación de la estructura del sistema posibilita precisar sus funciones, donde el sistema de juegos que conforman la ludoteca móvil es lo que le da el enfoque sistémico para cumplir un objetivo.

EMPIRICOS:

Observación

Este método se pone de manifiesto desde el inicio de nuestra investigación cuando empezamos a observar el problema que nos motivó a investigar, la misma se realiza de forma intencional, premeditada. Es necesario determinar con anterioridad que cosa es preciso observar a partir de las exigencias del diseño, se desarrolló sistemáticamente por parte del investigador, en actividades recreativas con la muestra seleccionada, recogiendo los datos en una guía de observación participativa. La finalidad de la misma es determinar la presencia y permanencia de los jóvenes en las actividades que se planifican en la circunscripción y si se realizan juegos propios de las actividades ludotecarias.

La encuesta:

La utilizamos para diagnosticar el proceso de la recreación física en la comunidad, se aplicó una a la muestra al inicio de la investigación lo que nos dio la información de lo estaba ocurriendo con los jóvenes de 16 a 19 años en el momento de aplicación, y la proyección sobre los diferentes juegos que forman parte de la ludoteca de barrio.

La entrevista:

Se le aplicó una al delegado de la circunscripción para conocer el estado actual de la recreación física destinada a los jóvenes y los recursos con que cuenta la comunidad para su desarrollo, otra a los especialistas para que valoraran la propuesta.

Forum Comunitario

Es utilizado para familiarizar a la comunidad con la estrategia y para que los especialistas validen por consenso la propuesta de la ludoteca de barrio destinada a los jóvenes de 16 a 19 años de edad.

ESTADISTICOS:

Cálculo Porcentual: que permitió un adecuado análisis de los resultados, tanto cualitativos como cuantitativos.

La tesis esta estructurada en una introducción, dos capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos. El capítulo uno aborda los fundamentos teóricos metodológicos de la recreación física sustentada en las actividades ludotecarias como parte de la recreación comunitaria y esta estructurado en siete epígrafes. El capítulo dos: contiene la estrategia sustentada en el deporte canino para la incorporación de los jóvenes de 16 a 19 años a las actividades físicas recreativas en la comunidad, está estructurado en 6 epígrafe, además de las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPITULO 1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS DE LA RECREACIÓN FÍSICA SUSTENTADA EN LAS ACTIVIDADES LUDOTECARIAS

I.1.1 Recreación Física Comunitaria.

El concepto de comunidad hace referencia a una totalidad orgánica en continuo crecimiento, en la que un individuo desempeña una función específica para el conocimiento de la misma. El objetivo para todos los individuos es el bienestar comunitario, el progreso y mejoramiento. El medio de impulsar el mejoramiento general y de alcanzar objetivos específicos es la organización comunitaria, haciendo que los recursos existentes satisfagan las necesidades del pueblo.

La comunidad en nuestro país está organizada en consejos populares, los que están dirigido por el grupo comunitario, que lo integran el presidente del consejo, los delegados de las circunscripciones y los representantes de las diferentes organizaciones y organismos.

El INDER como integrante de este grupo de gestión realiza su intervención comunitaria a través de los programas del Deporte, la Educación Física, la Cultura Física y la Recreación.

La Recreación Física forma parte del 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, para la ocupación placentera, sana y provechosa del tiempo libre. Es la realización de actividades de diversos tipos, que ejecutada en un tiempo libre, van a tomar como marco de acción una instalación, el campo deportivo o simplemente, los recursos que ofrece la propia naturaleza para brindar al individuo la satisfacción de una necesidad de movimiento.

I.1.2 Programa de Recreación Física

Es la concepción, coordinación, aseguramiento y control de las actividades físico - recreativas en el marco de la comunidad y en otros objetivos del entorno, mediante proyectos integradores o puntuales basados tanto en la misión como en la visión de la institución.

I.1.3 Objetivos de la Recreación Física

1. Contribuir al desarrollo multilateral del individuo
2. Proporcionar a través de la participación sistemática, un nivel de preparación física general superior.
3. Contribuir a la incorporación de hábitos socialmente aceptables como son:
Respeto a las reglas establecidas en las actividades, la disciplina, el autocontrol, el colectivismo, el sentido de la responsabilidad, etc. Principales particularidades de los jóvenes que forman parte de la muestra investigada.
4. Dar oportunidades por medio de la participación para la formación moral y el desarrollo socio político ideológico
5. Facilitar durante el desarrollo de actividades, la observación de la naturaleza y la sociedad, la vinculación del conocimiento cultural y técnico en el contexto común que permite la profundización en la concepción científica del mundo.
6. Conocer las actividades que forman parte del programa de Recreación Física: Planes de la Calle, Festivales Deportivos Recreativos, Círculos de Recreación Turística, Deportes de Orientación, Animación Recreativa Objetos Volantes, A Jugar, Turismo Deportivo, Pesca Deportiva, Caza Deportiva, Deporte Canino, Deporte Subacuático, **Ludotecas**, GO, Billar recreativo, Campamento recreativo, Modelismo Naval y Aéreo, Dama Internacional, Juegos Tradicionales.

I.1.4 Principales objetivos del trabajo recreativo a desarrollar en las comunidades y consejos populares.

1. Lograr el incremento cuantitativo y cualitativo en la prestación de servicios masivos de recreación a todos los sectores de la población, vinculados a las escuelas, centros de trabajo comunitario.
2. Lograr la renovación de los métodos de trabajo mediante la búsqueda de incentivos que estimulen la participación en los proyectos recreativos que se elaboran (teniendo en cuenta los gustos, intereses y necesidades de la población).

3. Mantener actualizados a los técnicos (promotores) y activistas, de la especialidad, desarrollando seminarios, talleres, cursos de capacitación en todas las instancias, elevando el nivel científico-técnico

I.5 Las Ludotecas para el desarrollo humano

En la actualidad las actividades recreativas forman parte de nuestra vida cotidiana, y las planificadas y dirigidas van tomando preferencias por la población en general, estas cumplen las tareas de enseñar, educar e instruir a la población mediante actividades recreativas, que se desarrollen en el tiempo libre, pero estas no son tareas nada fáciles.

Se considera bastante complejo la utilización óptima del tiempo libre ya que no solo depende de lo planificado, ni lo mejor que se haga, es necesario condiciones objetivas y subjetivas que permitan que las personas que viven en estas comunidades se interesen por las distintas actividades propuestas las mismas cumplan sus necesidades socio-culturales y se inserten a otros hábitos de vida social.

Entre estas actividades se encuentran las ludotecas, funcionan bajo el denominador común de contribuir a la educación a través del juego. Teniendo como objetivo esencial, brindar a quienes participan en ellas actividades para el desarrollo del juego, de forma libre y espontánea y con alternativas de juegos.

Estas deben ser agradables para la ocupación del tiempo libre y la recreación de las personas, deben permitir el desarrollo integral de las personas, debe contribuir al desarrollo del conocimiento y desarrollo afectivo de la personalidad del individuo desde la infancia para la inserción en un medio socio cultural, brindando las posibilidades de un desarrollo humano

El concepto de la lúdica es poco manejado en el contexto de nuestra sociedad, generalmente se le limita a la interpretación de los juegos infantiles, se ignora que esta categoría define uno de los procesos más abarcadores e interesantes de la cultura.

“La ludoteca es ante todo, un espacio donde se ofrece un servicio de carácter lúdico, por lo que debe ser agradable para la ocupación del tiempo libre y la recreación de las personas. En ninguna ludoteca tienen cabida acciones que respondan a estrictos planes y programas, a esquemas evaluativos o a compromisos de tal índole que conviertan la actividad lúdica en un medio, dejando de ser un fin en sí misma. Por otro lado, deben estar convenientemente dotados de recursos materiales lúdicos y actividades que satisfagan las disímiles alternativas de gustos e intereses de los participante en este caso los jóvenes, y no responder a una concepción excluyente de ofertas válidas a sus fines educativos.

La ludoteca se concibe como un espacio de recreación efectivo, para lograr los resultados esperados en la gestión ludotecaria es de suma importancia tener en cuenta las actividades o juegos que se brinden en ella.

Funciones principales de las ludotecas.

Pedagógica: el desarrollo de las capacidades cognoscitivas y creativas mediante la estructuración de estrategias de pensamiento desde la infancia.

Social: la inserción del individuo en su entorno sociocultural, estimulando los procesos de cooperación, solidaridad y participación.

Cultural Comunitaria: el fortalecimiento de los sentimientos de pertenencia desde un mayor conocimiento de la historia y las tradiciones, que definen la identidad nacional.

Comunicación Familiar: la estimulación a los procesos afectivos y de relación.

Existen diferentes tipos de ludotecas, las escolares, públicas, hospitalarias, laboratorios y móviles.

Ludotecas de barrio: llevar la actividad lúdica con sus recursos humanos y materiales a los sitios más alejados o carentes de espacios recreativos adecuados, así como también desarrollar la función de animación en el barrio.” De ponencia presentada en el VIII Congreso Nacional de Recreación, realizado entre el 27 y 29 de mayo del 2004. Bogotá, D.C, Colombia. Por Pedro Fullea Bandera. Coordinador General del sistema Nacional de Ludoteca del INDER en Cuba.

El proceso de Dirección se encuentra presente en todas las actividades recreativas que son organizadas por un profesor o activista, los cuales son los máximos responsables en dirigir las actividades para que estas cumplan con su objetivo. La coordinación de las actividades trae consigo un conjunto de actos y operaciones que le corresponde realizar al sujeto que dirige la actividad, de acuerdo a las facultades y atributos que le competen y mediante los cuales pueden ser logrados los objetivos.

Las actividades recreativas están muy ligadas a las funciones del proceso de dirección, por que las mismas deben ser **planificadas, organizadas, reguladas y controladas.**

La planificación es donde se determinan los objetivos a lograr y se señalan las tareas y actividades a realizar, esclareciendo lo que debe hacerse, como y donde hacerlo, quien y cuando hacerlo y con que se hará. Planificar es una necesidad para lograr los objetivos deseados.

La organización es indispensable puesto que las personas se deben unir para alcanzar objetivos que no pueden obtener solos; y se eliminen los conflictos entre personas y se establezca un ambiente adecuado para el trabajo en conjunto.

Las regulaciones deben estar presentes por la influencia interna y externa que pueden ser sometidas cada actividad y para resolver determinados conflictos.

El control es fundamental para determinar si la actividad se está realizando según lo previsto y se cumplirá lo planificado.

I.6 Principales particularidades socio psicológicas de los jóvenes de 16 a 19 años que forman parte de la muestra investigada.

La edad juvenil constituye un período clave en el proceso de desarrollo de la personalidad, la nueva posición objetiva (social) que ocupa el joven condiciona la necesidad de determinar su futuro lugar en la sociedad.

En ambos sexos la apariencia física se parece cada vez más a la de un adulto, lo que tiene una fuerte repercusión en el plano psicológico y social.

El joven se siente más cercano a los adultos, ya no se percibe como un niño y los que le rodean le tratan de modo diferente, en correspondencia con sus cambios anatómo fisiológicos. Todo esto genera el surgimiento de un sentimiento de madurez y hace aparecer un fuerte interés por la apariencia física y la posibilidad de ser atractivos para los demás, especialmente para el sexo opuesto.

El interés por la sexualidad adulta es notable y debe ser satisfecha, a partir de una orientación e información amplia sobre esta esfera de la vida humana, que le permita enfrentar con éxito y seguridad las exigencias que las relaciones de pareja les plantean desde una concepción sana y adecuada de la sexualidad. A los que interactúan con él les corresponde un importantísimo papel en este aspecto, toda vez que la familia no siempre tiene la preparación necesaria para ayudar al joven en este ámbito de inquietudes.

Es de suponer que todo el desarrollo psicológico anterior le permite definir su “sentido de vida”, como conjunto de objetivos mediatos que se traza, los cuales se vinculan a los diferentes esferas de significación para la personalidad y requieren de la elaboración de una estrategia encaminadas a emprender acciones en el presente que contribuyen al logro de las metas futuras.

Desde el punto de vista psicológico las condiciones internas en los jóvenes se caracterizan por la necesidad de independencia y de autoafirmación, que se expresan en el deseo de

ser tratados como adultos, ya que el joven es consciente del desarrollo alcanzado, por lo que siente que ya no es un niño, se compara con el adulto y exige sus mismos derechos.

Posee una gran excitabilidad y labilidad emocional que provoca en ocasiones reacciones impulsivas. A lo largo de la etapa, logra un control mayor de las expresiones emocionales, lo que le permite una mejor interrelación con los que le rodean y especialmente con su grupo de amigos. Se amplían los sistemas de actividad y comunicación que determinan el surgimiento de un conjunto de características psicológicas propias de este período. Desde el punto de vista social, el joven es un escolar, pero las exigencias del medio le obligan a desarrollar una mayor autonomía e independencia, existe una motivación profesional.

Este asumirá las normas y valores grupales y actuará en correspondencia con ellos para ser aceptado por los demás. En el grupo intercambia criterios y opiniones sobre la amistad, sobre las demás personas y sobre sí mismo que influyen en su formación moral. Comienza a reflexionar sobre sí mismo, surge la necesidad de conocerse y valorarse adecuadamente por lo que se desarrollan estas formaciones psicológicas. Regulan con efectividad el comportamiento, motivaciones profesionales desarrolladas. Se desarrolla el intelecto, sobre todo el pensamiento que alcanza las características de un pensamiento teórico, hipotético deductivo y surgen nuevas vivencias afectivas, como las amorosas y estéticas; sin embargo. Logra un funcionamiento efectivo de su personalidad en todas las situaciones que así lo requieren. No obstante los logros alcanzados le permiten una reorganización de la esfera motivacional, una estabilidad de la jerarquía de motivos y por tanto un nuevo peldaño en la conquista de la autodeterminación, como indicador esencial de la personalidad adulta desarrollada.

Sólo el conocimiento de las regularidades del desarrollo de la personalidad en esta etapa, así como de los cambios anátomo-fisiológicos también presentes, permitirán hacer realidad en la práctica un principio esencial de la psicología y la pedagogía: la enseñanza conduce al desarrollo y le dirige. Este principio se traduce en la necesidad de conducir regulación consciente en la concepción del mundo en la edad juvenil. Toda actividad planificada y desarrollada en la comunidad con los jóvenes se obtiene efectos positivos, máxime cuando existen problemas sociales y es necesario educar a la comunidad en general, se ha comprobado en la teoría y en la práctica que el empleo de actividades recreativas, en conjunto, traen como consecuencia un estilo de vida favorable.

El joven debe decidir en primer término a que actividad científico - profesional, o laboral va a dedicarse, y en consonancia con esta decisión organiza su comportamiento.

Es por esto que aunque en esta etapa encontramos tendencias generales en el desarrollo de la personalidad, se presentan diferencias entre los jóvenes que comienzan a trabajar y aquellos que continúan siendo estudiantes, lo cual repercute en el sistema de comunicación en cuanto a las expectativas y exigencias de la familia, los compañeros y la sociedad en general.

Estas influencias actuarán de forma más mediata que en etapas anteriores sobre la personalidad, así por ejemplo, aunque la opinión social del grupo continúa siendo un factor importante para su desarrollo y bienestar emocional, el joven es capaz de oponerse a los criterios de sus compañeros si considera justas y fundamentadas sus opiniones.

La situación social de desarrollo en esta etapa conduce al proceso de autodeterminación de la personalidad que actúa en calidad de premisa y a la vez resultado de las exigencias que debe cumplimentar. Este nivel de regulación también depende de las condiciones de vida y educación en las que hay transcurrido el desarrollo de la personalidad.

Desarrollo de la personalidad en la edad juvenil.

Esfera intelectual: Se continúa consolidando el pensamiento teórico que surgido en la adolescencia aún presenta determinadas limitaciones. Este desarrollo posibilita la elaboración consciente por parte del joven de los principales contenidos de su motivación y se vincula estrechamente al surgimiento de la concepción del mundo, alcanzando un nuevo nivel cualitativo la unidad de lo cognitivo y lo afectivo en la personalidad. También en esta etapa el desarrollo del pensamiento se encuentra estrechamente vinculado al carácter del proceso de enseñanza.

Desarrollo Afectivo – emocional:

En esta etapa encontramos como adquisición fundamental del desarrollo de la personalidad la aparición de la concepción del mundo, formación psicológica que permite en un sistema de sus diferentes componentes.

La concepción del mundo es la representación que posee el joven de la realidad en su conjunto, abarca un conocimiento valorado de sus leyes, del lugar que ocupa el hombre en ella y de sí mismo, por lo que presenta un carácter generalizado y sistematizado. Esta

formación permite al joven elaborar criterios propios en las esferas de la ciencia, la política, la moral y la vida social en general.

Estos puntos de vistas con los que se siente afectivamente comprometido, se convierten en reguladores afectivos del comportamiento. En este sentido, se crean las bases para el proceso de autodeterminación de la personalidad, es decir, la posibilidad de actuar de forma consciente y reflexiva, con relativa independencia de las influencias externas.

Otra formación que en esta etapa adquiere un nivel cualitativamente superior de desarrollo es la autovaloración. El joven logra una representación más exacta y estable de sus cualidades como personalidad, cuestión que le permite una regulación más efectiva de su comportamiento. Además se desarrolla la función auto educativa de la autovaloración, al plantearse el sujeto tareas y vías de auto perfeccionamiento.

Con relación al desarrollo de sus ideales, diferentes autores (L. I. Bozhovich, F. González) inciden en señalar que en esta etapa el joven se convierte en el propio centro de sus ideales cual en calidad de motivo y patrón de valoración de su propia conducta y de otras personas.

Se dice, de forma general, que en la edad juvenil culmina en lo esencial el proceso de formación de la personalidad. El surgimiento de una estructura jerárquica suficientemente estable de motivos, su fundamentación a través de la elaboración consiente del sujeto en base al desarrollo intelectual alcanzado, la consolidación de formaciones motivacionales complejas como la autovaloración y los ideales, permiten la regulación efectiva de su comportamiento en las diferentes esferas de significación de la personalidad.

Todo este sistema de necesidades, motivos y aspiraciones se integran a la efectiva de su comportamiento concepción del mundo, formación típica de esta etapa, que representa el nivel superior de integración de lo cognitivo y lo afectivo en la personalidad.

Así, de un ser indefenso, sujeto a las influencias situacionales en los primeros momentos de la vida, pasando por diferentes periodos en los que van conformándose gradualmente los componentes esenciales de la personalidad, se arriba a una etapa donde el desarrollo psicológico alcanzado posibilita la regulación interna del comportamiento, es decir, su autorregulación.

Esta etapa de plenas potencialidades para la personalidad, que se caracteriza, por su capacidad de autodeterminación, es un resultado de todo el proceso de su educación, la

cual debe dirigirse desde las edades tempranas a la formación de la personalidad como individualidad, como sujeto activo y reflexivo, consciente de sus posibilidades y comprometido con su realidad social.

I.7 Concepción de la Estrategia.

I.7.1 La estrategia como resultado científico de la investigación.

La MSc. Beatriz Chacón en 1999, define la dirección estratégica de la siguiente forma: es una filosofía de trabajo proactiva y extrovertida, con la amplia participación y compromiso de los trabajadores, que propicia el cambio y la creatividad, se basa en las probabilidades y el riesgo; a partir de conocer y aprovechar las ventajas internas y externas y contrarrestar las desventajas, propiciando el establecimiento de objetivos retadores y realistas, apoyándose en una secuencia lógica de estrategias y tácticas que conduzcan a la obtención de beneficios tangibles e intangibles, en el concepto se aprecia la importancia que confiere la autora a la participación de los trabajadores (recreadores) como elemento clave en el proceso de dirección, al aspecto socio- psicológico de la organización como vía para lograr el enfoque estratégico. Ernesto Che Guevara, al abordar el tema de la planeación señaló: "el plan es profundamente democrático en su realización porque un plan hecho sin la participación del pueblo sería un plan frío, burocrático. Un plan seriamente amenazado". En el criterio aportado por el Guerrillero Heroico se puede apreciar la importancia que le da a la participación de los jóvenes en el proceso de dirección.

I.7.2 Objetivos de las estrategias

- § Se diseñan para resolver problemas de la práctica y vencer dificultades con optimización de tiempo y recursos.
- § Permiten proyectar un cambio cualitativo en el sistema, a partir de eliminar las contradicciones entre el estado actual y el deseado.
- § Implican un proceso de planificación en el que se produce el establecimiento de secuencias de acciones orientadas hacia el fin a alcanzar, lo cual no significa un único curso de las mismas.
- § Interrelacionan dialécticamente en un plan global los objetivos o líneas que se persiguen y la metodología para alcanzarlos.

I.7.3 Rasgos que caracterizan a las estrategias.

- § Concepción de enfoque sistémico. Predominan las relaciones de coordinación.
- § Una estructura a partir de fases o etapas. Relacionadas con las acciones de orientación, ejecución y control.
- § El hecho de responder a una contradicción entre el estado actual y el deseado.
- § Un carácter dialéctico. Viene dado por la búsqueda del cambio cualitativo que se producirá en el objeto (estado real ha estado deseado).
- § La adopción de una tipología específica. Viene condicionada por el elemento que se constituye en objeto de transformación.
- § Su irrepitibilidad. Las estrategias son casuísticas y válidas en su totalidad solo en un momento y contexto específico, por ello su universo de aplicación es más reducido que el de otros resultados científicos.
- § Su carácter de aporte eminentemente práctico. Tiene persistentes grados de tangibilidad y utilidad. Ello no niega la existencia de aportes teóricos dentro de su conformación.

El hecho de que existan diferentes tipos de estrategias y que respondan a las características o a un objetivo específico por las que su autor las creó, no dejan de ser importantes, para que sirvan de consulta, de búsqueda, para el enriquecimiento de la que hoy se propone para Incorporar a los jóvenes de 16 a 19 años a las actividades recreativas sustentadas en el deporte canino y la práctica de las modalidades caninas, teniendo en cuenta las características del entorno y el medio donde se desarrollaron estas actividades recreativas.

I.7.4 Direcciones Estratégicas de la Recreación.

1. Creación y funcionamiento del Consejo Técnico Asesor de Recreación. (En las diferentes instancias).
2. Formación, capacitación, especialización de los recursos humanos (técnicos, especialistas, activistas de la Recreación).
3. Desarrollar la masividad en las actividades de la 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 por los medios masivos de difusión de las actividades recreativas.

1. Establecer alianzas de trabajo coordinadas con las Comisiones Deportivas con el fin de vincular los deportes a proyectos populares recreativos para la población, los que pudieran enriquecer el contenido del trabajo Comunitario con Deportes como el Fútbol (con sus variantes), Baloncesto y Atletismo, entre otros.

2. Creación de proyectos de actividades recreativas que se ajusten tanto a las necesidades e interés de diferentes asentamientos, comunidades, como a determinados sectores poblacionales como pueden ser a trabajadores, a grupos participantes de la 3ra edad, y a estudiantes de la enseñanza media que requieren un tratamiento priorizado.

3. Incrementar las posibilidades de divulgación a través de los medios masivos de divulgación, incluyendo la posible creación de un programa de participación por televisión, como fueron hace algunos años "A Jugar" y

"Maratón Recreativo".

4. Efectuar las competencias recreativas de corta y larga duración con sistematicidad a nivel de circunscripción, consejos populares e inter-barrios.

5. Consolidar la cultura del uso múltiple de los recursos materiales creados de forma artesanal o por industrias locales, así como el rescate y desarrollo de los juegos tradicionales.

6. Efectuar Festivales Deportivos Recreativos, Juegos Deportivos de Participación, Planes de la Calle, "Competencias A Jugar", Juegos Inter-Consejos, dando así cumplimiento a la Resolución # 92 que norma el trabajo de la Recreación en los territorios.

8. Lograr la integridad y cohesión de la Comisión de Recreación en cada Consejo Popular para un mejor desarrollo de las actividades recreativas.

I.7.6 Etapas de una estrategia

I. Diagnóstico.

El diagnóstico, debe basarse en un tratamiento cuidadoso y crítico de los datos obtenidos de diferentes fuentes y debe apoyarse en todas las revelaciones y hechos obtenidos. Deberá explicar los fenómenos observados, pronosticar su curso y sugerir estrategias prácticas fundamentadas.

II. Elaboración y orientación del plan de acción.

En su conjunto, la planificación y orientación del plan de acción consiste en un proceso de preparación anticipada de acciones y programas de actividades, mediante el establecimiento de determinados objetivos, metas, métodos, técnicas, vías, medios, acciones y recursos necesarios para alcanzar una finalidad, con una mayor eficiencia y un mayor impacto de sus acciones. Por ello, para planificar es necesario establecer un procedimiento metodológico que contemple los principales momentos por los cuales debe atravesar el proceso planificación de las acciones y programas.

III. Aplicación y constatación.

En esta etapa es donde se desarrolla y se pone en práctica la estrategia recreativa propuesta, es decir, que se evidencia lo planificado y organizado de la etapa anterior a través de acciones.

IV. Evaluación, seguimiento y control de las acciones, y análisis de su impacto.

Se identifica al seguimiento como un proceso continuo de verificación y actualización de lo que se está ejecutando y el impacto que este tiene en la comunidad. En esta etapa se conoce el estado real de la marcha de proceso, sus dificultades y aciertos, se esclarecen las causas de las dificultades y se determinan las vías para su erradicación. Los resultados del seguimiento contribuyen a consolidar la información para la toma de decisiones durante la etapa de ejecución. Es por ello que se lleva a cabo paralelamente a éste, permitiendo descubrir anomalías, realizar correcciones y reorientar la acción.

Conclusiones del Capítulo 1

Los estudios teóricos-metodológicos realizados en relación a la ocupación del tiempo libre y el trabajo ludotecario en las diferentes literaturas consultadas, evidencian la necesidad de la búsqueda de alternativas, que desde nuestras propias realidades se propicie la participación de los jóvenes en las actividades recreativas.

CAPÍTULO 2. ESTRATEGIA RECREATIVA SUSTENTADA EN LAS LUDOTECAS PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS JÓVENES DE 16 A 19 AÑOS A LAS ACTIVIDADES EN LA COMUNIDAD

Para la Estrategia se determinaron cuatro etapas, que se fundamentan a partir de los supuestos teóricos y metodológicos que las identifican.

- I. Diagnóstico.
- II. Elaboración y orientación del plan de acción.
- III. Aplicación y constatación.
- IV. Evaluación de las acciones de la estrategia

II.1 Diagnóstico.

En esta etapa se lleva a cabo la caracterización y determinación de los intereses y preferencias de los jóvenes de 16 a 19 años de la circunscripción # 14 del consejo popular Alcides Pino del municipio Holguín, así como las características y condiciones físicas que presenta el medio en que se va a interactuar. Se analiza la incorporación a las actividades recreativas.

Los resultados del diagnóstico de las necesidades o insuficiencias debe ser un punto de partida para que los comunitarios se sientan sensibilizados en relación con sus limitaciones; así como con la necesidad de recibir la estrategia.

Características del diagnóstico.

- ∅ Tiene como punto de partida la existencia de un problema.
- ∅ Exige dos tipos de actividades básicas (recoger información y reflexionar sobre la realidad existente)
- ∅ Se apoya en la teoría y la práctica.
- ∅ Debe ser una actividad permanente.
- ∅ Se basa en conocer y comprender los problemas para darle solución.
- ∅ Tiene un carácter parcial y va de los fenómenos a la esencia.
- ∅ Permite arribar a conclusiones prácticas a partir de la reflexión.

Esta etapa implica la programación y la realización de las acciones organizativas necesarias para realizar el diagnóstico por parte del autor de esta estrategia y los profesores de recreación. Ello requiere del diseño y el aseguramiento de dicho diagnóstico como proceso práctico. Esta etapa conlleva al desarrollo de cinco acciones:

1) Objetivo del diagnóstico.**2) Contenido del diagnóstico.****3) Métodos y elaboración de los instrumentos.****4) Aplicación del diagnóstico.****5) Procesamiento de la información.**

A continuación se expone el contenido de estas acciones:

Acción 1. Objetivo del diagnóstico.

Analizar y determinar los conocimientos y criterios que poseen los profesores de recreación y jóvenes de 16 a 19 años de la circunscripción # 14 del consejo popular Alcides Pino del municipio Holguín sobre la relación existente entre las actividades recreativas y las ludotecas, así como sus intereses y preferencias y de esta forma obtener resultados que permitan contribuir a la incorporación en las actividades recreativas.

Acción 2. Contenido del diagnóstico.

En relación con el objetivo anteriormente planteado, se determina el contenido del diagnóstico, que indica lo que ha de diagnosticarse con los jóvenes de 16 a 19 años, así como el entorno geográfico donde se desarrollan las ofertas recreativas.

En esta estrategia se propone como contenido del diagnóstico tres dimensiones con sus respectivos indicadores, los que son presentados a continuación:

Dimensión 1. Conocimientos generales de los profesores de Recreación acerca de los juegos de ludoteca que puedan favorecer a la incorporación de los jóvenes a las actividades recreativas en el consejo.

Indicadores:

a. Conocimientos técnicos metodológicos.

Dimensión 2. Preparación de los profesores para dirigir la oferta recreativa como parte de la estrategia.

Indicadores:

a. Planificación del diagnóstico.

b. Dominio del diagnóstico de los comunitarios.

c. Planificación de las acciones para favorecer la incorporación de los jóvenes a las actividades con juegos propios de las ludotecas.

d. Organización de las acciones.

e. Desarrollo de las acciones.

Dimensión 3. Preparación para favorecer la incorporación de los jóvenes de 16 a 19 años a las actividades recreativas, con la participación de la familia, la comunidad y las organizaciones políticas y de masas.

Indicadores:

a- Planificación del diagnóstico de los jóvenes de 16 a 19 años.

b- Dominio del diagnóstico de los jóvenes de 16 a 19 años.

c-Conocimientos sobre las potencialidades que brinda la familia para favorecer la incorporación a las actividades ludotecarias en estas edades.

e-Conocimientos sobre las potencialidades que brinda la comunidad para favorecer la incorporación en las actividades recreativas en estas edades.

f- Conocimientos sobre las potencialidades que brindan las organizaciones políticas y de masas para favorecer la incorporación a las actividades recreativas en estas edades.

Indicadores de incorporación

Algunos autores plantean características significativas de los indicadores. (Ávila 1989, Weber1990)

∅ Deben ser de fácil medición.

∅ Deben ser tangibles.

∅ Aplicable a un grupo de diferentes ecosistemas y sistemas económicos sociales.

∅ La recolección de información no debe de ser difícil ni costosa.

∅ Deben ser adecuados al nivel de agregación del sistema bajo análisis.

∅ Cuando sea el caso la población local podrá involucrarse en la medición, por lo tanto los indicadores deben centrarse en aspectos prácticos y ser claros.

∅ Las mediciones deben repetirse a través del tiempo.

∅ Deben ser sensibles a los cambios en el sistema.

∅ Deben analizarse la relación con otros indicadores.

∅ Deben ser significativos a la sostenibilidad del o de los sistemas analizados.

Estos indicadores permiten hacer una valoración de la participación de los jóvenes en las actividades físicas recreativas antes y después de poner en práctica la Estrategia sustentada en los juegos de ludotecas. Los indicadores son los siguientes:

1. Participación en las actividades recreativas.
2. Preferencia por participar en los juegos de Ludotecas.
3. Conocimientos técnicos de las actividades en las ludotecas.
4. Permanencia en las actividades recreativas.

Los indicadores de incorporación serán analizados y evaluado mediante criterios de medidas.

Criterios de medidas para evaluar cada indicador teniendo en cuenta los porcentajes establecidos en el Programa Nacional de Recreación.

Tabla 1

ALTO	MEDIO	BAJO
100% Y 80%	79% Y 60%	MENOS DEL 60%

- 1- Niveles de participación de los jóvenes en las actividades física recreativas en comparación con los que viven en la comunidad.
- 2- Niveles de preferencia por los juegos de ludotecas, en comparación con el resto de las ofertas
- 3- Grado de conocimientos de los juegos propios de las ludotecas, que tienen los jóvenes de 16 a 19 años de la comunidad.
- 4- Tiempo de permanencia de los jóvenes de 16 a 19 años en las actividades físicas recreativas planificadas por los profesores de Recreación.

Acción 3. Métodos y elaboración de los instrumentos a emplear:

Se utilizaron para la recogida de los datos y la obtención de la información acerca de los intereses y preferencias individuales y colectivas de los jóvenes de 16 a 19 años y determinar la incorporación a las actividades recreativas.

Se proponen como métodos: la observación, la revisión de documentos, la encuesta, las entrevistas. En correspondencia con los métodos serán elaborados los siguientes instrumentos: guía de observación (Anexo 1) a las actividades realizadas y previamente planificadas por los profesores de recreación, el cuestionario de la encuesta a los jóvenes de 16 a 19 años (Anexo 2) y la guía para las entrevistas al jefe de cátedra (Anexo 3) y profesores de recreación (Anexo 4), así como al subdirector de cultura física y recreación del combinado deportivo (Anexo 5), al cual pertenece al asentamiento que se investiga y al

delegado de la circunscripción # 14, del consejo popular Alcides Pino del municipio Holguín (Anexo 6).

Acción 4. Aplicación del diagnóstico.

Esta acción implica la aplicación de los instrumentos que fueron elaborados en la acción anterior por parte del autor de esta investigación y de los profesores de recreación que imparten sus actividades en el asentamiento que se investiga. Se propone que los instrumentos sean aplicados en el primer mes de interacción con la muestra.

Acción 5. Procesamiento de la información.

Es la resultante de la aplicación de los instrumentos. Ello implica que los responsabilizados con el desarrollo del diagnóstico antes mencionado lleven a cabo el procesamiento y la valoración de la información que arrojen los instrumentos.

Para el procesamiento de la información a través de los datos recogidos, este autor propone los siguientes pasos: Procesamiento de los datos recogidos, utilizando los métodos y técnicas correspondientes (estadísticos), clasificación de los datos resultantes, análisis cualitativo y análisis cuantitativo.

II.2 Análisis de los resultados del diagnóstico.

Resultados de la observación. Anexo 1

Se observaron un total de seis actividades, un Festival Recreativos (FR), un Festival de Juegos tradicionales, dos Planes de la Calle (PC), una de animación comunitaria (AC) y una en un Área Recreativa Permanente (ARP). Se obtuvieron los siguientes resultados.

Tabla 2

Actividad	FR	FJ Trad.	PC 1	PC 2	AC	ARP
Día de S	Domingo	Domingo	Sábado	Sábado	Viernes	Miércoles
Asistencia	8	6	4	5	6	4
% de la Pob.	12.5%	9.3%	6.2%	7.8%	9.3%	6.2%
Permanencia	4	5	2	4	2	2
Horario	9-12am	9-12am	3-5pm	9-11am	4-7pm	4-7pm
Variedad	9	5	7	7	6	6

En el análisis de los datos de las observaciones en las diferentes actividades se destaca que las mismas se realizan en los diferentes días de la semana, en correspondencia con las características de cada actividad, en el horario establecido como tiempo libre de la población. La variedad de las ofertas están dirigidas mayormente a los niños y pocas ofertas cuentan con juegos propios de las ludotecas, lo que incide en la pobre participación de los jóvenes a las mismas, oscilando entre 8 y 4 jóvenes lo que representa de la población de 64 un 12.5% y un 6.2 %, quedando ubicadas, según la tabla1, en el nivel bajo de participación.

Análisis de las encuestas realizadas a los 20 jóvenes que forman parte de la muestra seleccionada. Anexo 2

R/1 En la pregunta 1 relacionada con la participación en las actividades recreativas, 8 respondieron que Sí y mencionaron haber participado en FR, juegos de Béisbol, Voleibol y Fútbol, y 12 respondieron que No. De ellos, 5 no las conocen y 7 expresan que no son de su preferencia.

R/2 En la pregunta relacionada con el conocimiento que tienen los jóvenes de los juegos de ludoteca respondieron 12 que algunos y 8 que no, mencionando solamente el Dominó, Dama y Ajedrez.

R/3 En los lugares que refieren realizarlas se mencionan:

-En la circunscripción 16

-En la escuela 4

R/4 La forma de realizarla por los 20 es colectiva, porque de esta forma pueden demostrar las habilidades de forma competitiva.

R/5 Los 20 respondieron que Sí

R/7 Los días de la semana que prefieren para realizarlas son.

Días de semana 14 y fin de semana 6.

Análisis de la entrevista aplicada al jefe de cátedra de recreación del combinado deportivo. Anexo 3

R/1 Si se tiene negociada la disciplina de Ludoteca con el municipio.

R/2 Se incluyen temas de ludotecas en las preparaciones metodológicas.

R/3 Se planifican actividades con juegos de ludoteca donde los jóvenes puedan participar..

Con estas respuestas queda demostrado que se tiene conocimiento de la ludoteca como disciplina, pero del trabajo que se puede desarrollar en las comunidades con los juegos que forman parte de las mismas.

Resultados de las entrevistas realizadas a los profesores de recreación.

Anexo 4

R/1 En ningún plan de estudio se enseña el trabajo en las ludotecas, aunque es una disciplina que forma parte del programa de recreación.

R/2 Si tenemos conocimiento de los juegos y eventos que forman parte de las ludotecas.

Dominan solamente la Dama, Ajedrez y Dominó,

R/3 No reincluye ninguna pregunta en el diagnóstico que.

R/4 No se tiene ese control porque solo se pide la participación total por actividades, los femeninos y espectadores.

En esta entrevista queda demostrado el poco dominio de la disciplina de ludoteca por parte de los profesores de recreación, así como la poca masificación de la misma.

Análisis de la entrevista aplicada al subdirector de cultura física del combinado deportivo de Alcides Pino. Anexo 5

R/1- No se conoce en su totalidad todas las disciplinas recreativas que tienen negociada la cátedra de recreación para desarrollar las actividades en la comunidad, solamente aquellas que se realizan con mayor frecuencia, tales como: el A jugar, el Turismo Deportivo, el FR y los Planes de la calle.

R/2 En las diferentes actividades recreativas que se han observado solo se analiza el total de los participantes, nunca se realiza un control por los diferentes grupos de edades, por lo que no se tiene un dominio de la participación de los jóvenes en las mismas.

R/3 Teniendo en cuenta la cantidad de jóvenes en la comunidad, se entiende que será una nueva motivación que los atraiga a participar en las diferentes actividades recreativas planificadas por los profesores de recreación.

Comportamiento de los indicadores de incorporación al inicio de la investigación, analizados mediante los criterios de medidas para cada indicador y evaluados a partir de los valores de la Tabla 1, con los datos obtenidos en los diferentes métodos empíricos.

Indicador 1

El análisis del criterio de medida que corresponde con este indicador permite ubicar la participación de los jóvenes en un nivel **Bajo**, porque participa entre el 12.5% y el 6.2% de ellos.

Indicador 2

El nivel de preferencia por las actividades recreativas con juegos de ludoteca es calificado de **Medio**, porque manifestaron su interés por esta actividad el 64.7% de los jóvenes encuestados.

Indicador 3

El criterio de medida que evalúa los conocimientos técnicos de las actividades con juegos de ludotecas que tienen los jóvenes de 16 a 19 años de la comunidad, es evaluado de **Bajo**, porque los encuestados no tienen conocimiento de las mismas.

Indicador 4

Este indicador alcanza un nivel **Bajo** porque los jóvenes participan en pocas actividades recreativas y solo el 50% permanecen en las mismas.

Resumen del Diagnóstico

Análisis externo e interno del objeto de investigación, a partir de la matriz “FODA”.

Fortalezas:

- Interés de los jóvenes por la disciplina de ludoteca.
- Comprensión por parte de los factores comunitarios, del papel que pueden jugar en la intervención, a través de la Estrategia planteada
- Sistema Deportivo Cubano.

Oportunidades:

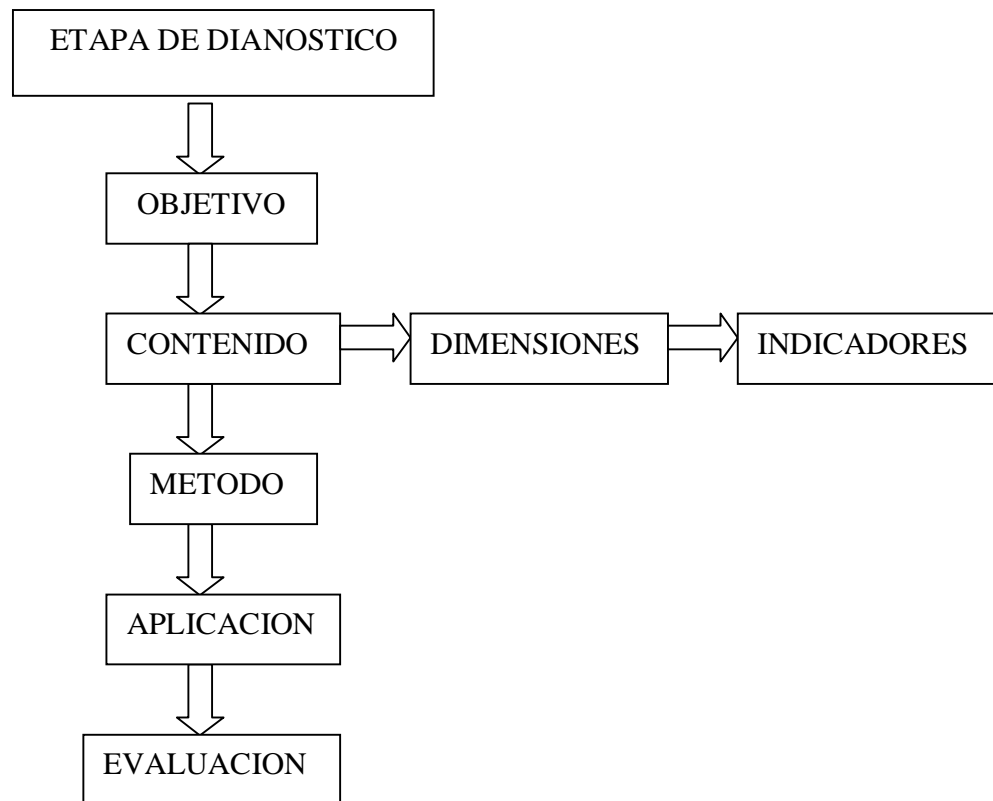
- La actividad recreativa comunitaria
- Sistema de superación de los profesores.

Debilidades:

- Poca divulgación de la actividad recreativa.
- Insuficiente conocimiento técnico metodológico de la disciplina por parte de los profesores de recreación

Amenazas:

- Sistema de influencia de barrios marginales.
- Manifestaciones de corrupción en la población adulta de la zona de referencia.

Figura 1-Esquema que muestra la etapa 1 de la estrategia.**II.2 Elaboración y orientación del plan de acción.**

En esta etapa se prevé las acciones encaminadas a materializar la Estrategia sustentada en los juegos de ludoteca, en plena correspondencia con los resultados obtenidos del diagnóstico realizado y para ello se utilizaron dos fases:

- 1) Planificación de las acciones.
- 2) Organización de las acciones.

Fase I. Planificación de las acciones.

La planificación de la Estrategia parte de la adopción de la:

Misión:

La Estrategia sustentada en los juegos de ludoteca permitirá una estructura coherente y sostenible en la incorporación de los jóvenes a las actividades recreativas, desde la perspectiva de la implicación de los actores comunitarios comprometidos con la formación integral de las nuevas generaciones.

Visión:

Se implementa y aplica la Estrategia sustentada en los juegos de ludoteca, cultivando y preservando los principios y los valores necesarios en los jóvenes de 16 a 19 años, elevándose significativamente la calidad y diversidad de los procesos que se acometen, aplicándose nuevos conceptos, así como estilos de trabajo comunitario renovados en aras de una integridad de la intervención en este contexto social

En esta fase se hace un proyecto planificado con un orden lógico de las ofertas de actividades recreativas que incluye la nueva estrategia, Se determinan, además, los momentos en que estas deben desarrollarse. Estas formas tienen como exigencia que respondan a los intereses y preferencias individuales y colectivas de los jóvenes, que es lograr la plena satisfacción de estos en su tiempo libre y que fueron detectadas en la etapa anterior, de diagnóstico.

Este primer momento contiene los cuatro elementos que contempla la nueva oferta, dado en actividades recreativas como aparecen a continuación:

- **Actividades recreativas con juegos tradicionales en el contexto de la comunidad.**
- **Actividades recreativas con los juegos de ludoteca.**
- **Actividades recreativas con las demás disciplinas negociadas.**
- **Eventos propios de las ludotecas.**

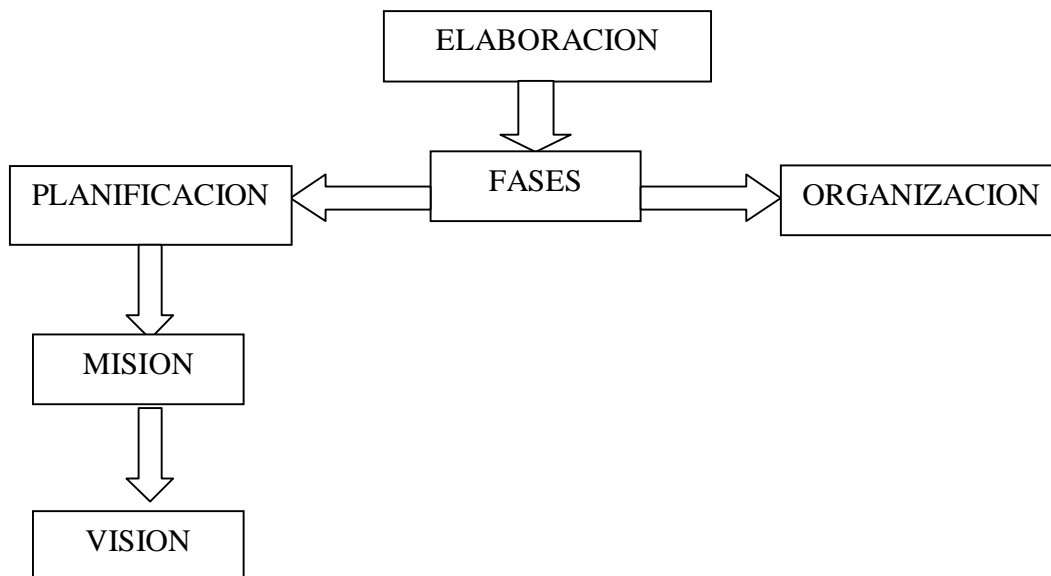
Fase II. Organización de las acciones.

En este segundo momento de la segunda etapa se aseguran los recursos humanos y materiales para el desarrollo de las acciones que fueron planificadas como parte de la momento anterior, implica la asignación de las responsabilidades a los profesores de recreación y el establecimiento de las coordinaciones entre los encargados para lograr el óptimo aprovechamiento de los medios que se dispone.

En este momento se deben desarrollar las siguientes acciones:

- 1- Personal responsabilizado con la ejecución de la nueva oferta recreativa son los profesores de recreación que atienden esta circunscripción, constituyendo estos los recursos humanos requeridos para el desarrollo del proceso recreativo.
- 2- Determinación de los recursos materiales que se necesitan para el desarrollo de la nueva oferta recreativa: Garantizar con precisión los materiales con que se disponen para poder realizar la oferta y darle cumplimiento de garantía antes de iniciar la actividad.
- 3- Determinación del tiempo de que disponen los comunitarios para la aplicación de la nueva oferta recreativa: Los plazos establecidos para la aplicación de la nueva oferta fue determinada según diagnóstico, se realizarán los fines de semana, así como días de semana en un término de 2 a 3 horas, según el tipo de actividad recreativa que se realizará.

Mapa conceptual de esta Etapa



II.3 Aplicación y constatación

En esta etapa es donde se desarrollan, y se pone en práctica la estrategia recreativa propuesta, es decir que se evidencia lo planificado y organizado de la etapa anterior a través de acciones para favorecer la incorporación de los jóvenes a las actividades física recreativas a través de los juegos de ludoteca, esta etapa incluye dos fases que aparecen explicadas a continuación:

- 1) Familiarización.

2) Sistematización.

Fase1. Familiarización.

Relación e intercambio de toda la muestra con la nueva oferta recreativa, así como con todo el personal responsabilizado con ponerla en práctica, dándole salida a través de diferentes acciones que a continuación se relacionan:

-Forum Comunitario (Anexo 6)

-Seminarios sobre el proyecto metodológico de la disciplina de ludoteca dirigido a los profesores de Recreación

Fase 2. Sistematización.

Esta etapa se desarrolla a través de un momento:

1) Ejecución de las acciones. (Las actividades físicas recreativas relacionada con los juegos de ludoteca que forman parte de este momento, se describirán en el segundo epígrafe de este capítulo)

Momento 1. Ejecución de las acciones.

Se desarrollan las acciones individuales y colectivas de forma práctica, según fueron previstas anteriormente. La ejecución comienza en el mes de marzo y culmina en el mes de diciembre. Este momento implica el desarrollo de las acciones siguientes:

Acción 1. Desarrollo de las actividades físicas recreativas con la participación de los jóvenes para favorecer la incorporación a la Recreación Física.

-Plan de actividades físicas recreativas para aplicar durante la fase (Las actividades son las que contienen las fichas técnicas.)

Simbología (S)–Semana, (FR) Festival Recreativo, (FJT) Festival de Juegos Tradicionales, (PC) Planes de la Calle, (E) Eventos de Ludoteca, (S) Simultáneas, (CH) Competencia de habilidades.

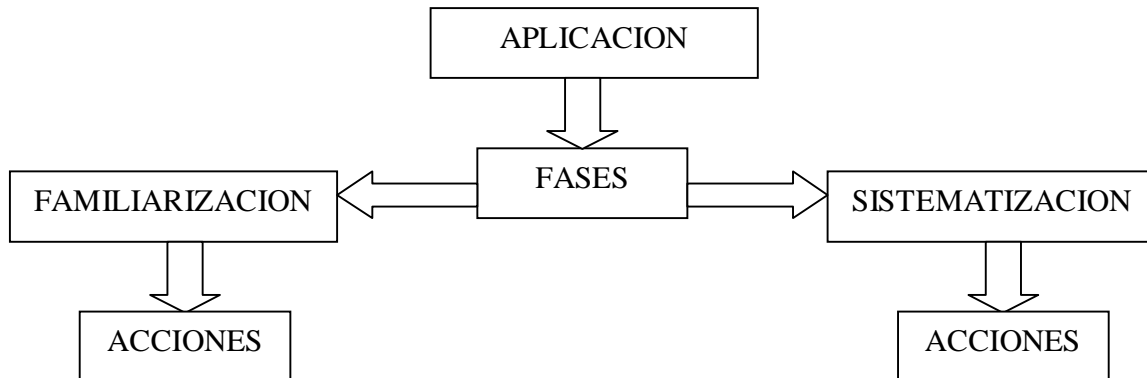
Tabla 3

#	Actividades	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
1	F. R	X			X			X			X		
2	F.J.T		X			X			X			X	
3	P.C	X	X	x	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4	E	X			x			X			X		
5	S		X			X			X			X	

6	C.H			X			X			X			X
---	-----	--	--	---	--	--	---	--	--	---	--	--	---

Acción 2. El control sistemático que permitirá comprobar cómo se realizan las actividades propuestas según lo previsto.

Mapa conceptual de esta Etapa



II.4 Evaluación, seguimiento y control de las acciones, y análisis de su impacto.

La evaluación debe formar parte de toda la estrategia, sirviendo para valorar con objetividad la propuesta de la Estrategia sustentada en los juegos de ludotecas para la incorporación a las actividades de Recreación Física de los jóvenes de 16 a 19 años, mejorar los fenómenos y procesos que en él ocurren y transformar la realidad mediante un acercamiento al medio, la difusión de la información, y la orientación y organización de acciones, según las posibilidades de la muestra.

El seguimiento y la evaluación son partes de un mismo proceso, ligados al control, que se consideran como: comprobación, inspección, intervención y registro de informaciones.

Controlar es saber qué está pasando en cada momento, lo cual permite retroalimentar la dirección del objeto de control y contribuye a:

- Ø Realizar un análisis crítico del cumplimiento de las etapas 1, 2 y 3.
- Ø Comprobar y valorar el estado de acercamiento al cumplimiento de los objetivos planificados.
- Ø Descubrir nuevos resultados y experiencias.
- Ø Generalizar aciertos.

- Ø Corregir dificultades.
- Ø Retroalimentar el proceso de evaluación.

El proceso de seguimiento, evaluación y control culmina con la evaluación de impacto, que permite medir en qué medida las acciones y la estrategia desarrollada ha contribuido al desarrollo, comparando los indicadores de la situación inicial con los indicadores al finalizar el mismo

Luego de elaborar la Estrategia se considera necesario para valorar la pertinencia de la propuesta utilizar la técnica participativa o de búsqueda de consenso Forum comunitario (Anexo 7). Se aplicó un cuestionario de preguntas con un orden lógico- metodológico y asequible al grupo con el que se interactúa. El mencionado cuestionario fue elaborado con anterioridad con el objetivo de que las preguntas a debatir fueran bien dirigidas al grupo que participa en este debate, y para finalizar, el autor les pide realizar sugerencias o reflexiones críticas que contribuyan a perfeccionar la estrategia tanto en su concepción teórica como para su aplicación práctica.

Recursos humanos que participan: delegado de circunscripción #14, subdirector de cultura física del combinado deportivo Alcides Pino, jefe de cátedra de recreación, profesores de recreación del consejo popular que se investiga, presidentes de CDR, metodólogo de recreación, activistas y grupo de jóvenes.

I.5 Análisis y valoración de los resultados finales.

Comportamiento de los indicadores de incorporación después de aplicada la Estrategia sustentada en los juegos de ludotecas, para la incorporación de los jóvenes de 16 a 19 años a las actividades recreativas de la comunidad, analizados mediante los criterios de medidas para cada indicador y evaluados a partir de los valores de la Tabla 1, con los datos obtenidos en los diferentes métodos empíricos.

Anexo 8

Indicador 1

El análisis del criterio de medida que corresponde con este indicador permite ubicar la participación de los jóvenes en un nivel **Alto**. Según los datos obtenidos

en la observación de las actividades realizadas participaron entre el 90% y el 95% de los jóvenes de la muestra seleccionada.

Indicador 2

El nivel de preferencia por las actividades recreativas con juegos propios de las ludotecas es calificado de **Alto**, pues todos los jóvenes encuestados manifestaron su interés por esta actividad.

Indicador 3

El criterio de medida que evalúa los conocimientos, que tienen los jóvenes de 16 a 19 años de la comunidad sobre los juegos de ludoteca, es evaluado de **Alto** porque en la observación realizada en las diferentes actividades que se realizaron quedó evidenciada la adquisición de habilidades propias de esta disciplina.

Indicador 4

El criterio de medida que evalúa la permanencia es evaluado de **Alto**, porque el 100% de los jóvenes que asistieron a las actividades físicas recreativas planificadas por el profesor de Recreación permaneció durante toda la actividad.

Tabla comparativa de los indicadores de incorporación, antes y después de aplicada la estrategia.

Tabla 4

INDICADORES DE INCORPORACION	CRITERIOS DE MEDIDAS EVALUADOS DE:					
	ANTES			DESPUES		
	ALTO	MEDIO	BAJO	ALTO	MEDIO	BAJO
1			X	X		
2		X		X		
3			X	X		
4			X	X		

Análisis comparativo de los indicadores de incorporación antes y después de aplicada la estrategia.

Según se observa en la tabla 4 donde se muestran los resultados de los indicadores de incorporación antes y después de aplicada la estrategia se puede afirmar que la Estrategia sustentada en los juegos de ludoteca, incorporó a los jóvenes a las actividades recreativas, porque en la primera medición fueron

evaluados según los criterios de medidas tres de bajo nivel de incorporación y uno en el nivel medio, lo que permitió diagnosticar que los jóvenes de 16 a 19 años no estaban incorporados a las actividades recreativas planificadas por los profesores de recreación del INDER.

Luego de aplicada la Estrategia sustentada en los juegos de ludoteca para la incorporación de los jóvenes a las actividades recreativas en la comunidad, fueron evaluados los indicadores de incorporación, obteniéndose como resultado que todos fueron evaluados con un Alto nivel de incorporación, que dando demostrado el cumplimiento del objetivo por el cual fue creada la misma.

Análisis del forum comunitario 2 realizado para determinar la pertinencia de la Estrategia sustentada en los juegos de ludoteca para la incorporación de los jóvenes de 16 a 19 años a las actividades físicas recreativas de la circunscripción 14 del consejo popular de Alcides Pino, mediante el consenso de los miembros del forum.

Se debatieron 4 temas: (anexo 6)

Tema 1

Al abordar este tema manifestaron que todas las actividades recreativas físicas donde los jóvenes participaron, fueron evaluadas de aceptable, porque demostraron sus habilidades y conocimientos adquiridos, lo que queda evidenciado en la incorporación a las mismas.

Tema 2

Este tema fue ampliamente debatido por la importancia que representa la ocupación del tiempo libre de los jóvenes en actividades sanas que los alejen de las manifestaciones negativas y nocivas, al incorporarlo a otras que favorecen a la formación cultural, educativa y física como parte de la formación general integral. Los jóvenes opinaron haber adquirido conocimientos de los juegos de ludotecas, a, conocer sus capacidades, mejoraron sus relaciones interpersonales, aumentaron la colaboración estrecha y beneficiosa.

Tema 3

En este tema manifestaron en su conjunto que en todas aquellas actividades que participaron los jóvenes con los demás miembros de la comunidad, los ayudó a mejorar sus relaciones interpersonales y que mejorara la calidad de las mismas,

se incrementaron la cantidad de espectadores, motivado por las habilidades adquiridas, convirtiéndose en un espectáculo para los pobladores y un reto a la inteligencia y creatividad.

Tema 4

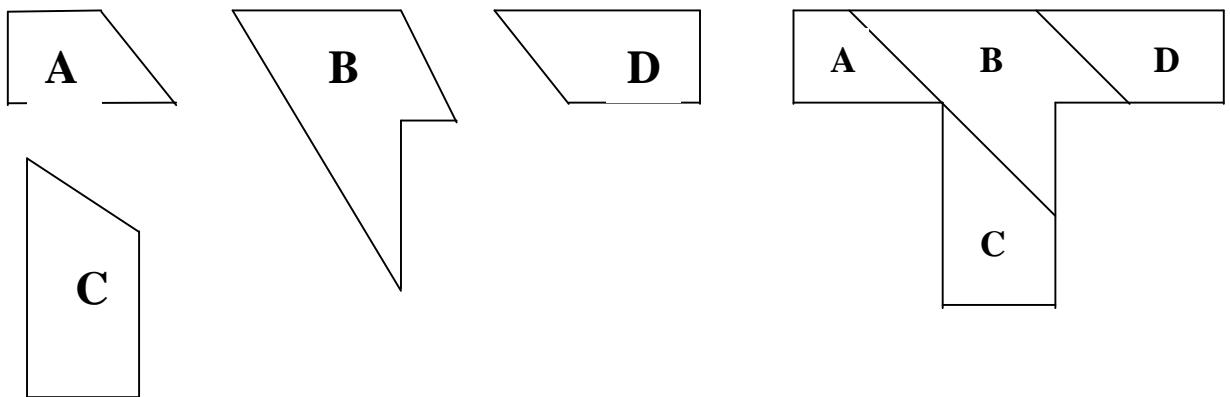
El análisis de los temas anteriores facilitaron la información para valorar la pertinencia, mediante el consenso de los miembros del forum, los cuales argumentaron con ejemplos que el objetivo de la Estrategia sustentada en los juegos de ludotecas, incorporó a los jóvenes de 16 a 19 años a las actividades recreativas, quedando valorada la estrategia como pertinente.

II.6 Descripción de la propuesta y los pasos metodológicos

Letra : T

Rompecabezas geométrico que trata de un entretenido reto a la inteligencia y la imaginación, muy fácil de construir.

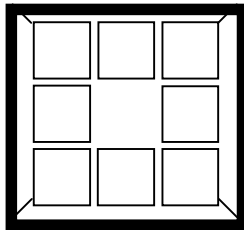
- 1- Trace sobre un pedazo de madera o cartón grueso las 4 piezas que se muestran en la figura (a, b, c, d).
- 2- La tarea consiste en armar con ellos una letra T perfecta, luego que las piezas hayan sido convenientemente dispersadas sobre una mesa.



Cubos Rodantes:

Rompecabezas geométrico. Se trata de un entretenimiento muy generalizado mundialmente por el aporte que su solución representa a la aplicación de algoritmos matemáticos dirigidos a resolver con el menor número de pasos.

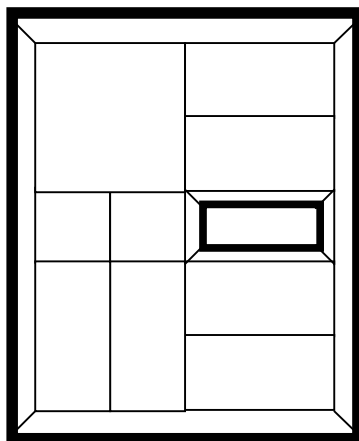
1. Construya 8 cubos de madera igual y de la dimensión que desea, así como un bastidor donde situarlos según se muestra en la figura, cada cubo tendrá una cara de color rojo, colocándose todos inicialmente con dicha cara hacia abajo.
2. El problema consiste en dejar finalmente todos los cubos con las caras rojas hacia arriba y en la disposición inicial con el espacio central vacío. Para lograrlo deberá llevarse cada vez uno de los cubos hacia el espacio que vaya quedando vacío, pero solo volteándolo sobre una de sus caras.



Mudanza:

Rompecabezas geométrico. Paciencia e ingenio son necesario para resolver este acertijo cuyo origen se remonta a la Europa del siglo XVIII y que resulta fácil de construir con piezas de madera.

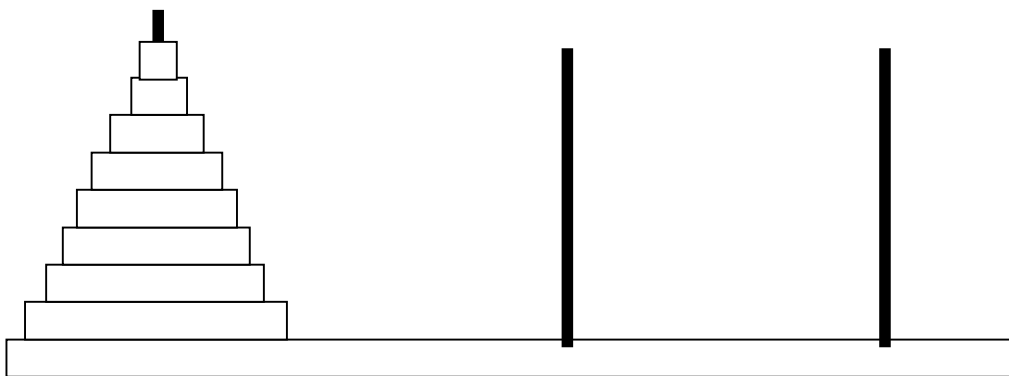
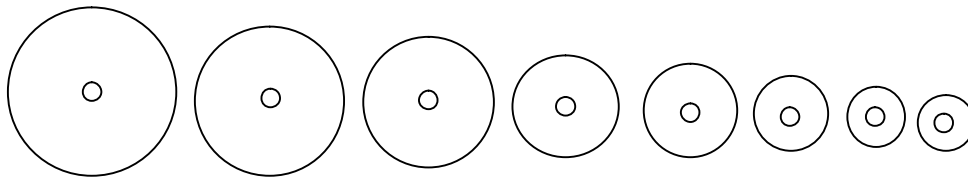
1. Construya un bastidor donde quepan 9 piezas de las formas que se indican en la figura, debidamente pulidas y de las dimensiones que desee.
2. El problema consiste en: a partir de la colocación inicial dada, y en el menor número de pasos posibles trasladar la pieza cuadrada grande del extremo superior izquierdo al extremo inferior derecho.



Torres de Benares:

Rompecabezas lógico creado en 1883 por el matemático francés Eduardo Lukas a partir de una leyenda hindú.

1. Construya 8 discos (de madera o cartón duro) de dimensiones diferentes, de mayor a menor, todos con un agujero central de igual diámetro.
2. Construya una base de madera con 3 postes.
3. El problema consiste en, situadas inicialmente las 8 piezas por orden de tamaño en uno de los postes como se muestra en la figura, trasladarlas de uno en uno a otro poste, donde deben quedar en igual disposición. Para ello deberá auxiliarse del tercer poste, teniendo en cuenta que nunca podrá situarse un disco mayor sobre otro más pequeño.

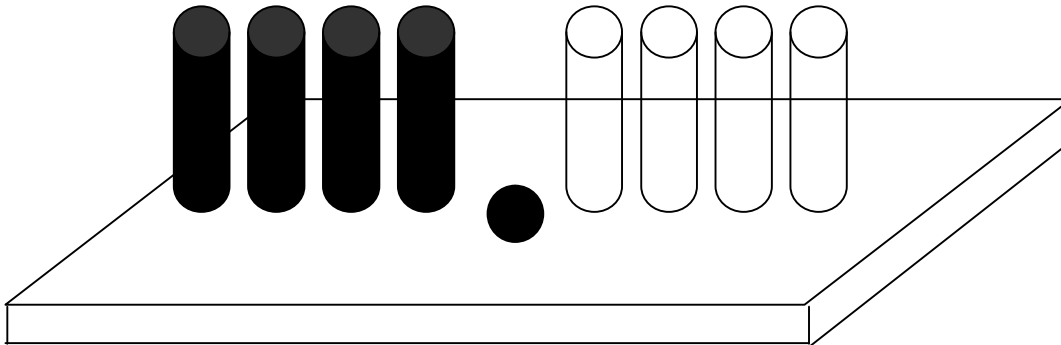


Problemas de Lukas:

Rompecabezas lógico creado por el matemático francés Eduardo Lukas:

1. Construya una pieza rectangular de madera gruesa, a la cual haga las cavidades de diámetro acorde con 8 clavijas que deberá pintar, 4 de color rojo y 4 de color negro.
2. El problema consiste en, a partir de la posición inicial dada en la figura, trasladar las 4 clavijas rojas a las posiciones de las clavijas negras y viceversa, dejando vacía la cavidad centra.

3. Para ello solo podrá mover una clavija cada vez, hacia una cavidad contigua que este vacía, y siempre hacia delante. Podrá hacerse saltar una clavija sobre otra de distinto color, a fin de que caiga en la cavidad siguiente, que debe estar vacía.



Proa y Popa:

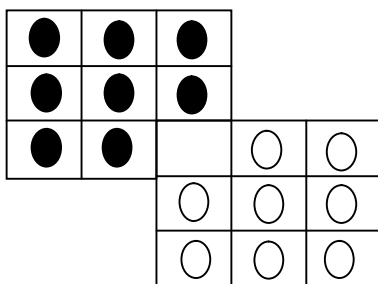
Juego de lógica la tarea que plantea es semejante a la del problema de Lukas: El intercambio de posiciones entre las fichas. Juegos al solitario.

1-Emplea un tablero como el de la figura, así como 16 fichas (8 de cada color), que inicialmente se colocan como se muestra .

2-Las fichas negras solo podrán moverse hacia abajo o hacia la derecha, mientras que las blancas solo podrán hacerlo hacia arriba o hacia la izquierda, en ambos casos solamente una casilla cada vez.

3-Una ficha podrá saltar sobre otra de diferente color, hacia una casilla contigua que estuviese vacía.

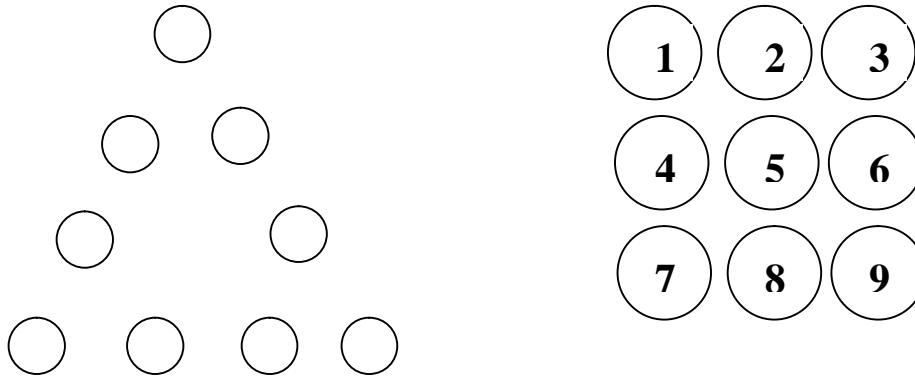
4-Gana el jugador cuando logre pasar todas las fichas negras al lugar de las blancas y viceversa.



Triángulo Mágico.

Juego de lógica. El manejo de las combinaciones numéricas es la clave de este pasatiempo. Juego al solitario.

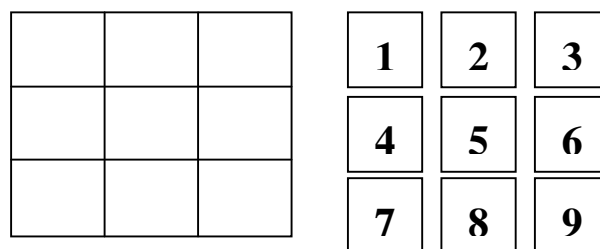
1. Emplea un tablero como el de la figura, así como 9 fichas numeradas, las que deben ser colocadas de forma que la suma de cada uno de los 3 lados del triángulo sea la misma.



Cuadrado Mágico:

Juego de lógica de origen chino, basado en la magia de las combinaciones numéricas. Juego al solitario.

1. Emplea un tablero como el de la figura, así como 9 fichas numeradas, las que deben ser colocadas de forma que la suma en cualquier sentido (horizontal, vertical o diagonalmente) sea igual a 15.

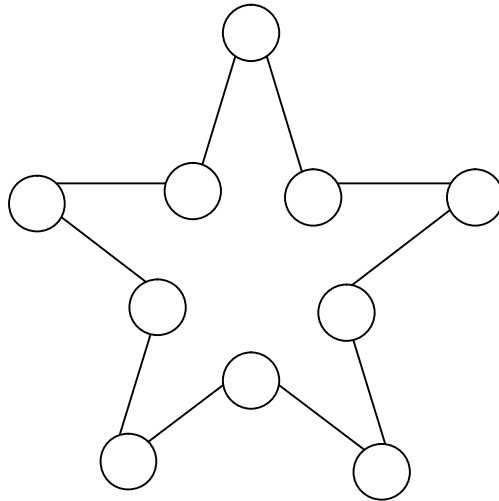


Estrella.

Juego de lógica, casi un acertijo mágico para quien no conozca su secreto al solitario.

1. Emplea un tablero como el de la figura, así como 9 fichas de cualquier color. La tarea consiste en ir las colocando en los 10 círculos que conforman la estrella, de modo que al final quede un círculo vacío. Pero naturalmente, no es tan fácil, porque.

2. Para colocar una ficha se procederá invariablemente del siguiente modo: Tomando como punto de partida un círculo cualquiera que debe estar vacío. Se dejará uno por el medio, en cualquier dirección, colocándose la ficha en el siguiente. Se reitera que nunca podrá partirse de un círculo ocupado ya por una ficha.

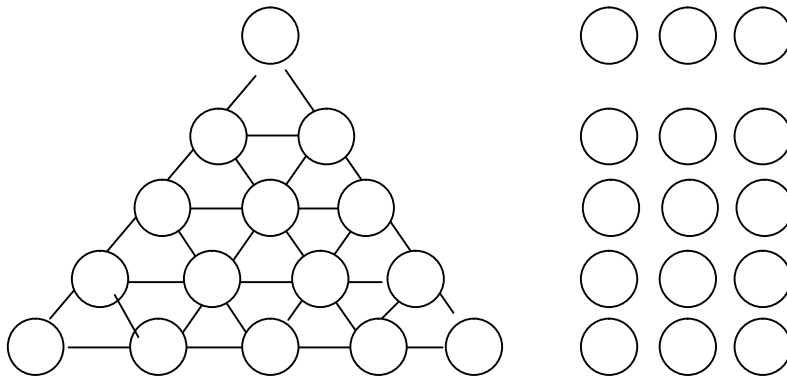


Comesolo:

Juego de lógica que constituye un reto a la capacidad de encontrar diversas combinaciones para el logro del objetivo final.

Juego al Solitario.

1. Emplea un tablero como el de la figura, así como 15 fichas de cualquier color, las que se sitúan inicialmente en los círculos que conforman el triángulo del tablero.
2. El jugador deberá retirar inicialmente una ficha cualquiera, bien de uno de los 3 vértices o del punto medio de uno de los 3 lados del triángulo, según decida. Seguidamente procederá a mover las restantes fichas mediante el salto de una sobre otra hacia un círculo contiguo que esté vacío, retirando del tablero la ficha sobre la cual se saltó:
3. Una ficha podrá saltar sobre varias consecutivamente en la misma jugada, si todas ellas tuviesen círculos vacíos detrás, tanto en un mismo sentido como cambiando de dirección a lo largo de las líneas que unen a los círculos en el tablero.
4. El objetivo final del juego es que la última ficha caiga en el círculo del cual fue retirada la primera ficha al comenzar.



Caracol.

Juego de lógica. En este el último en jugar recibirá como recompensa la derrota, juegan 2 personas.

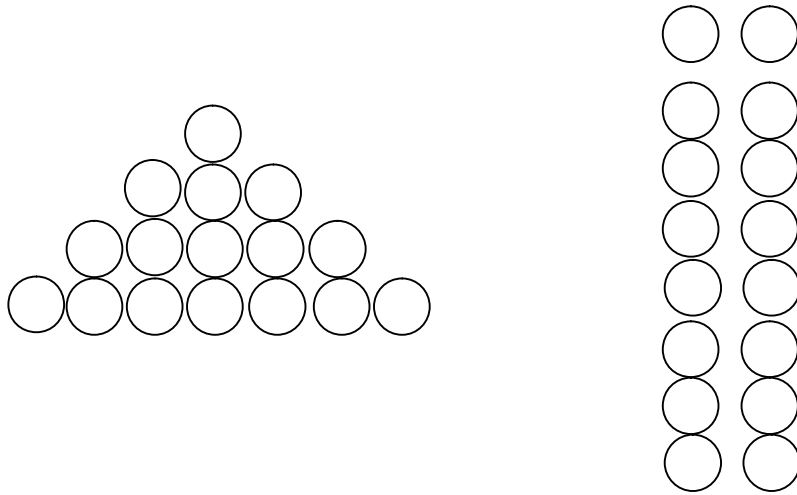
1. Emplea un tablero como el de la figura, así como una ficha, que inicialmente se coloca en la casilla 1.
2. En su turno cada jugado podrá desplazar la ficha 1.2 ó 3 casillas según desee, siguiendo la numeración de las mismas. Perderá quien se vea obligado a realizar la última jugada.

17	16	15	14	13
18	5	4	3	12
19	6	1	2	11
	7	8	9	10

Ganapierde:

Juego de lógica, donde la estrategia a seguir es evitar una jugada que permita vencer. Juegan 2 personas.

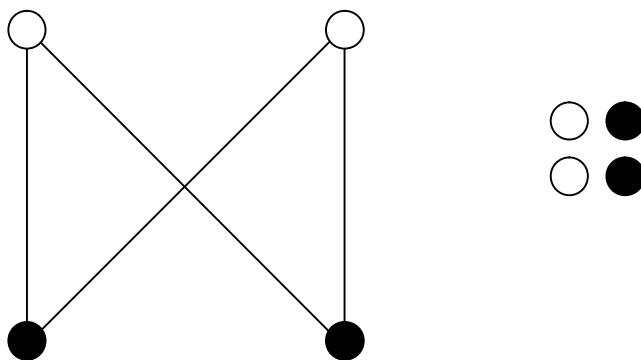
1. Emplea un tablero como el de la figura, así como 16 fichas de igual color, colocadas inicialmente en los círculos del tablero.
2. Cada jugador en su turno podrá tomar una, varias o todas las fichas de una misma fila horizontal, resultando perdedor quien se apodere de la última ficha.



Bloqueo:

Juego de táctica de origen coreano cuyo nombre original es OMUL KONI. Juegan 2 personas.

1. Emplea un tablero como el que se muestra en la figura, así como 2 fichas de cada color, que se colocan inicialmente como se ejemplifica.
2. En su turno cada jugador podrá mover una de sus fichas a lo largo de la línea donde se encuentre, en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonalmente). Hasta una intersección vecina que este vacía. Puesto que los dos puntos superiores del tablero no están unidos por línea alguna, entre ellos no se podrán mover las fichas.
3. Ganará quien logre bloquear las fichas del contrario, al situar las suyas de forma que aquellas no pueden moverse.

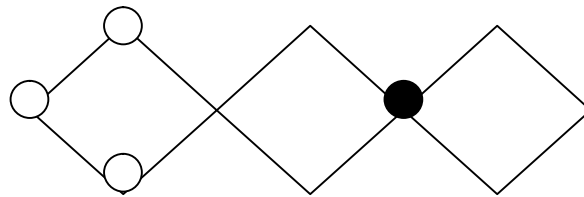


Emboscada:

Juego de táctica de origen francés, que representa el intento de un oficial por escapar a la emboscada que le tienden varios soldados enemigos.

Juegan 2 personas.

1. Emplean un tablero como el de la figura, así como 4 fichas (3 de un color y 1 de otro), que inicialmente se colocan como se indica en el ejemplo.
2. Cada jugador en su turno podrá, mover una ficha a lo largo de la línea en que se encuentre, hasta una intersección vecina que esté vacía, tanto en forma horizontal como diagonal.
3. El oficial (ficha negra) podrá moverse hacia delante o hacia atrás, mientras que los soldados (fichas blancas) solo podrán hacerlo hacia delante. Ninguna ficha podrá saltar sobre otra.
4. Ganan los soldados si logran acorralar al oficial de modo que no pueda moverse. Pero si este logra llegar a un punto donde no pueda ser ya acorralado, será el vencedor.



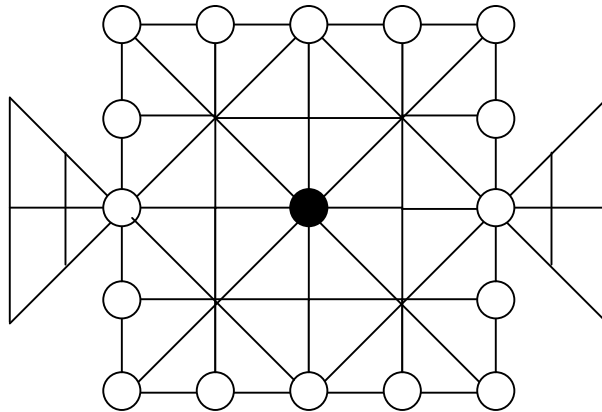
El Samurai.

Juego de táctica de origen japonés, cuyo nombre original es JORUKU MUSASHI.

Juegan 2 personas

1. Emplea un tablero como el que se muestra en la figura, así como 16 fichas blancas, que simbolizan "soldados " y 1 negra, que simboliza al " SAMURAI", Todas las cuales se colocan inicialmente como se ejemplifica.
2. En su turno cada jugador podrá mover una ficha en todas las direcciones (horizontal, vertical o diagonalmente) a lo largo de la línea en que se encuentre, y hasta una intersección vecina que este vacía.
3. El samurai podrá eliminar a un soldado saltando sobre el hacia una intersección vacía situada inmediatamente detrás de éste, pudiendo eliminar a varios de ellos en la misma jugada (al estilo del juego de damas). Resultara ganador cuando reduzca a la mitad el número de soldados.

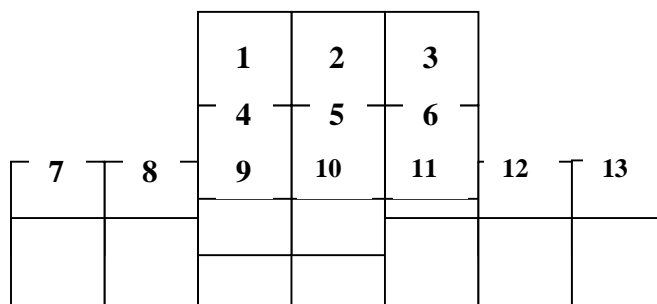
- Los soldados no podrán saltar sobre el samurai y solo podrán ser vencedores si logran acorralarlo, de modo que no pueda moverse hacia ninguna intercepción vecina vacía.

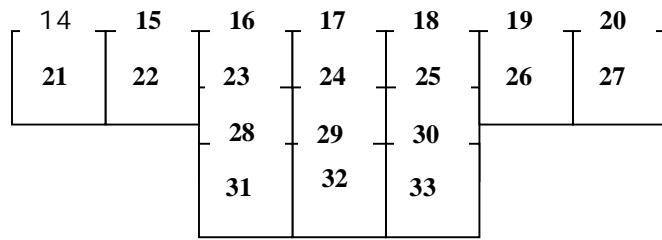


Solitario francés:

Juego de lógica cuya invención se atribuye a un prisionero de la Bastilla, fortaleza de París inscrita en la historia por los sucesos de la revolución Francesa de 1789.

- Se emplea un tablero como el de la figura, en las casillas se sitúan 32 fichas del mismo color, excepto en la casilla central.
- El problema consiste en ir eliminando todas las fichas, menos una que deberá quedar finalmente en la casilla central. Para eliminar una ficha es preciso saltar sobre ella con otra que caiga en una casilla contigua que se encuentre vacía, tanto en sentido vertical como horizontal o diagonal.
- Es posible eliminar varias fichas consecutivamente con una sola que pueda saltar sobre cada una de ellas hacia casillas vacías que tengan inmediatamente detrás (al estilo del juego de damas), pero tal acción no es obligatoria.
- El jugador podrá escoger con cualquier ficha jugar en cada ocasión, pero nunca podrá cambiar de casilla una ficha si no es saltado con ella sobre otra, que será eliminada en la acción. Los números en las casillas permiten anotar los logaritmos o posibles secuencias de soluciones al problema.



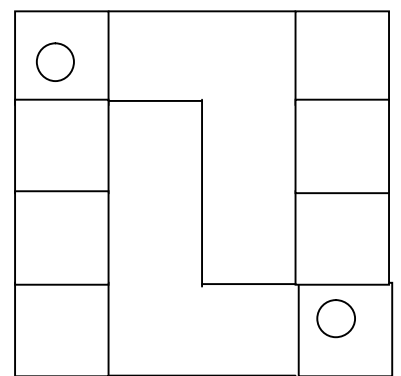
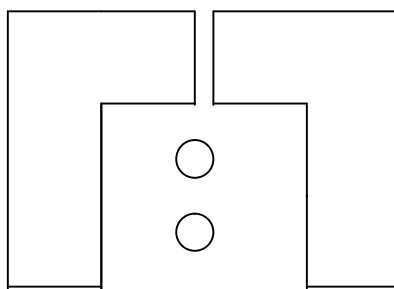
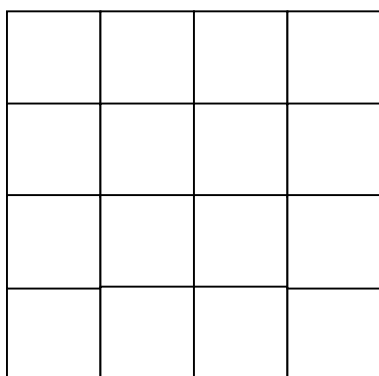


Juego de las L:

Juego geométrico, que pone a prueba la capacidad de encontrar soluciones rápidas a situaciones cambiantes.

Juegan 2 personas.

1. Construya un tablero de 4 x 4 casillas, así como 2 piezas en forma de L, cada una de un color diferente y de las dimensiones respecto al tablero, que se dan en la figura. Emplee también 2 fichas de cualquier color.
2. Cada jugador dispondrá de una pieza L, las que inicialmente se colocarán, así como las fichas, como se ejemplifica.
3. En su turno cada jugador cambiará de posición su pieza L, cubriendo con ella 4 casillas del tablero del modo que se desee (horizontal o vertical). Luego podrá cambiar además una o ambas fichas, todo a fin de impedir al contrario la reubicación de sus piezas L, resultando ganador, quien logre dejar fuera del tablero dicha pieza contraria.

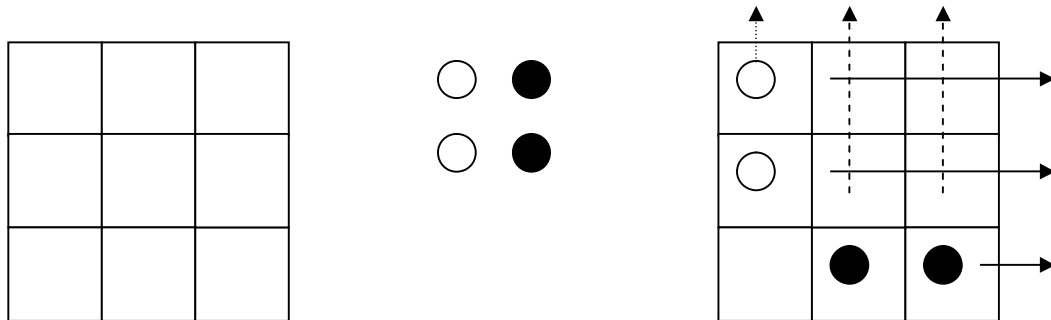


Escape:

Juego de táctica de simple realización y desarrollo.

Juegan 2 personas.

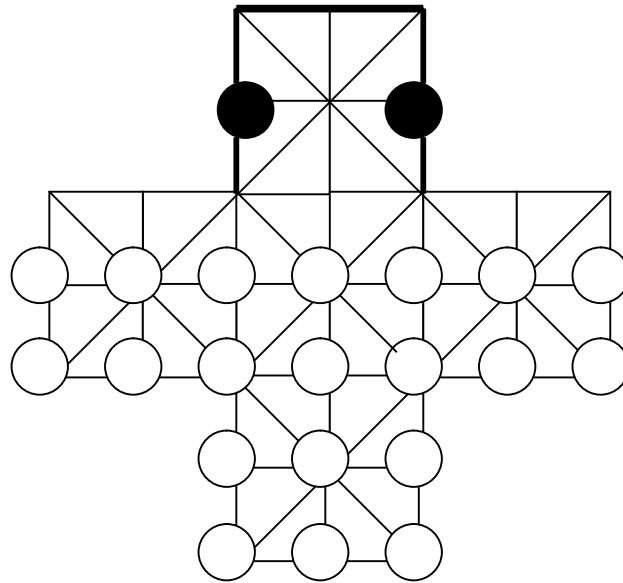
1. Emplea un tablero como el de la figura, así como 2 fichas de cada color, las que inicialmente se coloca como se muestra en el ejemplo.
2. El propósito de cada jugador es sacar sus fichas por el otro extremo del tablero (como muestran las flechas en el ejemplo). Para esto cada uno podrá, en su turno mover una de sus fichas.



Asalto a la fortaleza.

Juego de táctica de origen Ingles, muy popular durante el siglo XVI. Juegan dos personas.

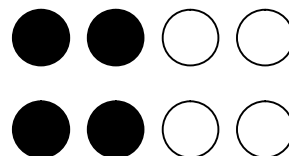
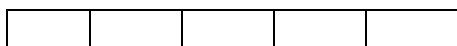
1. Emplea un tablero como el que se muestra en la figura, así como 20 fichas blanca, que representan a los asaltantes, y 2 negras, que representan a los defensores de la fortaleza (el cuadrado enumerado con líneas más gruesas en la parte superior del tablero.) Inicialmente los 20 atacantes se colocan como se ejemplifica, mientras que los 2 defensores podrán ser situados en cualquiera de las 9 intersecciones de líneas dentro de la fortaleza.
2. En su turno cada jugador podrá mover una de sus fichas a lo largo de la línea en que esté situada hasta una intersección vecina que se encuentre vacía, los defensores en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonalmente), mientras que los atacantes no podrán moverse en forma diagonal ni retroceder en ninguna dirección.
3. Los atacantes vencerán si logran ocupar las 9 intersecciones de la fortaleza, o paralizar el movimiento de ambos defensores.
4. Un defensor podrá eliminar a un atacante saltando sobre él hacia una intersección vacía situada inmediatamente detrás de este, pudiendo eliminar a varios mediante saltos consecutivos sobre cada uno de ellos en la misma jugada, (al estilo del juego de damas). Los defensores vencerán si logran reducir a menos de 9 el número de atacantes, o eviten de cualquier modo la ocupación total de la fortaleza.

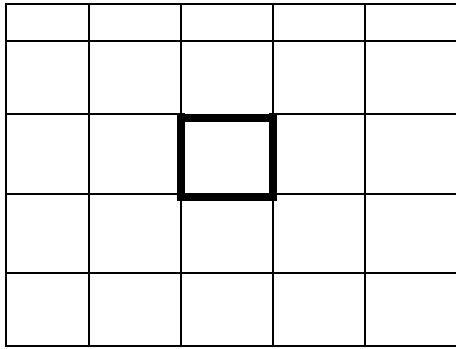
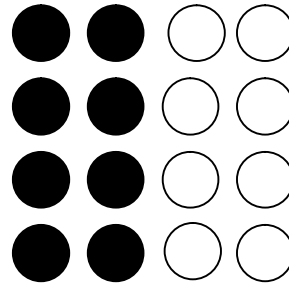


Cerco

Juego de táctica de origen egipcio, actualmente muy popular en el Sudan. Su nombre original es Piocha. Juegan 2 personas.

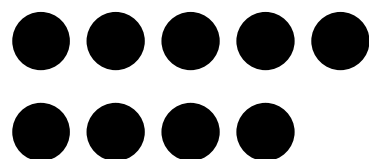
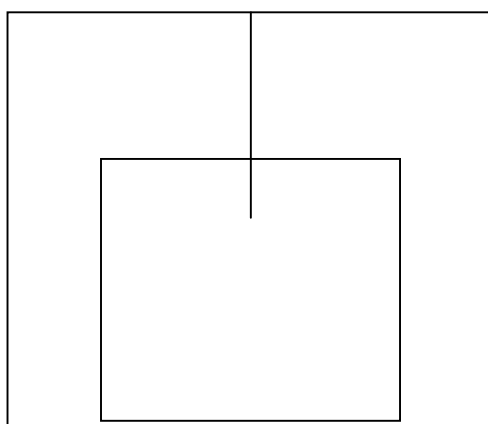
1. Emplea un tablero como el que se muestra en la figura, así como 12 fichas de cada color, las que inicialmente no se ubican sobre el tablero.
2. Cada jugador en su turno colocara 2 fichas en cualquiera de las casillas del tablero, excepto en la central, y tanto en posiciones adyacentes (horizontal, vertical o diagonalmente) como alejada una de la otra.
3. Colocadas todas las fichas, en su turno cada jugador podrá mover una ficha hacia una casilla vecina vacía, en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonalmente) tratando con este movimiento de cercar una ficha contraria (es decir: dejarla situada entre dos fichas propias, horizontal o diagonalmente), que será de ese modo eliminada.
4. Cuando un jugador logre eliminar una ficha contraria podrá inmediatamente mover otra, siempre que sea para cercar otra ficha rival. Las fichas que pudieran quedar cercadas durante su colocación inicial en el tablero no serán eliminadas.

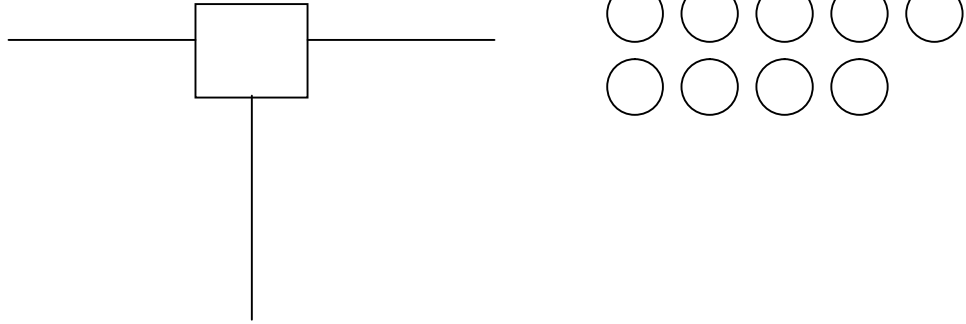


**Molino.**

Juego de táctica cuyo origen se pierde en la remota antigüedad de las civilización egipcia. Juegan dos personas.

1. Emplea un tablero como el de la figura, así como 9 fichas de cada color. En su turno cada jugador podrá colocar una ficha en cualquiera de las 24 intersecciones del tablero (los sitios de unión, tanto los extremos como en el punto medio de cada línea), tratando de ubicar tres fichas propias consecutivamente en una misma línea, horizontal o verticalmente, así como, impidiendo que el contrario pueda hacerlo.
2. Cada vez que se logre cada ubicación de tres fichas propias en una misma línea se habrá formado un “molino”, lo que permitirá retirar del tablero la ficha contraria que se desee.
3. Una vez que ambos jugadores hallan colocado todas sus fichas comenzarán a moverlas, una en cada turno, a lo largo de las líneas horizontales y verticales del tablero, hacia una intersección vecina que esté vacía, igualmente en el empeño de formar un “molino” que le permita la eliminación de una ficha contraria.
4. Un “molino” conformado por tres fichas propias en línea podrá abrirse cuando se desee, moviendo una de ellas, así como cerrarse nuevamente con las mismas o con otras fichas, pero en tal caso no podrá eliminarse ficha contraria alguna con un “molino” que se arme nuevamente con una ficha movida fuera del mismo en la jugada anterior.
5. Cuando el total de fichas de un jugador sea menor de tres se le considera perdedor en el juego.

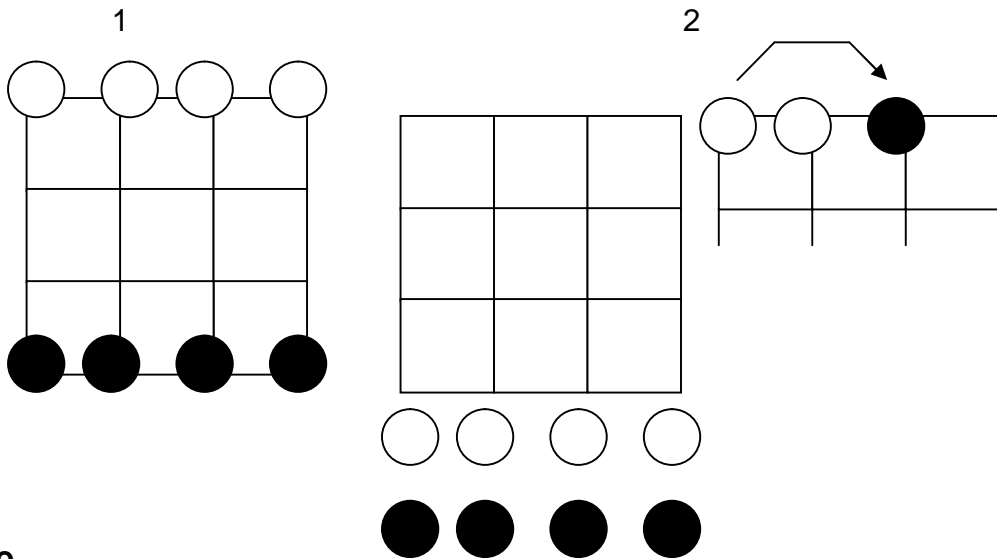




Captura:

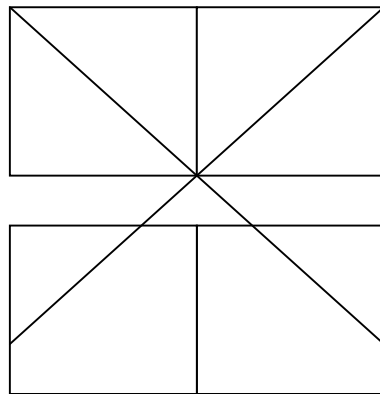
Juego de táctica de origen coreano, cuyo nombre original es Kono. A pesar de su sencillez exige un alto despliegue de razonamiento y de cooperación entre las fichas. Juegan dos personas.

1. Emplea un tablero como el que se muestra, así como cuatro fichas de cada color, las que inicialmente se colocan en las intersecciones de las líneas, como se muestra en la figura número 1.
2. En su turno cada jugador podrá mover una de sus fichas en cualquier dirección, horizontal o vertical (nunca diagonalmente), a lo largo de la línea en que se encuentre y hasta una intersección vecina que esté vacía.
3. Una ficha podrá capturar a otra contraria solamente saltando sobre otra de su propio bando, como se muestra en la figura 2. (donde la ficha blanca del extremo izquierdo, saltando sobre la de su propio bando situada en el centro, capturarà a la ficha negra).
4. Cuando el número de fichas de un jugador quede reducido a uno, este habrá perdido el juego.



Ajilao.

1. Juegan dos personas cada uno con tres fichas de diferentes colores.
2. Cada jugador en su turno coloca una ficha en un punto vacío, formado por las intersecciones de las líneas, tratando de poner las tres propias en filas horizontal, vertical o diagonal, y a la vez, impedir que el otro jugador logre este propósito.
3. Cuando todas las fichas han sido situadas y ninguno de los contendientes ha logrado formar una fila de tres cada uno mueve en su turno una ficha hasta su intersección contigua vacía. No se permite saltar sobre otra ficha propia o del contrario.
4. Gana el primero que logre situar sus tres fichas en fila.



La Escalera:

REGLAS:

1. Pueden jugar hasta 4 jugadores.
2. Comienzan a tirar por orden seleccionado cada jugador una ficha de diferente color.
3. Para poner la ficha en el punto de salida tiene que salir en el dado el número 6, luego vuelve a tirar y camina lo que salga.
4. Debe caminar fijándose en el sentido del número.
5. Si cae en la casilla 9, 22 y 78 subir hasta el final de la escalera como indica la flecha.
6. Si cae en la casilla 35 ó 92 baja por la escalera hasta su final como indica la flecha.
7. Si cae en las casillas 4, 36, 49, 60, 64, 86, 96 y 98 deberá tomar la primera tarjeta que le indicará lo que debe hacer.
8. Cuando el jugador camina cumpliendo la orden de las tarjetas se ajusta a la reglas 5 y 6.
9. El ganador será el que primero llegue a la casilla número 100.

TARJETAS.

- Su suerte no lo acompaña, debe retroceder la mitad del camino.

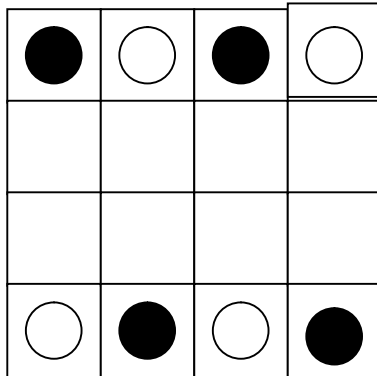
- No es afortunado en el juego, debe colocarse en el punto de salida.
- Tiene que ser amable por lo tanto sus compañeros jugarán tres veces mientras que Ud debe esperar pacientemente.
- Ud debe darle a su compañero la posibilidad de caminar tres pasos.
- Su suerte lo acompaña, puedes caminar 10 pasos hacia delante.
- Pude adelantar a las casillas siguientes escogiendo la más próxima (9, 22 ó 78).
- Puede repetir el tiro tres veces más.
- Con esta tarjeta puedes adelantar 5 pasos.

100	99	98	97	96	95	94	93	92	91	
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

↓
 → Punto de Salida

Tack Tickle:

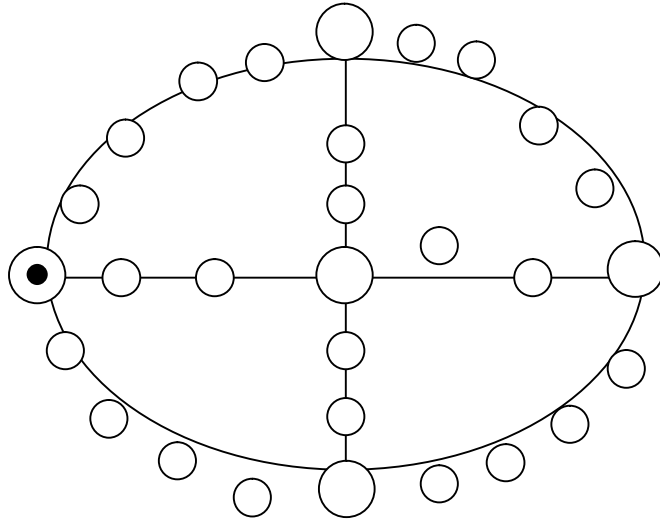
1. Juegan dos personas, cada una con cuatro fichas iguales y diferentes a las del contrario, las que al inicio se colocan como se muestra en la figura.
2. Cada jugador mueve por turno una de sus fichas hasta una casilla vecina en sentido horizontal o vertical, pero no diagonal con el propósito de citar las tres suyas en línea horizontal o vertical, a la vez que procura que el otro jugador no logre este objetivo.
3. Gana el que logre situar tres de sus fichas en líneas.



Nyut (Naidut):

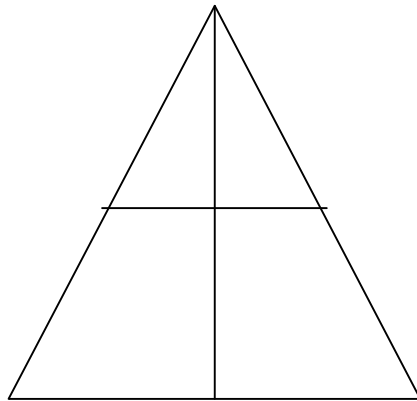
1. Participan dos o más personas, cada una con cuatro fichas. Como dado se utiliza cuatro palitos con un lado convexo y otro plano.
2. El juego consiste en recorrer las casillas del tablero, hasta regresar a la estación inicial que se encuentra señalada por un punto grueso en el centro según los puntos obtenidos según los dados.
3. Si caen de uno a cuatro palitos con el lado plano hacia arriba se avanza la misma cantidad de puntos y si los cuatros son convexos se avanzan cinco pasos.
4. Cuando todos caen con el mismo dado hacia arriba (plano o convexo) se obtiene el derecho a otra tirada.
5. Sale el que logre mayor número de puntos en el primer tiro (caras planas).
6. Las fichas se mueven a partir de la estación marcada con un punto grueso, en sentido contrario a las manecillas del reloj.
7. Si una ficha de un jugador cae sobre otra de las suyas la continuará moviendo juntas y si cae la del contrario la captura y esta tendrá que comenzar de nuevo.
8. Cuando se captura después de retirarla podrá hacer un tiro adicional el que captura.
9. Se puede jugar en pareja y cada uno puede mover las fichas de su compañero.
10. Cuando una pieza cae exactamente en una estación (círculos grandes) puede acortar caminos girando a la izquierda hacia la estación central o desde hacia la inicial.

11. Gana el que logre regresar primero con sus cuatros fichas a la estación inicial.



Choro.

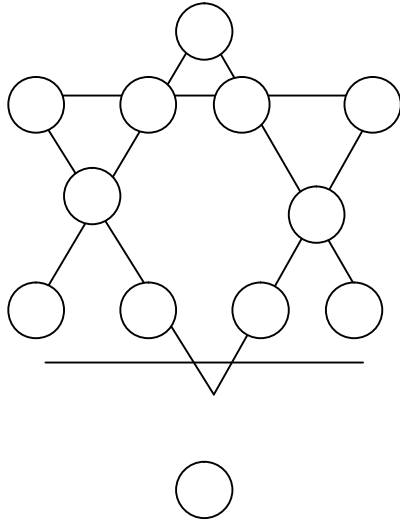
1. Juegan dos personas cada uno con tres fichas de diferentes colores.
2. Cada jugador en su turno coloca una ficha en un punto vacío, formado por las intersecciones de las líneas, tratando de poner las tres propias en filas horizontal, vertical o diagonal, y a la vez, impedir que el otro jugador logre este propósito.
3. Cuando todas las fichas han sido situadas y ninguno de los contendientes ha logrado formar una fila de tres cada uno mueve en su turno una ficha hasta su intersección contigua vacía. No se permite saltar sobre otra ficha propia o del contrario.
4. Gana el primero que logre situar sus tres fichas en fila.



Estrella Mágica.

La estrella numérica de seis puntas, tiene una propiedad mágica: las seis filas de números dan una suma.

Pero la suma de los números colocados en las puntas de las estrellas es diferente.



Estudiar es Crecer.

1. Cada jugador usa una ficha o botón.
2. Es necesario un dado.
3. Para colocar las fichas en la salida hay que sacar un seis.
4. A partir de ese momento, se caminará tantas casillas como indique el dado, siguiendo el orden numérico de las casillas.
5. Al llegar a las casillas donde comienza una flecha, debe leerse el mensaje y seguir con la ficha hasta el fin de la flecha, ya sea hacia delante o hacia atrás.

100		99 Estudiaste superficialmente.	98	97 No fuiste al encuentro de conocimientos	96	95 No repasaste en la casa de estudio.	94	93 65	92
81 Repasas a los más atrasados.	82	83	84	85	86 No ayudas a tus compañero	87	88	89	
80	79	78	77	76	75	74	73	72	
61	62	63	64	65	66	67	68	69	
60	59	58 Aclaras dudas a tus compañero	57 Estudias sistemáticamente.	56	55 No estudias sistemático	54	53	52	
41	42 Perdiste las libretas	43 Estudias siempre solo	44	45 Das clases como monitor.	46	47 No atiende al profesor.	48	49	
40 No llevaste libros a la escuela.	39	38 Amplías más con los libros de textos.	37	36	35	34	33 Faltaste a una clase.	32	
21	22	23	24	25	26	27 Faltaste a la casa de estudio.	28	29	
20 Aclaras tus dudas.	19	18	17 Repasas en la casa de estudio.	16	15	14	13	12	
1	2	3	4	5	6 Salida.	7 Usas bien los libros de textos.	8	9 Repasas las n de cla	

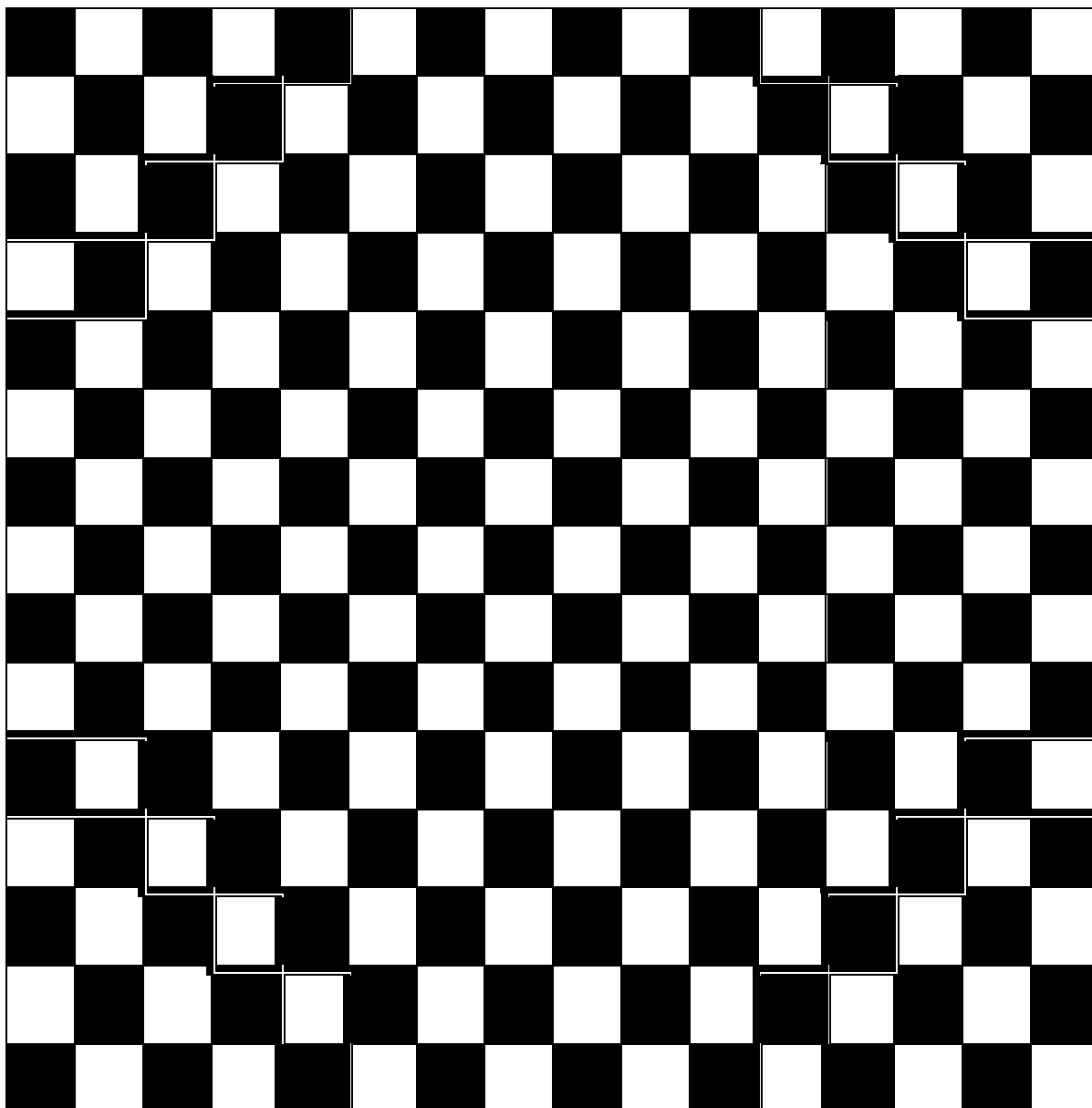
Juego de Halma:

El juego tiene como base la idea de que cada jugador debe tratar de introducir sus piezas en el sector contrario. El que primero lo consigue es el vencedor. Los participantes van moviendo por turno sus piezas en torno a un casillero ya hacia delante, en forma transversal hacia atrás o hacia el lado según el deseo de cada cual, o también saltando, es decir por encima de una pieza enemiga o una propia que esté situadas por delante o al lado (pero no obstante, sin quitar las mismas, como en juego de damas), cuando hay un casillero libre inmediatamente detrás. Se puede saltar, por consiguiente, tanto hacia el lado como hacia atrás, en una dirección opcional.

Es interés de un rápido avance, el tratar de hacer saltar las piezas tanto como sea posible (también a las propias). El adversario debe esforzarse por impedir el saltar a su enemigo, debe además tratar de encerrar casi hasta el final en su sector a una pieza enemiga, o bien dejar en el propio recinto en el cual se halla al principio una pieza, impidiendo con ello que el enemigo pueda ocupar por completo el recinto, de todas maneras se debe tener la precaución, acercándose al final del juego, que se pueda permitir el avance de esa última pieza con el mínimo de movimientos.

Si en el juego participan 4 personas, cada una con 13 piezas en los cuatros pequeños recintos, puede cada jugador ya esforzarse por conquistar uno de los recintos o ya quizás acorde a lo que ofrece mayor interés, jugar en conjunto con el jugador de enfrente en dos diagonales y buscar de intercambiar sus recintos lo más rápidamente posible, mientras ellos se ofrecen recíprocamente la oportunidad de saltar impidiendo con ello en lo posible el avance a los otros jugadores.





Halma para tres personas:

(Planos en forma de estrella.) Los jugadores colocan 13 piezas del mismo color en los recintos verde, rojo y azul mientras que los puntos exteriores de izquierda y derecha de la primera línea de cada color quedan sin peones. En lo demás, rigen aquí las mismas reglas que para el juego de dos y cuatro personas.

Modelismo de acciones combativas elementales.

Constituye el nivel elemental del sistema de juegos estratégicos, que incluye además los niveles básico y superior.

1. Juegan dos participantes uno con Cruzados (fichas blancas) y Musulmanes (fichas negras.)
 1. Fortaleza.
 2. Fuerza de caballería.
 3. Fuerza de infantería.
2. Se emplea un tablero de 64 casillas (8x8) sus fichas se pueden utilizar.
 - Fortaleza torre 4 peones apilados Unidad de artillería
 - Caballería caballo 2 peones apilados Unidad de paracaidismo
 - Infantería Peón 1 peón Unidad de infantería
3. Se identifican mediante coordenadas de letras (A hasta H) verticales y de números (desde 1 hasta 8) horizontales.

Musulmanes: Fortaleza en H1 caballería en E1 y H4, infantería en G1, F1, H2, H3.

Cruzados: Fortaleza A8 Caballería en A5 y D8, infantería en G1, F1, H2, H3.
4. El juego concluye con victoria para el jugador que logre ocupar la fortaleza contraria, llevando hasta su casilla una de sus fuerzas de caballería o infantería. Habrá empate con aniquilamiento total mutuo (de todas las fichas de ambos jugadores.) Si alguno conservase sobre el tablero al menos una ficha de cualquier tipo será el ganador.
5. Se decidirá al azar quien comienza el juego. En su turno cada jugador podrá mover una ficha, la que desea, excepto la fortaleza que no se mueve nunca.
6. La infantería se mueve una casilla.
La caballería 1 ó 2 casilla.
7. El movimiento podrá ser en cualquier dirección (adelante, atrás, a los lados), el caso de hasta dos casillas podrá ser tanto en línea recta (vertical, horizontal o diagonalmente) como en forma angular.
8. Al moverse 2 casillas una ficha podrá pasar sobre otra propia, pero nunca sobre alguna contraria.
9. Los enfrentamientos son carga, bloqueo y golpe. Estos no son obligatorios.
10. La carga se produce cuando una ficha queda entre dos contrarias de cualquier tipo, formando una línea recta (horizontal, vertical o diagonalmente.)
11. Carga múltiple cuando dos o más fichas son atacadas y eliminadas por varias contrarias.

12. Si al mover una ficha de cualquier tipo cayese en una casilla entre dos contrarias, será inmediatamente eliminada por la carga que estas realizan contra ella.
13. El bloqueo se produce cuando una ficha quede detenida en una esquina neutral del tablero(casilla A1 y H8) sin posibilidades de movimiento por la acción de 3 fichas contrarias de cualquier tipo, colocadas en las casillas adyacentes, siendo eliminada inmediatamente.
14. El golpe se produce por la acción de la fortaleza, cuyo radio de acción cubre las 7 casillas claras dentro del territorio propio, por lo que para eliminar la fortaleza hay que llegar por las casillas oscuras que se denominan colinas estratégicas.
15. En eventos oficiales cada partida de MAC- E tiene un tiempo máximo de 30 minutos. Por su parte, cada jugador tiene un tiempo límite de 1 minuto que será medido por un cronómetro por su contrario, vencido este se sacará la ficha que se escoja.
16. Al vencer el tiempo máximo de juego las partidas aún no terminadas serán decididas mediante superioridad, para determinarlo se otorga una puntuación por cada ficha sobre el tablero:
 - Infantería 1 punto cada una.
 - Caballería 2 puntos cada una.
 - Más un punto adicional por cada ficha en territorio contrario.
17. Finalmente se otorgará la puntuación final de la partida.
 - Victoria total: 2 puntos al ganador (ocupación de la fortaleza, eliminación de todas las fichas, por no presentación o descalificación de un jugador decidido por los jueces.
 - Superioridad: 1 punto al ganador (mayor resultado en el conteo de fuerza sobre el tablero al detenerse la partida por vencimiento del tiempo o acuerdo mutuo.
 - Empate: 0.5 puntos a cada jugador: eliminación mutua o igualdad en el conteo de fuerza sobre el tablero al ser detenida la partida por vencimiento del tiempo o por acuerdo mutuo entre ambos jugadores.
18. Con el propósito de economizar tiempo en las competencias, al consumir su primer turno los jugadores moverán consecutivamente todas sus fichas para organizar la formación inicial elegida, que deben anunciar a su contrario antes de jugarla.

Formaciones iniciales.

1. Barrera- Bloque Central (BBC): D8- D6, A5- C5, C8- C8, B8- C7, A7- B6, A6- A5.
2. Arco- Bloque central (ABC): D8- D6, A5- C5, C8- D7, B8- C7, A7- B6, A6- B5.
3. Barrera- Flanco Adelantado(BFA): D8- F6, A5- C3, C8- D8, B8- C7, A7- B6, A6- A5.
4. Barrera- Flanco Retrasado (BFR): D8-E7,A5-B4,C8- D8, B8- C7, A7- B6, A6- A5.
5. Arco- Flanco Adelantado (AFA): D8- F6, A5- C3, C8- D7, B8- C7, A7- B6, A6- B5.
6. Arco- Flanco Retrasado (AFR): D8- E7, A5- B4, C8- D7, B8- C7, A7- B6, A6- B5.
7. Barrera- Flanco Exterior (BFE): D8- F7, A5- B3, C8- D8, B8- C7, A7- B6, A6 –A5.
8. Barrera- Flanco Interior (BFI): D8- E6, A5- C4, C8- D8, B8- C7, A7- B6, A6- A5.
9. Arco- Flanco Exterior (AFE): D8- F7, A5- B3, C8- D7, B8- C7, A7- B6, A6- B5.
- 10.Arco- Flanco Interior (AFI): D8- E6, A5- C4, C8- D7, B8- C7, A7- B6, A6- B5.

Peloterito.

Instrucciones:

1. Se conforman dos equipos (formados de 1 a 9 jugadores cada uno).
2. Los capitanes de cada equipo discutirán con un dado cuál es visitador y cuál de casa (home club).
3. Se confeccionará en una hoja de papel una pizarra similar a las que se utilizan en los estadios para llevar el control de carreras por entradas. Si se quiere llevar los hits y extrabases conectados, se realizará una marca por cada tipo de conexión y al final se totaliza.
4. El equipo tirará los tres dados y en correspondencia con la combinación que salga buscará en las reglas, la que corresponda al tiro, siempre organizando los dados de menor a mayor, según los números de cada uno (1-2-5 ó 3-5-6-) para facilitar la búsqueda en el tablero, y ubicará las fichas(jugadores) en la base que señale la jugada.
5. Al marcar los tres outs de un equipo, se anotan en la pizarra las carreras logradas y el equipo contrario inicia sus tiradas.
6. Se juega a nueve entradas y gana el de mayor cantidad de carreras anotadas. Si existe empate al concluir la novena entrada, se jugarán tantas entradas extras completas como sean necesarias hasta el desempate.

Combinaciones con tres dados.

124. Hit al jardín derecho, si hay hombres en base, avanzan una más.
125. Hit al jardín central.

126. Hit, el bateador sigue para 2da, y es out, si hay hombre en 2da no anota, excepto con hombres en 1ra y 2da.
111. Doble al jardín derecho, con hombre en 1ra anota.
222. Doble al jardín central, el bateador sigue para 3ra y es out, con corredor en 2da y dos outs, anota. Desde 1ra anota con un solo out.
444. Doble al jardín izquierdo.
134. Hit al jardín derecho, si hay hombres en base, avanzan una más.
135. Hit, si hay hombres en base el más cercano a home es out tratando de avanzar una más, excepto si está en 3ra.
136. Hit al jardín izquierdo.
145. Hit por el cuadro, si hay hombre en 3ra, no anota excepto si las bases están llenas.
146. Hit, error en tiro, el bateador llega a 2da, si hay corredor en 2da anota.
156. Hit en toque de bola.
333. Triple al jardín central.
555. Cuadrangular.
666. Cuadrangular.
- 235- 236- 245. Base por bolas.
- 246- 256. Lanzamientos nulos.
- 346- 356. Wild pich.
112. Flay al cuadro, out.
113. Roletazo, el bateador es out, si hay corredores avanzan aunque esté en 3ra.
114. Roletazo, doble play de 2da a 1ra (sólo con corredor en 1ra), con hombres en 2da y 2da y 3ra. No hay doble play, out al bateador y los corredores no avanzan.
115. Flay al cuadro, out.
116. Triple play, si hay hombres en base independiente de la base en que estén, con un solo hombre en base es doble play.
122. Flay al cuadro out.
133. Roletazo al bateador es out, si hay hombre en 1ra avanza a 2da. Si hay hombre en 3ra, no avanza, en 2da y 3ra tampoco, con las bases llenas sí.
144. El bateador es out(ponche), con corredores en 1ra y 2da, avanza por pasboll en 3ra no avanza.
155. Flay al cuadro, out.
166. Flay al receptor, out.
223. Ponchado.
224. Roletazo, el bateador es out, con hombres en bases avanzan excepto desde 3ra, con las bases llenas todos avanzan.
225. Ponchado.
226. Flay al cuadro, out.
233. Flay a los jardines, se realiza pisa y corre de 2da y 3ra, desde 1ra no hay pisa y corre.
244. Ponchado.
255. Flay al cuadro, out.
266. Flay a los jardines, out, hay pisa y corre de 3ra.
334. Flay al receptor, out.
335. Ponchado.
336. Flay al cuadro, out.
344. Ponchado.
355. Flay al cuadro, out.

366. Flay corto a los jardines, out. Si hay hombre en 3ra, es out tratar de anotar, si hay más corredores en base, con la jugada avanzan(sino hay corredor en 3ra no hay pisa y corre).

445. Ponchado.

446. Ponchado.

455. Flay al cuadro, out.

466. Ponchado.

556. Ponchado, con hombre en 1ra llega a 2da (pasboll).

566. Flay al cuadro, out.

123- 234. Flay largo, out. Si hay hombres en base, avanzan una más en pisa y corre. Con un dado.

Robo de Base.

1 y 3- Base robada excepto desde 3ra.

2. Cogido robando con hombres en 1ra y 3ra es out el de 1ra. El de 3ra anota con menos de dos out.

4. Cogido robando.

5 y 6. Cogido robando con hombres en 1ra y 3ra es out el de 1ra y el de 3ra no anota.

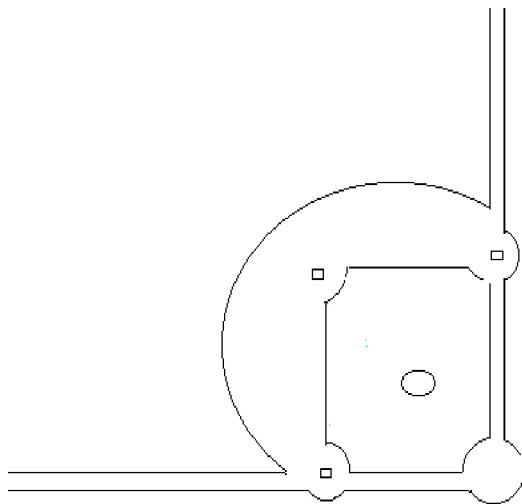
Sacrificios.

1y 3. Funciona, el bateador es out.

2,4,5,6. No funciona. Zquese play.

3. Funciona, el bateador es out, anota el de 3ra.

2,4,5,6. Out, el corredor de 3ra, el bateador se embaza.



Esquina China.

En dos ángulos opuestos de un tablero de 8x8 se colocan diez piezas blancas en uno y diez negras en el otro.

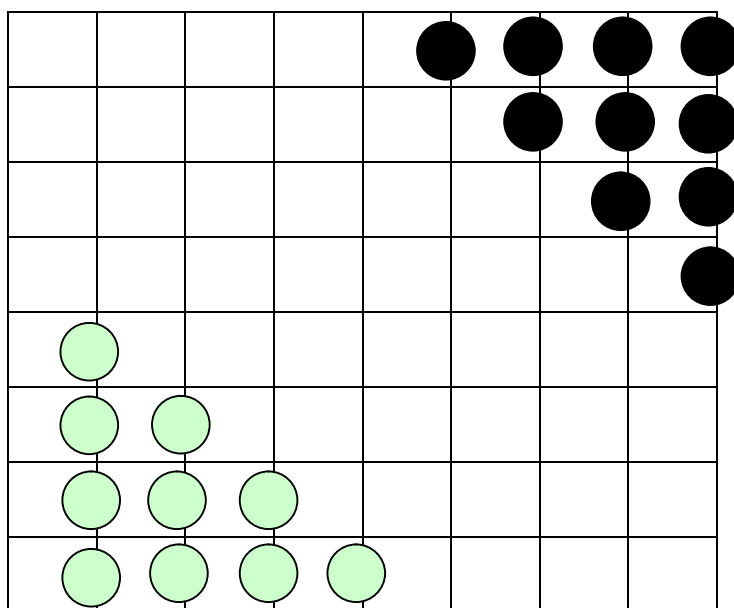
Los jugadores hacen su jugada turnándose, además las jugadas pueden ser de dos tipos.

1. Desplazamiento de la pieza a la casilla libre adyacente vertical u horizontal (no-diagonal.)
2. Saltos sucesivos con una de las piezas por encima de propias o contrarias por la casilla libre por las verticales y horizontales del tablero.

Gana el que consiga antes ocupar con sus piezas las casillas que ocupan inicialmente el contrario en la esquina opuesta.

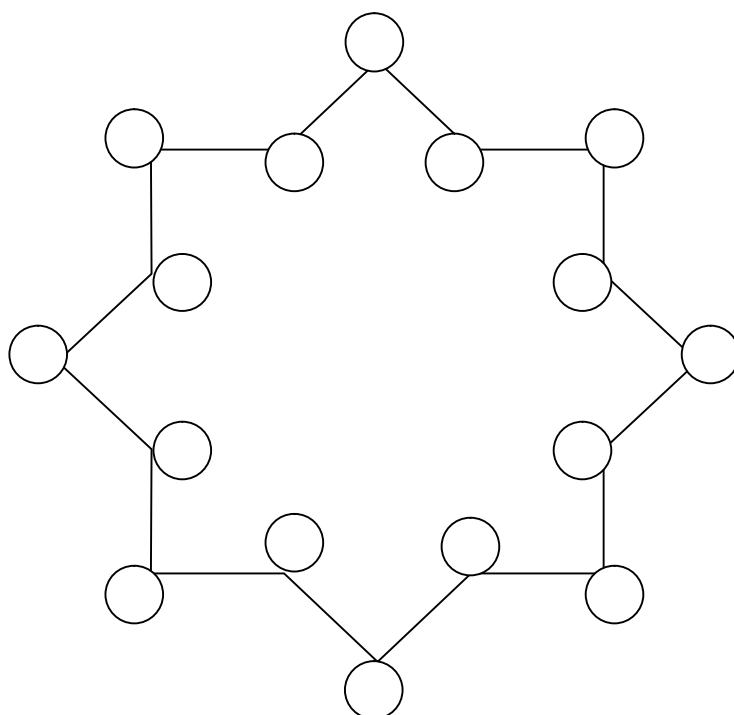
Si las blancas ya ocuparon la esquina del contrario, esto aún no es (mate.) Si en la jugada siguiente las negras también ocupan el ángulo contrario, la partida se reconoce empatada (los jugadores hicieron igual número de jugadas.)

Ambos jugadores deben dejar libre su ángulo antes de hacer, por ejemplo, 40 jugadas.



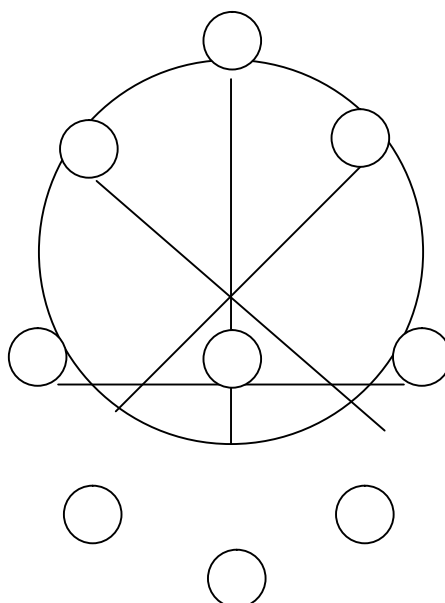
La Estrella de Ocho Puntas.

Hay que distribuir los números del 1 al 16 en los puntos de intersección de las líneas de modo que la suma de los números que se hallan en el lado de cada cuadrado sea 34 y que su suma en los vértices de cada cuadrado sea también 34.



La Rueda con Números.

Las cifras del 1 al 9 hay que distribuir las en la rueda de tal modo que una cifra ocupe el centro del círculo, y las demás los extremos de cada diámetro, de manera que las tres cifras de cada fila suman siempre 15.



El juego del 15 o "Taken"

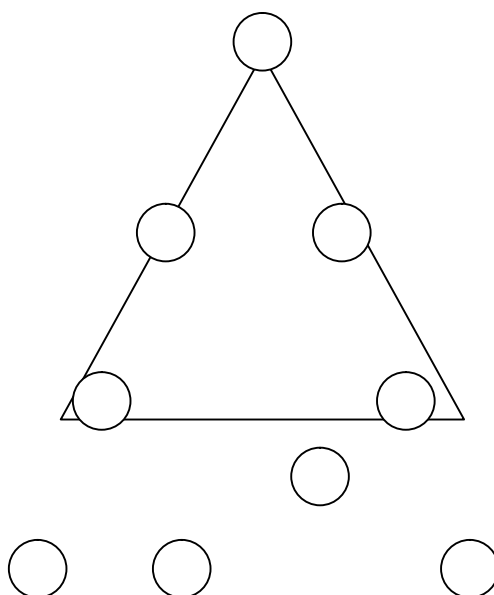
La conocida caja con 15 fichas cuadrangulares numeradas, del inventor SAMUEL LLOYD.

En una caja cuadrada, se acomodan 15 fichas numeradas en cualquier orden. El objetivo del juego es acomodarlas por orden, colocando el 1 en la parte superior izquierda a su derecha el 2 y así sucesivamente hasta colocarse 15, para esto solo se cuenta con un espacio vacío.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

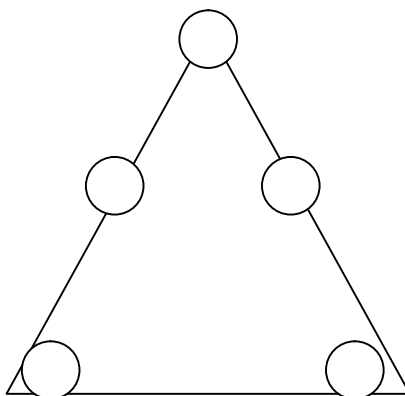
Triángulo Numérico.

En los círculos de este triángulo coloque usted las nueve cifras significativas de forma tal que la suma de cada lado sea 20.



Otro Triángulo Numérico:

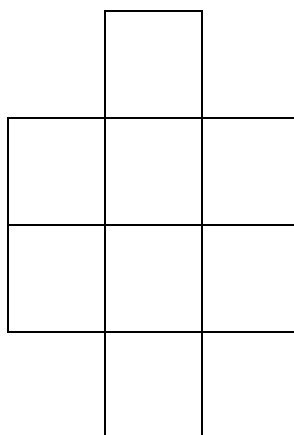
Hay que distribuir las cifras significativas en los círculos del mismo triángulo de modo que la suma en cada lado sea 17.



Las 8 Casillas.

En un tablero como se muestra a continuación se deben colocar las 8 figuras o fichas enumeradas del 1 al 8 con la siguiente recomendación.

1. Al colocar un número este no debe estar cerca del sucesor o antecesor, ejemplo el 2 no puede colocarse en el tablero cerca del 1 ó el 3.



CONCLUSIONES PARCIALES DEL CAPÍTULO 2

1- Queda diseñada la Estrategia sustentada en los juegos de ludotecas dentro de las actividades recreativas y parte de cuatro etapas fundamentales las cuales son:

§ Diagnóstico

§ Elaboración y orientación del plan de acción.

§ Aplicación y constatación.

§ Evaluación de las acciones de la estrategia.

2- Los resultados del diagnóstico nos permitieron conocer:

a) Poca participación de los jóvenes en las actividades recreativas que oferta el INDER.

b) Poco conocimiento por parte de los profesores de recreación de las actividades para masificar el proyecto metodológico de ludoteca.

c) No se ofertan actividades recreativas que brinde la posibilidad a los jóvenes de participar en los juegos de ludoteca.

d) Se valoraron los indicadores de incorporación antes de aplicar la estrategia, evidenciándose la poca participación de los jóvenes en las actividades recreativas.

3- El plan de acción se elaboró teniendo en cuenta las preferencias recreativas de los jóvenes, los recursos naturales y los juegos de ludotecas.

4- Con la puesta en práctica de la estrategia se familiarizó a los miembros de la comunidad con las actividades de las ludotecas.

5- Con el análisis de los indicadores de incorporación y el forum comunitario se determinó la pertinencia de la estrategia sustentada en los juegos de ludotecas para la incorporación de los jóvenes de 16 a 19 años de la circunscripción 14 del consejo popular de Alcides Pino.

CONCLUSIONES FINALES

- 1- La revisión bibliográfica permitió determinar los fundamentos teóricos metodológicos para la incorporación de los jóvenes a las actividades recreativas, mediante una estrategia sustentada en los juegos de ludotecas.
- 2- Los resultados del diagnóstico arrojaron que los jóvenes no se incorporan a las actividades recreativas planificadas por los profesores de recreación del INDER.
- 3- No se ofertan actividades recreativas donde los jóvenes pueden participar en los juegos propios de las ludotecas.
- 4- Se elaboró una estrategia compuesta por cuatro etapas sustentada en la disciplina de Ludoteca para la incorporación de los jóvenes a las actividades recreativas en la circunscripción 14 del consejo popular Alcides Pino.
- 5- Se determinó como pertinente la estrategia sustentada en los juegos de ludotecas para la incorporación de los jóvenes de 16 a 19 años a las actividades físicas recreativas mediante el forum comunitario y avalada por el análisis comparativo de los indicadores de incorporación antes y después de aplicada la misma.

RECOMENDACIONES

1. Se le recomienda a los combinados deportivos, la generalización de la estrategia para los diferentes grupos de edades en las comunidades.
2. Utilizar este documento como bibliografía para la superación de los profesores de recreación y activistas en los temas relacionados con las Ludotecas.

BIBLIOGRAFIA

- Anoceto Mesa, Magda. (S.A.) Asesoría estadística en la investigación aplicada al Deporte. La Habana: Editorial Deporte, 225 p.
- Ávila Solís, MA. (1990) El proyecto de investigación .Holguín.
- Camacho Barreiro, A. (2000) Diccionario de términos ambientales. La Habana: Centro Félix Varela.
- Campistrous Pérez, L., Cabrera Rizo, C. (1998) Indicadores e investigaciones educativas. La Habana: ICCP.
- Castillo, D., Fajardo, X. (1995) Necesidad de una educación ambiental integrada en la práctica de la actividad deportiva en el medio natural. Apuntes (La Habana) 41: 76- 80.
- Cedeño Peña, Alián. (2009) Estrategia recreativa para contribuir a la Formación Cultural de los jóvenes adultos. Tesis de Maestría (Maestría de la actividad física comunitaria) Holguín, ISCF "Manuel Fajardo". 79h.
- Colectivo de autores (2007) Material básico de la Maestría en Ciencias de la Educación, Módulo III, tercera parte, tema: Taller de tesis, ISBN 978-959-13-1551-9. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 71-94p
- Colectivo de Autores (2003). Proyectos Metodológicos de las Actividades. Dirección Nacional de Recreación. I.N.D.E.R. Ciudad Habana. 23p
- Colectivo de Autores. Fundamentos Teórico Metodológicos (2005). Dpto. de recreación.
- Colectivo de autores rusos. (2000) Psicología, Editorial deportes.
- Concepción Argüelles, José Roger (2005). Un activista de recreación física en la Comunidad de Piedra Blanca. Tesis de Diploma. Holguín: Instituto Superior de Cultura física" Manuel Fajardo" 57 p.
- Departamento de Recreación (1993). Turismo, fundamentos teóricos y metodológicos. La Habana: Cultura Física, 117 p.
- De Urrutia Barroso, Lourdes. (2006) Sociología y Trabajo Social Aplicado, Editorial Deporte, 200p.
- Dirección Nacional de Recreación. I.N.D.E.R. (2000-2003) Documentos Rectores de la Recreación Física en Cuba. Ciudad Habana.162p

- Dobles, Erika y Hugo Dobles (1981) Juegos Menores. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
- Domínguez García, Laura.(2003) Psicología del desarrollo, adolescencia Y juventud. Editorial Félix Valera. La Habana.
- Estévez Cullell, Migdalia. (2006) La investigación Científica en la Actividad Física: su Metodología. ED Deporte
- Estévez Cullell, Migdalia, Margarita Arroyo Mendoza, y Cecilia González Ters (2004). La Investigación Científica en la actividad Física: Su Metodología. La Habana: Editorial Deporte.
- Fullea Bandera, Pedro. (2003) Manual Metodológico del Programa Nacional de Recreación Física.
- Fullea Bandera, Pedro. (2004) Animación Lúdica: Las Ludotecas. Bogota Colombia.
- Hernández Meléndrez, Edelsys. (2006). Metodología de la Investigación: Como escribir una tesis. Escuela Nacional de Salud Pública.
- Hernández Mendo, A. (2000). Psicosociología de la evaluación de programas de actividad física: el uso de indicadores. Revista Digital educación física y deportes (ARG). 5 (18): 1-15, Febrero. (Consulta: 22 diciembre 2002).
- Hernández Sampier, Roberto. (2000) Metodología de la Investigación, Ed Félix Varela, La Havana.
- Instituto Nacional de Deporte (2004). Orientaciones técnicas – metodológicas de la Dirección Nacional de Recreación. Ciudad de La Habana, 32 p.
- Instituto Nacional de Deporte (1999). Orientaciones técnicas metodológicas.
- Laguna cruz, Julio. (2010) Sistema de indicadores de sostenibilidad para satisfacer las necesidades recreativas físicas de jóvenes adultos de la comunidad. Tesis de Maestría (Maestría en actividad física en la comunidad) Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".72p.
- Martí Pérez, José. (1998). La Edad de Oro, 2da Edición, Editorial Pueblo y Educación. Ciudad Habana
- Moreira Barahona, R. (1977). La recreación un fenómeno socio cultural. La Habana: Editorial Ciencias Sociales de la Dirección Nacional de Recreación. Ciudad de la Habana, 32 p
- Osorio, E. 2001. Los Beneficios de la Recreación desde una perspectiva del Desarrollo Humano. Colombia, FUNLIBRE.

- Peña Leyva, Eliades H. (2009) Programa recreativo comunitario para propiciar Transformaciones en el estilo de vida. Tesis de Maestría (Maestría en actividad física comunitaria) Holguín, ISCF "Manuel Fajardo". 88h
- Peña Moreira, Dayami (1996) Experiencias en el desarrollo de las Actividades recreativas en el CVD de Consejo Popular de Melones. Trabajo de Diploma Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".
- Pérez Hernández, Esteban J. (2009) Programa ludotecas para las escuelas Deportivas Comunitarias del Municipio de Holguín. Tesis de Maestría (Maestría en actividad física comunitaria) Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".78p
- Pérez Sánchez, Aldo (2003). Recreación: fundamentos teórico metodológicos. La Habana: Instituto Superior de Cultura Física.
- Psicología (2006). La Habana: Editorial deportes, 2006, 210 p
- Ramos Rodríguez, Alejandro E (2005). La universidad en la gestión de las actividades físicas en la naturaleza como opción para la práctica sistemática y la educación ambiental en la comunidad por un desarrollo local. La Habana: Universidad Agraria, 285.
- Ramos Rodríguez, E. (1999) Tiempo Libre y personalidad, Editorial Ciencias Sociales, La Havana.
- Ramos Rodríguez, Alejandro E (2004). Monografía del tiempo libre y recreación en el desarrollo local. La Habana: Universidad Agraria.
- Ramos Rodríguez, Alejandro Emilio (2005). La gestión de las actividades físicas en la naturaleza para la educación. La Habana: Universidad Agraria, 180 p.
- Sánchez Pérez, Aldo (2004). Valoración conceptual del juego. La Habana: I.S.C.F "Manuel Fajardo".
- Sánchez Rodríguez, José M. (2005). La recreación física como unas de las vías para la formación Cultural Integral con los jóvenes de 15 a 19 años del Consejo Popular de Dos Ríos, Jiguaní, Granma. Trabajo de Diploma Holguín, ISCF"Manuel Fajardo", 88 p.
- Tabares, J. F. (2001). El desarrollo humano como marco del análisis del ocio en la actualidad. Colombia: FUMLIBRE, 115 p.
- Tumbeiro Montero, Yolanda y Maricela Peña Álvarez (1999) Un animador popular en

- el Reparto Vista Alegre. Trabajo de Diploma. Holguín. ISCF "Manuel Fajardo", 60 p.
- Vázquez A, Dávalo (1988) Participación social. Desarrollo urbano y comunitario. La Habana: Universidad de La Habana.
- Vázquez Hernández, J y Adriana Bueno Salazar (2005). Consideraciones para elaborar y aplicar el presupuesto de tiempo libre con diferentes grupos poblacionales en la comunidad urbana y rural. Holguín: ISCF "Manuel Fajardo".
- Wohl, A. (1996). El problema del tiempo libre en nuestros tiempos. Boletín Científico Técnico 5 (La Habana), 8 -15.
- Zamora, R y M García. (2000). Sociología del tiempo libre y consumo de la población. La Habana: Editorial de Ciencias Sociales, 210 p.
- Urrutia Barroso, Lourdes de (2006). Sociología y Trabajo Social Aplicado. La Habana: Editorial Deporte. 90 p.

ANEXO 1

Guía para la realización de la observación.

Objetivo: Observar si los jóvenes de la circunscripción #14 del consejo popular de “Alcides Pino”, comprendidos en la edad de 16 a 19 años participan en las actividades físicas recreativas planificadas por los profesores de Recreación.

- 1- Asistencia de los jóvenes.
- 2- Horarios en que realizan las actividades.
- 3- Variedad de las ofertas recreativas.
- 4- Ofertas que incluyen juegos propios de las ludotecas.
- 5- Día de la semana que se realiza la actividad.
- 6- Permanencia en las actividades

ANEXO 2

Encuesta: A los jóvenes de 16 a 19 años

Estimado joven estaríamos agradecidos si usted nos respondiera las preguntas que a continuación le relacionamos, las misma están encaminadas a mejorar las ofertas recreativas para la ocupación de su tiempo libre.

Objetivo: Conocer los gustos, intereses, preferencias y necesidades recreativas, individuales y colectivas de los jóvenes de 16 a 19 años para determinar las ofertas recreativas que permitan la incorporación a las actividades físicas recreativas.

Sexo: M _____ F _____

Preguntas

1. ¿Participa usted en las actividades físicas recreativas? Si _____ No _____

- si responde Si ¿Cuáles?

- si responde No ¿Por qué?

No las conoces _____ No son de su preferencia _____ No se corresponden con su tiempo libre _____

2. ¿Tiene conocimiento de los juegos que forman parte de las ludotecas?

Si _____ Algunos _____ No _____

¿Cuales? _____

3. ¿En que lugar prefiere realizarla?

-En la circunscripción _____

-En la escuela _____

- Otro _____ ¿Cuál? _____

4. ¿De que forma?

-Individual _____

-Colectiva _____

5. ¿Le gustaría participar en actividades donde se demuestren las habilidades de los juegos de ludoteca?

- Si _____ No _____

6. ¿Qué días de la semana prefiere realizarlas?

- Días de semana _____

- Fines de semana _____

MUCHAS GRACIAS

ANEXO 3

Entrevista: Realizada al jefe de cátedra de recreación del combinado deportivo del “Alcides Pino”

Objetivo: Conocer el dominio que tienen los profesores de Recreación de los juegos de ludotecas que le ofertan a los jóvenes en las actividades recreativas.

Preguntas

1. ¿Tienen negociada la disciplina de la ludoteca con el municipio?
2. ¿Incluyen temas de las ludotecas en las preparaciones metodológicas de los profesores de Recreación?
3. ¿Planifican actividades recreativas donde los jóvenes puedan participar en los juegos de ludotecas?
-Argumente.
4. ¿Cumplen con la orientación de la cantidad y variedad de los medios y juegos de ludoteca que deben tener cada profesor en las escuelas que atiende?
Si _____ No _____
5. ¿Convocan a los jóvenes a participar en eventos de ludoteca a nivel de base?
Si _____ No _____

ANEXO 4

Entrevista: Realizada a profesores de Recreación del Combinado Deportivo “Alcides Pino”

Objetivo: Conocer el dominio que tienen los profesores de Recreación relacionado con los juegos propios de las ludotecas y del evento de la misma.

1. ¿En los planes de estudio, usted ha recibido algún tema de Ludoteca?
2. ¿Tienen conocimiento de los diferentes juegos y eventos de las ludotecas?
- Menciónelos:
3. ¿En el diagnóstico que se realiza en la comunidad incluyen alguna pregunta que les permita valorar el interés de los jóvenes por participar en los juegos y eventos de las ludotecas?
4. ¿Tienen el control de la participación en las actividades recreativas por los diferentes grupos de edades?

ANEXO 5

Entrevista: Realizada al Subdirector de Cultura Física y Recreación del Combinado Deportivo del “Alcides Pino”

Objetivo: Conocer el dominio que tiene el subdirector de las disciplinas físicas recreativas que se ofertan en el contexto comunitario.

Preguntas

1. ¿Conoce las disciplinas recreativas negociadas con que se desarrollan las actividades en el consejo popular? ¿Cuáles?
2. ¿Cómo ha observado en los controles que realiza a las actividades recreativas que ofertan los profesores de recreación la participación de los jóvenes y su permanencia?
3. ¿En su opinión, la vinculación de los juegos de ludoteca en las actividades recreativas favorecen a la participación de los jóvenes a las mismas?

Anexo 6

Forum Comunitario 1

Objetivo: Familiarizar a los miembros de la comunidad y demás personas que intervienen en la recreación con la Estrategia sustentada en las ludotecas para la incorporación de los jóvenes de 16 a 19 años a las actividades físicas recreativas de la circunscripción 14 del consejo popular de Alcides Pino.

Participantes. Delegado de la circunscripción, presidentes y organizadores de los CDR, promotor cultural, representante de la FMC, jóvenes, profesores de recreación y activistas.

Temas que se debatirán:

- 1- El objetivo que persigue la Estrategia sustentada en los juegos de ludoteca para incorporar a los jóvenes de 16 a 19 años a las actividades físicas recreativas en la comunidad.
- 2- Importancia de la integración de los factores de la comunidad para favorecer la incorporación de los jóvenes a las actividades recreativas.
- 3- Beneficios de las actividades recreativas con juegos de ludotecas destinados a los jóvenes.

Anexo 7

Forum Comunitario 2

Objetivo: Determinar la pertinencia de la Estrategia sustentada en los juegos de ludotecas para la incorporación de los jóvenes de 16 a 19 años a las actividades recreativas de la circunscripción 14 del consejo popular de Alcides Pino, mediante el consenso de los miembros del forum.

Participantes. Delegado de la circunscripción, presidentes y organizadores de los CDR, promotor cultural, representante de la FMC, jóvenes, profesores de recreación y activistas.

Se debatirán los temas siguientes:

- 1- Aceptación de las actividades recreativas donde los jóvenes participan en los juegos propios de las ludotecas.
- 2- Importancia de las actividades recreativas, donde los jóvenes ocupan su tiempo libre con juegos de ludoteca.
- 3- Participación de los demás miembros de la comunidad en las actividades recreativas que ofrecen la posibilidad de que los jóvenes puedan demostrar las habilidades alcanzadas.
- 4- Valoración y cumplimiento del objetivo propuesto en la Estrategia sustentada en los juegos de ludoteca para la incorporación de los jóvenes de 16 a 19 años a las actividades físicas recreativas en la circunscripción 14 del consejo popular de Alcides Pino.

Anexo 8

Elementos a tener en cuenta al final de cada actividad que permiten evaluar los indicadores de incorporación y los niveles de satisfacción.

- Cantidad de participantes que pertenecen a la muestra _____

Masculino _____ Femenino _____ Espectadores _____

- Cantidad de jóvenes que pertenecen a la muestra que demostraron conocimientos adquiridos de los juegos de ludotecas _____

- Permanencia de los jóvenes en la actividad.

Permanecieron _____ Porcentaje que representa _____

- Criterio de los jóvenes para evaluar la actividad.

-Buena _____ Regular _____ Mal _____

- Sugerencias de los jóvenes.
