

## **Trabajo de diploma para optar por el título de Licenciado en Cultura Física**

Juegos recreativos en la ludoteca móvil para ocupar el empleo del tiempo libre en los adolescentes

Autor: David José Peña Guerra

Tutora. MSc. Adriana Bueno Salazar. Profesor Auxiliar

Consultante: MSc. Antonia Mabel Ramírez Ortíz

## **Dedicatoria**

Esta tesis va dedicada a mis padres por haberme dado el maravilloso don de la vida.

A mis mejores amigos que me han brindado su ayuda y estuvieron muy cerca del desarrollo de esta investigación.

A toda mi familia que hace más grande mi corazón cada día.

A la obra de la revolución que me dio la posibilidad de realizar mi sueño.

## **Agradecimientos:**

Al arribar a este importante momento de mi vida vienen a mi mente todas las personas que han contribuido a mi formación y vocación, todos los que me alentaron a seguir adelante y creyeron en mis posibilidades, a todos ellos mi agradecimiento y en especial quiero agradecer a:

En especial a mis padres y hermanos, sobrinos mi mayor inspiración en la vida,

A mi Tutora MSc. Adriana Bueno Salazar, por su acertada orientación y sugerencias aportadas, por el tiempo y dedicación que me ha brindado siempre, sin su apoyo no hubiera concretado la realización de este trabajo.

A mi consultante la profesora de Recreación Física Antonia Mabel Ramirez Ortiz, del Combinado Deportivo "Jesús Feliú Leyva", de quien puedo decir que sin conocerme, fuera tan generosa conmigo, darle las gracias por su ayuda incondicional en las orientaciones dadas.

A todos mis cercanos compañeros, con los cuales he compartido estos maravillosos años.

A todos mis profesores que siempre vieron en nosotros futuro mejor.

A todos los que de alguna u otra forma han colaborado en la realización de este trabajo para que se concretara.

.

A la obra de la Revolución

A todos, sinceramente, Gracias de todo corazón

## Síntesis

La presente investigación científica es de gran importancia se propone desarrollar juegos recreativos en la ludoteca móvil para ocupar el tiempo libre en los adolescentes de 13 a 18 años de la circunscripción 35 del consejo popular Pedro Díaz Coello en el municipio Holguín. En aras de conocer dicha necesidad se aplicó un diagnóstico en la comunidad donde se determinó los siguientes aspectos: juegos recreativos planificados no se corresponden con los gustos y preferencia de los adolescentes, los horarios para realizar las actividades recreativas no son los más factibles, no satisfacen las necesidades recreativas de los adolescentes, es insuficiente la ocupación del tiempo libre por parte de estos adolescentes empleándolo en la práctica de hábitos nocivos. En la misma se utilizaron métodos del nivel teóricos y empírico tales como: inductivo - deductivo, analítico y sintético, encuestas, entrevistas, la observación participativa los juegos recreativos tienen una estructura que responde a ocupar el empleo del tiempo libre en los adolescentes.

## **Introducción**

La segunda mitad del siglo XX fue marco para el surgimiento en el mundo de un nuevo tipo de institución sociocultural: las ludotecas. Conocida la primera experiencia en la ciudad norteamericana de Los Angeles en 1934, estos espacios destinados a propiciar el juego infantil mediante la concertación de juguetes y demás material lúdico, fueron progresivamente pasando de una función esencialmente compensatoria en el plano social - brindar posibilidades de juegos con juguetes a niños de los sectores humildes de la población a otra mucho más abarcadora y necesaria, al insertar la actividad lúdica en los empeños de formación integral de la infancia, adquiriendo de tal modo su verdadera misión educativa.

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.

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) 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.

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.

El principal objetivo de una ludoteca, como equipamiento de educación por el juego, es brindar a quienes participan en ella actividades para el desarrollo del juego, de forma libre y espontánea. Existen varios tipos de ludotecas: los “ludobuses”, las ludotecas de barrio, las ludotecas itinerantes, ludotecas para niños con discapacidades, ludotecas públicas y escolares.

Toda comunidad constituye un asentamiento poblacional que resulta, a su vez, parte de otras organizaciones mayores. La importancia de la comunidad en el proyecto socialista no es obviamente coyuntural. La concepción del desarrollo sostenible aplicado a la recreación, permite analizar que el mismo se manifiesta a satisfacer las necesidades de los adolescentes para mejorar el bienestar de la mayoría de la población actual y a la vez preservar la capacidad de satisfacer las necesidades de las futuras generaciones en

actividades sanas.

En el contexto de la comunidad interactúan los profesores de Cultura Física, Recreación, Deporte, promotores culturales y activistas recreativos en su labor cotidiana, se identifican elementos que limitan la atención y participación en las actividades programadas a los adolescentes. Coordinar las acciones necesarias para llevar a cabo las actividades, estableciendo la estrategia de supervisión y evaluación de las mismas. Ofrecer los recursos técnicos necesarios para crear el clima en consonancia con la realidad existente.

En el diagnóstico realizado a los adolescentes de la circunscripción 35 de la comunidad de Pedro Díaz Coello y unido a la búsqueda bibliográfica realizada en este estudio se puede identificar poca motivación de los adolescentes por las actividades recreativas que se ofertan, lo que trae consigo la no permanencia de ellos en las actividades, el módulo recreativo no responde a los gustos, necesidades y preferencias de los adolescentes, desconocimiento teórico del papel de las actividades en cuanto a los juegos de mesas en el desarrollo de los adolescentes.

En concordancia con lo anterior y siguiendo la linealidad de los principales componentes del diseño se identifica como **problema científico**. ¿Cómo ocupar el empleo del tiempo libre en los adolescentes de 13 a 18 años de la circunscripción 35 del consejo popular Pedro Díaz Coello en el municipio Holguín?. Para darle solución al problema identificado se propone como **objetivo**. Proponer un grupo de juegos recreativos en la ludoteca móvil para ocupar el tiempo libre en los adolescentes de 13 a 18 años de la circunscripción 35 del consejo popular Pedro Díaz Coello en el municipio Holguín.

**Para guiar el curso de la investigación se proponen las siguientes preguntas científicas:**

- 1- ¿Qué fundamentos teórico - metodológicos sustentan el empleo del tiempo libre en los adolescentes mediante las ludotecas móviles ?
- 2- ¿Cuál es la situación actual para ocupar el tiempo libre en los adolescentes de 13 a 18 años de la circunscripción 35 del consejo popular Pedro Díaz Coello en el municipio

de Holguín?

3- ¿Qué juegos deben conformar la ludoteca móvil para ocupar el tiempo libre de los adolescentes de 13 a 18 años de la circunscripción 35 del consejo popular Pedro Díaz Coello en el municipio de Holguín?

**En aras de darle solución a las preguntas científicas emanan las siguientes tareas de investigación:**

1- Determinar los fundamentos teórico - metodológicos sustentan la ocupación del tiempo libre en los adolescentes mediante las ludotecas móviles

2- Diagnosticar la situación actual para ocupar el tiempo libre en los adolescentes de 13 a 18 años de la circunscripción 35 del consejo popular Pedro Díaz Coello en el municipio de Holguín

3- Diseñar los juegos que deben conformar la ludoteca móvil para ocupar el tiempo libre en los adolescentes de 13 a 18 años de la circunscripción 35 del consejo popular Pedro Díaz Coello en el municipio de Holguín

**En correspondencia con lo anterior para el desarrollo de del estudio se asumen dos grandes grupos de métodos: teóricos, empíricos**

### **Métodos Teóricos**

**Histórico lógico:** a través de este método fue posible durante el proceso de la investigación la búsqueda de los elementos que antecieron 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

**Analítico – sintético:** 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.

### **Métodos empíricos**

**La observación:** 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 adolescentes en las actividades que se planifican en la circunscripción y si se realizan juegos propios de las actividades ludotecarias.

**La encuesta:** 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 adolescentes de 13 a 18 años en el momento de aplicación, y la proyección sobre los diferentes juegos que forman parte de la ludoteca móvil

**La entrevista:** a los especialistas de la recreación para conocer el estado actual de la recreación física destinada a los adolescentes y los recursos con que cuenta la comunidad para su desarrollo, otra a los especialistas para que valoraran la propuesta.

### **Muestra y Metodología**

#### **Selección de sujetos**

Para el desarrollo de esta investigación científica se escogieron a los adolescentes de 13 a 18 años de la Circunscripción 35 del consejo popular de Pedro Díaz Coello, con una población de 69 adolescentes de ambos sexos, 38 masculino y 31 femeninas, la muestra seleccionada está formada por 20 adolescentes, 8 del sexo femenino y 12 del masculino, lo que representa un 31.25 % de la población.

La selección de la muestra fue de forma intencional, teniendo en cuenta los criterios de inclusión:

TViven en el mismo entorno

Comprendido entre edades de 13 a 18 años de edad

Comprendido entre los ambos sexos

Están de acuerdo a participar en la investigación

## **Desarrollo**

### **La Ludoteca y su funciones**

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 elecciones 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.

### **Ludotecas móviles**

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.

En Cuba los “planes de la calle” es una variante como un servicio a brindar por las ludotecas de todos los tipos vistos, extendiendo su alcance dentro de la comunidad, según una programación permanente y con ofertas para todas las edades. En sentido general, cualquiera que sea su tipo, las ludotecas tienen como denominador común la presencia, en su estilo de funcionamiento, de una bien definida intencionalidad educativa pues son, a la vez que centros de recreación para la ocupación del tiempo libre, instituciones basadas en la actividad lúdica como recurso pedagógico.

Esto las diferencia esencialmente de otros espacios recreativos abiertos, instalaciones deportivas, etc. El factor principal para lograrlo es la labor del ludotecario, especialista encargado de su atención, pues no se limita sólo a la custodia y préstamo de los recursos existentes, sino que conforma con ellos todo un programa de acción que,

además de transcurrir instituciones.

Concebida de tal modo, la ludoteca es un espacio de encuentro, relación, participación y cooperación, en el que adultos especializados, a través de juegos y juguetes instructivos propician acciones encaminadas hacia una educación integral, activa y creativa, respetando la individualidad y favoreciendo la sociabilidad.

Existen alternativas para la aplicación de las ludotecas:

- 1- El juego vivencial.
- 2-. El juego de reflexión (con tablero, cartas, rompecabezas, etc.).
- 3- El juego predeportivos
- 4-. El juego de animación
- 5-. El juego de expresión plástica
- 6-. Taller lúdico (para la construcción y reparación de juguetes).

El programa de acción de la ludoteca debe concebir actividades complementarias al juego libre, que estimulen la participación en pos de objetivos concebidos en los propósitos de la institución. Estos son algunos ejemplos:

- a) La inscripción en talleres de creación para la confección de cometas, títeres, y otros juguetes con materiales de desecho
- b) La creación de ludoclubes para la práctica de determinados juegos de sociedad, encausando la inclinación de adolescentes, jóvenes y niños propiciando los intereses de especialización en los mismos.
- c) La convocatoria a concursos de creación de juguetes, de investigación de juegos.

Las ludotecas públicas se pueden clasificar para niños, jóvenes y adultos.

La necesidad lúdica surge en la cuna y no desaparece ya a todo lo largo de la vida, si bien en las edades infantiles el juego ha de contribuir a la formación de la personalidad y de las capacidades físicas y mentales del individuo, durante la adolescencia, la juventud y la adultez tendrá como misión esencial reafirmar su posibilidad de enfrentar y resolver los retos que le plantea la existencia.

El desarrollo de sus aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento con las que salir

adelante en cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y la toma de decisiones, la integración a colectivos humanos para incrementar sus esferas de influencia sobre la base de la cooperación, y la reafirmación de la autoestima a partir de una cabal comprensión de sus potencialidades.

Una inadecuada atención a la necesidad lúdica podrá provocar deformaciones en sus conductas, como la drogadicción, el alcoholismo, y la delincuencia en general, que atentan contra la estabilidad y buena marcha de la sociedad, por lo que esta debe propiciar a dichos grupos humanos alternativas para una sana recreación, a través de una efectiva educación en y para el tiempo libre.

En el juego, esto determina la necesidad de brindar a los jóvenes aquellas alternativas lúdicas que mejor contribuyan a crear en ellos los valores universales que les hagan merecedores de la condición humana. La integración al colectivo como vía para incrementar sus esferas de influencia, el sacrificio de la individualidad en aras del interés general, la disposición a transformar la realidad, la tendencia al mayor perfeccionamiento personal, el incremento de la voluntad y la autoestima, la maduración del intelecto y del pensamiento creativo, son propósitos que el ser humano tiene la posibilidad de alcanzar mediante la actividad lúdica, preparándose desde la infancia para la vida en el contexto de los sistemas de poder que rigen su sociedad, bajo el universal estímulo del desarrollo en el ascenso cualitativo hacia las etapas superiores que dan cima a la condición humana.

### **El juego**

El juego tiene entre sus misiones preparar a los jóvenes para la vida y aquellos privados de la posibilidad de jugar con juguetes tecnológicamente desarrollados tendrán más limitaciones como adultos en el mundo cibernético, lo cual significa que aquel desprovisto de la posibilidad de jugar, de alcanzar el placer mediante la liberación voluntaria de su impulso lúdico vital, de su futura condición de hombre cabal, por haber sido frustrada la satisfacción plena de su necesidad de desarrollo.

Si se aspira a una humanidad mejor, formada por hombres y mujeres, se les debe

asegurar que se formen adecuadamente, del modo que solo la actividad lúdica puede lograr, a fin de alcanzar, con cada generación, un escalón superior en el perfeccionamiento de la condición humana. Entre las prioridades del programa de recreación física en Cuba en su punto cuarto plantea: Rediseñar y complementar el Sistema Nacional de Ludotecas en sus diversos componentes: ludotecas escolares y públicas (fijas y móviles).

En la adolescencia se mantiene la flexibilidad de la columna vertebral propia del escolar. Continúa en aumento la fuerza muscular, aunque los músculos del adolescente todavía se fatigan más rápido que los de los adultos. El educador debe tener continuamente presente todo esto, para exigir la postura correcta de los alumnos y analizar el tipo de actividad que se les plantea en Educación Física, talleres o actividades productivas, así como su tiempo de duración y los momentos de recuperación física necesarios.

Se producen también en la adolescencia, variaciones en el sistema de glándulas de secreción interna, lo que da lugar, por una parte, el aumento brusco de la energía, y, por otra, a una elevada sensibilidad ante diversos factores que actúan en forma negativa. Por eso, el agotamiento intelectual y físico, la tensión nerviosa prolongada, los efectos y las vivencias emocionales fuertes de matiz negativo, como sentimientos de ofensa y humillación, pueden favorecer por ejemplo, la aparición de trastornos funcionales del sistema nervioso, tales como: elevada irritabilidad, hipersensibilidad, fatiga, distracción, descenso de la productividad en el trabajo o en el estudio, debilidad en los mecanismos de control de la conducta, desajustes del sueño y otros.

Es de vital importancia que los adultos tengan conocimiento de las situaciones por las cuales atraviesa el adolescente y sepan cómo darles una atención adecuada. La reestructuración anatomofisiológicas que ocurre en el adolescente también indica cambios en las proporciones del cuerpo. Estas se manifiestan en su aspecto falto de armonía, desgarbado, típico de la adolescencia en su primera etapa y que, generalmente, desaparecen a partir de la juventud.

Esta reestructuración del cuerpo también se refleja en cambios en la motricidad y falta de dominio de los movimientos, ello provoca que a los adolescentes se les caigan las cosas de las manos, tropiecen con todo, en fin, que se muevan con insuficiente adaptación y que no logren a veces la finalidad que persiguen.

### **Caracterización**

La circunscripción 35 esta compuesta por dos zonas de los CDR, la 43 y 260, en ellas existen 16 CDR, con una población de 1250 habitantes, existe además un consultorio médico, un mercado agropecuario, una sede universitaria, un organopónico, un terreno de mini béisbol.

### **Diagnóstico**

Los resultados del diagnóstico se lograron mediante la aplicación de los diferentes métodos empíricos, de los que se obtuvieron las siguientes informaciones sobre el estado de la recreación destinada a los adolescentes de 13 a 18 años de edad, y en especial el trabajo ludotecario.

El resumen del diagnóstico lo expondremos a través de matriz (DAFO), Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades.

### **Debilidades**

- No contamos en la comunidad con salas de TV, parques, salas de juegos, espacios abiertos
- Carencias de implementos deportivos especializados para el desarrollo del deporte y las actividades físicas recreativas
- Poco conocimiento del tiempo libre

### **Amenazas**

- Limitación económica y material
- Alto grado de alcoholismo
- Las instituciones religiosas en la comunidad
- Tendencia a los juegos indebidos

### **Fortalezas**

- Disposición hacia la práctica de actividades recreativas
- Movimiento de activista con experiencia
- Favoritismo por las actividades deportivas y recreativas
- Provecho por participar en las actividades de la ludoteca móvil

### **Oportunidades**

- Posibilidad de superación técnica y profesional que tienen los profesores de la Cultura Física
- Interés del Partido y del Gobierno por desarrollar las actividades recreativas para elevar la calidad de vida y ampliar las ofertas del proyecto de recreación sana
- Vivir en un país socialista donde el deporte es derecho del pueblo

El desarrollo de esta disciplina recreativa no exige la puesta en marcha de procesos de instrucción por parte de sus practicantes, pues se basa en el ejercicio del juego libre, para el que no existen procedimientos obligatorios, ni evaluaciones. El juego es una necesidad antropológica, que se manifiesta espontáneamente en las personas de cualquier edad, y principalmente durante la infancia y la adolescencia, donde lo más importante no son los resultados finales que se alcancen, sino el proceso mismo, la acción de jugar, propiciadora de bienestar y placer.

En las ludotecas deben realizarse acciones encaminadas al aprendizaje de nuevos juegos, así como el perfeccionamiento de aquellos otros que así lo permitan (juegos de estrategia, de rol entre otros.), lo cual tendrá como resultado la organización y desarrollo de los festivales de ludotecas, insertando otros eventos como la animación recreativa a la actividad. Con la finalidad de contribuir a la profesionalidad de quienes atienden esta disciplina recreativa, o se vinculen a ella de cualquier modo, se recomienda el abordaje de las siguientes temáticas dentro de las áreas de investigación:

- Fundamentos de la lúdica como mecanismo del desarrollo humano.
- Conceptos y metodologías sobre ocio, tiempo libre y recreación.
- Aspectos psicopedagógicos y alcance social de la actividad lúdica.
- Teoría y práctica de juegos de terreno (predeportivos, modelismo y habilidades



etc.)

- Teoría y práctica de los juegos de mesa (estrategia, simulación etc.)
- Teoría y práctica en la creación y construcción de medios lúdicos.
- Teoría y práctica del rescate de Juegos Tradicionales.
- Procedimientos para la gestión de ludotecas y la capacitación de ludotecarios.

Con estas temáticas se integrará la disciplina recreativa de ludotecas escolares y públicas a los planes trimestrales de preparación metodológica en las diversas instancias, se organizarán los seminarios para profesores y activistas. Como parte del proceso de instrucción, es importante la definición de determinados conceptos y categorías lúdicas que intervienen en el quehacer de la disciplina, y que habrán de ser abordadas en las temáticas antes expuestas:

Juegos predeportivos: se destinan principalmente al desarrollo de la motricidad global, la autoestima y la voluntad mediante acciones físicas – motoras; como correr, saltar, reptar, lanzar, agarrar, golpear, trepar, arrastrar, empujar, balancear, montar. Reciben esta denominación los juegos con pelotas, aros, cuerdas y patines etc. Constituyen las manifestaciones primarias de la actividad lúdica, como una prolongación del denominado juego funcional que aparece en el período neonatal, y resultan la única forma de juego que el ser humano puede compartir con el retozo de los animales afectivos; por ejemplo: cuando se practica con un perro que atrape una pelota. Los juegos predeportivos también se caracterizan porque pueden desarrollarse sin juguetes, en gran medida con el propio cuerpo como implemento fundamental, siendo los más adecuados para acciones ludoterapéuticas dirigidas al tratamiento de diversas patologías y trastornos.

### **Propuestas de los juegos que se pueden desarrollar en las ludotecas móviles:**

#### **Juegos de animación**

**Nombre:** “Los labios más bellos”

**Tipo:** tradicional.

**Materiales:** creyón, pañuelo

**Organización:** Se seleccionan los participantes que van hacer dos parejas 2 hembras y



2 varones.

**Desarrollo:** A la hembra se le van a tapar los ojos y se le va a colocar en la boca un creyón labial, con el que le va a pintarle los labios al varón, el va a colocar sus manos atrás.

**Reglas:** Tiene tres minutos para pintarle los labios al varón

Gana el que logre pintar los labios más uniformes y en menos tiempo.

## Juegos de habilidad

**Nombre:** “Palitos Chinos”

**Tipo:** Habilidad

**Materiales:** palito

**Organización:** Cada vez que un jugador recoja un palillo amarillo, rojo, azul y uno verde en ese orden acumulara el doble de los puntos.

- El palillo negro puede ser recogido solamente después de haber recogido uno amarillo, rojo, azul y uno verde en ese orden. el palillo negro puede ser utilizado para alzar otros palillos
- Si un jugador utiliza cualquier otro color para mover otro palillo pierde sin acumular puntos en esa vuelta
- Si un jugador recoge todos los palillos está autorizado a otra vuelta

**Desarrollo:** el juego consta de cualquier número de vueltas completas o en acumular 500 puntos lo que deberá ser acordado antes de comenzar el juego. La cantidad de puntos acumulada en cada vuelta es registrada en el récord de cada jugador.

Cualquier número de persona puede jugar, el primer jugador coloca los palillos verticalmente, abre la mano y los deja caer. Pudiendo dejarlo caer solo una vez más, sino satisface la primera tirada, entonces intenta recogerlo uno a uno sin mover los demás. Cuando un palillo es movido se pierde el turno y pasa los palillo hacia la izquierda.

### Tabla de puntuación por colores

Color	Cantidad de palitos	Puntos en Valores	Puntos por Color
-------	---------------------	-------------------	------------------

---

Negro	1	35	35
Verde	4	10	40
Azul	7	5	35
Rojo	9	4	36
Amarillo	10	3	30

**Nombre:** “Tiro de Argollas”

**Tipo:** Tradicional.

**Materiales:** argollas y tabla para el enganche de las argollas.

**Organización:** Se organizan dos equipos, detrás de una línea trazada en el suelo.

**Desarrollo:** Cada equipo tendrá 5 argollas con un valor de 3 puntos. A la voz de mando del profesor comenzarán los equipos a lanzar las argollas, uno detrás del otro sucesivamente hasta que haya lanzado el último jugador. A medida que van tirando se van anotando los puntos según las argollas encestandas. Gana el equipo que más argolla enceste.

**Reglas:** Las argollas deberán ser lanzadas desde la raya.

El participante que no cumpla con esto será amonestado con el descuento de ese tiro y si al tirar encesta se le descuentan los puntos.

**Nombre:** “Bolas”

**Tipo:** Tradicional

**Materiales:** Canicas o bolas de tamaño estándar comercial.

**Organización:** Se seleccionan los niños que van a jugar que pueden ser de 2 hasta 10

**Desarrollo:** Se jugará en asfalto o en tierra, el terreno de juego o peca, será de 10 m de largo por 10 m de ancho, donde se dibujará un círculo de 15 cm en el centro, al que se le denominará role, del cual los jugadores tratarán de sacar las bolas colocadas dentro.

**Reglas:** Se permitirán 10 bolas por jugador

Los jugadores podrán pactar el número de bolas a colocar en el ROLE, de no ponerse de acuerdo serán 2 bolas percápita

Se discutirá la salida, lanzando una bola hasta la raya, el jugador que la acerque más será el que comience lanzando al ROLE, desde la raya

En el primer lance, el jugador solo podrá sacar del ROLE las bolas que plantó y solo podrá sacar las demás en la medida que ya hayan lanzado el resto de los competidores

al menos una vez.

Después que todos los jugadores hayan lanzado al menos una vez, el jugador en turno podrá lanzar su bola mientras este sacando bolas del ROLE.

Después de la salida, los jugadores lanzarán de donde caiga su bola en la jugada anterior, siempre dentro de la peca.

Si en un lance el jugador se sale de la peca, deberá pagar una bola al contrario e ir a lanzar desde la raya esperando su turno.

Si un jugador al capturar a otro, lo hace golpeándole la bola y sacándolo de la peca, este deberá pagar dos bolas e irse a la raya y esperar su turno.

Se puede capturar al contrario golpeándole la bola o con una cuarta una vez por jugada y el contrario deberá pagar una bola.

Cuando se hayan sacado todas las bolas del ROLE, habrá terminado el partido y se comenzará de nuevo si los jugadores tienen bolas por jugar.

Ganará la partida el jugador que logre quedarse con todas las bolas o el que mas bolas tenga, luego de 20 minutos de juego.

## **Juegos De Rol**

**Nombre:** “Baile del Semáforo”

**Tipo:** Tradicional

**Material:** Ninguno

**Organización:** se forman parejas las cuales se organizan en forma de rueda o círculo quedando uno sin pareja.

**Desarrollo:** los participantes en parejas bailan al ritmo de la música, el participante sin pareja se ubica al centro de la rueda o círculo y va indicando hacia donde debe girar esta y dinamizando el baile.

El objetivo es propiciar un movimiento de cambio de parejas a partir de utilizar el significado de las luces del semáforo de tránsito vial, por lo que el participante sin pareja cuando lo estime conveniente dice un color de luz y las parejas tienen que realizar lo siguiente:

**Luz roja:** detenerse (ningún movimiento), si se mueve cualquiera de los dos integrantes pasa ocupar el lugar al centro del círculo.

**Luz verde:** continuar bailando, si alguien se detiene se produce el cambio antes

explicado.

**Luz amarilla:** se produce un cambio generalizado de parejas, nadie puede quedarse con la que tenía, después de esto el que se quede solo continua el juego de nuevo.

Hay que establecer que el que este solo no puede decir la luz amarilla o de cambio de pareja de la primera vez hay que propiciar el baile, el movimiento y la diversión.

**Reglas:** si alguien le ha tocado dos o tres veces perder, se le puede indicar alguna actividad extra que permita divertirse a todos sin agredir ningún principio o valor personal.

**Nombre:** “Baile de la escoba”

**Tipo:** Tradicional (con cantos)

**Material:** Una escoba.

**Organización:** se forman parejas las cuales se organizan en forma de rueda o círculo quedando uno sin pareja.

**Desarrollo:** los participantes en parejas bailan al ritmo de la música, el participante sin pareja baila con la escoba ubicado al centro de la rueda o círculo y va indicando hacia donde debe girar esta y dinamizando el baile.

Cuando se detenga la música se producirá un cambio de pareja, el que se quede solo iniciará de nuevo el juego.

El animador detendrá la música cuando se haya creado un ambiente festivo de participación y disfrute,

**Reglas:** si alguien le ha tocado dos o tres veces estar solo se le puede indicar alguna actividad.

**Nombre:** “Baile del periódico”

**Tipo:** Tradicional (con cantos)

**Material:** Periódicos usados u otros objetos.

**Organización:** se forman parejas las cuales se distribuyen a discreción por el espacio de juego.

**Desarrollo:** los participantes en parejas bailan al ritmo de la música encima de una hoja de periódico extendida, no pudiéndose salir de él. Cada vez que la música pare, se indicara que la pareja divida el papel del periódico a la mitad, y así sucesivamente hasta

que alguna pareja llegue al trozo mas pequeño bailando sin salirse de él.

**Regla:** se puede cambiar el periódico por alguna otra cosa que delimite poco a poco el área de baile: tiza, cuerda, aros de distintos tamaños, otros.

**Nombre:** “Baile del globo”

**Tipo:** Tradicionales (con cantos)

**Material:** globos.

**Organización:** se forman parejas y un miembro de esta lleva atado un globo inflado al pie.

**Desarrollo:** los participantes en parejas bailan al ritmo de la música intentando explotar el globo de otra pareja, pisándolo,, sin que exploten el de tu pareja. No se puede dejar de bailar las parejas que tengan el globo explotado seguirán bailando, pero no podrán explotar ningún globo.

**Reglas:** todos podrán explotar globos, incluso los que tengan el suyo explotado también, para alargar el juego, se inflarán más globos pudiéndose colocar uno nuevo a quien se lo hayan explotado, ninguna pareja se ata el globo, se lanzan al aire y no debe caer al suelo, todas las parejas deben bailar golpeando el globo con distintas partes del cuerpo y evitando que este caiga al suelo, pudiendo también indicar el animador cambios de pareja.

**Juegos tradicionales:**

**Nombre:** “Al ánimo”

**Tipo:** Tradicional

**Materiales:** ninguno

**Organización:** el profesor coloca los participantes en una hilera y el y dos participante se agarran de las manos.

**Desarrollo:** luego de agarrarse de las manos se colocan un nombre, ya sea una fruta, un país, provincia o un color y comienzan a cantar; Alánimo alánimo la fuente se rompió, uri uri ura mandarla a componer, los de adelante corren mucho y el de atrás se quedará, le preguntan lo que quiere y lo que el participante escoja se coloca detrás del que tiene el nombre que el escogió y así sucesivamente hasta que culmine el último de la hilera.

**Regla:** gana el que logre colocar más participantes detrás de él.

No se puede soltar de la cadeneta.

**Nombre:** “La prenda”

**Tipo:** Tradicional

**Material:** Prenda

**Organización:** Se realizará un círculo donde pueden participar todos los niños que deseen, se va a seleccionar uno para que sea el que pase la prenda.

**Desarrollo:** En el círculo de jugadores que pueden estar de pie o sentados, el niño que va a pasar la prenda debe pasarla rápido y al que le corresponde extiende los brazos y abre las manos con las palmas unidas como si estuvieran rezando, simula que deja caer la sortija en las manos de uno y por supuesto lo hace de verdad en uno de ellos, fuera del círculo se queda un niño y el que debe descubrir a quien se la entregó, el otro participante es el adivinador, que debe descubrir quién tiene la prenda, si lo logra, gana; de lo contrario, debe pagar prenda y someterse a una actividad extra.

**Regla:** No se puede tocar el niño que posee la prenda.

**Nombre:** “La gallinita ciega”

**Tipo:** Tradicional

**Material:** pañuelo

**Organización:** Se escoge un niño y se le venda los ojos, los demás se dispersan por todo el terreno.

**Desarrollo:** El juego comienza cuando los estudiantes dispersos establecen el cimiento dialogo:

-Gallinita ciega ¿que se te ha perdido?

- Una aguja y un dedal

- Pues échate a buscarla, porque yo la tengo y no te la voy a dar.

Al oír esto la gallinita, trata de coger a uno de los jugadores. Estos se apartan de ella y hacen ruido para atraerla y luego huirle. Cuando quien hace de gallina coge a algún jugador, éste este pasa a ocupar su lugar.

**Regla:** Se limitará el espacio de juego. No se permitirá que el niño que esta vendado mire por debajo de la venda.

**Nombre:** “Juego del Pon”

**Tipo:** Tradicional

**Materiales:** se usa una lata aplastada (tacha) y Tiza

**Organización:** se trazará en el pavimento 9 cuadrados de 0.50 m x 0.50 m, ubicándolos en la forma dos – uno; dentro de los cuadrados se dibujarán los números del 1 al 9, quedando el 1 unido al 2, el 4 unido al 5, el 7 unido al 8 y los restantes (3, 6, 9) en los cuadrados sin pareja.

**Reglas:** Se juega lanzando la tacha a cada uno de los cuadrados enumerados, teniendo en cuenta el orden consecutivo. Se saltará alternando la posición de los pies, de acuerdo a la posición de los cuadros, evitando pisar las rayas y el cuadro donde esté la tacha; hasta el número 9 y se regresará por el mismo camino de igual forma, haciendo parada en el cuadro anterior a la tacha, para recogerla y volver al principio. Esta operación se repetirá mientras el jugador no cometa falta.

Cuando la tacha se recoge, se lanza fuera del terreno y al salir hay que saltar y caer sobre ella para que sea valido el tiro.

El que pisa raya o se apoya cuando va a recoger la tacha pierde y le corresponde el turno al siguiente jugador.

Al llegar un jugador al número 9, el mismo debe recoger la tacha y saltar en reversa con ambos pies y colocarse de frente a la meta para completar el regreso y final.

El primer jugador que logre llegar y regresar del número nueve, es el ganador.

**Nombre:** “Juego del trompo”

**Tipo:** Tradicional.

**Materiales:** trompo y pita a preferencia de los jugadores.

**Organización:** se jugará a la meta, en el cual los participantes tratarán de que pase primero el trompo del contrario por la línea de meta. El terreno debe ser de asfalto, con una distancia de la salida a la meta de 50 m, y el ancho puede variar, con un mínimo de 10 m y un máximo de 25 m.

**Reglas:** Se lanzarán los trompos hacia una raya o el contén, el jugador que logre acercarlo más, es el salidor y comienza tirando.

Cada jugador tratará de llevar el trompo del contrario hasta la meta, golpeándolo con la



tirada de su trompo o pegándole con el trompo que trae bailando en la mano y esta operación se podrá realizar todas las veces posibles siempre que el trompo este bailando.

Para sacar el trompo de la salida, será dándole con el trompo directamente al tiro, y si falla, se tendrá que plantar.

El golpe solo será válido si el trompo sale bailando después de impactar al otro.

El tirador que no logre avanzar el trompo plantado, pierde la oportunidad y deberá plantar el suyo.

**Nombre:** “Dama polonesa”

**Tipo:** Predeportivo

**Material:** Tableros y piezas

**Organización:** Se seleccionan los jugadores que van a comenzar teniendo presente la cantidad de juegos de dama que se tenga y teniendo presente la convocatoria. El partido de dama se jugará individual. El sistema de eliminación será sencillo. Ganará el jugador que más partidas gane.

**Desarrollo:** Se realizará un sorteo con una moneda para determinar la apertura o salida que la realiza siempre el que conduce las piezas blancas el tablero se coloca entre los jugadores de manera que la gran diagonal que lo divide en dos partes iguales calle central o del medio quede a la izquierda de los jugadores.

Se realizará un sorteo con una moneda para determinar la apertura o salida que la realiza siempre el que conduce las piezas blancas el tablero se coloca entre los jugadores de manera que la gran diagonal que lo divide en dos partes iguales calle central o del medio quede a la izquierda de los jugadores.

**Reglas:**

1-El juego de damas se efectúa en un tablero cuadrado de 100 casillas mediante el movimiento de peones y damas su objetivo es capturar todas las piezas del adversario e inmovilizarlas de tal modo que legalmente no pueda realizar jugada alguna.

2-El tablero de damas es un cuadrado de 100 casillas (10x10) 50 de color claro y 50 de

**Nombre:** “Ajedrez”

**Tipo:** Predeportivo de mesa

**Material:** piezas, tablero y reloj

**Organización:** se juega en parejas. El sistema de eliminación será el sencillo. Ganará el jugador que más partidas obtenga.

**Desarrollo:**

- El tablero posee 64 casillas o cuadros, de estos 32 casillas blancas y 32 oscuras, siempre se coloca de tal manera que la casilla de la esquina de cada jugador a su derecha sea blanca.
- Esta compuesto por columna representado por letras, filas representado por números y diagonales oscuras y blancas.
- Juegan 16 piezas blancas y 16 piezas negras.
- En las casillas 1 y 2 se ubican las blancas y en las casillas 8 y 7 las negras.

**Movimientos de las piezas**

Peón – camina en columna, Iniciando si quiere con dos pasos, captura en diagonal.

Torres – captura y se desplaza en fila y columna, siempre que no se interponga ninguna ficha.

Alfil – Captura y se desplaza en diagonal, siempre que no se interponga ninguna ficha.

Rey- captura y se desplaza en cualquier dirección, pero solo una casilla, cuando lo captura ha culminado la partida, y debe de tratar de desplazarse al centro del tablero

Dama – se desplaza a todo lo ancho y largo del tablero en cualquier dirección, siempre que no se interponga ninguna ficha.

Caballo – captura y se desplaza en forma de L dando tres pasos, en el centro del tablero puede dar 8 movimiento, única pieza que puede saltar por encima de las otras piezas, lo mismo para capturar que para desplazarse.

**Nombre:** “Parchi”

**Tipo de Juego:** Tradicional

**Materiales:** Fichas, dados y tableros.

**Organización:** Se seleccionan los jugadores que van a comenzar el juego que pueden

participar de uno a cuatro jugadores, posee dos dados y 16 fichas, se divide en cuatro fichas de diferentes colores rojas, azules, verdes y amarillas, las mismas son colocadas en su casilla de salida.

**Desarrollo.** Para salir de la casilla hay que tirar el dado, con el número 5 acompañado con otro. Se camina a favor de las manecillas del reloj en un orden lógico, cuando se mata una ficha tiene derecho a caminar 20 casillas, al entrar una ficha tiene derecho a caminar 10 casillas.

**Reglas:** Gana el primer jugador que logre entrar sus 4 fichas

2- Se contará con un juez que pueda determinar el ganador del juego.

**Nombre:** “Voleibol callejero 3 x 3”

**Tipo:** Pre-deportivo

**Materiales:** balón de voleibol, net, terreno

**Organización :** Participan la misma cantidad de jugadores de un equipo y de otro. Puede ser masculino femenino o mixto.

**Desarrollo**

En la cancha se organizaran 3 participantes de cada equipo.

Las reglas se predeterminan así como la cantidad de set a jugar así puntuación y de más.

Se juegan dos tiempos de 25 puntos en caso de existir empate se va un tercer tiempo de 15 puntos y cambia de cancha 8 puntos.

**Reglas:**

- Las jugadas de apreciación pueden ser reclamadas solo por el capitán del equipo.
- Se jugaran dos tiempos de 25 puntos, en caso de empate un tercero de 15 pts y cambio de cancha a los 8 pts

**Nombre:** “Fútbol Callejero 3 x 3”

**Tipo:** Pre-deportivo

**Materiales:** balón de Fútbol, porterías, terreno y cal.

**Organización:** Participan 3 jugadores de un equipo y de otro. Puede ser femenino, masculino o mixto. Las reglas se predeterminan así como el tiempo que se va a jugar.

**Desarrollo:** Un jugador suplente podrá participar en el partido tantas veces como sean necesarias sin dar por ello aviso al árbitro del cambio; siempre y cuando estén sólo 3 jugadores en la pista.

Los partidos tienen una duración mínima de 10 minutos (dos (2) tiempos de cinco (5) minutos y un (1) minutos entre tiempo).

Las porterías tienen que tener unas dimensiones de 120 cm x 100 cm. En el centro de uno de los laterales debe haber una pequeña sección por la cual entren los jugadores.

Se utilizará un balón Número 5.

**Reglas:** en caso de expulsión de dos jugadores el equipo pierde el partido automáticamente.

Participarán, 2 como titulares y uno como suplente.

No habrá portero en ninguno de los casos.

Todos los partidos se iniciarán con un bote neutral en el centro del campo.

Podrá conseguirse gol desde cualquier parte del campo e incluso directamente de saque por el jugador que lo efectúa.

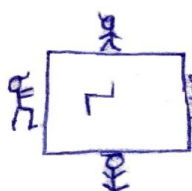
La puesta en juego después de haber recibido gol se hará desde la propia portería sin tener que esperar a que el equipo que haya conseguido el gol se coloque en su propio campo plantando el balón en la línea de área y haciendo un saque directo.

Si el balón saliera del campo por banda se reiniciaría el juego con un saque desde el suelo por el lugar desde dónde salió. Si saliera por la línea de meta se sacaría desde la equina si es favorable al atacante y desde cualquier punto de la línea de meta si es favorable al defensor.

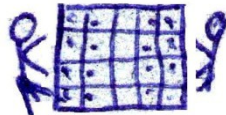
### Áreas participativas que funcionarán simultáneamente

- **Área # 1. Juegos de mesas**

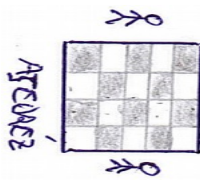
(Dominó de (28 fichas) (4 jugadores), (24 piezas) Damas (2 jugadores) (32 piezas) Ajedrez (2 jugadores), 12 fichas Parchi (4 jugadores) 10 fichas Tic-Tac Fox (2 jugadores)



**Dominó**



**Dama**



**Ajedrez**



**Parchi**

O	X	X
X	O	O
O	O	X

**Tic-Tac Fox**

## Área 2- Juegos tradicionales

(Tiro de Argollas (3) suizas individual (5), suizas colectivas (2), Carrera en sacos (2), Cuatro esquinas (1), Tracción de la Soga (1), Ula Ula (2), Bolas, Trompos.

Edades: Libre.

Responsable(s):

Diseño gráfico:

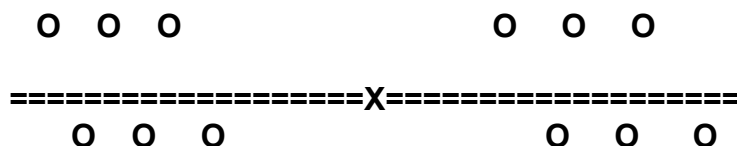
Suizas individuales



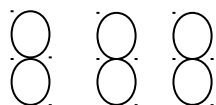
Suizas Colectivas



Tracción de la Soga:



Ula Ula



Bolas



Trompos

### • Área # 3- A Jugar

- 1- Carrera de relevo con batones.
- 2- Conducción del Balón entre obstáculos.
- 3- Cambio de objetos.
- 4- Drible del balón entre obstáculos.

Participan: edades de 9 a 12 años

Responsable (s):

Observaciones: durante el desarrollo de las baterías de juegos se podrán aplicar variantes según el tiempo lo permita y la motivación de los participantes consistentes en combinaciones y tiros.

Diseño gráfico:

**1. Carrera de Relevo**

X OOOOOOO | | X

**2. Conducción del balón entre obstáculos**

OOOOOOO | o X X X X X

**3. Cambio de Objetos**

OOOOOOO | (ooo) ( )

**4. Drible entre obstáculos**

OOOOOOO | o X X X X

- **Área # 4 Juegos de animación:**

Responsable (s):

- **Área # 5- Exhibiciones de las manifestaciones de la Cultura Física**  
1- Bailoterapia

Responsable (s):

- **Área # 6- Exhibiciones de composiciones gimnásticas**  
Composición Gimnástica E/P Raúl Cepero

Responsable (s): Yunith Rubio Robelt

- **Área # 7- Mosaico deportivo**  
1- Taekwondo.  
2- Boxeo.  
3- Futbol  
4- Lucha  
5- Judo  
6- Gimnasia Artística

Responsable (s): Jefa de Cátedra Principal de Deportes

- ◆ Si el trompo golpeado sale de los límites del terreno, el tirador podrá ubicarlo en el terreno pidiendo **dedo**, lo que le permitirá ubicarlo en el terreno legal, sin avanzar a la meta. También puede solicitar dedo, si el trompo plantado esta cerca de los límites del terreno y colocarlo en una posición más cómoda
- ◆ Cuando se pide **dedo**, es obligatorio golpear el trompo contrario en la tirada por directo para poder avanzar, no se permite golpearlo con el trompo bailando en la mano
- ◆ Ganará el jugador que logre pasar el trompo contrario por la línea de meta

## **Conclusiones**

Con la propuesta del grupo de juegos en la ludoteca móvil, la cual está conformada por diferentes juegos propios para esta actividad, se pretende ocupar parte del tiempo libre de los adolescentes de 13 a 18 años de la comunidad de Pedro Díaz Coello del municipio de Holguín, con actividades sanas y educativas, por lo que se ha tenido en cuenta las condiciones reales que tienen para su aplicación y el protagonismo de los participantes para la selección de los diferentes juegos que satisfagan sus gustos, necesidades y preferencias recreativas a través de la ludoteca móvil.

La propuesta de los juegos seleccionados a partir del protagonismo de los participantes, los diferentes métodos empíricos empleados y de la experiencia y conocimiento del profesor para formar una ludoteca móvil destinada a ocupar el tiempo libre de los adolescentes con la realización de los juegos de forma sanas y educativas, además de servir como guía a los profesores de recreación física y activistas para su trabajo con las ludotecas en las comunidades.

## Referencia Bibliográfica

- 1-Anoceto Mesa, Magda Asesoría estadística en la investigación aplicada al Deporte. La Habana: Editorial Deporte, 225 p
- 2-Ávila Solís, MA. (1990) El proyecto de investigación .Holguín
- 3-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
- 4-Colectivo de Autores. Fundamentos Teórico Metodológicos (2005). Dpto. de recreación
- 5-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
- 6-Departamento de Recreación (1993). Turismo, fundamentos teóricos y metodológicos. La Habana: Cultura Física, 117 p
- 7-Dobles, Erika y Hugo Dobles (1981) Juegos Menores. La Habana. Editorial Pueblo y Educación
- 8-Domínguez García, Laura.(2003) Psicología del desarrollo, adolescencia Y juventud. Editorial Félix Valera. La Habana
- 9-Estévez Cullell, Migdalia. (2006) La investigación Científica en la Actividad Física: su Metodología. ED Deporte
- 10-Estévez Cullell, Migdalia, Margarita Arroyo Mendoza, y Cecilia González Ters (2004). La Investigación Científica en la actividad Física: Su Metodología. La Habana: Editorial Deporte
- 11-Fullea Bandera, Pedroso. (2003) Manual Metodológico del Programa Nacional de Recreación Física
- 12- Mateo J. L. (2003): Las actividades recreativas: una alternativa para favorecer el empleo racional y sano del tiempo libre de los estudiantes de Cultura Física. Informe de investigación. FCF, Holguín
- 13-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



- 14-Osorio, E. 2001. Los Beneficios de la Recreación desde una perspectiva del Desarrollo Humano. Colombia, FUNLIBRE.
- 15-Pedro Fullea, Bandera. (2004) Animación lúdica: las ludotecas .1 1[1] Ponencia presentada en el VIII Congreso Nacional de Recreación, realizado entre el 27 y el 29 de Mayo de 2004. Bogotá, D.C., Colombia, 21 p
- 16-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
- 17-Peña Moreira, Dayamí (1996) Experiencias en el desarrollo de las Actividades recreativas en el CVD de Consejo Popular de Melones. Trabajo de Diploma Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".
- 18-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
- 19-Pérez Sánchez, Aldo (2003). Recreación: fundamentos teórico metodológicos. La Habana: Instituto Superior de Cultura Física
- 20-Ramos Rodríguez, E. (1999) Tiempo Libre y personalidad, Editorial Ciencias Sociales, La Havana
- 21-Ramos Rodríguez, Alejandro E (2004). Monografía del tiempo libre y recreación en el desarrollo local. La Habana: Universidad Agraria
- 22- Ramos, A. y colaboradores. (2005). Tiempo Libre y Recreación en el Desarrollo Local. Monografía del Centro de Estudios de Desarrollo Agrario y Rural. La Habana. Publicaciones Mercurio
- 23-Sánchez Acosta, María E. y Matilde González García. (2004) Psicología General y del Desarrollo. Editorial deporte 178 p
- 24-Vázquez Hernández José Ignacio. (2001) Manual de Conducción Recreativa - Vázquez Hernández, José Ignacio y Mateo Sánchez, Jorge Luis (2001). Manual de conducción Recreativa. ISCF Manuel Fajardo, Holguín
- 25-Vázquez Hernández, J I y Adriana Bueno Salazar (2005) Consideraciones Metodológicas para elaborar y aplicar el presupuesto de tiempo libre con Diferentes grupos poblacionales en la comunidad urbana y rural. Holguín. ISCF "Manuel Fajardo" Facultad Holguín

- 26-Waichman, Pablo: (1993) "Tiempo libre y recreación: Un desafío pedagógico"  
(Buenos Aires, Argentina)
- 27-Zamora, R y M García. (2000) Sociología del tiempo libre y consumo de la  
población. Editorial Deporte, La Habana
- 28-Zamora, Rolando y Maritza García (1988) La Habana: Editorial de Ciencias Sociales
- 29-Zamora. R. (1988) Sociología del tiempo libre y consumo de la población. La Habana.  
Editorial Ciencias Sociales