

Tipo de artículo: Artículo original  
Recibido: 21/04/2020  
Aceptado: 01/07/2020

## **El juego como actividad físico-recreativa fundamental en la formación del niño**

### *Play as a fundamental physical- recreational activity in the child's training*

**Manuel Dimas Nieves Pérez<sup>1\*</sup>, Amelia Domínguez Ventura<sup>2</sup>, Urbano Blas Rodríguez Martínez<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Facultad de Cultura Física, Cuba. Orcid 0000-0001-5519-3944

<sup>2</sup> Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Facultad de Cultura Física, Cuba. Orcid 0000-0001-7305-1077

<sup>3</sup> Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Facultad de Cultura Física, Cuba. Orcid 0000-0002-4984-6395

\* Autor para correspondencia: mnieves@uclv.cu

---

#### **Resumen**

La investigación está procurada por la insuficiente participación de los escolares del grupo B de tercer grado del seminternado Camilo Cienfuegos, municipio Santa Clara, en actividades físico-recreativas en el horario de Deporte para todos. Lo anterior trae consigo que se plantee el siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir a incentivar a los escolares del grupo B de tercer grado del seminternado Camilo Cienfuegos, municipio Santa Clara, a participar en actividades físico-recreativas en el horario de Deporte para todos? Por lo que se traza como objetivo: elaborar juegos para el incremento de la participación en actividades físico-recreativas de los escolares del grupo B de tercer grado del seminternado Camilo Cienfuegos, municipio Santa Clara, en el horario del Deporte para todos. La población está compuesta por los escolares del grupo B de tercer grado de dicha escuela. Para lograr el objetivo se tiene en cuenta la utilización de métodos de nivel teórico como el análisis síntesis, del nivel empírico, la revisión documental, la encuesta, la observación y el pre experimento, acompañados de métodos estadístico-matemáticos de la estadística descriptiva como la distribución empírica de las frecuencias; lo que permitió conocer intereses, motivaciones y valorar la participación a partir de su aplicación. Se logra una elevada incorporación e incremento de los estudiantes en las actividades físico-recreativas.

**Palabras clave:** juegos, actividades físico- recreativas, escolares

### **Abstract**

*The research is sought by the insufficient participation from school children in group B of the third grade of the Camilo Cienfuegos primary school Santa Clara municipality in physical-recreational activities in the time of Sports for all. Which brings about the following scientific problem: How to contribute to encourage schoolchildren in group B of the third grade of the primary school Camilo Cienfuegos, Santa Clara municipality to participate in physical-recreational activities during the Sports for all time? Therefore, the objective is to develop games to increase participation in physical-recreational activities of schoolchildren in group B of the third grade of the primary school Camilo Cienfuegos, Santa Clara municipality in the Sports for all time. The population is made up of schoolchildren from group B from the school previously mentioned. To achieve this purpose, the use of theoretical level methods such as synthesis analysis, empirical level, documentary review, survey, observation and pre-experiment, accompanied by statistical-mathematical methods of descriptive statistics such as distribution of empirical frequencies, are taken into account; what allowed knowing interests, motivations and valuing the participation from its application. Achieving a high incorporation and incensement of students in physical-recreational activities.*

**Keywords:** *games, physical-recreational activities, school*

---

## **Introducción**

Elevar el nivel de vida de las niñas, los niños y de la población en general constituye un reto que, de una forma u otra, estará dado por la influencia de todos los fenómenos sociales. En ese sentido el juego desempeña un papel de gran importancia en las actividades de carácter físico- recreativas. Domínguez (2018) afirma que se debe formar y educar, de forma tal que el educando sienta esas influencias como una necesidad, no como una imposición y el juego es uno de los medios más idóneos y se logra en la unidad de acción del colectivo.

Los autores comparten el criterio dado por Fernández (2013) cuando expresa que la realidad es que los juegos abren a las niñas y niños el camino hacia el mundo e influye en el desarrollo mental de los mismos.

Es criterio de Watson (2008) que el juego puede convertirse mediante una correcta dirección, en un medio de educación, pues brinda la posibilidad de desarrollar aspectos cognitivos, afectivos y volitivos de la personalidad, teniendo en cuenta las necesidades y derechos de los infantes, este interés es una tarea permanente de nuestra sociedad.

Por otra parte, Leyva, Cedié y Hernández (2018) ponen al descubierto que los videos juegos tienen influencias negativas en la práctica sistemática de actividades físico-recreativas. En este sentido, a consideración de los autores, el juego es un instrumento que debe ser utilizado por el profesional de la Cultura Física para potenciar el desarrollo físico y mental del niño.

En relación al hecho recreativo se coincide con Waichman (2004) cuando expresa que la mayor parte de las aproximaciones está centrada en el juego y la diversión que como se conoce casi siempre resulta una compensación (contra función) a las actividades serias y rutinarias, su componente esencial es la alegría que en realidad concluye cuando acaba la actividad organizada.

Es importante también citar investigadores como Fullea (2004); Ramos (2004) y Sosa (2015) que plantean que la Recreación Física constituye una parte de la Recreación y ponderan las actividades físico-deportivas, esta definición aparece en diversos estudios.

En este sentido además Sosa (2015) sistematiza atendiendo a las nuevas concepciones actuales y plantea que:

La Recreación Física es un conjunto de actividades físicas definidas por los motivos físico-recreativos que constituyen un subsistema de la recreación y forma parte de la Cultura Física de la población con énfasis hacia el descanso activo, la salud, la creación de hábitos motores, la diversión y el desarrollo individual creativo. Tal tipo de recreación está caracterizada por cierto nivel de motricidad, lo cual genera un alto nivel protagonismo físico-recreativo. (p.13)

Por otra parte (Poso, Aponte, Zapata, Betancourt, 2020) realizan un estudio donde apoyan a los expertos en el fenómeno de la recreación y explican sobre las teorías del ocio y el tiempo libre en el proceso de socialización en las instituciones educativas.

A pesar de lo referido anteriormente, queda la necesidad de investigar en cuanto a incentivar la participación de los estudiantes en actividades físico-recreativas a través de juegos, lo que lleva a indagar en estos elementos en el seminternado Camilo Cienfuegos, municipio Santa Clara, donde está estipulado a través de la estrategia de educación física de la escuela e informes de administración, que los estudiantes del Grupo B de tercer grado no realizan actividades físico-recreativas en el horario de Deporte para todos.

Lo anterior conlleva a que se plantee la siguiente situación problemática: insuficiente participación de los escolares del grupo B de tercer grado del seminternado Camilo Cienfuegos, municipio Santa Clara en actividades físico-recreativas en el horario de Deporte para todos.

Lo que trajo consigo el siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir a incentivar a los escolares del grupo B de tercer grado del seminternado Camilo Cienfuegos, municipio Santa Clara a participar en actividades físico-recreativas en el horario de Deporte para todos?

Por lo que se traza como objetivo: elaborar juegos para el incremento de la participación en actividades físico-recreativas de los escolares del grupo B de tercer grado del seminternado Camilo Cienfuegos, municipio Santa Clara en el horario de Deporte para todos.

Como resultados de la investigación se proponen juegos, diseñados para incentivar la participación de los escolares de tercer grado en el Deporte para todos.

## **Metodología**

La investigación consta de tres etapas:

1. Diagnóstico
2. Elaboración y aplicación
3. Valoración

El seminternado Camilo Cienfuegos presenta una matrícula de 479 estudiantes de todos los grados. Se trabaja con una población constituida por el grupo B de tercer grado, con un total de 24 estudiantes de ellos 14 hembras y 10 varones, ya que es el grupo con que se trabajó en la práctica laboral.

Los métodos y técnicas utilizados fueron el analítico-sintético, el inductivo-deductivo, la revisión documental, el pre experimento, la observación, encuesta y la distribución empírica de frecuencias.

En la primera etapa de investigación los métodos utilizados fueron:

La observación se realizó de manera encubierta, de campo y sistemática; con el objetivo de caracterizar las actividades físico-recreativas que se desarrollan en el grupo B de tercer grado del seminternado Camilo Cienfuegos, municipio Santa Clara. La misma se realizó en un período de tiempo de un mes (octubre 2019) con tres frecuencias semanales, para un total de 12 observaciones realizadas.

La encuesta se les realizó a todos los escolares del grupo B de tercer grado del seminternado Camilo Cienfuegos, municipio Santa Clara, y constó de tres preguntas:

1. ¿Realizan juegos en el horario de Deporte para todos?
2. ¿Les gusta realizar actividades físico-recreativas en el horario de Deporte para todos?
3. ¿Qué juegos les gustaría realizar en el horario de Deporte para todos?

En la segunda etapa de investigación los métodos utilizados fueron:

La revisión documental y el analítico-sintético, estos se utilizaron a partir de la encuesta realizada en la etapa anterior y los elementos esbozados en la introducción. También se emplearon en la confección de los juegos; estos se organizaron en función de las características del grupo con que se trabaja, su metodología es lúdica, para lograr que los 24 escolares se involucren en las actividades físico-recreativas y se sientan comprometidos con el desarrollo de esta; para que de esa manera puedan experimentar, aprender, comprender la realidad que los rodea, liberar tensiones, desarrollar su imaginación, su ingenio y entender su entorno.

Se incorpora a los 24 escolares del grupo. Teniendo en cuenta estos aspectos se concibió un total de cinco juegos, esta variedad permite potenciar la motivación para lograr una mayor participación de los escolares en estas actividades.

El otro método utilizado fue el pre experimento, el cual se realizó en condiciones naturales, durante un período de tiempo de dos meses (noviembre y diciembre 2019) con tres frecuencias semanales, para un total de 24 frecuencias.

En la tercera etapa de investigación los métodos utilizados fueron:

La observación: se realizó de manera encubierta, de campo y sistemática; con el objetivo de valorar la implementación de los juegos y la aceptación de estos por parte de los escolares del grupo. La misma se realizó en un período de tiempo de tres meses con tres frecuencias semanales, para un total de 36 observaciones realizadas.

La encuesta se les realizó a todos los escolares del grupo B de tercer grado, las preguntas fueron las mismas que se realizaran en la encuesta de la primera etapa de investigación.

## Resultados y discusión

Los resultados se dividen en dos momentos fundamentales, antes de aplicar el pre experimento y después de ser aplicado, el primer momento se identificará como momento-1 y el segundo como momento-2.

En el momento-1, como resultado de las observaciones realizadas se pudo comprobar que 21 escolares que constituye el 88% del grupo, no realizan actividades físico-recreativas durante el horario de Deporte para todos, permanecen sentados dentro del aula por voluntad propia, en ese mismo lugar ingieren la merienda y después consumen el horario en jugar juegos electrónicos o juegos de mesa como cartas españolas y damas. El otro 12%, es decir tres escolares, se dedican a jugar al agarrado y el escondido, que constituyen actividades físico-recreativas.

Es decir, el 88 % de los sujetos de estudio no realizan actividades físico recreativas en dicho horario.

En la siguiente tabla se puede observar esta información:

Tabla 1. Resultados de la observación

| Estudiantes que realizan actividades físico-recreativas. | Estudiantes que no realizan actividades físico-recreativas. |
|--|---|
| 3(12%)   | 21(88%)   |

La encuesta realizada en el momento-1 arrojó una serie de datos. Los datos de la respuesta uno y dos se pueden apreciar en la tabla. 2.

Tabla 2. Resultados de la encuesta 1er momento

| Respuesta de los Estudiantes | Preguntas |    |
|------------------------------|-----------|----|
|                              | 1         | 2  |
| Si                           | 3         | 5  |
| No                           | 21        | 19 |

1. ¿Realizan juegos en el horario de deporte para todos?
2. ¿Les gusta realizar actividades físico-recreativas en el horario de deporte para todos?
3. ¿Qué juegos les gustaría realizar en el horario de Deporte Para Todos?

En la pregunta tres, los 24 estudiantes para un 100% respondieron que les gustaría realizar juegos de carreras, saltos, rapidez, agarrado y adivinanzas. Como pueden apreciar en la tabla 2, de 24 que conforman el grupo B de tercer grado, solo tres realizan actividades físico-recreativas en el horario de deporte para todos y a solamente cinco, les gustan las actividades físico-recreativas.

## Confección y estructura de los Juegos

### Primer Juego

Nombre: Abraza a tu amigo

Método: Juego    Materiales: Ninguno

Organización: Dispersos por el terreno

Desarrollo: El profesor o un niño seleccionado dirá un número en voz alta y los demás niños deberán juntarse a través de un abrazo según el número mencionado.

Reglas: No se pueden empujar

Los grupos deben estar formados por el número mencionado.

### Segundo Juego

Nombre: Adivina la palabra

Método: Juego    Materiales: Un reloj

Organización: Se formarán 2 equipos, colocándose uno enfrente del otro sentados en el suelo.

Desarrollo: Un equipo le dirá una palabra a un niño del equipo contrario seleccionado por su equipo. El niño deberá realizar movimientos de expresión corporal, de tal manera que sus compañeros adivinen la palabra, estos cuentan con 5 minutos para hacerlo.

Regla: El que represente la palabra no puede hablar.

### **Tercer Juego**

Nombre: El lobo y el conejo

Método: Juego      Materiales: Una tiza

Organización: Dispuestos por el terreno, el cual será marcado previamente por el profesor.

Desarrollo: Dentro del grupo de estudiantes existirán 2 lobos y los demás serán conejos. Los lobos deberán tocar a los conejos y estos deberán sentarse en el suelo y esperar a que otro conejo lo toque para seguir corriendo, el juego termina cuando todos los conejos son capturados.

Reglas: No pueden salir del límite de terreno.

El conejo que esté sentado no puede moverse hasta que otro conejo lo toque.

### **Cuarto Juego**

Nombre: El salto del conejo y la rana.

Método: Juego      Materiales: Una tiza

Organización: Se forman dos hileras y se colocan dos marcas a una distancia de 15 metros, el primer niño de cada hilera al sonido de una señal efectuada por el profesor o un estudiante, deberá desplazarse saltando con los pies unidos desde la primera marca hasta la segunda y regresar saltando con los pies separados a la altura de los hombros. Cuando regrese el siguiente niño saldrá y realizará la misma acción. Gana el primer equipo en el cual todos sus miembros terminen.



Reglas: El primer niño no puede salir antes de la señal.

No se puede salir hasta que no llegue al punto de inicio el que le antecede.

### **Quinto Juego**

Nombre: La liebre y la tortuga.

Método: Juego    Materiales: Una tiza

Organización: Se forman dos hileras y se colocan dos marcas a una distancia de 10 metros, el primer niño de cada hilera al sonido de una señal efectuada por el profesor o un estudiante seleccionado, deberá desplazarse corriendo en línea recta a su máxima velocidad desde la primera marca hasta la segunda y regresar de la misma forma. Cuando regrese el siguiente niño saldrá y realizará la misma acción. Gana el primer equipo en el cual todos sus miembros terminen.

Reglas: El próximo niño que le toque salir de cada hilera no puede hacerlo hasta que el que le antecede no termine.

En el mometo-2 como resultado de las observaciones realizadas se pudo comprobar que durante el primer mes los estudiantes no participaban en su totalidad en los juegos, pero a partir del segundo mes los 24 estudiantes, que constituyen el 100% del grupo, estaban participando de manera activa en los juegos implementados, realizando de esta manera actividades físico-recreativas durante el horario de Deporte para todos.

Durante el tercer mes los 24 estudiantes realizaban actividades físico-recreativas de manera voluntaria y no era necesaria la orientación del profesor, entre las actividades se encontraban los cinco juegos confeccionados en esta investigación y otros creados por ellos mismos.

La encuesta realizada en el mometo-2 arrojó los siguientes datos:

Los datos de la respuesta uno y dos se pueden apreciar en la tabla. 3.

Tabla 3. Resultados de la encuesta 2do momento

| Respuesta de los Estudiantes | Preguntas |    |
|------------------------------|-----------|----|
|                              | 1         | 2  |
| Si                           | 24        | 24 |
| No                           | 0         | 0  |

1. ¿Realizan juegos en el horario de deporte para todos?
2. ¿Les gusta realizar actividades físico-recreativas en el horario de deporte para todos?
3. ¿Qué juegos les gustaría realizar en el horario de Deporte para Todos?

En la pregunta tres, los 24 estudiantes respondieron que les gustaron los juegos realizados, es decir los juegos elaborados en esta investigación.

En esta tabla se puede observar un incremento positivo por parte de los escolares del grupo en cuanto a la participación en actividades físico-recreativas en el horario de Deporte para todos y la aceptación de estas.

La comparación realizada entre el momento-1 y mometo-2 en cuanto a la observación arrojó una serie de resultados que se pueden apreciar en las siguientes tablas.

Tabla 4. Comparación de observaciones

| Momento-1   | Mometo-2  |
|---|---|
| Escolares que realizan actividades físico-recreativas. (A1) | Escolares que realizan actividades físico-recreativas. (A2) |
| 3(12%)  | 24(100%)  |

Tabla 5. Comparación de observaciones

| Momento-1  | Mometo-2   |
|--|--|
| Escolares que no realizan actividades físico-recreativas. (B1) | Escolares que no realizan actividades físico-recreativas. (B2) |
| 21(88%)  | 0(0%)  |

En las tablas se puede observar que existe un aumento del 88% de los escolares que realizan actividades físico-recreativas, logrando la inclusión del 100% de la matrícula del grupo en ellas.

La comparación realizada entre el momento-1 (M.1) y momento-2 (M.2) en cuanto a la encuesta arrojó una serie de resultados que se pueden apreciar en tabla. 6.

Tabla 6. Resultados de la encuesta 2do momento

| Respuesta de los Estudiantes | Pregunta1 |     | Pregunta2 |     |
|------------------------------|-----------|-----|-----------|-----|
|                              | M.1       | M.2 | M.1       | M.2 |
| Si                           | 3         | 24  | 5         | 24  |
| No                           | 21        | 0   | 19        | 0   |

1. ¿Realizan juegos en el horario de deporte para todos?
2. ¿Les gusta realizar actividades físico-recreativas en el horario de deporte para todos?
3. ¿Qué juegos les gustaría realizar en el horario de Deporte para Todos?

En la pregunta los estudiantes pasan, de decir en un momento-1 que les gustaría realizar juegos de carreras, saltos, rapidez, agarrado y adivinanzas, a un momento-2 que les gustaría realizar los juegos elaborados en esta investigación, demostrándose de esta manera la inclusión y aceptación de los juegos por parte de los escolares.

## Conclusiones

1. El diagnóstico permitió constatar la insuficiente participación y el desagrado de los escolares del grupo B de tercer grado del seminternado Camilo Cienfuegos, municipio Santa Clara en actividades físico-recreativas en el horario de Deporte para todos.
2. Se elaboró una propuesta de juegos a partir de los gustos y preferencias de los escolares del grupo B de tercer grado del seminternado Camilo Cienfuegos.
3. Los juegos elaborados contribuyeron a la participación de los escolares del grupo B de tercer grado del seminternado Camilo Cienfuegos, municipio Santa Clara en actividades físico-recreativas en el horario de Deporte para todos y se logró obtener resultados destacados y excelente aceptación de los mismos.

## Referencias

Chacón N. L. y E. Báxter (2002). Dimensión ética de la Educación Cubana. Ciudad de La Habana: Pueblo y Educación.

- Domínguez Ventura, A. (2018). Estrategia metodológica para la labor educativa de los docentes de la disciplina Recreación Física en la carrera de Cultura Física. (Tesis de doctorado). Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas. Villa Clara.
- Fernández González, Y. (2013). Juegos pequeños para el desarrollo de las habilidades motrices del Mini tenis en la clase de Educación Física para las niñas y niños de primer grado de la escuela "Mártires del 9 de Abril" de Sagua la Grande. (Trabajo de diploma). Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte "Manuel Fajardo Rivero". Facultad Villa Clara.
- Fullea Bandera, P. (2004). Recreación Comunitaria. Dirección Nacional de Recreación del INDER.
- Leyva-Frómeta Y., Cedié-Casero Y., & Hernández-Velázquez Y. (2018). Los videojuegos, influencias negativas en la práctica sistemática de actividades físico-recreativas. *Cultura Física Y Deportes De Guantánamo*, 8. Recuperado a partir de <http://famadeportes.cug.co.cu/index.php/Deportes/article/view/239>
- Poso Pacheco, R., Aponte Guerra, J., Zapata Galarza, M., & Betancourt Mejía, A. (2020). Aproximación fenomenológica y hermenéutica de los expertos en recreación, sobre las teorías del ocio y el tiempo libre en el proceso de socialización en las instituciones educativas (Original). *Revista Científica Olimpia*, 17, 78-91. Recuperado a partir de <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/1269>
- Ramos, A. (2004). Proyección Estratégica de la Recreación Física en el Municipio. Centro de Estudios de Desarrollo Agrario y Rural. La Habana.
- Sosa, D. A. (2015). Gestión de los procesos Físico-recreativos a partir del CETiLReF, la Disciplina Recreación Física y el Departamento de Recreación Física del INDER de VC. "II Taller Nacional, Actividad Física y Desarrollo Local". Conferencia Magistral. S. Spíritus (.8-13)-04-2015.
- Waichman, P. (2004). Tiempo libre: una aproximación a su concepto. Recuperado de <http://www.ocio.deusto.es/formacion/ocio21/doc/P03234.doc>.

Watson Brown, H. (2008). Teoría y Práctica de los juegos. Ed. Deportes.