

### **Artículo científico.**

**Titulo:** Juegos recreativos para el aprendizaje del karate-do en niños de 8-12 años en la comunidad 9 de diciembre del municipio San Fernando de Apure.

**Autor:** Lic. Luis Alberto Pérez Rodríguez

**Cargo:** Entrenador alta competencia.

**Institución:** Misión Deportiva Cubana-venezolana

**Correo Electrónico:** luiskarate2010@hotmail.com

### **RESUMEN**

El trabajo consiste en la propuesta de juegos recreativos para el aprendizaje de la técnica básica del karate -do, en la comunidad 9 de diciembre del municipio San Fernando, estado Apure. Centra su atención en una muestra de 60 niños de ellos 25 son hembras y 35 son varones en las edades comprendidas entre 8 a 12 años. Esta investigación surge a raíz de la apertura en Venezuela del programa barrio adentro deportivo 2 y la necesidad de llevar la masificación del deporte a todas las comunidades y rincones del país.

Para ello se utilizaron los siguientes métodos teóricos, empíricos y estadísticos como el cálculo porcentual y técnicas investigativas, como la observación, la encuesta a profesores y promotores para conocer el criterio sobre la confección y aplicación de los juegos, encuesta para conocer el grado de conocimiento de los niños sobre el karate-do. A su vez servirá de instrumento metodológico para incrementar la participación de los niños en las actividades deportivas de la comunidad, así como la motivación por el deporte y de manera especial por el karate-do, constituye un aporte práctico, los cuales dentro de su criterio facilitará el nivel de preparación físico y técnico de los niños, siendo una forma más de ocupar su tiempo libre.

### **Palabras Claves**

**masificación:** Promover la incorporación de un buen número de personas a la práctica de actividades deportivas recreativas y para la salud en la comunidad.

**Diversificación:** Propiciar la variedad de las actividades deportivas recreativas y para la salud (actividades de mantenimiento de la condición física, actividades estéticas, actividades al aire libre, juegos y deportes), a practicar por parte de los miembros de la comunidad.

**Motivación:** Es el reflejo de una acción externa en el sujeto, quien crea motivos que satisfacen una necesidad y que conducen a una actuación profesional, dirigida al cumplimiento de determinados objetivos, pues la motivación constituye un estímulo que mueve al estudiante hacia la búsqueda y adquisición de conocimientos. (Montero y Hernández, 1995)

**Proceso enseñanza- aprendizaje:** Según Raquel Bermúdez Morris y Lorenzo Miguel Pérez Martín (2004) Se define como proceso de interacción entre el maestro y los alumnos mediante el cual el maestro dirige el aprendizaje por medio de una adecuada actividad y comunicación, facilitando la apropiación de la experiencia histórico-social y el crecimiento de los alumnos y del grupo, en un proceso de construcción personal y colectiva.

### **INTRODUCCIÓN**

El Arte Marcial nació hace, aproximadamente, tres mil años como necesidad de los monjes budistas y taoístas para defenderse de las agresiones y robos de los que eran víctimas, cuando debían trasladarse de un lugar a otro. Esta aclaración permite vislumbrar el carácter combativo, marcial que domina este deporte, donde la competencia se resuelve en la lucha uno contra uno, con determinadas reglas de contacto. No debe asustarte como padre o madre este aspecto del karate ya que, bien enseñado, el niño prácticamente no entra en contacto directo con un adversario, sólo se limita a marcar golpes sobre distintos puntos del cuerpo, casi sin tocarlo. Pero esto se da sólo en condiciones de competición, el entrenamiento de karate proporciona diversos beneficios a los aspectos de la conducta del niño. Estos son en el ámbito motor, el cognitivo y el socio-afectivo.

La cultura, la recreación y el deporte masivo son la piedra angular sobre la cual descansa el desarrollo integral del individuo y como tal debe atenderlo el aparato gubernamental llámese Federación, Estado, Municipio, implementado las políticas de corte social para llevar a cabo este cometido, y no es otro que la formación de capital humano como patrimonio más valioso de los pueblos; en ese empeño debemos sumarnos todos.

No obstante, frente a la realidad de la cultura, la recreación y el deporte, no debemos permanecer pasivos y menos indiferentes, porque las generaciones actuales y las venideras reclaman en los albores del tercer milenio contar con la infraestructura necesaria para desarrollar una mente sana un cuerpo sano y esto solo se puede lograr mediante la práctica del deporte masivo, en el cual participen desde menores de tres o cuatro años hasta personas de la tercera edad que rebasen los ochenta y más. ¿Cómo podremos lograr lo anterior? A nuestro juicio es el juego el medio ideal para lograr este propósito.

Mediante los juegos contribuimos al conocimiento del medio circundante de los niños, además una mejor orientación dentro del mismo y a la adquisición de nuevas experiencias y fuertes impresiones emotivas, las cuales influyen en el perfeccionamiento de los procesos psíquicos, cognitivos, como las sensaciones, representaciones, percepciones, pensamiento, imaginación, lenguaje, memoria, atención, además de los afectivos como los sentimientos y emociones, ya sean positivas o negativas y los volitivos como perseverancia, valor, decisión, iniciativa creadora, afán de objetivos, independencia, auto-control. etc. En el ámbito social el niño aprenderá a desempeñar diferentes roles en el grupo, a asumir ciertas responsabilidades con disciplina, solidaridad, ayuda mutua y a comprender normas establecidas; vivenciará situaciones con nuevos sentimientos, comprendiendo, asumiendo y superando los diferentes retos y sus posibles éxitos y fracasos.

Otro aspecto también a considerar de gran relevancia en la aplicación de los juegos, lo constituye la favorable influencia que desde el punto de vista biológico ejerce en el estado general del organismo infantil, mediante el desarrollo de los sistemas cardiovascular, muscular, nervioso central y respiratorio. La práctica de juegos prevé y garantiza la completa satisfacción de las necesidades fisiológicas del movimiento combinando los mismos, pero además de fortalecer totalmente el organismo de los niños y niñas también les enseña a concentrarse y ser más atentos.

Alrededor de los diez años los juegos con reglas adquieren gran importancia en los niños, como una forma de adaptación a la mutua convivencia social que los prepara para la relación de grupo en el mismo sexo inicialmente y después para la relación entre ambos sexos durante la adolescencia. En esta nueva etapa de grandes adaptaciones el joven utiliza el juego con su propio cuerpo para conocerse y el juego imaginativo para resolver su nuevo estado de cambios profundos en lo físico, emocional, social e intelectual y para enfrentar su pérdida de identidad infantil se une a otros para buscar solución a esa soledad interna que lo embarga y logra encontrarse a sí mismo en el trato con los demás en sus nuevas identificaciones. El juego en su sentido más amplio supone también el desarrollo de habilidades y capacidades físicas para utilizarlas eficientemente en diversas situaciones, para solucionar los problemas que se le plantean en condiciones habituales. El juego es una forma organizada de la actividad motriz, que abarca desde las formas más espontáneas, a las más regladas incluyendo los pre-deportivos y deportivos donde también evoluciona el contenido de aprendizaje social ya que los juegos progresivamente van adoptando más reglas, contribuyendo a que el alumno adopte también otros puntos de vista, respete normas establecidas y someta sus intereses personales a los intereses como grupo.

Es necesario introducir a las niñas y niños a las estrategias del juego en parejas en equipo y favorecer la regulación de la actividad utilizando tanto los elementos propios como los externos, sin embargo ello no supone que el proceso de juego se plantee en situaciones de competencia, sino que existen otras formas de auto exigencia, de aplicación de estrategias o de empleo de sus capacidades motrices. No debemos olvidar que los niños juegan para divertirse, aunque indiscutiblemente les guste ganar. El juego es lúdico y se disfruta mientras se participa, no obstante en la medida en que avanza en edad adquiere más desarrollo en cuanto a las capacidades y habilidades motrices y por ende mayor experiencia cognitiva, afectiva, motriz y social por lo que se podrá incorporar la competencia mediante los diferentes tipos de juego ya sean de

relevancia, por equipo, pre-deportivos y deportivos.

Los juegos por su alto valor motivacional constituyen una vía ideal para lograr la diversificación y masificación del deporte, ellos ofrecen la posibilidad al niño de adentrarse en las más diversas formas de movimientos, conociendo y ejercitando habilidades motrices básicas y deportivas que componen los diferentes deportes lo que les ofrece la posibilidad de incrementar su alfabeto sensorial y por ende podrán disfrutar de los mismos como una forma de recreación sana.

La comunidad constituye un núcleo centrado y de ellas se desprenden diferentes características que van los grupos sociales que se forman en ella, hasta los arraigos socioculturales que tienen orígenes milenarios, estos pueden ser en el arte, la ciencia, el deporte, las formas de recreación, etc.

De ahí la importancia de esta investigación en la que se aplican un grupo de juegos recreativos para el aprendizaje de los elementos técnicos básicos del karate-do en la comunidad 9 de diciembre del Municipio San Fernando, estado Apure como una opción recreativa de gran aceptación por los niños de 8 a 12 años para lo cual tomamos como punto de partida la:

**Situación Problemática siguiente:**

En la comunidad 9 de diciembre del municipio San Fernando, estado Apure, se realizan escasos juegos recreativos, específicamente juegos deportivos y pre deportivos y dentro de estos los de combate para niños de 8 a 12 años. En esta comunidad sólo se efectúan algunos juegos de mesa entre personas de la tercera edad y estos no son organizados ni sistematizados por las direcciones del mismo, el deporte no se realiza masivamente como contenido de la recreación en la comunidad.

Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente nuestra investigación está encaminada a conocer las preferencias que tienen los niños de estas edades en cuanto a los juegos con vistas a seleccionar y aplicar juegos recreativos para el aprendizaje del karate-do en niños de 8 a 12 años, de la comunidad 9 de diciembre, del municipio San Fernando, Estado, Apure.

De esta manera se declara el siguiente **problema científico**:

¿Cómo masificar el deporte en los niños de 8 a 12 años de la comunidad 9 de diciembre, del municipio San Fernando, estado Apure.

**Objeto de estudio.**

Proceso de aprendizaje de los ejercicios de karate-do al servicio de la masificación.

**Campo de acción:**

Juegos recreativos para contribuir al aprendizaje del karate-do.

**Objetivo:**

Aplicar juegos recreativos para el aprendizaje del karate-do en los niños de 8 a 12 años de la comunidad 9 de diciembre, municipio San Fernando, Estado Apure

Su intención presupone dar respuestas a las siguientes

**Preguntas Científicas:**

- a) ¿Cuáles son los antecedentes históricos y fundamentos teóricos que sustentan los juegos recreativos y de karate-do así como el proceso de masificación del deporte en la comunidad?
- b) ¿Cuáles son las principales preferencias en cuanto a los juegos de los niños de 8 a 12 años de la comunidad 9 de diciembre, municipio San Fernando, Estado Apure?
- c) ¿Que juegos recreativos pueden ser utilizados para garantizar el aprendizaje del karate-do en los niños de 8 a 12 años de la comunidad 9 de diciembre, municipio San Fernando, estado Apure?

**Tareas Científicas:**

- 1-Estudio de los antecedentes históricos y fundamentos teóricos que sustenten los juegos recreativos y de combate así

como el proceso de masificación del deporte en la comunidad.

2-Determinar las principales preferencias en cuanto a los juegos recreativos y de karate-do en los niños de 8 a 12 años de la comunidad 9 de diciembre, municipio San Fernando, Estado, Apure.

3-Seleccionar juegos recreativos para la enseñanza del karate-do en los niños de 8 a 12 años de la comunidad 9 de diciembre, municipio San Fernando, estado Apure.

4-Comprobar la masificación del deporte en la comunidad después de la aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje del karate-do en los niños de 8 a 12 años de la comunidad 9 de diciembre, municipio San Fernando, estado Apure.

El **aporte de la investigación se concreta:** en juegos recreativos para el aprendizaje de las técnicas básicas del karate-do en los niños de 8 a 12 años de la comunidad 9 de diciembre del municipio San Fernando, estado Apure, la cual se realizó basado en el programa de karate-do que se imparten en estas edades, teniendo en cuenta las características psicológicas de estas edades

### **DESARROLLO**

En esta investigación aborda la temática relacionada con el aprendizaje del karate-do a través de juegos recreativos en niños de 8-12 años de la comunidad 9 de diciembre del Municipio San Fernando, donde se aplicaron métodos empíricos de investigación, entre ellos las encuestas y la observación, que permitieron analizar cómo se manifestaba el conocimiento en los niños a través del juego.

Para el desarrollo de esta investigación, se trabajó con un total de 60 niños de ellos 35 varones y 25 hembras, los que conformaron la muestra de la población total, de la comunidad 9 de diciembre del Municipio San Fernando, que representa el 100% de la muestra además con 6 profesores especialistas en karate-do y 6 promotores de este deporte que trabajan a nivel de las comunidades.

**Encuesta de conocimientos inicial o diagnóstico** aplicada a los niños de la comunidad tuvo como objetivo: **conocer los conocimientos que tienen acerca del karate -do**

encuesta de conocimiento final o diagnóstico: El objetivo es valorar los conocimientos sobre karate-do adquiridos después de aplicados los juegos.

**Encuesta a profesores y promotores de karate-do:** con 3 preguntas con sus interrogantes se realizaron a los especialistas para conocer sus criterios acerca de la confección de los juegos recreativos y su aplicación en la enseñanza de los elementos básicos del karate-do en las edades de 8-12 años para incrementar la incorporación de los niños a esta actividad y por ende la masificación del karate-do en la comunidad.

Edad \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_ Municipio \_\_\_\_\_

Años de experiencia \_\_\_\_\_

Si es graduado en deporte \_\_\_\_\_

Si es estudiante \_\_\_\_\_

Otros \_\_\_\_\_ ?Cuales? \_\_\_\_\_.

**1-Marque con una cruz que vías usted utiliza para la enseñanza del karate-do en su escuela y en el servicio comunitario.**

a) Ejercicios \_\_\_\_\_

b) Juegos \_\_\_\_\_

c) Otros \_\_\_\_\_ ?Cuales? \_\_\_\_\_.

**1a- Argumente cualquiera de las vías.**

2- ¿Considera usted de gran utilidad el juego como vía de aprendizaje de la técnica básica del karate-do en los niños de 8 a 12 años?

a) Ejemplifique su respuesta.

3- ¿Considera usted que el juego influye en el aprendizaje de las técnicas básicas de karate-do en las edades de 8 a 12 años?

a) Argumente su respuesta.

**Preguntas de conocimientos para los niños.**

**Objetivo:** Conocer el nivel de conocimientos que sobre karate-do tienen los niños y niñas de la comunidad 9 de diciembre del municipio San Fernando, estado, Apure.

1- El karate-do se origina en :

a) La India \_\_\_\_ b) Japón \_\_\_\_ c) Rusia \_\_\_\_

2- El uniforme de entrenamiento que se utiliza para la práctica del karate-do se llama:

a) Karategui \_\_\_\_ b) Yudogui \_\_\_\_ c) Quimono \_\_\_\_

3- Los desplazamientos son los elementos técnicos básicos fundamentales que debe dominar el karateca.

V \_\_\_\_ F \_\_\_\_.

a) argumente su respuesta

4- El panel de árbitros viste con:

a) Karategui \_\_\_\_ b) traje y corbata \_\_\_\_ c) Dobot \_\_\_\_

5- El referí principal en un combate siempre va a estar ubicado:

a) La izquierda de los competidores \_\_\_\_

b) La derecha de los competidores \_\_\_\_

c) Entre los dos oponentes \_\_\_\_

6- Las técnicas de golpeo con el puño valen:

a) 5 puntos \_\_\_\_ b) 3 puntos \_\_\_\_ c) 1 punto \_\_\_\_

7- Las técnicas de golpeo con la pierna a la zona media del tronco (chudan).

a) Es ippon \_\_\_\_ b) Es nijon \_\_\_\_ c) Es sambon \_\_\_\_

8- El competidor que primero se llama en un combate se ubica:

a) A la derecha del referí \_\_\_\_

b) A la izquierda del referí \_\_\_\_

c) Al centro del referí \_\_\_\_

9- Las dimensiones oficiales del área de competencia son

a) 4 x 4 metros \_\_\_\_ b) 15 x 15 metros \_\_\_\_ c) 8 x 8 metros \_\_\_\_

10- Los ejercicios básicos fundamentales que debe conocer el alumno cuando se inicia en la práctica del karate-do son:

a) Las taikiyoku \_\_\_\_ b) Las pumses \_\_\_\_ c) El boxeo \_\_\_\_

Entre los métodos estadísticos matemáticos para hacer una valoración de los resultados de las entrevistas se utilizó el cálculo porcentual.

En este aspecto lo más significativo es que los niños muestran interés porque la enseñanza del karate-do sea a través de los juegos planificados.

### **3.2 Juegos recreativos para el aprendizaje de la técnica básica en el karate -do en los niños de 8 a 12 años**

Para seleccionar los juegos recreativos a utilizar tuvimos en cuenta los resultados de la encuesta aplicada a los especialistas donde el 100 % nos refiere que son adecuados los juegos planificados y recomiendan que para utilizar los mismos debemos auxiliarnos de un personal de experiencia en este deporte por la características que posee esta arte marcial, insistiendo además en incorporar juegos o actividades de integración para lograr la masificación del deporte en la comunidad

El análisis de la valoración de los especialistas encuestados permite inferir la viabilidad de los juegos recreativos para el aprendizaje de la técnica básica del karate-do, en el contexto actual, sobre la base de las consideraciones realizadas, para que así se pueda lograr la masificación de este deporte en la comunidad.

Los juegos fueron planificados y aplicados atendiendo a los intereses y las necesidades recreativas de los niños de 8 a 12 años de la Comunidad 9 de diciembre, municipio San Fernando, estado Apure. Estos juegos se diseñaron teniendo en cuenta los siguientes pasos metodológicos correspondientes para la descripción de los mismos:

- ❖ Nombre de la actividad
- ❖ Objetivos
- ❖ Materiales
- ❖ Organización
- ❖ Desarrollo
- ❖ Reglas.
- ❖ Variantes.

La utilización de los juegos nos permitió ejercitar físicamente y poner a prueba actividades para el desarrollo de las capacidades físicas y mentales de estos niños, realizar actividades deportivas recreativas así como, conocer y profundizar sus conocimientos, los mismos fueron distribuidos atendiendo al siguiente mapa conceptual.

A continuación describiremos los juegos que se utilizaron para masificar y sistematizar el deporte en la comunidad:

#### **Juegos recreativos para el aprendizaje de los elementos básicos del karate-do**

**Nombre:** El perro mordedor

**Objetivo:** Conocer las esquivas

**Materiales:** Ninguno

**Organización:** Se marcaran tres cuadros en la cancha de 4x4 metros y cada cuadro tendrán 20 niños dispersos dentro, donde uno de ellos sera el perro mordedor.

**Desarrollo:** El profesor seleccionara en cada cuadro un niño que va hacer el perro mordedor este niño se colocara en cuadrupedia, el mismo tendrá que caerle detrás a los demás niños para tratar de tocarlos con sus manos, de esta manera los demás niños tendrán que evitar ser tocados imitando las esquivas.

**Reglamento:** 1-Perderá el niño que ponga un pie fuera del cuadro marcado.

2-El niño que sea tocado pasara a ser el perro mordedor.

**Variantes:** Se utilizara cualquier otra forma de animal según estime el profesor

**Nombre:** Circulo del luchador

**Objetivo:** Conocer el golpeo de mano (zuki).

**Materiales:** Sacos colgantes rellenos virutas de gomas o espuma de gomas.

**Organización:** Se dividirá el grupo en 6 equipos y se colocaran detrás de una línea de salida en la cancha en forma de hileras.

**Desarrollo:** El profesor enumerara a los niños del 1 al 10, al sonido del silbato del profesor saldrán corriendo los números uno de cada equipo hasta un saco colgante que estará situado al final de la cancha y realizaran el golpe de mano y así sucesivamente hasta llegar al niño número 10.

**Reglas:** El niño que realice el ejercicio correctamente obtendrá un punto para su equipo.

**Variante:** Se podrá golpear alternando ambas manos.

### **Nombre del Juego: El enano jinete**

**Objetivos:** Conocer las posturas del karate (kiba dachi).

**Materiales:** Tiza y saco colgante.

**Organización:** Se dividirá el grupo en seis equipos y se colocaran detrás de una línea de salida en la cancha en hileras.

**Desarrollo:** El profesor dibujar frente a cada equipo una línea recta hasta el final de la cancha, al sonido del silbato del profesor saldrán los primeros niños de cada equipo demostrando la postura del jinete y desplazándose as hasta el final de la cancha por encima de la línea dibujada, al final de la línea estará situado el saco colgante y realizaran el golpeo lateral (yodo zuba).

**Reglas:** El niño que realiza el elemento técnico correctamente obtendrá un punto para su equipo

**Variante:** Se puede realizar el juego demostrando la postura de frente, utilizando dos líneas

### **Nombre del juego: El rey del pateo**

**Objetivo:** Conocer los golpes con las piernas

**Materiales:** Sacos colgantes

**Organización:** Se dividir el grupo en seis equipos y se colocaran detrás de una línea de salida en la cancha en hileras.

**Desarrollo:** El profesor dividir el grupo en seis equipos y enumerar a los niños del 1 al 10, al sonido del silbato del profesor saldrán corriendo los primeros niños de cada equipo hasta llegar al saco colgante que estar situado al final de la cancha realizando el golpeo de la patada de empuje en el saco.

**Reglas:** El niño que realiza correctamente el elemento técnico obtendrá un punto para su equipo

**Variantes:** Se podrán realizar patadas circulares

### **Nombre: Buscando al campeón**

**Objetivos:** Combinar algunas habilidades técnicas del karate-do, el golpeteo, posturas y desplazamientos.

**Materiales :** Cintas rojas y azules.

**Organización:** Se dibujaran cuatro cuadros de 6x6 metros cada uno y se colocaran dispersos, dentro 15 niños por cada cuadro.

**Desarrollo:** Al sonido del silbato del profesor comenzaran los niños a desplazarse, a golpear, patear al aire, hasta que el profesor de la voz de alto.

**Reglas:** Quedar campen el niño que realiza todas estas habilidades técnicas correctamente.

**Variante:** Este juego también se puede realizar en parejas.

### **Nombre: Tirar y Empujar**

**Objetivo:** Conocer las técnicas de desequilibrio

**Materiales:** Ninguno

**Organización:** Los alumnos se organizan en parejas, sentados en cuclillas y agarrados de los antebrazos o de los hombros. **Desarrollo:** A la voz del profesor, empezaran a luchar y tirar hasta que logre el desequilibrio de uno de los dos miembros de la pareja.

**Reglas:** No son validos los empujones, los derribos tienen que ser con los hombros o los antebrazos, los alumnos que no lo realizan correctamente serán penalizados con un punto.

**Variantes:** El derribo puede hacerse agarrando las dos piernas abajo.

**Nombre: Penetrar a la fortaleza**

**Objetivo:** Conocer los bloqueos y las defensas

**Materiales:** Ninguno

**Organización:** Se conforman parejas de niños de ambos sexos en la posición de sentados en cuclillas.

**Desarrollo:** A la voz de comenzar del profesor en un tiempo de 10 segundos uno de los niños intentara tocar en el pecho al otro a la misma vez el otro reaccionara defendiéndose con ambas manos sin dejarse tocar.

**Reglas:** Los niños que se dejen tocar mas de tres veces quedaran automáticamente fuera del juego, así hasta que quede la parejas que menos toques haya recibido.

**Variantes :** El toque puede ejecutarse a la cabeza o a los pies.

**Nombre: El Gigante**

**Objetivos:** Ejercitar las combinaciones básicas de defensas.

**Organización:** Se colocaran los niños en parejas uno frente a otro en dos filas y se nombraran dos equipos

**Desarrollo:** A la voz de comenzar del profesor uno de los niños,intentara tocar al otro en las distintas zonas del cuerpo,la cabeza,el tronco.

**BIBLIOGRAFÍA:**

- 1.Polvareda Maldivas, Ibis. Participación y Comunidad educativa: Contrastes, impedimentos y posibilidades. Revista Isla 117. Mayo – Agosto 1998. Edición Frijol.
- 2.Escantillón, Cobertor. (1991) .Cómo entendemos la sistematizan desde una concepción metodológica. Guadalajara: Editorial IMDEC Alforja.
- 3.Arboleda Pómez, Rubicela. (1996). El Juego: Ceremonia de Iniciación en la Cultura Educación Física y Deportes. Colombia 1 (18): 9 –14.
- 4.Arias Herrera, Héctico. (2002). La comunidad y su estudio. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- 5.Baranda, S.P y otros. (1989). Pedagogía. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- 6.Ayer, Laude. (1986). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Encarcelo: Editorial Hispano Europea.
- 7.Blanquezca Sándwich, Domingo. (1990). Evaluar en educación física. Encarcelo: Editorial INDE.
- 8.Bolazos Tomas. (1996). Recreación y Valores. "Un grano de maíz." Entrevista a Fidel Castro. La Habana: Editorial. Publicaciones del Consejo de Estado.
- 9.Bolichear, L. J. (1981). La personalidad y su formación en la edad infantil. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- 10.Callos, Encaprichar. 1958. Teoría de los Juegos. Encarcelo: Editorial Seis Parral
- 11.Casado, José M.(2000) .Compendio de sesiones de educación física en la educación primaria. Madrid: Editorial Pila Beleña.
- 12.Colectivo de Autores. (2005). III Encuentro Internacional de Juegos Tradicionales Universidad de las Palmas de Gran Canaria. La Habana Cuba
- 13.Díaz, Luis. Diversificar el deporte. Disponible en Revista Digital <http://reporterismo> · Año 5. Na 28, diciembre del 2000.
- 14.Díaz Sureño, Arruto.(1999). Actividades Para el Desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas. Arruto Día Sureño. Murcia: Editorial D. M. Librero.
- 15.Doble, Erija; Doble, Hugo.(1977). Juegos Menores: Un Manual Para Escuelas y Asociaciones Deportivas. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- 16.Leonino, D. B. (1984). Psicología del Juego. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- 17.Eusse Edgar, Danilo. (1996). El Juego ¿Un Comportamiento Exclusivo de la Conducta Humana? Educación Física y Deporte. Colombia. 1 (18): p 15 – 21.
- 18.González Rey, Fernando. (1995). Comunicación, personalidad y desarrollo. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- 19.González Millán, Cristina. (1987). Juegos y Educación Física. Madrid: Editorial Alhambra.



20. Hernández Moreno, José. (1997). Salud, Deporte y Educación. Canarias: Editorial ICEPSS.
21. Huisinga, Johan. (1996). Homo Ludens. Madrid: Editorial Alianza.
22. Kruskaia, R. I. (1982). El Juego y su Importancia Pedagógica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
23. Labarrere Reyes, Guillermina. (1998). Pedagogía. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
24. Linares Fleitas, Cecilia. (2004). La participación... Diálogo y debate en Cuba. La Habana: Editorial Juan Marinello.
25. Le Boulch, J. (1997). Movimiento en el desarrollo de las personas. Editorial Paidotribo.
26. Legaspi, Alicia. (1999). Pedagogía Educación Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
27. Lodoño Jairo, José. (1996). Valoración Pedagógica del Juego. Educación Física y Deportes. Colombia 1 (18): 92 –93.
28. López Hurtado, Josefina. (2001) Un nuevo concepto de Educación Infantil. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
29. Luque Hoyos, Francisco; Luque Tabernero, Sergio. (1995). Guía de Juegos Escolares con Balones y Pelotas. Madrid: Editorial Gymnos.
30. Matev Serra, Merce; Duran Delgado, Conxiteo; Trogult Taull, Margarita. (1992). 1000 Ejercicios y Juegos Aplicados a las Actividades Corporales de Expresión. Barcelona: Editorial Paidotribo.
31. Méndez Jiménez, Antonio. (1994). Juegos Dinámicos de Animación Para Todas las Edades. Madrid: Editorial Gymnos.
32. Ministerio de Educación. Programa de Primer Ciclo de la enseñanza primaria . (2001). Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
33. Ministerio de Educación. Programa del Segundo Ciclo. (2001) de la enseñanza primaria. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
34. Moreno, J. A. (1999). Motricidad infantil. Aprendizaje a través del juego. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
35. Núñez Aragón, Elsa. (2000). La escuela y la familia en la comunidad. Una realidad socio – educativa de hoy. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
36. Núñez Jover, Jorge. (1994). Ciencia, tecnología y sociedad. Problemas sociales de la ciencia y la tecnología. La Habana: Editorial Félix Varela.
37. Orlick, Terry. (1990). Libres Para Cooperar. Libres Para Crear. Barcelona: Editorial Paidotribo.
38. Pérez, Aldo. (1993). Recreación Fundamentos Teóricos y Metodológicos. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
39. Pérez Rodríguez, Gastón. (1983). Metodología de la investigación pedagógica y psicológica. Primera y segunda parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
40. Pieron, M. (1988). Didáctica de las actividades físicas y deportivas. Madrid: Editorial Gymnos.
41. Pila Teleña, Agustín. (1988). Didáctica de la Educación Física y los deportes. Costa Rica: Editorial Olimpia.
42. Pinillos, María Jesús. (1996). Actitud lúdica en el Maestro. Capacidad Lúdica en el Alumno. Educación Física y Deportes (Colombia) 1 (18): 81 – 84.
43. Pinos Aguiles Martín. (1997). Actividades y Juegos de la Educación Física en la Naturaleza Madrid: Editorial Gymnos.
44. Rodríguez, Alfonso. (1997). Estudio Sobre la Aplicación de Juegos Pequeños y Pre - Deportivos en el Horario de Masividad. Ciudad de la Habana: Tesis para la obtención del Título de Master en Didáctica de la Educación Física.
45. Romero Rivero, Cesar. Deporte para Todos. Disponible en Revista Digital <http://www.efdeportes.com> · Año 8 · Nº 55, junio 2000.
46. Ruiz Aguilera, Ariel; López Rodríguez, Alejandro; Dorta Sasco, Alberto. (1985). Metodología de la Enseñanza de la Educación Física. Tomo I. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
47. Ruiz Pérez, L. M. (1990). Desarrollo motor y actividad física. Madrid: Editorial Gymnos.
48. Sánchez Bañuelos, F. (1992). Bases para la didáctica de la educación física y los deportes. Madrid: Editorial Gymnos
49. Tasset, L. (1988). Teoría y práctica de la psicomotricidad. Barcelona: Ediciones Barcanova Educación.

50. Torres Rodríguez, Mayra Amparo. (2003). Los Juegos Tradicionales de Algunas Regiones del Mundo: Una Propuesta Como Medio de la Educación Física en el Primer Ciclo de la Enseñanza Primaria. C. Habana: Tesis para la obtención del Título de Master en Didáctica de la Educación Física.
51. Urías Arboláez, Graciela. (2000). La mediación pedagógica en la relación escuela-comunidad desde el principio del autodesarrollo. La Habana: Editorial Pueblo y Educación
52. Vid Jacquin, Guy. (1958). La Educación por el Juego. Atenas: Editorial Atenas.
53. Watson Brown, Herminia. (2008). Teoría y Práctica de los Juegos. Ciudad de La Habana: Editorial Deportes.
54. Waichman, P. A. (1998). Tiempo libre: Una aproximación a su concepto Disponible: CD de la maestría de actividad física comunitaria
55. Zapata, Oscar. (1989). El Aprendizaje por el Juego en la Escuela. Ciudad. México: Editorial PAX.