

JUEGOS PARA PREADOLESCENTES EN EL ÁMBITO DE LA RECREACIÓN FÍSICA EN LA COMUNIDAD

GAMES FOR SUBTEENS IN THE AMBIT OF THE PHYSICAL RECREATION IN THE COMMUNITY

Autores: MSc. Digna Aracelis Suárez- Ramírez¹

MSc. Petra de la Caridad Silva- Cruz²

MSc. David Alberto Machín- Pérez³

^{1 y 2} Universidad de Holguín. Facultad de Humanidades. Sede Celia Sánchez Manduley

³ Universidad de Holguín. Facultad de Cultura Física "Manuel Fajardo"

País. Cuba

RESUMEN

El presente artículo va dirigido a favorecer el desarrollo de las habilidades comunicativas *escuchar y hablar* en preadolescentes durante el desarrollo de las actividades físico-recreativas en la comunidad. Con los resultados, la investigación propició el trabajo con una de las funciones de la Recreación Física en la Comunidad: *ampliar los niveles de comunicación y contacto social entre los participantes*, a partir de la propuesta de los juegos recreativos en función de potenciar, no solo las habilidades objeto de estudio, sino también valores y modos de actuación que enriquecen la formación integral de los preadolescentes.

Palabras clave. Recreación física, escuchar, hablar, juegos

ABSTRACT

One of the functions of Physical Recreation of the Community context is to widen the communicative levels and the social relationship among the people; although there is an official structure leaded by the sport staff; with programs to apply recreative activities at the neighborhood; there are some lacks at this point. The aim of this research work is just to design games to help to develop listening and talking skills between participants. During the investigation the author used some scientific methods to collect data and to

prove the fact of the strategy. The results are showed in the work.

Key words. Physical recreation, listening, talking, games

INTRODUCCIÓN

El hombre necesita emplear su tiempo libre en actividades que le brinden bienestar psíquico y físico para así garantizar el proceso de su recuperación general y reponer las energías consumidas con anterioridad. En este sentido, la recreación ayuda gradualmente a desarrollar en el hombre su actividad cognoscitiva, la cultura, los valores, las relaciones grupales, la comunicación social, en fin, un incremento en la calidad de vida de las personas.

Las actividades físico- recreativas constituyen una forma sana de pasar el tiempo libre y debe tener un tipo de organización particular en relación con el carácter de la actividad programada. Estas tienen amplias posibilidades para ampliar los niveles de comunicación y contacto social, a partir de la propuesta de los juegos recreativos en función de favorecer, no solo las habilidades de escuchar y hablar, sino también potenciar valores y modos de actuación que

enriquecen la formación integral de los preadolescentes.

Con este objetivo se han seleccionado textos de la obra martiana *La Edad de Oro*, como punto de partida para la propuesta de los juegos recreativos del tipo Juegos sociales, juegos dramáticos propios de la segunda niñez que permitirán el desarrollo de las habilidades de escuchar y hablar en preadolescentes de la comunidad.

Las habilidades escuchar y hablar y su relación en el proceso comunicativo

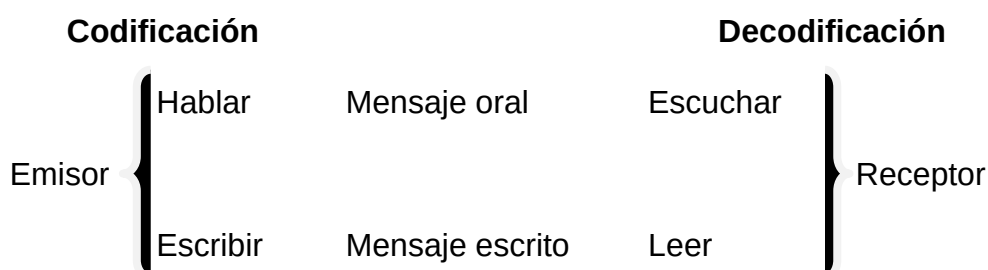
Según Cassany, Luna y Sanz (1998, p.85), al referirse al acto comunicativo, consideran:

(...) no se entiende como algo estático, ni como un proceso lineal, sino como un proceso cooperativo de interpretación de intenciones. No se limita a la expresión oral, de manera simultánea se puede dar en diferentes modalidades (escuchar, hablar, leer, escribir), por esto requiere la capacidad de codificar y decodificar mensajes atendiendo a las finalidades de la comunicación.

El uso de la lengua solamente puede realizarse de cuatro formas distintas, según el papel que tiene el individuo en el proceso de comunicación; o sea, de

acuerdo como actúe: emisor o receptor, y según si el mensaje sea oral o escrito. Véalo en el esquema 1 de la comunicación. (Cassany *et al.*,1998, p.87)

Procesamiento de mensajes:



Esquema 1. Proceso de comunicación

Fuente. Tomado de Cassany *et al.* (1998) *Enseñar lengua*

Hablar, escuchar, leer y escribir son las cuatro habilidades que el usuario de una lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles. No hay otra manera de utilizar la lengua con finalidades comunicativas. Por eso, también son cuatro las habilidades que hay que desarrollar con un enfoque comunicativo.

Es importante tener en cuenta que las habilidades lingüísticas no funcionan correctamente aisladas, sino que suelen utilizarse integradas entre sí, es decir, relacionadas unas con otras de múltiples maneras, pues los usuarios de la lengua intercambian los papeles de receptor y emisor en la comunicación.

Escuchar y hablar son habilidades lingüísticas esenciales que ha de desarrollar el niño en su paso por la escuela, aunque, por supuesto, estas se inician desde las edades más tempranas en el marco familiar. El medio lingüístico ejerce una gran influencia en este sentido: hogar, institución educacional, comunidad, medios de comunicación, constituidos todos como un sistema de influencias; de ahí la importancia del trabajo sistemático de todos en función de desarrollar sentimientos de respeto y admiración hacia la lengua materna.

La escuela tiene entre sus objetivos, desde los primeros grados, lograr que sus alumnos sean capaces de exponer sus ideas sobre temas diversos, con fluidez,

tono y volumen de voz adecuados, una buena pronunciación y, además, enseñarlos a escuchar.

En este sentido, Arias (s.f), considera que en la práctica esta habilidad está lejos de alcanzarse. Muchas veces el fracaso escolar está relacionado con deficiencias en la escucha y la expresión oral, pues no hay hábito de escuchar, ni se le atribuye ninguna importancia a esta habilidad y tampoco hay un trabajo sistemático y planificado para el desarrollo de la lengua hablada.

Por otra parte, los materiales docentes no abundan en recomendaciones de actividades y estrategias para perfeccionar el habla y, mucho menos la escucha, lo que no favorece el trabajo en relación con estas habilidades.

Hay que señalar que hasta hace algunas décadas escuchar no se había concebido como meta de aprendizaje; se ha pretendido que los niños escuchen sin haberlos enseñado. Hoy se concibe la escucha como un elemento indispensable en el proceso de la comunicación, aun cuando en los objetivos de los programas de Lengua Española de la enseñanza primaria no se hace explícita esta intención.

En un primer momento se partirá de explicar algunas observaciones necesarias para lograr un ambiente adecuado para el desarrollo de las actividades, como son: el valor del silencio; el respeto a la palabra ajena; la necesidad de atender y pensar en lo que otros dicen; la disciplina que entraña pedir la palabra; esperar a que termine el interlocutor; no hablar a coro o simultáneamente con otros; no manifestar gestos de impaciencia mientras los demás hablan; adoptar una posición que permita observar al que habla.

Asimismo, se han tenido en cuenta los objetivos de los programas de Lengua Española de 5to. y 6to. grados de la enseñanza primaria, entre los que se encuentran: analizar de forma general las ideas que sobre el hombre, la naturaleza y la sociedad reflejan las lecturas y expresarse adecuadamente sobre ello; conversar acerca de temas conocidos, sugeridos o libres; dramatizar lecturas y pequeñas escenas o piezas; describir oralmente láminas, obras de arte, paisajes, personajes de las lecturas; hacer comentarios orales; reproducir narraciones con sus palabras en forma oral o escrita.

A la vez, son múltiples los recursos didácticos que se pueden utilizar para desarrollar las habilidades de escuchar y

hablar a través de los juegos, así como los escenarios en que se puede trabajar. En este sentido, el objetivo del artículo consiste en reflexionar sobre el papel de la recreación física en el desarrollo de las habilidades comunicativas antes mencionadas en el contexto comunitario.

El juego y su papel en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la Recreación Física comunitaria

Ramos *et al.* (s.f) definen el objetivo de la Recreación Física en la Comunidad, al plantear que este está dado por: "Satisfacer las necesidades de movimiento del hombre para lograr como resultado de esta influencia, salud, alegría, comunicación social, relaciones sociales, habilidades físico - motoras, capacidades físicas, rendimiento físico en la formación multilateral de su personalidad." (p.17)

Aun cuando se pudo constatar a través del diagnóstico que los activistas de recreación trabajan diferentes dimensiones en la propuesta de las actividades físico-recreativas para ocupar culturalmente el tiempo libre, no se aprovechan todas las potencialidades de la recreación física en la comunidad para ampliar los niveles de comunicación y del campo de contacto social, una de sus funciones y que

contribuye a la formación integral de la personalidad de los escolares. En este sentido, se evidencia que no se trabaja de forma coherente, sistemática y planificada las potencialidades de la actividad físico-recreativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

De forma específica los juegos recreativos son cualquier forma de juego, utilizado voluntariamente en el tiempo libre y no hay sobre todo en ellos rigurosidad en la aplicación de reglamentaciones y necesidad de instalaciones muy específicas. Se pretende con ellos ocupar el tiempo libre de las personas a cualquier edad. La metodología a seguir se basa en la libertad de participación, y sobre todo en la diversión.

Pérez (2003), reconoce entre los objetivos de los juegos recreativos:

- Exaltar la autoestima y la solidaridad de los participantes.
- Fomentar hábitos de salud, disciplina, compañerismo, cooperación, responsabilidad.
- Desarrollar habilidades de liderazgo.
- Favorecer la integración.
- Favorecer la comprensión y reconocimiento.

- Desarrollar la agilidad mental.
- Estimular la capacidad para la solución de problemas.
- Favorecer la creatividad, imaginación y curiosidad infantil.
- Desarrollar destrezas físicas.
- Intercambiar ideas y experiencias durante su desarrollo.

Dada la variedad de juegos, es necesaria su clasificación. Esta no es más que una forma concreta de agruparlos de acuerdo con ciertas características o factores que están en relación directa con los objetivos que se persiguen en el momento de clasificarlos. A continuación, se presenta la clasificación genética de los juegos, es decir, la evolución de esta actividad, por lo importante que resulta para la aplicación en programas de recreación física en la comunidad. (Pérez, 2003)

Clasificación de los juegos:

- Juego de la infancia. Primeros años de vida. (Sensoriales y motrices)
- Juego de la primera niñez. Hasta alrededor de los 8 años. (Juegos individuales, edad de oro del juguete)

- Juegos de la segunda niñez. Hasta los 12-13 años. (Juegos sociales, juegos dramáticos)
- Juegos de la adolescencia. Hasta los 18-20 años aproximadamente. (Más sociales: Juego de competencias, de cooperación, de aventura)
- Juegos del adulto. (Más intelectuales, más reformados. Muy influenciados por la posición social y el ambiente)

Por estar dirigida la propuesta de juegos a preadolescentes, se utilizan los juegos de la segunda niñez, es decir los juegos sociales y dramáticos.

Al decir de Bermúdez, Pérez y Acosta (s.f.), en este período el preadolescente alcanza niveles superiores en su desarrollo intelectual: aprendizaje reflexivo. De esta forma tiene todas las potencialidades para la asimilación consciente de los conceptos científicos y para el surgimiento del pensamiento que opera con abstracciones, cuyos procesos lógicos (comparación, clasificación, análisis, síntesis, generalización, entre otros) deben alcanzar niveles superiores con logros más significativos en el plano teórico.

Este desarrollo permite la realización de reflexiones sustentadas en conceptos o en relaciones o propiedades conocidas, la

posibilidad de plantearse hipótesis como juicios enunciados verbalmente o por escrito, los cuales puede argumentar o demostrar mediante un proceso deductivo (de lo general a lo particular) lo que no ocurría con anterioridad porque primaba la inducción; la realización de algunas consideraciones de carácter reductivo (inferencias que solo tienen cierta posibilidad de ocurrir) y aunque las conclusiones no son tan seguras como las que obtiene mediante la deducción, son muy importantes en la búsqueda de soluciones a los problemas que se plantean.

Todas estas son premisas indispensables para el desarrollo del pensamiento lógico en esta etapa. También se desarrollan rasgos morales como la honestidad, la honradez, la sinceridad, la crítica y la autocrítica que se pueden reforzar por medio de los juegos recreativos.

De igual forma precisa que al final de este período, el escolar debe ser portador, en su desempeño intelectual, de un conjunto de procedimientos y estrategias generales y específicas para actuar de forma independiente en actividades donde se exija, entre otras cosas, observar, comparar, describir, clasificar, caracterizar,

definir y realizar el control valorativo de su actividad. (Bermúdez, Pérez y Acosta, s.f.)

Aunque el juego debe ocupar menor interés en esta etapa, este desempeña un papel importante para el desarrollo de las orientaciones valorativas del escolar: unidad de los componentes afectivos, cognitivo y conductual.

Pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos

Cada activista de recreación debe tener un conocimiento profundo del juego que enseñará a los preadolescentes y con ello una representación exacta del contenido y objetivo que quiere lograr a través de las actividades físico-recreativas.

La lógica estructura de los juegos, los motivos e intereses de los participantes según su edad, las circunstancias en las cuales se ve obligado a participar cada uno, exige que el activista de recreación utilice los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos recreativos y con ello garantizará lo siguiente:

- El dominio por parte de los preadolescentes del contenido del juego
- La relación armónica entre todos los jugadores

- La participación activa de los preadolescentes

Los pasos para la realización de los juegos son los siguientes, según la metodología propuesta por Watson *et al.*, (s.f.)

1. Enunciado del juego: dar a conocer el nombre del juego.
2. Motivación y explicación del juego: se realizará inmediatamente después de la enunciación, consiste en la conversación o cuento que hace el profesor con el fin de interesar al estudiante por la actividad, en ocasiones de una buena motivación dependerá el éxito del juego. Por otra parte, la explicación debe ser comprensible, auxiliándose de los medios necesarios, para exponer todas las acciones que se realizarán durante el juego.
3. Organización: en este caso se incluye lo concerniente a la distribución de los participantes, esto se realizará de la forma que el activista lo tenga planificado teniendo en cuenta sus necesidades y objetivo propuesto para el juego.
4. Entrega de los materiales: consiste en repartir en ese momento los materiales necesarios para realizar el juego.
5. Demostración: en este paso se explicará el juego de forma práctica, por parte del activista.
6. Práctica inicial del juego: una vez que se haya demostrado el juego se realizará una pequeña práctica por parte de los estudiantes a la señal del profesor, esto puede ser con todo el grupo o solo por una parte de él, como lo disponga el activista. Esto ayudará a reafirmar el aprendizaje del juego y a evacuar las dudas que hayan quedado con la explicación y la demostración.
7. Explicación de las reglas: esta se realizará durante la ejecución práctica del juego, en la cual se expondrán los deberes y derechos que tienen los jugadores durante el juego. Se hará énfasis en el cumplimiento de ellas por parte de los participantes, para lograr el éxito de la actividad.
8. Desarrollo: consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se podrá comenzar hasta que todos los participantes hayan comprendido.
9. Variantes: después que haya concluido el juego, el activista puede realizar variantes de ese juego o dejar que sea por parte de los estudiantes

en dependencia de sus motivaciones y gustos.

10. Evaluación: aquí se evaluarán los resultados obtenidos en el juego, partiendo de los objetivos trazados por el activista al inicio de la actividad.

Teniendo en cuenta las características de la investigación, que se realiza en el contexto comunitario solo se seleccionaron siete (7) pasos, aquellos de mayor relevancia.

A su vez, la importancia y actualidad de la obra martiana se ha seleccionado La Edad de Oro como punto de partida para la propuesta de las siguientes actividades que permitirán el desarrollo de las habilidades de escuchar y hablar en preadolescentes (10 a 12 años) en el contexto comunitario.

Se elaboraron un total de 12 juegos, de ellos se exponen dos:

Juego I

Nombre: Al encontrarnos, actuamos

Motivación y explicación del juego: ustedes estudiaron en el 5to. grado el poema “Los dos Príncipes”, que aparece en “La Edad de Oro” y fue adaptado por José Martí para los niños de América. El juego de hoy requiere de una preparación previa ya

iniciada con su maestra en el aula, porque concluye con la lectura dramatizada del poema.

Organización: el grupo de preadolescentes se desplaza hasta el árbol donde están las tarjetas con los versos independientes del poema “Los dos Príncipes”. El grupo se organiza en dos equipos que representan las dos estrofas del poema.

Materiales: tarjetas

Reglas: mantener la disciplina en la búsqueda de los compañeros que le anteceden y siguen en la conformación de cada estrofa del poema.

Desarrollo: cada uno de los miembros de los equipos se desplaza hasta el árbol donde están las tarjetas con los versos independientes del poema. Cada persona con su tarjeta busca al que tiene el verso anterior y el que le sigue, hasta formar una cadena tomados de la mano. Un equipo tendrá los versos de la primera estrofa y el otro, la segunda. De esta manera, se preparan para la lectura coral del poema. Existen tantas voces como versos y el coro estará dado por los dos últimos versos de cada estrofa.

Aportes: se insistirá en la habilidad de leer con la expresividad y entonación que requiere el texto para transmitir los

sentimientos, asimismo reforzar la habilidad de escuchar.

Juego II

Nombre: Jugamos, actuamos y aprendemos. (El camarón encantado)

Motivación y explicación del juego: ya en grados anteriores han estudiado textos aparecidos en “La Edad de Oro”. Hoy le proponemos dramatizar “El camarón encantado”, adaptación hecha por José Martí a partir del cuento del francés Laboulaye.

Organización: previamente, en coordinación con la escuela, se han seleccionado tres escolares para representar a los personajes: Lopi, Massica y el camarón. Los demás miembros del grupo mantenerse atentos para participar en el debate.

Materiales: “La Edad de Oro”, vestuario, láminas que permitan la caracterización de los personajes.

Reglas: mantenerse en silencio y atentos a la dramatización del cuento.

Desarrollo: los preadolescentes seleccionados dramatizarán subtextos representativos del cuento “El camarón encantado”. En un segundo momento se

propiciará el debate a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué piensas de la actitud de Massica?
- ¿Hizo bien el pescador en complacer cada vez a su esposa? ¿Por qué?
- ¿Cómo actuarías en una situación similar?
- ¿Consideras que el camarón obró adecuadamente al final del cuento? ¿Por qué?
- Ubicándote en la actualidad, ¿conoces a alguna persona parecida a Massica? ¿Qué le aconsejarías?

Al final el activista concluye al hacer énfasis en la enseñanza que proporciona este cuento y exhorta a buscar “La Edad de Oro” para continuar con la lectura de otros textos martianos dedicados a los niños de América.

Aportes: se trabaja la lectura dramatizada y la comprensión de texto, además del desarrollo de la habilidad de escuchar y el fortalecimiento de diferentes valores.

Los juegos aquí expuestos forman parte de la Estrategia sustentada en juegos para favorecer el desarrollo de las habilidades comunicativas escuchar y leer durante las actividades físico-recreativas, propuesta por Suárez (2011), una de las autoras de

este artículo, en su tesis en opción del título de máster en ciencias.

CONCLUSIONES

La obra de José Martí, nuestro Héroe Nacional, favorece la propuesta de los juegos recreativos del tipo juegos sociales, juegos dramáticos propios de la segunda niñez, donde prime el respeto por la lengua materna, en sentido general, con sus múltiples funciones de acercar a los niños al pensamiento martiano, trabajar en el fortalecimiento de los valores, mejorar los hábitos de lectura y sobre todo, poner en práctica aquellos elementos que contribuyan al desarrollo de un buen oyente/hablante en la enseñanza primaria.

De manera general, los juegos son un tipo de actividad especial que tiene gran importancia pedagógica, psicológica, sociocultural y recreativa, pues a través del mismo el preadolescente puede desarrollar cualidades físicas; adquiere conocimientos; desarrolla valores como el colectivismo, la honestidad, la solidaridad; entre otros, a través del contacto social, al mismo tiempo que le produce placer.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arias, M. G. (s.f). Hablemos sobre comunicación oral. En *Cartas al Maestro*. Folleto 3.

Bermúdez Morris, R., Pérez, L. y Acosta, R. M. (s.f.) *Desarrollo ontogenético de la personalidad*. [En soporte digital]

Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (1998). *Enseñar lengua*. España: Editorial Graó.

Martí Pérez, J. (2000). *La Edad de Oro*. Ciudad de La Habana, Cuba: Editorial Gente Nueva.

Ministerio de Educación Superior (MINED) (2006) *Programas. 5to. Grado*. Ciudad de La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.

Ministerio de Educación Superior (MINED) (2006) *Programas. 6to. Grado*. Ciudad de La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.

Pérez Sánchez, A. (2003). *Recreación. Fundamentos teórico- metodológicos*. [En soporte digital]

Ramos Rodríguez, A. *et.al.* (s.f.) La gestión de las actividades físicas de tiempo libre en el municipio San José de las Lajas, Cuba. *Gaceta del Centro de Estudios e Investigaciones en recreación integral en México*. No. 50: 4-10

Suárez Ramírez, D. A. (2011). *Estrategia sustentada en juegos para favorecer el desarrollo de las habilidades comunicativas escuchar y leer durante las actividades físico-recreativas*. (Tesis de maestría no publicada). Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte, “Manuel Fajardo”, Holguín, Cuba

Watson Brawn, H. et al. (s.f.). *Texto básico para la asignatura Teoría y Práctica de los Juegos*. La Habana: ISCF “Manuel Fajardo”. [En soporte digital]

Recibido: 15112016

Aprobado: 25012017

Datos de los autores:

Digna Aracelis Suárez- Ramírez
Universidad de Holguín

Licenciada en Educación, especialidad
Español y Literatura

Profesora Auxiliar

Máster en Actividad Física en la
Comunidad

dignachely@uho.edu.cu

Teléfono: 24482674

Petra de la Caridad Silva- Cruz

Universidad de Holguín

Licenciada en Filología

Profesora Auxiliar

Máster en Ciencias

David Alberto Machín- Pérez

Licenciado en Educación: especialidad
Educación Física

Máster en Cultura Económica y Política

Profesor Auxiliar

Profesor principal de la disciplina
Recreación Física, departamento de
Cultura Física

Facultad de Cultura Física “Manuel
Fajardo”

Universidad de Holguín

dmachinp@fcf.uho.edu.cu