

**LA PREPARACIÓN FÍSICO-RECREATIVA DE LOS GUÍAS DEL
MOVIMIENTO DE PIONEROS PARA LA VIDA EN CAMPAÑA**

**THE PHYSICAL-RECREATIONAL PREPARATION OF THE GUIDES
OF THE PIONEER MOVEMENT FOR LIFE IN THE CAMPAIGN**

González Ramírez, Ibrahim

gonzalez@uij.edu.cu

Profesor Auxiliar Director de Formación Universidad Jesús Montané Oropesa
Isla de la Juventud
Licenciado en Educación Primaria. Máster en Ciencias de la Educación Superior
Cuba

Peraza Zamora, César

cperazas@cuij.edu.cu.

Profesor auxiliar
Profesor de Cultura Física y Deportes en la Universidad Jesús Montané Oropesa
Isla de la Juventud
Máster en Ciencias de la Cultura Física y el Deporte
Cuba

Figueredo Samón, Amarilis

amarilis@dircitma.gerona.inf.cu.

Comunicadora de la Delegación Territorial de Medio ambiente (CITMA)
Isla de la Juventud.
Licenciada en Educación Primaria. Máster en Ciencias de la Educación
Cuba

Resumen

Los guías del MPE necesitan de una adecuada preparación física que les permita enfrentar los rigores la vida en campaña y la enseñanza de las técnicas de exploración y campismo a los pioneros para tales propósitos. El presente trabajo propone un manual de juegos para la preparación físico-recreativa de los guías del Movimiento de Pioneros Exploradores en condiciones de la vida en campaña. Se concibe a partir de insuficiencias detectadas que limitan su desempeño profesional con los pioneros exploradores y el inadecuado uso del juego en dicha preparación. Se instrumentó utilizando los espacios curriculares que el proceso pedagógico ofrece en función de las acampadas, las excursiones, los días del explorador, el recorrido por rutas y senderos eco-turísticos, en la naturaleza hagamos deportes, y las visitas al centro de exploradores, bajo la dirección de la Cátedra de Excursionismo en la Facultad de Cultura Física. El manual elaborado contribuyó a mejorar las capacidades físicas generales de los guías para organizar y dirigir las técnicas de exploración y campismo con sus estudiantes en diferentes escenarios socio-naturales. Constituyó un material de consulta permanente para los guías del referido movimiento en las escuelas primarias y secundarias de la Isla de la Juventud. En su materialización, se emplearon los métodos análisis y síntesis, inducción y deducción, encuesta, entrevista, observación científica, análisis porcentual, triangulación metodológica, y consulta

de especialistas, que posibilitaron la realización del diagnóstico inicial y final, cuyos resultados prácticos, fueron aplicados en una tesis de maestría, y una doctoral en etapa de pre-defensa.

Palabras claves: Preparación, Físico-recreativa, Movimiento de Pioneros Exploradores, Juegos.

Abstract

The MPE guides need adequate physical preparation to enable them to face the rigors of life in the field and to teach the pioneers exploration and camping techniques for such purposes. This work proposes a manual of games for the physical-recreational preparation of the guides of the Pioneer Explorer Movement in conditions of life in the field. It is conceived from detected deficiencies that limit their professional performance with the pioneer explorers and the inadequate use of games in such preparation. It was implemented using the curricular spaces that the pedagogical process offers in terms of camping, excursions, explorer days, the tour of eco-tourist routes and trails, in nature we do sports, and visits to the explorer center, under the direction of the Chair of Hiking in the Faculty of Physical Culture. The manual developed contributed to improve the general physical capacities of the guides to organize and direct the exploration and camping techniques with their students in different socio-natural settings. It was a permanent reference material for the guides of the aforementioned movement in the primary and secondary schools of the Isla de la Juventud. In its materialization, the methods of analysis and synthesis, induction and deduction, survey, interview, scientific observation, percentage analysis, methodological triangulation, and consultation of specialists were used, which made possible the realization of the initial and final diagnosis, whose practical results were applied in a master's thesis, and a doctoral thesis in the pre-defense stage.

Keywords: Preparation, physical-recreational, Pioneer Explorer Movement, Games.

Introducción

La preparación físico-recreativa de los guías del Movimiento de Pioneros Exploradores, en lo adelante (MPE), para su actuar en condiciones de la vida en campaña, constituye una necesidad en las condiciones actuales del desarrollo de la sociedad cubana. Ellos conducen la instrucción y la educación de los niños y adolescentes en las actividades y procesos que desarrollan con el referido movimiento, tanto en la institución educativa como en diversos escenarios socio-naturales. Son los encargados de preparar a los pioneros exploradores para la vida en campaña mediante la realización de múltiples actividades en contacto directo con la naturaleza, que propicie el desarrollo de habilidades, capacidades físicas y las destrezas necesarias para actuar y valerse, por sí mismos, en diversos escenarios, incluido la vida en campaña.

En la actualidad, los resultados del trabajo con el Movimiento de Pioneros Exploradores en la Isla de la Juventud para el desarrollo de la actividad físico-recreativa de los guías, mantiene una

tendencia tradicionalista y, aunque se aúnan los esfuerzos en esta dirección, carecen de unidad de acción, de coherencia, de sistematicidad, de creatividad y de responsabilidad, ante los continuos cambios y transformaciones que se advierten en los diferentes niveles educativos donde se practica, aspectos constatados de manera factoperceptual por los autores, comprobadas en registros de observaciones realizadas por especialistas del centro de exploradores y del Instituto Nacional de Deporte Educación Física y Recreación (INDER), que revelan insuficiencias entre las que se destacan:

- Insuficiente aprovechamiento de las áreas de acampar para la preparación físico-recreativa de los guías del MPE, y el aprendizaje de las técnicas de exploración y campismo en condiciones de la vida en campaña.
- Limitados conocimientos teóricos, prácticos y metodológicos por parte de los guías de pioneros, que impiden integrar los contenidos de las técnicas de exploración y campismo del MPE la recreación física y a las diversas actividades docentes y extraescolares que se desarrollan en la escuela.
- Insuficiente empleo del juego para incrementar la preparación físico-recreativa de los guías que les permita soportar los rigores de la vida en campaña exigidos en el trabajo con el MPE.

A esto se adiciona que, los profesores guías de pioneros en Cuba, le corresponde entrenar a sus pioneros para vivir y defenderse en condiciones ambientales difíciles, para lo cual deben saber planificar y dirigir acampadas y excursiones; escalar montañas; enseñar técnicas de campismo y exploración; organizar competencias de habilidades para la vida en campaña como: cabuyería, orientación por medios naturales (por el Sol y empleando la rosa náutica), carrera de orientación, marcha por pistas y señales, escalamiento, primeros auxilios, arme y desarme de tiendas de campañas, tiro con arco y flechas rústicos (precisión, distancia, distancia con precisión), realizar croquis, observación y descripción de la naturaleza, y variedades o senda a campo traviesa; lo que necesita de una adecuada preparación físico- recreativa que les permita soportar los rigores de la vida en contacto directo con la naturaleza y en diferentes escenarios socio-naturales.

En este sentido, son imperceptibles las acciones realizadas en la Isla de la Juventud, lo que

demanda una rápida intervención para lograr un profesional competente, en correspondencia con la demanda social asignada, proponiéndose como **objetivo:** Elaborar un manual de juegos que contribuya a la preparación físico-recreativa de los guías MPE en condiciones de la vida en campaña.

Desarrollo

Numerosos autores han incursionado en la preparación física desde diferentes posiciones y puntos de vistas como elemento crucial para el rendimiento físico y los beneficios que produce para obtener los resultados deseados en algún deporte o actividad deportiva, entre ellos: Dantas (2019), Gill (2020), López et al (2023), Morales & González (2021), Ochog & Calero (2023). Según Dantas (2019 citado por Ochong y Calero 2023)

... La preparación física implica la aplicación de un conjunto de ejercicios racionales que permiten el desarrollo y perfeccionamiento de las cualidades motrices en función de incrementar el rendimiento deportivo general y específico, (...) incluye además, el desarrollo de la fuerza, la velocidad, la flexibilidad y la Resistencia, como habilidades motrices generales. (p. 3)

Otros investigadores coinciden en la necesidad de mantener una continua preparación física en los profesionales de las diferentes ramas de las ciencias y de la cultura física en particular, para cumplir eficientemente su labor docente en los diferentes niveles educativos, dirigidas a la formación integral de los estudiantes. En este particular interactúan Álvarez Cobas et al. (2022), Cañizares, et al. (2022), Da Luz Pereira et al. (2022), García et al. (2022), Jimbo (2024), Pérez et al. (2023), Rodríguez (2022) y Ramírez et al. (2023), entre otros.

Por su parte, López et al. (2023), amplían la preparación física al personal docente, y destacan la necesidad de combinar acciones pedagógicas, con las de tipo físicas y recreativas, para que puedan cumplir con satisfacción y eficiencia su labor profesional en el logro de la integralidad deseada en los estudiantes.

En este contexto, la preparación física-recreativa del personal docente en Cuba, para desarrollar su labor profesional, requiere de un pensamiento flexible y contextualizado a las particularidades de cada entorno, particularmente los de la enseñanza primaria y secundaria

básica, en tanto deben desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de diferentes asignaturas en contextos diversos, integrando las actividades docentes, extradocentes y extraescolares, donde se incluye sus funciones de orientación, capacitación y organización como guías del MPE.

Los autores de esta investigación coinciden en que, la preparación físico-recreativa de los profesores guías del MPE, debe concebirse en el ámbito laboral-institucional, de manera planificada, coordinada, constante y sistemática en el puesto de trabajo, combinando ejercicios físicos dirigidos a soportar largas horas de pie, las caminatas, las excursiones, las acampadas, los escalamientos y el senderismo, para lo cual, deben desarrollar las capacidades físicas básicas: fuerza, resistencia, velocidad, coordinación, equilibrio, y ritmo. Para lograrlo, cada escuela cubana cuenta con uno o más profesionales de la cultura física, que deben apoyar en la búsqueda de los espacios necesarios en el proceso pedagógico, para la organización, diseño e implementación de acciones enfocadas a mantener a los educadores en una forma física adecuada para desempeñarse como guías del MPE.

Este movimiento, tiene un carácter voluntario y masivo, agrupa a los pioneros cubanos de las enseñanzas primaria y secundaria, para desarrollar sus sentimientos de identidad nacional y local, de solidaridad, compañerismo, responsabilidad y sacrificio, vinculados al cuidado y conservación de la naturaleza, la vida en el campo y al medio ambiente en general, lo que asegura la asimilación de conocimientos, el desarrollo de capacidades y habilidades para valerse por sí mismos en diversos escenarios, aspectos que demandan una adecuada preparación física en los guías, que les permita sostener el gasto energético, las complejidades del relieve, las condiciones naturales, y la salud mental, en función de aprovechar las potencialidades que le ofrece el entorno para su disfrute y conservación.

Su implicación para la formación integral de los escolares y sus potencialidades físico-recreativas, constituyen una realidad incuestionable, resaltada por Castro (1981), a partir del aporte que la práctica del excursionismo y la exploración aportaron a su formación patriótica, revolucionaria y a su preparación física para soportar las condiciones difíciles de la vida en campaña como combatiente-guerrillero en las montañas de la Sierra Maestra; al respecto señaló:

De modo que esa posibilidad de dormir en el bosque, de cocinar en el bosque, de adaptarnos al bosque, fue una cosa decisiva sin la cual nosotros no habríamos podido hacer la guerra. (...) Si nos viéramos en la necesidad de combatir de nuevo defendiendo la patria, si nos viéramos en la necesidad de utilizar nuevamente las montañas y los bosques, entonces cuanto no valdrá haber aprendido primero a vivir en los bosques, en las montañas, en los campos, y a orientarnos, a encontrar cualquier punto y conocer un mapa. Hay pocos placeres mayores que el que la naturaleza puede brindar al hombre. (Castro, 1981, párr.19, 20)

Al abordar el Movimiento de Pioneros Exploradores, y sus potencialidades físico-recreativas, los autores Acosta (2022), Baró (2021), González (2023), Suárez et al (2020 y 2023), lo conciben desde su importancia para la formación integral, patriótica, solidaria y ambiental de los estudiantes en la sociedad cubana. Como una organización social especial de participación masiva. Como el medio idóneo para canalizar las inquietudes de los pioneros, relacionadas con la exploración, el campismo, el conocimiento de la naturaleza, la marcha, la observación, la preparación física y la supervivencia, orientadas a la preparación de sus miembros para la vida en campaña.

A partir de los criterios autorales antes expresados, y basado en la experiencia de más de 30 años de trabajo con el MPE, los autores lo definen como: El movimiento de la Organización de Pioneros José Martí que agrupa, de manera voluntaria, a los pioneros y pioneras de primero a noveno grado grados, quienes, autorizados por los padres y conducidos por los guías e instructores, se preparan para la vida en condiciones de campaña, mediante la realización de múltiples actividades terrestres y marinas en contacto directo con el medio socio-natural, dirigidas a consolidar su formación patriótica, revolucionaria, ambiental, solidaria e integral, que posibilita satisfacer las expectativas de aprendizaje sobre el campismo, el excursionismo, la supervivencia, la exploración y el conocimiento de la historia patria.

No es posible concebir el referido movimiento sin los guías, quienes se encargan de transmitir los conocimientos de las técnicas de exploración y campismo a los pioneros en contacto directo con la naturaleza en diversos escenarios. Lo antes expresado, necesita de una adecuada fuerza,

resistencia, velocidad, coordinación, equilibrio, y ritmo, como capacidades físicas necesarias, para desarrollar su labor profesional con eficiencia, combinando lo pedagógico, con lo físico y lo recreativo.

La revisión bibliográfica realizada no arrojó elementos definitorios sobre la preparación físico-recreativa de los profesores guías del MPE; en tal sentido, es definida por los autores como: el conjunto de actividades y ejercicios físicos orientados al fortalecimiento de las capacidades físicas básicas de los guías del MPE que les permita enfrentar las exigencias del medio socio-natural donde desarrollan las actividades con los pioneros exploradores y recrearse, con altos niveles de eficiencia, objetividad y compromiso social.

Resultados y discusión.

La definición planteada en el párrafo anterior, es identificada además como la variable a investigar, determinándose para su estudio dos dimensiones con sus indicadores. Para comprobar el estado inicial de la variable, se seleccionó una muestra intencional conformada por de 56 guías de las escuelas primarias y secundarias básica de la Isla de la Juventud en ejercicio de sus funciones laborales, que representa el 74 % de la población, a los que se aplicó una encuesta (a guías), una entrevista (a 12 directivos) y una guía de observación a 22 actividades organizadas por los guías y directivos; de ellas, 7 acampadas, 5 excursiones, 3 días del explorador, 2 competencias de habilidades sobre las técnicas de exploración y campismo, 2 visitas al centro de exploradores “Amistad con los Pueblos” y 3 turnos de capacitación pioneril. Como resultado de la triangulación metodológica aplicada a la entrevista, la encuesta y la observación científica, se pudo comprobar que: la dimensión, **interrelación físico-recreativa con el medio natural y social en las actividades del MPE**, se evaluó de **(mal)** el 84,6 % de los guías, de **(regular)** el 12,4 % y de **(bien)** el 3 %, apreciándose falta de proyección de los guías para desarrollar esta actividad físico-recreativa asociadas a las técnicas de exploración y campismo como: los nudos y amarres, las construcciones rústicas, el arme y desarme de las tiendas de campaña, el uso de las brújulas y los mapas para la orientación por medios artificiales, la organización de campamentos, la medición de distancias y alturas, el manejo del hacha, el cuchillo y el machete, los tipos de fuegos para la actividad recreativa en condiciones de campaña y las técnicas para los primeros auxilios. Además, no se emplearon los

factores sociales de la comunidad y del territorio para la transmisión de experiencias socioculturales de la vida en campaña y la actividad físico- recreativa, como (la cocina sin utensilios, el uso de los elementos naturales, la cocina tradicional del lugar, la utilización de plantas comestibles silvestres y las medicinales, el reconocimiento de plantas maderables y perjudiciales. Además, filtrar el agua, confeccionar platos, cucharas, jícaras y otros objetos que aseguran la supervivencia en estos escenarios).

La dimensión: **desarrollo de capacidades físicas para la vida en campaña**, se evaluó de **(bien)** al 8,6 %, de **(regular)**, 14,2 % y de **(mal)** el 77,2 %, detectándose deficiencias en la resistencia para escalar montañas, realizar excursiones por senderos y rutas durante tiempo prolongado sin descanso, en la capacidad para caminar por terrenos irregulares, para soportar largas distancias con peso en las mochilas. Se evidenció afectación en la rapidez y agilidad para realizar los nudos, la orientación por medios naturales y artificiales, en la aplicación de amarres (cuadrado, diagonal y trípode), en las construcciones rústicas, en el arme y desarme de tiendas de campaña, en la confección de objetos rústicos para la vida en condiciones de campaña, en la realización de fuegos para la cocina con y sin utensilios, en la rapidez y precisión en la realización de primeros auxilios (vendajes y curaciones), en la identificación de plantas y animales en la naturaleza, en el trabajo colectivo para la organización de las tropas y patrullas para realizar las actividades y procesos del MPE, en la utilización de la brújula y para orientarse por mapas y para localizar puntos de referencias, así como en identificar y aplicar las pistas y señales en diferentes terrenos.

Además, los guías no estaban en condiciones físicas ni cognitivas para establecer relaciones **interdisciplinarias** en las construcciones rústicas realizadas, en la orientación por medios naturales, en la confección de croquis, en la observación y descripción de la naturaleza, en la estimación de distancias y alturas de objetos, en el trabajo con el paño triangular de primeros auxilios, en la identificación de huellas de animales, en el diseño la rosa náuticas, así como en el trabajo con brújulas y mapas, así como al confeccionar arcos y flechas rústicos.

El 77,2 % de los guías no planificaba las actividades vinculadas a las técnicas de exploración y campismo para la preparación físico-recreativa. El 76 % manifiesta tratar los requisitos de

las categorías desde la propia aula, de manera teórica, incitando a los pioneros a prender requisitos sin vinculación con la práctica. Coinciden, en que las vías más utilizadas para su preparación físico-recreativa eran las excursiones, los días del explorador y las acampadas, se aprecia ausencia de juegos con estos fines, lo que corrobora la necesidad y pertinencia de esta investigación.

Para la solución de las dificultades existentes los autores elaboraron un **manual de juegos** que diversifica los procedimientos tradicionales utilizados por la preparación físico-recreativa de los guías del MPE para la vida en condiciones de campaña.

Caracterización del manual de juegos.

Para su correcta aplicación, es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Los juegos elaborados, son parte del proceso educativo que se desarrolla en las escuelas y requieren de un riguroso análisis para determinar cuál es el más factible de aplicar en dependencia de las características del grupo, el contenido de las técnicas de exploración y campismo a desarrollar y las habilidades a lograr.
- Refuerzan las capacidades físicas generales, fuerza, rapidez, agilidad, resistencia, flexibilidad, sustentado en el trabajo colectivo del grupo.
- Conciben y ponen en práctica los contenidos de las técnicas de campismo y exploración para la vida en campaña con una concepción interdisciplinaria.
- Fomentan cualidades de la personalidad imprescindibles para todo profesional, tales como: puntual, responsable, disciplinado, colectivista, entusiasta, organizado, paciente, perseverante, optimista y con fe en el triunfo por difícil que sean las circunstancias.
- Los medios utilizados, generalmente, se toman del propio escenario natural donde se aplica la técnica de campismo a desarrollar.
- El manual de juegos, desarrolla **habilidades** en el contexto práctico, que tributan al desarrollo de capacidades físicas, entre estas: (explorar, rastrear, observar, identificar, describir, comparar, construir, enmascarar, saltar, correr, cocinar y reconocer).
- Para su comprensión efectiva, los juegos que se proponen, tendrán la siguiente **estructura**: título, objetivo, técnica de exploración y campismo a desarrollar
- (contenido del MPE), materiales a utilizar, organización del juego, descripción del juego y

reglas.

Estos, se adaptaron a las características psicológicas, pedagógicas y sociales de los profesores guías. Se proyectan generalmente interrelacionados con las asignaturas del grado, viendo al MPE como un complemento práctico de estas. Se vincula teoría-práctica en contexto social en dependencia de sus capacidades físicas, pues el juego es social por naturaleza.

Contenido del manual de juegos.

El manual es resultado de una tesis de maestría, ya defendida, y contiene 41 juegos los que están metodológicamente estructurados y cuentan con ilustraciones que facilitan su comprensión en el contexto de la vida en condiciones de campaña. No obstante, los autores reflejan algunos elementos imprescindibles para su correcta aplicación; entre los que se destacan:

- Enseñar con facilidad sobre la base de reglas precisas, sin depender de la casualidad. Se aconseja tener en cuenta las características de los guías.
- Lograr la participación del número exacto de jugadores en dependencia del tipo de juego, duración y contenido.
- Se requiere de un espacio que se corresponda con la magnitud del juego.
- No debe existir jugadores ociosos, cada uno con misiona individuales o colectivas.
- Es preciso lograr un equilibrio entre esfuerzos y descanso para asegurar la motivación y el esparcimiento.
- De ser posible, jugarlo repetidamente, hasta lograr el aprendizaje del contenido y las habilidades necesarias para su transmisión posterior a los pioneros exploradores.

Los juegos no son puros para un contenido específico, por tal razón, los guías deben estudiar y seleccionar, en detalle, el que resulte más conveniente para el contenido, la habilidad a desarrollar y las capacidades físicas a tratar. Se pueden adaptar a las condiciones de organización escolar, por lo que están libre de esquemas, dan un margen a la creatividad y a la posibilidad de recreación sana de los guías, por estas razones se sugieren emplear en las acampadas, excursiones, días del explorador, en horarios de potsalmuerzo, de recreo, en los turnos de capacitación pioneril y en actividades en la naturaleza hagamos deporte.

Los juegos propuestos en el manual se mencionan a continuación, ya que por su extensión no es posible incluirlos a todos en esta ponencia con la amplitud que merece. Juego 1. Hazlo con el bordón. Juego 2. Relevos con mensaje. Juego 3. Explorador equilibrista. Juego 4. Búsqueda de sonidos. Juego 5. En campaña como el Maestro. Juego 6. Huye que te atrapo. Juego 7. Cambio de posición. Juego 8. La pesca. Juego 9. El explorador rígido. Juego 10. Saltando como un conejo. Juego 11. Atrapando el bordón. Juego 12. Descubriendo mensajes. Juego

13. La cuerda. Juego 14. Explorador vigilante. Juego 15. Como un chipoyo. Juego 16. Buscando a los desaparecidos. Juego 17. Rescate de exploradores. Juego 18. Observa y memoriza. Juego 19. Siguiendo tus huellas. Juego 20. En los montes, monte soy. Juego 21. La casita. Juego 22. El laberinto. Juego 23. Senda traviesa. Juego 24. Camaradas. Juego 25. Siguiendo tu huella. Juego 26. Observar no es mirar. Juego 27. El botiquín de campaña. Juego 28. Señales en el bosque. Juego 29. Los observadores. Juego 30. Determina el acimut. Juego 31. Escalando hasta la cima. Juego 32. El hábil explorador. Juego 33. Misión cumplida. Juego 34. La feria en el bosque. Juego 35. ¡Oh que feliz! Juego 36. La cadena de exploradores. Juego 37. Relevos seguros. Juego 38. El cazador. Juego 39. Como un majá. Juego 40. Atrapando colas. Juego 41. De fiesta en el campamento.

Ejemplo de algunos juegos del manual

Juego 1

Título. Hazlo con el bordón.

Objetivo. Aplicar las utilidades del bordón en contextos reales de la vida en condiciones de campaña.

Materiales. Bordonos de cada guía/explorador, utensilios de diversos tipos, pueden ser naturales: frutas, palos, ramas de árboles: utensilios de los exploradores: sogas, mochilas, sombreros, zapatos, etc.

Organización del juego. Se divide la tropa en dos o más equipos en dependencia de la disponibilidad de medios con que se cuente. Se colocan en un punto de partida por dúos y se colocan los objetos en un lugar distante entre 30 y 50 metros, dentro de un círculo o en un recipiente apropiado.

Desarrollo del juego. Al sonido del silbato saldrán los exploradores/guías por parejas corriendo hacia el lugar donde están los objetos en el recipiente, seleccionan uno de ellos y lo colocan sobre el bordón o los bordones y lo transportan hacia el punto de partida, donde estará otro recipiente o círculo donde lo depositarán.

Variantes.

El juego puede ser variado en dependencia de la cantidad de medios, pero se pueden aplicar otras variantes, siempre por equipos, entre estas se destacan:

- Marcar un sendero/ruta por diversos terrenos en cuyo recorrido los guías van aplicando las utilidades del bordón, ejemplo: brincar una zanja, tumbar frutas, espantar algún animal, confeccionar camillas, hacer cadenas, escalar un tramo de montaña, hacer escaleras, azar viandas, realizar construcciones rústicas, entre otras. Para esto se pueden aplicar variantes a partir de dejar en esos lugares alguna tarjeta o señal que les indique lo que hay que hacer (construcciones rústicas, cocinar alimentos, hacer fuego trípode, etc). Es imprescindible que exista un profesor o personal debidamente preparado que evalúe el desempeño de los exploradores/guías ante cada situación presentada. Puede ser además:
- **Escribir en la tarjeta:** “Se ha caído un explorador y se lastimó, es necesario su traslado hacia el campamento o un lugar apropiado para recibir atención médica” ¿qué harían ustedes?
- Se deben desplazar en horario nocturno hacia un nuevo campamento, lo complejo del camino exige la cooperación para que no se extravíe ningún guía en la oscuridad ¿qué haría usted para evitar que esto ocurra? Se puede hacer referencia a otros ejemplos en dependencia de la creatividad de los profesores guías.



Figura 1. Demostración del juego “Hazlo con el bordón”. (Se practica los primeros auxilios con dos bordones).

Reglas.

- Si en el traslado se cae algún objeto, deben recogerlo y colocarse en el punto donde se cayó para continuar su recorrido.

- Es obligatorio que el traslado sea realizado por los dos competidores.
- Los próximos competidores saldrán una vez que hayan pasado los que aplican la utilidad del bordón.
- En caso de que se le den misiones en tarjetas serán descalificados si no las cumplen en correspondencia con la orden emitida.
- Gana el equipo que primero termine y con más calidad.

Nota: En caso de realizarse construcciones, se medirá: cumplimiento del objetivo para el fin destinado, originalidad, calidad de la construcción, estética, uso racional del bordón, creatividad, ajuste al tiempo, uso de los recursos naturales, adaptación al medio para la vida en campaña, entre otros aspectos que se consideren importantes por parte de los organizadores de la actividad.

Juego 5.

Título. En campaña como el Maestro.

Objetivo. Cocinar alimentos con y sin utensilios de cocina en condiciones de campaña aplicando los diferentes tipos de fuegos, el uso del cuchillo y el machete.

Materiales. Papa u otro tipo de vianda, fósforo, cuchillo o machete, madera seca, cazuela, recipiente con agua, olla o jarro para hervir.

Organización del juego. Se subdivide la tropa en equipos, tanto como sean posibles, en dependencia de la cantidad de participantes, preferiblemente entre 10 y 12 miembros. Es imprescindible asegurar las viandas que se van a emplear, cuidando que sea la misma cantidad para cada equipo y del mismo tipo, aspecto, que el profesor guía debe prever y de ser posible ayudar a su materialización. Se debe recordar las medidas de seguridad para el trabajo con el cuchillo, el machete y la precaución con el agua caliente, para lo cual, es importante que cada equipo cuente con un guía experimentado, cuya función es evitar que se puedan cometer accidentes y a la vez servirá de juez.

Descripción del juego. Para lograr el éxito del mismo, se les pide a los exploradores/guías que traigan algún tipo de vianda o de ser posible, el profesor, con el apoyo de la institución escolar la garantiza, para asegurar que todos sean del mismo tipo y no hallan grandes diferencias. Se

distribuyen las viandas en partes iguales entre las tropas o equipos presentes, los que tendrán un jefe, el que organizará la estrategia del juego de conjunto los demás miembros.

El profesor responsable del juego, debe acordado a los guías/exploradores el tiempo destinado para el juego. Al concluir el mismo se dará la señal, previamente acordada, a través del silbato o de algún medio sonoro, indicando que las tropas deben presentarse en el lugar acordado con sus viandas cocinadas.

Para valorar la calidad de los alimentos cocinados, se tendrán en cuenta los aspectos siguientes:

- Calidad de la cocción (sabor, textura, color, olor).
- Presentación del plato (elaborar mesas rústicas, catauros, platos, adornos, etcétera).
- Exposición del proceso seguido.
- Acompañamiento con otros recursos naturales (plantas comestibles silvestres u aromáticas, entre otros aspectos).

Nota: Si los profesores/guías no llevan ollas pueden asar las viandas utilizando los diferentes tipos de fuegos aprendidos, sobretodo, el polinesio, en pinchos, pastor corredor o el trípode.

Variante en el horario nocturno.

En este horario el juego persigue como objetivo además, que los competidores asuman responsabilidad ante la custodia (vigilancia) de sus pertenencias.

Organización. El profesor les da a las tropas una hora o treinta minutos, para buscar el lugar secreto de operaciones, en el cual deben cocinar las viandas que han traído en el tiempo establecido.

Se les advierte que durante este tiempo, el resto de las tropas tratarán de entorpecer sus labores de cocción, para evitarlo, deben trazar sus estrategias y así poder cumplir con sus objetivos.

Ejemplo de acciones que pueden realizar, como parte de la estrategia para desarrollar el juego:

- Establecer un sistema de guardia para evitar que les apaguen el fogón o les sustraigan los recursos; crear contraseñas o señales visibles que les permitan identificar a sus miembros en la oscuridad; instaurar formas de enmascaramiento para sus miembros; crear un puesto de observación por las rutas más importantes; organizar una patrulla de exploración para tratar de descubrir el lugar de operaciones de los demás e intentar entorpecer el proceso de cocción, así como protegerse de los posibles intrusos; hacer trampas caza bobos;

Una vez organizado todo y cumplido con las indicaciones recibidas, el profesor guía sonará el silbato o una campana indicando que el juego comienza, poniendo en práctica todas las estrategias posibles. También, los equipos pueden realizar trampas para sorprender a los invasores que intentarán obstaculizar el cumplimiento de su misión. En el caso de que las tropas estuvieran acampando de día, pueden seleccionar el puesto de operaciones de manera secreta, ahorrándose el trabajo en el horario nocturno.



Figura 2. Demostración del juego “En campaña como el Maestro”. Los guías construyen objetos rústicos y cocinan alimentos en condiciones de la vida en campaña.

Reglas.

- En caso de que algún equipo termine antes, no saldrá del lugar hasta recibir la señal acordada.
- Ganará el equipo que logre cocinar los alimentos en el tiempo establecido, presentándose ante el guía de la tropa o escuela.
- No se podrán prestar utensilios de cocina ni alimentos, todo debe ser previsto creativamente por cada equipo.

Será objeto de descalificación si: algún equipo descuida la guardia y es apagado su fuego; si se infiltra algún contrario en un equipo y no es descubierto; si pasado diez minutos la tropa no se presenta en el lugar acordado.

Juego 20

Título. En los montes, monte soy.

Objetivo. Aplicar las habilidades físico-recreativas adquiridas en la aplicación de las técnicas de exploración y campismo para la supervivencia en condiciones de la vida en campaña del Movimiento de Pioneros Exploradores.

Materiales. Pueden ser diversos (machetes, cuchillos, yaguas, güiras, sacos, palos o bordones, hojas o ramas de las plantas). Todo, en dependencia de las situaciones de aprendizaje que el

guía, con su creatividad e iniciativas, sea capaz de propiciar.

Organización del juego. Dividir a la tropa en equipos. Indicar con suficiente tiempo de antelación (una semana como mínimo) los materiales que deben traer y controlarlos sistemáticamente.

Descripción del juego. Los estudiantes y los profesores se encuentran en un lugar determinado de la universidad, área de acampar u otro sitio acordado. Se les comunica a los guías, previamente, que van a desarrollar una actividad que requiere de su ingenio y creatividad, para la cual deben traer diversos materiales (ya mencionados anteriormente). Antes de realizar el juego, el profesor debe cerciorarse del cumplimiento de las orientaciones dadas con antelación y controlar si los exploradores/guías trajeron los materiales acordados. Luego, inicia el recorrido hacia el lugar previsto y una vez instalados allí les plantea la siguiente **misión**:

Para almorzar, cada equipo debe azar viandas y cocinar huevos sin utensilios de cocina (asegurarse de la presencia de otros profesores para evitar accidentes y a la vez enseñar a los exploradores/guías a manipular los alimentos, el uso del bordón y el tipo de leña que se puede emplear). En ese mismo período de tiempo, les puede plantear otras tareas, **ejemplo:** para poderlo comer, hay que elaborar los platos y las cucharas con objetos de la naturaleza.



Figura 3. Demostración del juego “**En los montes, monte soy**”. Se construye una hamaca de palos rústicos en campaña.

Variantes: Se les puede decir a los guías, una vez llegados al área de acampar, que se deben quedar hasta el otro día, por lo que, no deben dormir a la intemperie. (Esto da la posibilidad de construir, cobertores o varaentieras). Otra situación o tarea puede ser hay que sentarse y no debe hacerse en el suelo, sobre el césped o sobre las piedras, (por lo que deben construir bancos rústicos) o que, para poder caminar por el bosque deben construir sus propios zapatos.

Reglas.

➤ Si en el transcurso del juego y mediante la utilización de los materiales se produce algún

accidente se descalifica al equipo.

➤ Se considera incumplidor de la categoría al pionero u equipo que no llegue a cumplir alguna de las tareas encomendadas.

➤ Gana el equipo que más tareas cumpla y con más calidad.

Nota. Se pueden crear tantas situaciones o tareas como sea posible, en dependencia del nivel de creatividad y conocimiento del profesor, apoyados en el cumplimiento de los contenidos de los niveles de capacitación a vencer.

Juego 32

Título. El hábil explorador.

Objetivo. Desarrollar habilidades en el manejo de instrumentos de trabajo propios de los exploradores en diversas construcciones de la vida en campaña que aseguren la formación profesional como guía de pioneros.

Materiales. Variados en dependencia de las habilidades a desarrollar (machetes, cuchillos, tijeras, palos rústicos, sogas, bejucos, ariques de yaguas, guanos, sacos, entre otros).

Organización del juego. Dividir el grupo en dos o más en dependencia de la cantidad, no debe exceder de cinco. Plantearles la misión y distribuirles las tareas de manera dirigida para evaluarlos por su cumplimiento al finalizar la misma. Darle tiempo para que busquen los materiales o el guía debe garantizarlos en dependencia de lo que se va a realizar.

Descripción del juego. Una vez conformados los equipos, se les encomienda la misión de manera oral y se le comunica que tendrán 1 hora para concluir la tarea indicada, pasado ese tiempo, ellos deben exponer ante el resto de los exploradores/guías y los profesores la manera en que cumplieron la misma, así como, la utilidad de los objetos creados. El profesor comprobará la utilidad de la mochila echándole dentro objetos para que sean transportados por el explorador/guía que la confeccionó, procederá igual con los demás objetos.

Ejemplo de misiones:

El **primero** confeccionará un fuego cónico. El **segundo** improvisará una mochila con un saco.

El **tercero** construirá una cuchara y un plato con materiales del medio natural. El **cuarto** realizará en dos palos el amarre cuadrado y con tres el fuego trípode. El **quinto** demostrará las utilidades del bordón.

Así puede darles otras misiones que pueden variar en dependencia del contenido a vencer en

los niveles de capacitación o de forma colectiva con el mismo nivel de complejidad (hacer un banco, una zapatera, etc). Confeccionar nuevos fuegos como el de caravana, en pinchos, polinesio, entre otros. Hacer algunos nudos y demostrar su utilidad.

Nota: el profesor puede seleccionar más competidores por cada equipo y darles misiones, pero estas deben estar escritas en un papel y ser escogidas por los exploradores al azar dentro de un sombrero, caja, u otro objeto.



Figura 4. Demostración del juego “El hábil explorador”. A la izquierda: cocinando alimentos en campaña y construyendo platos rústicos. A la derecha: muestra de objetos rústicos realizados en campaña.

Reglas.

- Se debe comprobar la utilidad del objeto confeccionado para el fin destinado.
- Gana el equipo cuyos exploradores hayan realizado los objetos o cumplido la misión de manera más objetiva y con más rapidez.
- No debe existir intercambio entre los competidores, los guías y el resto de los exploradores.
- La misión o tarea es de obligatorio cumplimiento, no se acepta el cumplimiento parcial.

Juego 41.

Título. De fiesta en el campamento.

Objetivo. Utilizar materiales variados de la naturaleza que propicien la creatividad sociocultural en condiciones de campaña, el esparcimiento y la recreación sana de los exploradores/guías.

Materiales. Diversos, todos los que el contexto natural donde se desarrolla el juego pueda aportar (madera, pencas de guanos, bejucos, yaguas de palma, güiras), además, otros artificiales (machetes, cuchillos), entre otros.

Organización del juego. Esta actividad requiere para su éxito que se conciba con varios días de antelación, con el propósito de que los exploradores/guías puedan buscar los medios y recursos indispensables desde el punto de vista material, por tanto, es obligación del profesor planificarlo y orientarlo adecuadamente. En este proceso se deben organizar las tropas por equipos y explicarle que en el juego no se pueden emplear medios artificiales, para la confección

de la carroza, la vestimenta de la comparsa, ni la estrellita. Se le debe sugerir que preparen con tiempo de antelación la coreografía de la comparsa que se va a emplear, esto es creación de cada tropa con la ayuda de los profesores. Aprovechar la ocasión para hacer el sorteo (orden en que se irán presentando las tropas). Determinar el lugar donde se presentarán, la hora y el orden de competencia.

Desarrollo del juego. Con todos los recursos y medios previstos y asegurados, el profesor que dirige el juego, les plantea que en el campamento se va a realizar una fiesta que se nombra “**Carnaval rústico**”, para lo cual, ellos, se han venido preparando desde hace algún tiempo, les comunica, que tendrán todo el día para preparar su carroza, su comparsa y su estrellita, que todo se debe presentar en el horario nocturno a la luz de la luna, algún medio de iluminación o de la fogata. Aunque en la elaboración se emplean recursos artificiales creados por el hombre (machetes, cuchillos, etc.), en la presentación de la carroza, la comparsa y la estrellita, queda prohibido su uso, por lo tanto, todo debe ser con recursos de la naturaleza, deben trabajar junto los exploradores/guías en el diseño, de cada elemento con el esfuerzo colectivo, la creatividad, las iniciativas y el talento artístico que cada uno posee (se pueden utilizar a los instructores de arte o a docentes de que imparten la asignatura Educación Musical y Plástica.

Para la evaluación de cada aspecto previsto (estrellitas, comparsa y carroza) se tendrán en cuenta los aspectos siguientes:

- **Carroza:** fortaleza, diseño, creatividad, uso de recursos naturales.
- **Comparsa:** originalidad, empleo de recursos naturales, coreografía, acoplamiento, participación colectiva, acompañamiento musical (conga).
- **Estrellita:** empleo de recursos naturales, estética, originalidad, movilidad y vestuario.



Figura 5. Demostración del juego “De fiesta en el campamento”. Se observa la carroza rústica y la comparsa con su vestimenta utilizando los recursos naturales.

Reglas.

- No se pueden presentar recursos artificiales, perderán cinco puntos por cada uno que se

observe.

- Cada aspecto a evaluar se realizará sobre la base de cinco puntos, para lo cual es preciso ir comparando el trabajo de cada equipo por aspecto (estrellita, comparsa y carroza) e irles dando los puntos en dependencia de lo comparado.
- Gana el equipo que más puntos acumule.

Nota: si el profesor lo considera, para lograr una mayor motivación, puede ir dando los resultados por aspectos comparado y al final por la sumatoria de puntos, decir el ganador.

Constatación de la factibilidad del manual de juegos

El manual de juegos fue sometido a consulta de 16 especialistas mediante una encuesta, los que, en dos rondas de intercambios, manifestaron su efectividad y pertinencia para su aplicación en la práctica educativa.

Posteriormente, se instrumentó en la muestra seleccionada, evaluando su impacto mediante la realización de una **guía de observación**, como diagnóstico final, que contenía los indicadores planteados en las dos dimensiones: **interrelación físico-recreativa con el medio natural y social en las actividades del Movimiento de Pioneros Exploradores; y desarrollo de capacidades y habilidades físicas para la vida en campaña.**

Al resumir los resultados de las dos dimensiones, se reconoce la adecuada preparación físico-recreativa de los profesores guías del Movimiento de Pioneros Exploradores para la vida en campaña, lo que se avala en los aspectos siguientes:

El 100 % reconoce las actividades de juegos que se realizaron en el Movimiento de Pioneros Exploradores para la preparación físico-recreativa, que repercuten en el desarrollo de capacidades físicas que los prepara para desarrollar las acampadas, escalamiento de montañas, primeros auxilios, nudos y amarres, cocinar alimentos en campaña, realizar excursiones, hacer juegos y enmascararse.

Se pudo observar además, la organización y planificación mostrada para desarrollar cada aspecto de los juegos, la unidad para resolver los problemas presentados, la cooperación y el aprovechamiento de los recursos naturales, buen uso del bordón, del el hacha, el machete y el

cuchillo, para el cumplimiento de diversas tareas en condiciones de campaña. Construyeron fuegos para calentarse y lo emplearon para cocinar en el monte, para alumbrarse, para hacer señales y comprendieron los daños que su uso deliberado e irresponsable ocasiona en el área. Emplearon las pistas y señales para adentrarse en el bosque. Aprendieron diversos nudos y amarres y compartían las sogas con los que tenían mayor dificultad, entre los más mencionados se destacaron: ocho simples, ballestrinque, margarita, arrastre, llano plano y dos cotes.

Se orientaron en el monte, tanto de noche como de día. Practicaron primeros auxilios y cada tropa llevaba su botiquín de campaña. Se enmascararon aprovechando los recursos de la naturaleza. Cocinaron alimentos sin utensilios. Aprendieron a conocer y utilizar plantas medicinales y comestibles al hombre existente en el monte. Utilizaron adecuadamente los amarres en las construcciones rústicas e integraron contenidos del movimiento con las asignaturas docentes.

CONCLUSIONES

1. El manual de juegos elaborado, a partir de insuficiencias detectadas en la práctica, contribuyó a la preparación físico-recreativa de los profesores guías del MPE para la vida en campaña, el que se adecuó a las condiciones naturales y sociales de cada lugar mediante la integración de factores comunitarios con una concepción interdisciplinaria y la participación protagónica de los implicados.
2. Los especialistas consultados evaluaron de satisfactorio el manual de juegos elaborados para la preparación físico-recreativa de los profesores guías del MPE, cuya constatación empírica, mediante una observación científica, permitió corroborar su efectividad práctica en condiciones de campaña.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, V, R. (2022). Manual metodológico para guías y colaboradores del Movimiento de Pioneros Exploradores, orientaciones metodológicas. (En proceso de aprobación).
- Baró Moyet, E. (2021). La preparación del docente para la formación del estudiante de la Licenciatura en Educación Primaria como guía de pioneros. Tesis en Opción al Grado

Científico de Doctor en Ciencias de la Educación. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. La Habana.

Castro, Ruz, F. (1981). Discurso pronunciado por el Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz en el Acto Central por el Día de los Niños, efectuado en Santo Domingo, Sierra Maestra, el 19 de Julio, párr. 19, 20. Sitio Fidel Soldado de las ideas. <http://www.fidelcastro.cu/es/discursos/discurso-pronunciado-en-el-acto-central-por-el-dia-de-los-ninos-efectuado-en-santo-domingo>.

Dantas, E. H. (2019). La práctica de la preparación física. Barcelona: Paidotribo. https://books.google.com/cu/books/about/La_pr%C3%A1ctica_de_la_preparaci%C3%B3n_f%C3%ADsica.html?id=atetDwAAQBAJ&source=kp_book_description&redir_esc=y

García, R., y Lizandra, J. (2022). La hibridación de los modelos pedagógicos de aprendizaje cooperativo y educación aventura como estrategia didáctica para la mejora de la convivencia y la gestión de conflictos en el aula: una experiencia práctica desde las clases de educación física y tu. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación (43), 1037-1048. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8106408>

González Ramírez, I. (2023). El pensamiento ambientalista de Fidel Castro en el Movimiento de Pioneros Exploradores. XIV Congreso de Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible. XIV Convención Científica Internacional sobre Medio Ambiente y Desarrollo. La Habana.

Gill, D. M. (2020). Relación entre VO₂máx. y velocidad aeróbica máxima en jugadores profesionales del fútbol paraguayo. Lecturas: Educación Física y Deportes, 25 (271). <https://doi.org/10.46642/efd.v25i271.2350>

Gutiérrez Yunga, C. J., & Barahona Álvarez, Ángel R. (2024). Actividades físicas recreativas para la prevención de conductas inadecuadas en los estudiantes de tercer año de bachillerato. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades 5 (5), 3808 – 3824. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2895>.

Jimbo, A. (2024). La actividad física recreativa y su efecto en el comportamiento sedentario del adolescente. GADE:Revista Científica, 4(1), 312-326. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/392>

López, Llerena, L. Rodríguez, Torres, E. y Herrera, Arencibia, L. (2023). Estrategia pedagógica para la preparación del profesor de Educación Física como mediador de conflictos. Revista PODIUM, septiembre-diciembre 2023; 18 (3):e1474. ISSN: 1996–2452 RNPS: 2148. <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1474>.

Morales, S. C., & González, S. A. (2021). Preparación física y deportiva. Quito, Ecuador: Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. 19 de enero de 2021. <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/10201/1/Preparacion%20fisica%20y%20deportivaf.pdf>.

- Ochog Morales D. A. Calero Morales, S. (2023). Importancia del VO₂máx y la capacidad de recuperación de los futbolistas. PODIUM, Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, Volumen 18, Número 1. <https://podium.upr.edu.co/index.php/podium/article/view/1397>
- Suárez, G, G. Acosta, V, R. Almaguer, M, A. (2020). El Movimiento de Pioneros Exploradores terrestre en el nivel educativo primaria como proceso clave en la gestión de los centros de pioneros exploradores. Tlatemoani, Revista Académica de Investigación, Editada por Eumed.net, España (No. 34), p. 74. <https://www.eumed.net/rev/tlatemoani/34/pioneros-exploradores.pdf>.
- Suárez, G, G. Acosta, V, R. Almaguer, M, A. (2020). El Movimiento de Pioneros Exploradores terrestre en el nivel educativo primaria como proceso clave en la gestión de los centros de pioneros exploradores. Tlatemoani, Revista Académica de Investigación, Editada por Eumed.net, España (No. 34), p. 74. <https://www.eumed.net/rev/tlatemoani/34/pioneros-exploradores.pdf>.
- Suárez Gómez, Geobel; Boizan Mesa, Radine y Ricardo Pena, Yanisbel. (2023). La autodirección pioneril en las misiones del movimiento de pioneros exploradores. EduSol [online]. 2021, vol.21, n. 75 [citado 2023-03-23], pp.169-184. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S172980912021000200169&lng=es&nrm=iso. E pub 21-Abr-2021. ISSN 1729-8091.