

Juegos recreativos para el aprendizaje de las técnicas básicas de campismo

Recreational games for learning basic camping techniques

Jogos recreativos para aprender técnicas básicas de acampamento

Marisleydi López Santoya

marisleydilopezantoya@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-1068-5352>

Universidad de Granma, Facultad de Cultura
Física, Cuba

Yucel González Escalante

ygonzalezescalante@udg.co.cu
<https://orcid.org/0000-0002-2703-5647>

Universidad de Granma, Facultad de Cultura
Física, Cuba

RESUMEN:

La recreación física posee un alto componente educativo-formativo, proceso de enseñanza que, en círculos de interés y grupos de clases, muestra prácticas tradicionalistas, monótonas y poco dinamizadas, lo cual es una situación propicia para aplicar juegos recreativos didácticos a partir de las técnicas básicas de campismo, que incentivaron la participación y el aprendizaje activo y sistemático de actividades en la naturaleza. El análisis-síntesis, lo inductivo-deductivo, la observación, entrevista y encuesta de entrada-salida fueron métodos investigativos que permitieron constatar la problemática y elaborar la alternativa lúdica que enriqueció el proceso de enseñanza aprendizaje sobre las técnicas básicas de campismo en el grupo clase "Pioneros exploradores" del Seminternado "Braulio Coroneaux" del Municipio de Guisa.

ABSTRACT:

Physical recreation has a high educational-training component, a teaching process that, in circles of interest and class groups, shows traditionalist, monotonous and not very dynamic practices, which is a favorable situation for applying educational recreational games based on the techniques camping basics, which encouraged participation and active and systematic learning of activities in nature. The analysis-synthesis, the inductive-deductive, the observation, interview and input-output survey were investigative methods that allowed us to verify the problem and develop the playful alternative that enriched the teaching-learning process about the basic camping techniques in the class group. "Pioneer explorers" of the "Braulio Coroneaux" Semi-boarding School of the Municipality of Guisa.

RESUMO:

A recreação física tem uma elevada componente educativo-formativa, um processo de ensino que, nos círculos de interesse e turmas, apresenta práticas tradicionalistas, monótonas e pouco dinâmicas, o que constitui uma situação favorável à aplicação de jogos lúdicos educativos baseados nas técnicas básicas de campismo, que incentivou a participação e a aprendizagem ativa e sistemática das atividades na natureza. A análise-síntese, a indutiva-dedutiva, a observação, a entrevista e o levantamento insumo-produto foram métodos investigativos que permitiram verificar o problema e desenvolver a alternativa lúdica que enriqueceu o processo de ensino-aprendizagem sobre as técnicas básicas de acampamento na turma. "Exploradores pioneiros" do Semi-internato "Braulio Coroneaux" do Município de Guisa.

PALABRAS CLAVE:

Pioneros exploradores; recreación; juegos recreativos; ocio; campismo.

KEYWORDS:

Pioneer explorers; recreation; recreational games; leisure; camping.

PALAVRAS-CHAVE:

Exploradores pioneiros; lazer; jogos recreativos; lazer; acampamento.

Recibido: 31/08/2023 - Aceptado: 17/10/2023 - Publicado: 31/12/2023

I. Introducción

La recreación se define como una actividad que abarca todas las dimensiones del ser humano, desde lo físico hasta lo espiritual. Se manifiesta en diversas formas, como las actividades artísticas, literarias, deportivas, educativas, y muchas otras. Está estrechamente relacionada con la educación, la salud, la cultura y el entretenimiento (Pérez, 1997). Además, fomenta el desarrollo de habilidades motoras variadas, mejorando la conciencia corporal, el control de los movimientos, la coordinación y el equilibrio, tanto en contextos individuales como grupales, a través de la interacción activa con el entorno y el juego.

La recreación se convierte en un fenómeno dinámico esencialmente dialéctico, con una mayor relevancia cuando se aplica ampliamente a la población, respaldada por la ciencia, convirtiéndose en una influencia significativa en el desarrollo de las sociedades (López, 2023). Esto contribuye a la formación de espacios de socialización que perpetúan la interacción, los patrones de comportamiento y los valores que caracterizan a individuos, grupos y comunidades, lo que la define como un proceso formativo y enriquecedor para la vida humana.

Además, se considera como una vía para que las personas experimenten, disfruten y se expresen en su tiempo libre, satisfaciendo sus necesidades de satisfacción inmediata, enriqueciendo simultáneamente su trabajo y la vida social y colectiva en un sentido integral, abarcando aspectos culturales, biológicos y psicológicos para abordar deficiencias en este ámbito (García-Ferrando, 2022).

No obstante, la implementación de actividades físico-recreativas en el entorno educativo conlleva beneficios notables para la salud física, mental y espiritual, la integración social, la relevancia educativa y, además, ofrece ventajas económicas (Calero y Gonzales, 2014).

En lo que respecta al enfoque principal que autores como Pérez (2003) y Sánchez (2006) destacan en relación a la recreación, es esencial garantizar la inclusión de una serie de elementos recreativos que contribuyan a alcanzar estos objetivos, tales como:

- El ejercicio físico como diversión, el disfrute de la naturaleza y la recreación al aire libre, la participación en juegos en sus variadas formas, la adquisición del hábito de la lectura para enriquecer la cultura, el aprecio por la música como elemento fundamental de la cultura, y el involucramiento con la expresión cultural y artística en todas sus manifestaciones.
- La participación en actividades recreativas potencia la autoconfianza de los participantes, ya que en ese contexto se ven desafiados por situaciones inesperadas que los estimulan a superarse y a abordar nuevos desafíos, sacando lecciones valiosas de diversas experiencias.

Este enriquecimiento es especialmente evidente cuando las personas, en particular, los estudiantes y miembros de la comunidad, organizan y llevan a cabo de manera creativa acciones que involucran deportes

y manifestaciones recreativas en su tiempo libre, dentro del entorno de la escuela y la comunidad, considerados como lugares cruciales. Aquí, los miembros de la comunidad y los estudiantes tienen la oportunidad de participar voluntariamente en diversas actividades relacionadas con el aprendizaje a través de la actividad física, explorando, y adquiriendo habilidades fundamentales, lo cual es esencial para su desarrollo integral (Rodríguez et al., 2003). Estas actividades los preparan para conectarse con la naturaleza, cuidar y preservar el medio ambiente, y los entrenan en actividades propias del campismo. Las habilidades físicas esenciales, como la fuerza, la resistencia y la rapidez de reacción, son necesarias para llevar a cabo actividades al aire libre de manera segura y placentera. Estas habilidades permiten a las personas disfrutar de las actividades al aire libre al máximo, sin poner en riesgo su salud o su bienestar (Fuentes et al., 2021).

En este contexto, el juego se establece como el pilar fundamental de las actividades físicas y recreativas (Calero y González, 2014). Estas actividades no solo brindan diversión, sino que también fomentan la transferencia de emociones, generan alegría, promueven la salud y estimulan el deseo de triunfar, todo lo cual contribuye al fortalecimiento de relaciones interpersonales y al desarrollo personal. Por estas razones, el juego se convierte en una herramienta vital e insustituible para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como el progreso social del individuo en múltiples contextos, ya sea en espacios naturales o en otros entornos. Su alcance se extiende a las áreas pedagógicas, psicológicas y socioculturales, y es un método valioso para fomentar el aprendizaje, la confianza, la seguridad, el trabajo en equipo y el desarrollo individual (Beltrán et al., 2018).

Según Vygotsky (1982), el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo mental de los niños, actuando como un recurso sociocultural que les permite concentrarse, expresarse, regular sus emociones y memorizar de manera efectiva. El juego facilita la comprensión, el conocimiento y el dominio de objetos y situaciones, promoviendo el desarrollo del pensamiento abstracto, lo que refuerza la idea de que el juego no es simplemente un aspecto de la infancia, sino un motor del desarrollo (Farfán, 2022).

En ese sentido, las actividades recreativas y los juegos se presentan como herramientas valiosas para generar satisfacción inmediata, estimular la creatividad y el crecimiento personal en diversos ámbitos, ya sea en el aspecto social y afectivo como en el físico. Estos se convierten en una vía adecuada para expresar sentimientos, valores individuales y colectivos, y promover un aprendizaje significativo siempre que se planifiquen de manera eficiente y se aborden desde una perspectiva dialéctica y enriquecedora que fomente la colaboración grupal.

Las premisas mencionadas son reconocidas y respaldadas por el sistema deportivo cubano en el territorio en cuestión, lo que hace necesario que la comunidad científica busque alternativas lúdicas que permitan un uso efectivo del tiempo libre, lo que a su vez facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje de las actividades recreativas en las instituciones educativas.

En vista de lo anterior, el objetivo establecido del presente estudio es aplicar juegos físicos recreativos y didácticos que se basen en las preferencias y gustos individuales, con el propósito de dinamizar el aprendizaje de las técnicas fundamentales de campismo en el grupo “Pioneros exploradores” del segundo ciclo de la escuela “Braulio Coroneaux” en el Municipio de Guisa.

II. Método

El presente estudio involucro un estudio cuantitativo en el que se priorizo el conocer la percepción de los estudiantes después de la aplicación de estrategias vinculadas al campismo y a la recreación. Para ello se realizó un análisis previo de la situación actual respecto al desarrollo de la recreación al interior de la escuela, para aplicar posteriormente, un conjunto de actividades las cuales motivarían al estudiante y despertarían una nueva forma de percibir al campismo y a la recreación como una forma alternativa y válida de interactuar con el cuerpo y el entorno. La metodología fue participativa, holística, inductiva y deductiva.

III. Desarrollo

Las técnicas e instrumentos aplicados revelan elementos que dejan entrever limitaciones en el proceso de aprendizaje de los grupos clase de recreación en las escuelas, análisis que permitió resumir las siguientes consecuencias:

- El organismo deportivo establece disposiciones de trabajo para el área recreativa, que muestran ineficacia organizativa, además un proyecto metodológico (intención de programa de enseñanza de las manifestaciones y deportes recreativos) carente de fundamentos científicos e indicaciones metodológicas y juegos para el aprendizaje significativo, así como ausencia del plan calendario.
- El proceso de enseñanza-aprendizaje no está proyectado al futuro ni planeado en el presente.
- La planificación de las unidades de clase relacionadas con las técnicas básicas de campismo, reflejan inconsistencia metodológica en su tipología y ausencia de juegos como método de enseñanza y aprendizaje.

En cuanto a observaciones realizadas a las clases de “Pioneros Exploradores”, su desarrollo mostró:

- Insuficiente trabajo docente y científico metodológico.
- Pobre dominio técnico en los profesores.
- Un proceso enseñanza-aprendizaje distante de la didáctica.
- Carencia de juegos recreativos con carácter didácticos como método de trabajo para dinamizar el aprendizaje.

Tales detalles no han de pasar desapercibidos si queremos tener preparados para la vida a nuestra nueva generación, por quienes aman las actividades en la naturaleza y los deportes de aventuras.

En busca de soluciones durante el proceso de enseñanza aprendizaje de las técnicas básicas de campismo, se aplicaron juegos recreativos didácticos con el propósito de dinamizar el proceso de aprendizaje de las técnicas básicas en esta actividad al aire libre durante la clase de pioneros exploradores, y que motiven el interés de aprender jugando.

Para la planificación de actividades y juegos fue importante tener en cuenta criterios emitidos acerca del diseño metodológico, del cual, los autores asumen el referido por *Marín et al*, (2023), hoy implementado en el área recreativa del organismo rector del deporte en el país.

A continuación, se muestran los juegos seleccionados para el desarrollo de las actividades:

Juego: Técnica de cabuyería.

Nombre: “Explorador más rápido”

Objetivo: Realizar el nudo en el menor tiempo posible, una vez vencido los obstáculos.

Organización: Los estudiantes estarán colocados en dos hileras detrás de la línea de salida.

Desarrollo: A la señal del profesor, los primeros de cada formación irán venciendo los obstáculos que están a 1 metro de separación hasta llegar las boletas, escoge una y realiza el nudo correspondiente, al terminar

regresa a la formación dándole salida al siguiente participante, realizándose el mismo proceder hasta que termine el último de cada formación.

Reglas: Cada participante de las formaciones para salir tiene que esperar que llegue su compañero, por cada llegada se suma un punto al equipo que primero realice cada recorrido, gana el equipo que más puntos acumule.

Juego: Técnica de cabuyería.

Nombre: "Ordene y ataque"

Objetivo: Efectuar el nudo ordenado en el menor tiempo posible.

Organización: Los estudiantes estarán colocados en dos filas detrás de la línea de salida numerados según la cantidad.

Desarrollo: A la señal del profesor los números seleccionados de cada formación se desplazan al centro y realizan el nudo correspondiente, al terminar regresa a la formación, se repetirá hasta que todos los participantes realicen la actividad.

Reglas: Cada participante que termine primero y se incorpore a su formación sumará un punto para el equipo, gana el equipo que más puntos tenga.

Juego: Pistas y Señales.

Nombre: "Ordene y mande"

Objetivo: Identificar la pista ordenada luego que conduzca y tire a la portería.

Organización: Los estudiantes estarán colocados en dos hileras detrás de la línea de salida.

Desarrollo: A la señal del profesor los primeros de cada formación identifican la pista orientada, irán venciendo los obstáculos que están a 1 metro de separación conduciendo el balón, realizan el tiro a la portería, al terminar regresa a la formación dándole salida al siguiente participante, realizándose el mismo proceder hasta que termine el último de cada formación.

Reglas: Cada participante de las formaciones para salir tiene que esperar que llegue su compañero, por cada llegada se suma un punto al equipo que primero realice cada recorrido, gana el equipo que más puntos acumule.

Juego: Pistas y Señales.

Nombre: "Relevo de tarjetas"

Objetivo: Identifica la pista (o señal) ordenada, busca otra y determina su función.

Organización: Los estudiantes estarán colocados en dos hileras detrás de la línea de salida.

Desarrollo: A la señal del profesor los primeros de cada formación pasarán por encima de una valla, escoge una tarjeta, identifica la pista o señal, vence los obstáculos colocados a 1 metro de distancia, determina la

función de la pista o señal antes escogida, regresa a la formación dándole salida al siguiente participante realizándose el mismo proceder hasta que termine el último de cada formación.

Reglas: Cada participante de las formaciones para salir tiene que esperar que llegue su compañero, por cada llegada se suma un punto al equipo que primero realice cada recorrido, gana el equipo que más puntos acumule.

Juego: Orientación en el terreno.

Nombre: “Orienta y gana”

Objetivo: Orientar la rosa náutica ubicando los puntos en el menor tiempo posible.

Organización: Los estudiantes estarán colocados en dos hileras detrás de la línea de salida.

Desarrollo: A la señal del profesor los primeros de cada formación saldrán corriendo, vencen los obstáculos colocados a 1 metro de distancia, al final debe de orientar la rosa náutica con los puntos ubicados en el menor tiempo, al terminar regresa a la formación dándole salida al siguiente participante realizándose el mismo proceder hasta que termine el último de cada formación.

Reglas: Cada participante de las formaciones para salir tiene que esperar que llegue su compañero, por cada llegada se suma un punto al equipo que primero realice cada recorrido, gana el equipo que más puntos acumule.

Como resultado de la investigación realizada, se tuvo en cuenta el análisis comparativo de la encuesta de entrada y salida, lo que corroboró el sentir de los encuestados, pero además visualizó la impronta e impacto que los juegos físicos y recreativos dejaron en quienes desearon aprender las técnicas básicas de campismo jugando; en síntesis, lo más significativo fue que, al comparar los niveles de satisfacción entre el estado inicial y final por lo aprendido a partir de aplicar la nueva estrategia pedagógica de carácter recreativa específica, se evidenció:

Tabla 1
Resultados de la intervención

Respuestas	Inicial		Final	
	Cantidad	%	Cantidad	%
Mucha satisfacción	2	7	14	47
Suficiente satisfacción	9	30	10	33
Regular satisfacción	16	53	4	13
Mala satisfacción	3	10	2	7

La efectividad de los juegos realizados durante el proceso de enseñanza aprendizaje tuvieron un impacto positivo. El marco teórico referencial, por ejemplo, el propuesto por García-Ferrando (2022) sostiene que la recreación y las actividades al aire libre pueden ayudar a relajar y reducir el estrés ya que el entorno es un espacio relajante y que colabora al desconectar al sujeto con la rutina diaria. También las actividades recreativas mejoran el estado de ánimo, autoestima y concentración. Por otro lado, un aporte de la practica de las actividades libres es que se pueden desarrollar nuevas habilidades y conocimientos, como por ejemplo la resolución de problemas y la posibilidad de trabajar en equipo. Otro factor importante es la construcción de relaciones sociales positivas a partir de la interacción en el campo.

IV. Reflexiones finales

La aplicación de los juegos físicos recreativos durante el proceso investigativo relacionado con la enseñanza-aprendizaje de las técnicas básicas del movimiento “Pioneros exploradores” arribaron las siguientes conclusiones: a) el diagnóstico efectuado mostró un insuficiente desarrollo en el aprendizaje de las técnicas básicas de campismo en el grupo clase “Exploración y campismo”, debido al uso tradicionalista y poco dinamizado del proceso de enseñanza, y b) los juegos físico-recreativos didácticos aplicados en las clases de pioneros exploradores en la escuela, contribuyeron a dinamizar el aprendizaje de las técnicas básicas de campismo así como a la reconstrucción de la percepción acerca de las actividades al aire libre.

Referencias

- Beltrán et al. (2018). Actividades deportivas, recreativas, académicas y culturales para niños con edades entre 6 y 12 años pertenecientes al estrato 1 y 2 de Barranquilla-Colombia. *Encuentros*, 16(2), 134-145. <http://www.scielo.org.co/pdf/encu/v16n2/1692-5858-encu-16-02-00134.pdf>
- Calero, S. y González, S. (2014). *Teoría y Metodología de la Educación Física*. ESPE.
- Farfán, E. (2022). Apuntes teóricos sobre el juego y el juego predeportivo desde el contexto mexicano. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 469-475. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000200469&lng=es&tlng=es
- Fuentes et al. (2021). La perspectiva educativa en la recreación comunitaria. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 478-489. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522021000200478&lng=es&tlng=es
- García-Ferrando, M. (2022). *El tiempo libre en la sociedad del bienestar*. En A. Aguirre, & J. M. García-Ferrando (Eds.), *El tiempo libre en la sociedad digital* (pp. 27-40). Editorial Síntesis.
- López, M. (2023). *La recreación como herramienta para el desarrollo sostenible*. En J. M. García-Ferrando, & A. Aguirre (Eds.), *La recreación como herramienta para el desarrollo sostenible* (pp. 11-24). Editorial Síntesis.
- Marín et al. (2023). Representaciones sociales sobre cuerpo y sus concepciones en una facultad de educación física, recreación y deporte. *Formación universitaria*, 16(2), 73-82. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062023000200073>
- Pérez, A. y Col. (1997). *Recreación: Fundamentos Teóricos-Metodológicos*. I. S.C.F. Manuel Fajardo.
- Pérez, A. (2003). *Recreación: fundamentos teóricos metodológicos*. Cultura Física.
- Sánchez, N. (2006). *El recreo humano*. <https://biblioteca.org.ar/libros-educar/6674.htm>
- Rodríguez et al. (2003). *Sistema de acciones metodológicas para el desarrollo de convicciones medioambientales a través de las actividades de los pioneros exploradores en el 2º ciclo de la Enseñanza Primaria*. <https://www.efdeportes.com/efd65/amb.htm>
- Vigotski, L. (1982). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*. Cuadernos de Pedagogía.

Conflicto de intereses / Competing interests:

Los autores no incurren en conflictos de intereses.

Rol de los autores / Authors Roles:

MLS: Conceptualización, investigación, escritura-preparación del borrador original,

YGE: Redacción-revisión y edición.

Fuentes de financiamiento / Funding:

Esta investigación se realizó con el financiamiento de los autores.

Aspectos éticos / legales; Ethics / legal:

Los autores declaran no haber violado u omitido normas éticas o legales al realizar la investigación.