



UNIVERSIDAD CARLOS RAFAEL RODRÍGUEZ
FACULTAD DE LAS CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA Y EL DEPORTE

Trabajo de Diploma

En opción al Título de Licenciado en Cultura Física.

*“JUEGOS PARA MEJORAR HABILIDADES MOTRICES
BÁSICAS EN PRIMER GRADO.”*

Autora: Leidy Ramírez Yera

Tutor: MsC. Oscar Muñoz Hernández.

Cienfuegos

Curso: 2014 – 2015

PENSAMIENTO

*“Inculcarle el hábito de la educación física,
enseñarle el deporte, ayuda físicamente al niño y
ayuda mentalmente al niño, lo prepara para la
vida...”*

*Fidel Castro Ruz
octubre de 1964*

AGRADECIMIENTOS

*A todos los que de una forma u otra me ayudaron
con mi trabajo, gracias.*

DEDICATORIA

A mi familia y en especial a mis hijos

Bárbaro Jesús y Álvaro Jesús.

A la Revolución Cubana que me da

la posibilidad de ser licenciada.

RESUMEN

RESUMEN

La actividad lúdica es muy importante para el niño, tiene un valor educativo esencial como factor del desarrollo, el juego ocupa dentro de los medios de expresión un lugar privilegiado. No podemos considerarlo solo como un pasatiempo o diversión: es también un aprendizaje para la vida adulta. Es una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del niño como elemento formador y desarrollador. En las edades tempranas constituye una necesidad para el desarrollo motriz, es al profesor de Educación Física al que le corresponde en gran medida prepararlo para estas actividades, más cuando queremos y tratamos desde la niñez que tengan un crecimiento armónico y una salud sostenible, este trabajo esta encaminado a realizar una propuesta de juegos para los niños del primer grado del centro escolar Julio Antonio Mella del Consejo Popular Pepito Tey, donde se pudo observar en las visitas a clases tanto de control como de ayuda metodológica a los profesores por parte de metodólogos o técnicos que atienden este nivel de enseñanza, de igual modo una vez aplicado el diagnóstico pudimos constatar que existen dificultades en habilidades motrices básicas aunque realizan la carrera, los saltos y los lanzamientos no logran estar en correspondencia con la edad y los objetivos del grado ya vencido. Esta investigación está dirigida al primer grado en específico, producto a la zona rural donde está enclavada la escuela, al poco reconocimiento e importancia que le concede la familia al Programa Educa a Tu Hijo y a la falta de personal especializado que atienda el grado preescolar.

SUMMARY:

The activity ludic is very important for the boy, he/she has a value educational essential as factor of the development, and the game occupies inside the expression means a privileged place. We cannot consider it alone as a hobby or amusement: it is also a learning for the mature life. It is a spontaneous and pleasant activity that contributes to the boy's integral education like element formador and developer. In the early ages it constitutes a necessity for the motive development, it is the professor of Physical Education to which corresponds him in great measure to prepare it for these activities, but when we want and we try from the childhood that you/they have a harmonic growth and a sustainable health, this work this guided to carry out a proposal of a system of games for the children of the first grade of the school center Julio Antonio it Dents of the Popular Council Pepito Tey, where one could observe in the visits to so much classes of control like of methodological help to the professors on the part of methodologies or technicians that assist this teaching level, in a same way once applied the diagnosis could verify that difficulties exist in basic motive abilities although they carry out the career, the jumps and the launchings are not able to already be in correspondence with the age and the objectives of the grade conquered. This investigation is directed to the 1er grade in I specify, product to the rural area where it is located the school, to the little recognition and importance that it grants the family to the Program Educates Your Son and specialized personnel's lack that he/she assists the grade prescolar.

Índice

INDICE	
RESUMEN	
CAPITULO I	
1.1 Introducción	1
1.2 Situación Problémica	5
1.3 Problema científico	5
1.4 Objeto de la investigación	5
1.5 Campo de acción	5
1.6 Objetivo general	5
1.7 Objetivo específico	6
1.8 Idea a defender	
CAPITULO II	
Marco teórico	7
2.1 Concepto y caracterización de juego	7
2.2 El juego en tiempo complementario	8
2.3 Clasificación de los juegos	9
2.4 Tratamiento didáctico del juego	13
2.5 Consideraciones específicas	17
2.6 Características del desarrollo motor en la etapa de 3 -6 años	20
2.7 Características de la asignatura en el grado	21
2.8 Objetivos de la asignatura en el grado	22
CAPITULO III	
3.1 Metodología	25
3.2 Propuesta de juegos para mejorar las habilidades motrices básicas saltar, correr y lanzar	27
CAPITULO IV	
4.1 Análisis de los resultados	34
Conclusiones	35
Recomendaciones	36
Bibliografía	
Anexos	

Capítulo I

CAPITULO: I

1.1 INTRODUCCION:

Los juegos, son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa. Ellos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trasciende los tiempos y los espacios, no conoce las fronteras, su idioma es internacional pues cuando se juega no hay barrera para su comprensión, a través del juego resulta más fácil comprender cualquier información.

El juego es una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del niño como elemento formador y desarrollador.

Se caracteriza como un medio de educación pedagógica complejo. Su complejidad está dada en la formación de los hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de cualidades vitales importantes, tales como físicas, intelectuales, morales y volitivas, de ahí su importancia y el interés en que se apliquen como elemento esencial dentro de la clase, que a su vez es la forma fundamental de la Educación Física Escolar.

A través de diversos períodos históricos, muchos autores de diferentes países, observando el juego infantil han tratado de esclarecer el origen de esta interesante actividad, no obstante, aún existen algunos puntos de vista en análisis y discusión.

Pero sí todos coinciden en plantear que en todas partes del mundo, donde han aparecido sociedades humanas, han existido los juegos.

El hombre primitivo tuvo por necesidad que participar en actividades físicas rudimentaria de carácter natural, a fin de asegurar su existencia, casi indefenso ante la naturaleza, caza, pesca y lucha constantemente frente al medio donde vivía.

Estas actividades rudimentarias que realizaban, asociadas con el trabajo y la propia vida, derivan un proceso evolutivo que en cierto momento presenta rasgo de organización, con algún contenido más o menos consciente y metódico, lo que permitió asegurar que los juegos son tan antiguos como el hombre mismo, permitiendo que se establezca una estrecha relación entre el juego y las actividades laborales del hombre.

Los profundos estudios sobre los hechos históricos, le permiten llegar a la conclusión de que “el juego es el hijo del trabajo”. El juego surgió históricamente como una necesidad del trabajo, lo que significa que el hombre en su desarrollo antes de haber jugado tuvo

necesidad de trabajar para poder subsistir. Los juegos, el canto y el baile inicialmente, acompañaban al trabajo, separándose posteriormente para convertirse en una actividad independiente, sin embargo, el contenido y variedad de los juegos se determina siempre por las condiciones sociales, el carácter del trabajo, cambiando el mismo, de acuerdo a las condiciones históricas de la vida del hombre.

El problema del origen del juego se complica al analizar otros elementos. De todos es conocido que el niño antes de trabajar juega, en ocasiones, imitando los instrumentos de trabajo. Lo que para el hombre es una actividad cotidiana, para el niño es una actividad de juego, preparándolo para el trabajo que habrá de realizar normalmente, cuando se convierta en adulto.

El juego es producto de la actividad, en la que el hombre transforma la realidad y modifica el mundo. El carácter del juego, en el hombre estriba en la actitud de transformar la realidad reproduciéndola.

Si bien la evolución del niño y la necesidad de sus juegos, se nos presentan como realidades universales, no por ello deja de estar el juego enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se observa a través de los juegos y los juguetes creados por ellos, la práctica y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por características étnicas y sociales específicas.

Cuando se analizan los juegos que se desarrollan en las diferentes partes del mundo, encontramos puntos en los que se asemejan y puntos que lo diferencian.

Al estudiar las etapas esenciales del desarrollo psíquico del niño, tal como se traduce a través de sus juegos, se observa frecuentemente la estrecha dependencia con respecto al medio, cualquiera que sea el objetivo o punto de vista con que se analiza, hay que tener presente, que el juego del niño está en relación directa con la sociedad en que vivimos.

La aparición y el desarrollo del juego están estrechamente relacionados con la aparición de las actividades laborales del hombre.

Dentro de los juegos motrices como medio de la Educación Física se destaca fundamentalmente la variedad de movimientos que puedan adquirir diferentes características como por ejemplo: Juegos donde predominan las carreras, los saltos, los lanzamientos, etc. Y que nos dan la posibilidad de desarrollar los movimientos básicos de movilidad o perfeccionar las capacidades motrices.

Cada profesor debe tener una imagen clara del juego que enseñará a sus alumnos. La lógica estructurada de los juegos, los motivos e intereses de los participantes, las circunstancias en las cuales se ve obligado a participar cada uno, exige que el profesor utilice los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos y con ello, garantizará el dominio por parte de los alumnos del contenido del juego y su participación activa en los mismos.

Desde siempre la palabra juego ha puesto en movimiento a una gran variedad de ciencias que se han preocupado por su estudio. Es por eso que para:

Ortega (1967), filósofo: " La actividad original y primera de la vida es siempre espontánea, lujosa, de intención superflua, es libre de expresión de una energía preexistente".

Platón, filósofo: "La vida debe ser vivida, y hay que sacrificar, cantar y danzar jugando ciertos juegos para congraciarse con los dioses... y conseguir la victoria". (Ubica a los hombres como juguetes de los dioses).

Huizinga (1972): "El juego es más viejo que la cultura". (Ahí dice cómo se cree que el juego ya existiese antes de que el hombre poblara la tierra en especies animales).

M.Klein: "Por medio del juego el niño expresa de manera simbólica sus fantasías, sus fantasmas, sus deseos. Las experiencias que vive".

La actividad lúdica es muy importante en el niño pequeño, que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo. Tiene, por tanto, un valor educativo esencial como factor de desarrollo, como gimnasia física y mental, como estímulo del espíritu,... El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. No podemos considerarlo sólo como un pasatiempo o diversión: es también un aprendizaje para la vida adulta. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo. Desde el punto de vista del desarrollo de la persona el juego es una necesidad porque inicia una buena relación con la realidad y porque de una forma placentera se introduce en el mundo de las relaciones sociales.

Si el proceso de aprendizaje que está incluido en los juegos es el de "aprendizaje para el desarrollo", del que habló Vygotsky, el contenido de lo que se aprende debe referirse a aspectos relevantes de la vida. En los juegos se aprende a conocer a los otros y saber qué esperar de ellos; a conocerse a sí mismo y saber hasta dónde se puede llegar en qué circunstancias posibles. Unas de las características principales son tanto la tranquilidad como

alegría emocional que supone la conciencia de saber que sólo es un juego. El contenido básico de los juegos es la experiencia interpsicológica sobre la cual tiene lugar los acontecimientos cognitivos, afectivos, emocionales y sociales que dan significado a los acontecimientos individuales. En los juegos se aprenden facetas particulares de ese proceso tan complejo que es el de irse convirtiendo en persona., o sea, el ir adquiriendo una identidad social desde la cual pueda interpretarse a sí mismo y al sentido de las cosas. Así podremos decir que el juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación; por tanto es de esperar que se halle íntimamente relacionado con estas áreas de desarrollo. El juego del niño tiende, en todo momento, a la representación, a la simbolización, a la abstracción "del acto al pensamiento", según la idea clave de la teoría de Wallón. La explicación de esta teoría nos indica cómo el proceso del primer movimiento del niño deviene en juegos y más tarde en simbolismos y abstracciones.

Dos razones fundamentales nos sirven de argumento para adentrarnos en los aspectos teórico-conceptuales de la presente tesis, los cuales podríamos resumir en:

1. La utilización de juegos en el ámbito educativo viene determinado por diversas investigaciones científicas, desarrolladas (Parlebas, 1988 y 1977, PIAGET, J.1977;...) en el campo de la Actividad Física, sobre la transferencia positiva de que los juegos tienen en el desarrollo equilibrado del niño.

2. Por otro lado, los aspectos educativos, lúdicos, motivadores y de carácter cultural (juegos deportivos, tradicionales y populares), sus posibilidades para el desarrollo motriz, el desarrollo de la socialización, la creatividad, etc., hacen del juego el medio ideal para el desarrollo de los niños (as) en el tiempo complementario.

Muchos son los autores que han investigado el tema juegos para el mejoramiento de habilidades, entre ellos se encuentran: la Lic. Déborah Acea Bernal, 2013, "Juegos pre deportivos para la enseñanza y aprendizaje de elementos técnicos del voleo". La Lic. Kenia Pérez Basulto, 2013, "Juegos recreativos para integrar a los niños con limitaciones físicas y motoras". Lic. Lázaro Antonio Terry Cabrera, 2013, "Juegos predeportivos para la enseñanza y aprendizaje de elementos técnicos del recibo". Pero ninguno contiene una propuesta de juegos dirigida a mejorar las habilidades motrices básicas correr, lanzar y saltar. Por lo que el trabajo está encaminado a elaborar una propuesta de juegos en primer grado en la escuela

nacional urbana Julio Antonio Mella para mejorar las habilidades motrices básicas correr, saltar y lanzar, según las condiciones que existen en el centro y la ineficacia en esta localidad de Pepito Tey en lo relacionado con el personal que atiende el programa Educa tu Hijo, la poca preparación en el área de Educación Física de la maestra del pre- escolar y la carencia del Círculo Infantil en la zona.

1.2---SITUACIÓN PROBLEMICA: Los niños y niñas del primer grado de la Escuela Nacional Urbana Julio Antonio Mella del Consejo Popular Pepito Tey por las características de la zona donde viven y por los resultados del diagnóstico inicial de habilidades se constató que presentan insuficiencias en el dominio de las habilidades motrices básicas correr, lanzar y saltar lo que constituye, una dificultad para poder desarrollar la unidad juego así como el cumplimiento de los objetivos del grado.

1.3---PROBLEMA CIENTÍFICO: ¿Cómo contribuir a mejorar las habilidades motrices básicas en escolares del primer grado de la Escuela Nacional Urbana Julio Antonio Mella?

1.4---OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN: El proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Educación Física en la Enseñanza Primaria.

1.5---CAMPO DE ACCIÓN: Las habilidades motrices Básicas.

1.6--OBJETIVO GENERAL.

Elaborar una propuesta de juegos que contribuya a mejorar las habilidades motrices básicas en los escolares de primer grado de la Escuela Nacional Urbana Julio Antonio Mella del Consejo Popular Pepito Tey.

1.7--OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

--Determinar los elementos científicos en el orden teóricos que más inciden en los momentos actuales en los criterios sobre los juegos en este ciclo.

--Diagnosticar las dificultades de los escolares en la habilidades motrices básicas correr, lanzar y saltar.

-- Validación de la propuesta por los especialistas.

1.8—IDEA A DEFENDER: Con la aplicación de una propuesta de juegos en los escolares de primer grado de la escuela Nacional Urbana Julio Antonio Mella se contribuiría a mejorar las habilidades motrices básicas correr, lanzar y saltar.

La tesis está compuesta por cuatro capítulos de ellos el primer Capítulo se realiza una introducción del porque la investigación y la importancia de la misma además se declara el Objetivo general de la investigación así como los específicos , la situación Problémica, el problema científico y la idea a defender. El capítulo dos recoge todos los antecedentes de la investigación y la referencia de los juegos y su importancia en estas edades las cuales son de gran importancia para el desarrollo motor en el grado estudiado también se hace una revisión bibliográfica bastante extensa y se plasman los objetivos y orientaciones metodológicas de este grado, para la unidad juego.

El Capítulo tres recoge toda la metodología que se aplica, así como los métodos de investigación, tipo de diseño, la muestra y la propuesta metodológica de los juegos que propone la autora de este trabajo según las características del centro investigado.

En lo referido al Capítulo Cuatro el mismo recoge los criterios de los especialistas y se realiza una valoración final de las principales incidencias o puntos de vista más comunes entre los especialistas. Las conclusiones y recomendaciones dan la posibilidad al que las analice ver en qué consiste el trabajo y cuáles son las soluciones al mismo.

Capítulo II

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.

Convencidos de la importancia que posee el juego para un desarrollo equilibrado del niño en todos sus ámbitos (motriz, cognitivo y social), vamos a realizar un análisis de cuáles son sus características, los valores que desarrolla, las posibilidades que ofrece así como su importancia dentro de nuestra área de manera tal que justifique nuestra propuesta como eje temático central en la construcción del modelo.

2.1---CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

La palabra juego proviene del vocablo latino *locus*, que significa broma o diversión. El diccionario de las Ciencias de la Educación lo define como: “*Actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con la independencia de que en ocasiones se realice con un valor extrínseco*”.

Para Huizinga (1972), el juego es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real.

Caillois (1958), indica que la función propia del juego es el juego en sí mismo. Éste ejercita unas aptitudes que son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias de adulto.

Para profundizar en el estudio de los juegos vamos a definir cuales son sus características más significativas:

PLACENTERO: El juego debe producir placer a quién lo practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.

NATURAL Y MOTIVADOR: El juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño la práctica de forma natural.

VOLUNTARIO: Hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada desde el exterior.

MUNDO APARTE: La práctica del juego evade de la realidad, se sale del marco de lo cotidiano, introduciendo al niño o adulto en un mundo paralelo y de ficción y logrando satisfacciones que no se alcanzan en la vida real.

CREADOR: La práctica del juego favorecerá el desarrollo de la creatividad de la espontaneidad y contribuirá a favorecer un desarrollo más equilibrado.

EXPRESIVO: El juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidas.

SOCIALIZADOR: Probablemente es una de sus principales características, en especial en las primeras edades escolares. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Debemos concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de auto realización personal. Supone una oportunidad inmejorable para el mejor y más equilibrado desarrollo de las personas, haciéndolas más felices y más humanas.

Finalmente, considerando el juego desde un punto de vista psicopedagógico, se valora éste como un elemento favorecedor de todo tipo de aprendizajes. El juego puede proporcionar al niño una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y necesarias para su adecuado desarrollo.

Por tanto la actividad lúdica debe ser un elemento que impregnará toda la práctica educativa.

2.2.- EL JUEGO EN TIEMPO COMPLEMENTARIO.

En el Decreto... por el que se establece el tiempo complementario en las escuelas bolivarianas, dado el carácter fundamental del juego, se realizan las siguientes consideraciones:

El juego es una actividad intrínsecamente motivadora que y por consiguiente, facilita el acercamiento natural y la práctica normalizada del ejercicio físico.

_La actividad lúdica se ajusta a los intereses de los alumnos y evoluciona en función de ellos. La atención a las diferentes edades, justifica una concepción flexible de estas actividades en función del desarrollo psíquico y los niveles de adaptación social del alumno.

_Según esta concepción, el juego debe revestir diferentes modalidades según la complejidad de las normas que lo regulan, el grado de implicación que exija a los participantes y las capacidades que pretende desarrollar.

_En el juego intervienen componentes fundamentales de dominio y organización espacio-temporal, y por consiguiente, su práctica en los primeros tramos de la etapa educativa, contribuye a la adquisición de conceptos y estrategias relacionadas con esas dos nociones básicas.

_La actividad lúdica debe entenderse no sólo como un núcleo de contenidos o aspectos de la realidad que el alumno debe aprender, sino también como una estrategia metodológica que afecta al resto de los contenidos y les da un tratamiento adecuado.

_Es, en efecto una forma de conocer hechos y situaciones del entorno social y cultural. Existe en el juego una respuesta a diferentes situaciones vivenciales del alumno, y a través de las mismas, se integran en el espacio escolar, las calles, el barrio y diferentes manifestaciones populares. Su práctica habitual debe desarrollar en el alumno actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia.

Debe entenderse la práctica lúdica vinculada a la cultura circundante que aporta multitud de tradiciones y manifestaciones propias de indiscutible e indudable riqueza.

_Conviene por tanto tener en cuenta la importancia de que los alumnos y alumnas practiquen juegos autóctonos y tradicionales, como vínculo y parte del patrimonio de nuestra Comunidad.

_Desde otra perspectiva, las actividades lúdicas no tienen que derivar en aprendizajes deportivos, sino que tienen sentido en sí, y favorecen la exploración corporal, las relaciones con los demás y el disfrute creativo del ocio.

_Debe valorarse la participación individual y en equipo, la práctica del juego en sí y no en función del éxito o el fracaso y la erradicación de las situaciones agresivas, violencia y desprecio hacia los demás. Es necesaria también, la aceptación de las limitaciones propias y ajenas, la integración en el papel que les corresponde y el respeto a las normas y reglas establecidas.

2.3.- CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.

Para poder realizar de una forma coherente y completa la presente obra es necesario elaborar una clasificación de los diferentes juegos que se van a introducir en la base de datos.

Esta clasificación se ha elaborado teniendo en cuenta las realizadas por otros autores así como los bloques de contenidos incluidos en el currículo del área de Educación Física a nivel de nuestra comunidad autónoma así como a nivel nacional.

Rivera García (1993), señala en su obra “Actividades físicas organizadas en Educación Física” que a la hora de tratar el juego podemos diferenciar dos grandes espacios,

Claves a la hora de su utilización en el área: El juego como procedimiento y el juego como contenido.

EL JUEGO COMO PROCEDIMIENTO se utiliza cuando planteamos su uso como una estrategia metodológica para la consecución de objetivos referidos a otros núcleos de contenidos: Educación Física de Base, Expresión Corporal, Salud...; es decir, el fin primordial de la actividad será mejorar aspectos motrices de los niños, utilizando como motivación hacia la práctica el juego.

EL JUEGO COMO UN CONTENIDO consiste en la utilización del mismo para la consecución de objetivos relacionados con su carácter lúdico, buscando ante todo el placer que produce su práctica y utilizando el mismo para conseguir fines más relacionados con aspectos afectivos y sociales que motrices. En esta línea se pueden utilizar los diferentes juegos polares tradicionales o alternativos. Existen varias clasificaciones que se mencionan en el trabajo pero, tomamos para este trabajo a la clasificación que emite el Ministerio de Educación para esta enseñanza por los diferentes bloques y contenidos, incluidos en el Real Decreto 1344/1991

Piaget (1969) distingue las siguientes categorías del juego infantil:

Juegos de ejercicio o sensorio-motores.

- Juegos de ejercicio simple
- Juegos de combinaciones sin objetos
- Juegos de combinaciones con una finalidad
- Juegos simbólicos.
- De imitación (2-4 años)
- De escenificación primaria (4-7 años)
- De escenificación secundaria o socialización

Juegos de reglas.

Por tanto, la clasificación que nosotros establecemos para la introducción de juegos es la siguiente:

- . JUEGOS DE DESARROLLO DE HABILIDADES BÁSICAS
- Juegos de Desplazamientos
- Juegos de Saltos
- Juegos de Giros

- Juegos de Lanzamientos / Recepciones

- Juegos de Transportes / Conducciones

JUEGOS DE EXPRESIÓN CORPORAL

- Juegos de Imitación

- Juegos de Representación

Una vez expuesta nuestra clasificación vamos a analizar los efectos positivos que tienen los juegos en relación a los bloques establecidos en dicha clasificación.

EL JUEGO Y LOS ELEMENTOS PSICOMOTORES BÁSICOS

La edad aproximada para la adquisición de las habilidades perceptivas en el niño es la edad comprendida entre los cuatro y los seis años. En esta fase es cuando, a través del juego, el niño adquiere, generalmente, todo el conocimiento, tanto de sí mismo como del entorno que le rodea. Mediante el juego, el niño realiza una incansable investigación, exploración cuyo impulso viene desde el exterior.

En esta fase, manipular es aprender, y los útiles del juego no son sólo un medio da facilitar la enseñanza, sino de hacer de ellos la enseñanza misma. La actividad existente en el juego tiene casi siempre características formativas y lo formativo está siempre en el juego de un modo especial, particular.

La regla embrionaria, la que libremente establece el niño, no es una regla externa y rigurosa, pero existe una regla arbitraria que es observable en muchos juegos de los niños/as de estas edades.

El juego como actividad exploratoria, de experiencia y aventura, radicaliza, por efecto de simbolismo, el paso al mundo del pensamiento, de la autonomía y la realización personal del ensueño y la creatividad. Es pues, un proceso de educación completo e imprescindible. De este modo, se amplía el valor del juego como una posibilidad de diálogo entre el niño y las personas u objetos.

El profesor de Educación Física en estas edades, a través del juego simbólico, puede descubrir en el niño las variadas actitudes, hábitos y comportamientos, ayudarle en su acceso al mundo de las ideas y tener en cuenta en su programación, tanto los aspectos efectivos como los intelectuales. El profesor debe emplear frecuentemente el juego libre,

para desarrollar de un modo espontáneo las situaciones propuestas o juegos de baja organización y sentido cooperativo grupal. Debe existir un componente alto de motivación. Desde el punto de vista de la competición, el niño a estas edades compite consigo mismo, y las propuestas por el profesor serán en la línea siguiente: ¿puedes hacer esto? ¿Podrá realizar esto?...

EL JUEGO Y LAS HABILIDADES BÁSICAS

La adquisición de las habilidades y destrezas básicas se realiza aproximadamente en las edades comprendidas entre los siete y diez años, es decir, desde primero a cuarto de Educación Primaria.

El profesor de Educación Física debe realizar el juego como medio didáctico puesto que los niños aceptan de muy buen grado estas actividades.

El componente lúdico de este tipo de actividades se debe emplear sistemáticamente, puesto que el niño actuará con más motivación y sus resultados serán óptimos.

En las habilidades Locomotoras, desde el punto de vista lúdico-funcional, se pueden distinguir algunos propósitos:

- Llegar al punto de destino.
- Llegar al punto de destino en un tiempo determinado.
- Llegar al punto de destino en un momento preciso.
- Llegar al punto de destino antes que los otros niños.
- Llegar más lejos que otros niños.
- Esquivar, escapar de otros niños.
- Interceptar a otros niños.

En cuanto a los saltos y los giros, del mismo modo que en los desplazamientos, se enfoca la actividad lúdica como una superación con respecto a sus compañeros, están midiendo constantemente sus cualidades con las de los otros niños de la clase.

En las habilidades manipulativas, lanzamientos y recepciones, el carácter lúdico surge al plantear situaciones en las que el objeto a lanzar y atrapar entre en disputa entre varios niños o grupos. A partir de esta situación tan simple se han desarrollado un gran número de juegos, y han sido la base de muchos deportes convencionales.

.. Jugamos con los ritmos y a través de ellos destacamos personalidades, sensaciones, detalles...

La dificultad del dominio de la psicomotricidad fina en relación al dominio de la propia imagen corporal en el niño, así como el dominio de la estructuración espacial y temporal, nos hace ver que el trabajo mímico será muy diferente entre unas edades y otras dentro del período escolar.

"El Teatro se vale de todos los lenguajes: gestos, sonidos, palabra, gritos, vuelve a encontrar su camino precisamente en el punto en el que el espíritu para manifestarse, siente la necesidad de un lenguaje". (Artaud, A., 1980).

Podemos afirmar, entonces, que el hecho teatral es fundamentalmente acción y movimiento. También es revelador que las lenguas románicas designen al teatro como un juego.

La inserción de esta actividad creadora específica dentro de la Educación Física, global e interdisciplinaria, se presenta en forma particularmente compleja:

1. Como "creatividad" verdadera, la dramatización es entendida en el sentido de estímulo expresión, específico del individuo, de su originalidad y personalidad.
2. Como "dinámica de grupo" la teatralidad del individuo es entendida como momento socializante, es decir, momento en que las respectivas personalidades se funden y se enlazan continuamente.
3. Como "actividad didáctica", la dramatización recupera la teatralidad espontánea, favorece el desarrollo de las diferentes formas de comunicación: por el gesto -mímica-, por la voz -lenguaje-, artísticas-pintura, títeres.... musical 'búsqueda de ritmos-,...

Una metodología activa, correspondería a la manera moderna de entender la educación y la expresión dramática. Encontrándonos en ella dos posibilidades:

- a. La que concibe la expresión dramática como única actividad, olvidando por tanto, otros aspectos de la capacidad expresiva del niño.
- b. Y la que canaliza las actividades a través de la expresión dramática, auxiliada por un conjunto de juegos de expresión corporal, musical y plástica.

El sistema de teatro evolutivo comprende todas las edades, tanto la Educación Infantil, como Primaria y Secundaria, y se fundamenta en tres pilares:

Psicología evolutiva del niño.

Aplicación de técnicas de dinámica de grupo.

Desarrollo de técnicas del propio sistema.

Esta forma de trabajo adquiere sentido en los distintos momentos evolutivos de la vida del niño:

- a) Juego simbólico: (3 a 5 años)
- b) Juego Dramático: (6 a 8 años)
- c) Dramática Creativa: (9 a 13 años)

2.4.- TRATAMIENTO DIDÁCTICO DEL JUEGO

En nuestras sesiones del tiempo complementario, hemos estado acostumbrados a programar habitualmente los deportes clásicos tradicionales (habilidades específicas de corte tradicional como el atletismo, balonmano, baloncesto, voleibol ...), con el peligro de que al ser deportes que tienen un gran reflejo en nuestra vida diaria (los practicamos y los vemos practicar asiduamente, ya sea de forma directa o por televisión), nos plantean serios problemas en este sentido, ya que el alumnado se empeña en exteriorizar imágenes captadas de grandes jugadores en programas de televisión y no les podemos llegar a transmitir el objetivo puntual que nos proponíamos. Todo esto como consecuencia de que tradicionalmente el juego se ha venido considerando, tanto por los padres como por los profesores como algo banal y sin importancia. Éste se entendía como una actividad para pasar el tiempo y estaba en contraposición con el trabajo. Hoy el juego no sólo está aceptado, sino recomendado como elemento educativo de vital importancia.

La idea que desde aquí proponemos es que los juegos tradicionales son actividades que nos proporcionan un amplísimo abanico de tareas, con una gran riqueza motriz, incluso más que los deportes clásicos (Parlebas 1988 y 1997) y en un ambiente mucho más lúdico y festivo (lo que nos lleva a acabar con otro gran problema: la motivación), es decir, que el juego es una actividad fundamental para el correcto y adecuado desarrollo físico, psíquico y social del alumno. E incluso en la misma declaración universal de los derechos del niño (cita...) que *«El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, las cuales deberán estar orientadas hacia fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.»*

Trigo (1995) nos dice que el juego tradicional, ante todo, es juego y que por esa razón hay que trabajarlo siguiendo las orientaciones generales de éste gran ámbito de la conducta humana: la conducta lúdica. Esto supone desde su punto de vista enfocar aspectos tales como la risa, el deseo, la fascinación, la simulación, la creatividad. Y además esta conducta

lúdica (el juego) es fruto de nuestra cultura y de nuestra historia. Forma parte de nuestro acervo cultural al igual que el arte, la gastronomía o los modos de vida.

Y aunque el juego tradicional se ha ido transmitiendo de generación en generación de forma oral, nosotros queremos aportar con parte de esta recopilación un pequeño grano de arena a las últimas investigaciones y estudios recopilatorios sobre el tema de forma escrita.

Estos juegos son en su mayoría juegos de siempre (juegos de correr y saltar, juegos de correr, coger y esconderse, juegos de lanzar, juegos de comba, juegos de corro, juegos de filas, juegos de fuerza, etc.), que forman parte de nuestro patrimonio lúdico y que están en peligro de desaparecer ante la ola de nuevos juguetes y de otras formas de vida (Trigo, 1989), aunque también entre estos juegos populares hay juegos de educación física convencional, que solemos utilizar a menudo en nuestras clases. Por todo esto nosotros hemos acometido este trabajo de recopilación, porque queremos que la escuela recupere el juego tradicional y popular, en este *"siglo del deporte, de toda una cultura centrada en la oposición entre gentes y pueblos para determinar ganadores y perdedores, para clasificar según su poderío deportivo"* (Trigo, 1995).

Este estudio nos lo sugirió la lectura de Parlebas (1995), quien con sus investigaciones nos abrió todo un campo de trabajo alrededor del juego. Después de muchos años hablando exclusivamente del deporte y sus beneficios y valores, Parlebas apunta a que todo es una gran mentira (Trigo, 1995), que el deporte actúa solo en dos de las nueve redes de los juegos, mientras que el juego tradicional se desenvuelve en nueve redes e insiste en que los juegos presentan mayores posibilidades lúdico-motrices que el deporte y demuestra experimentalmente que, debido a los cambios súbitos de conducta que implican una mayor riqueza de relaciones entre los jugadores (al contrario que en los deportes en que las relaciones son estables), las sesiones de juegos tradicionales llevan a relaciones socio afectivas mucho más ricas.

Todo esto nos lleva a pensar que es la escuela el mejor lugar para recuperar los juegos populares/tradicionales y lo que nos ha llevado a realizar esta recopilación, para que el maestro escoja en función de sus necesidades el juego o juegos que mejor se adapten a las características y habilidades quiera desarrollar, y oriente a los niños, ayudándoles a entender el proceso que se produce dentro de un determinado juego, y adaptándolo a la realidad de su aula y a las características de su alumnado.

La utilización del juego en el Sistema Educativo y más concretamente en el área de Educación Física tiene una serie de aportaciones pedagógicas:

Es una realidad motriz que reporta al alumno placer y satisfacción.

El juego ayuda al alumno a desarrollar las capacidades físicas y las habilidades y destrezas básicas.

El juego es un elemento imprescindible para el desarrollo de aprendizajes significativos.

En el juego es el propio alumno el que aporta soluciones a los problemas planteados. Tiene un carácter creativo lleno de imaginación y fantasía.

Mediante el juego desarrollamos todos los ámbitos de la conducta humana: cognitivo, motor y socio afectivo.

El juego posibilita una mayor interacción entre los alumnos, favoreciendo el desarrollo de hábitos de cooperación y convivencia. Tiene un componente social muy fuerte.

El juego permite el conocimiento de las tradiciones y la cultura del entorno del alumno.

En resumen, el juego es, sobre todo, recreación, y su finalidad reside en él mismo. Es una actividad física gratuita ya que se hace sin esperar nada a cambio. Se hace simplemente por el placer de hacerlo, por divertirse, aunque esto derive en otros logros secundarios (Fernández Ordóñez, 1.995).

Desde nuestra perspectiva la utilización del juego en la sesión de Educación Física persigue un objetivo fundamental: "Ser un elemento motivador a través del que conseguir los objetivos propios del área". Es decir, utilizarlo como medio para conseguir unos fines establecidos, sistematizando la práctica del juego como medio en todos los bloques de contenidos.

Lo que pretendemos no es hacer unidades didácticas sobre juegos, sino utilizar el juego como estrategia educativa en la clase de educación física, desarrollando de paso todos los contenidos que abarca la Educación Física. No obstante no debemos olvidar que además de tratar el juego como procedimiento (lo utilizamos así cuando planteamos su utilización como estrategia metodológica para la consecución de objetivos referidos a otros núcleos de contenidos: Educación física de base, expresión corporal ... ; es decir, el fin primordial de la actividad será mejorar aspectos motrices de los niños, utilizando como motivación hacia la práctica el juego), deberemos tratarlo como contenido (la utilización del mismo para conseguir objetivos relacionados con su carácter lúdico, buscando ante todo el placer que produce su práctica y utilizando el mismo para alcanzar fines más relacionados con aspectos

efectivos y sociales que motrices; en esta línea se podrán utilizar toda la gama de juegos populares, tradicionales o alternativos que ponemos a vuestra disposición), (Rivera García, 1992).

Por ello hemos clasificado los juegos en los distintos bloques que aparecen en el punto siguiente, de forma que creemos que abarcan todos los contenidos que aparecen en los distintos decretos en los que establecen las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria y teniendo muy en cuenta que según el R.D. 1344/1991, de 6 de septiembre, en el que se establece el currículum oficial para Primaria, la totalidad de los objetivos del área de Educación Física son alcanzadas mediante el desarrollo de los juegos populares.

La utilización del juego en el área de Educación Física responde a una verdadera técnica cuya selección depende de una serie de factores que señalamos a continuación:

- a) Los objetivos. Los juegos serán seleccionados según los objetivos que queramos conseguir en la sesión de Educación Física.
- b) El número de alumnos. El grupo de clase condicionará el tipo de juegos que podamos utilizar.
- c) El terreno de juego: Aunque en principio, cualquier espacio parece indicado para desarrollar los diferentes juegos, son necesarios unas condiciones mínimas que permitan la realización de los mismos.
- d) El material didáctico: Según los recursos materiales de los que dispongamos podremos utilizar unos juegos u otros.
- e) Momento de la sesión donde se utilice el juego: Los juegos a seleccionar serán distintos según sean utilizados en el calentamiento, parte principal o en la vuelta a la calma.
- f) Control del esfuerzo: Deberemos alternar juegos de mayor intensidad con otros de relajación que sirvan para descansar o evitar el sobreesfuerzo.
- g) Control de la motivación: Debemos utilizar siempre los juegos más motivantes después de otros que lo sean menos.

2.5.- CONSIDERACIONES ESPECÍFICAS.

La presentación del juego es de gran importancia para el alumno que tenga que ejecutarlo y de ello depende en gran medida su éxito o fracaso.

Recomendaciones antes del inicio:

Conseguir un ambiente de silencio general.

Intentar acaparar la atención de todos los alumnos.

Hablar alto, despacio y con naturalidad.

Utilizar esquemas y/o ejemplos que favorezcan la total comprensión del juego.

Ser breve.

Colocarse en un lugar visible para todos.

Conservar un orden en la explicación.

No dar explicaciones exhaustivas en un primer momento. Concretar lo básico e ir completando la información con a lo largo del desarrollo con pequeños matices.

Organización previa del grupo de clase para la realización del juego.

Reparto de papeles entre los participantes.

Por último se distribuirá el material entre los alumnos.

Recomendaciones para el desarrollo:

Que todos intervengan en la actividad.

Controlar el grado de motivación.

Exigir a cada uno en función de las posibilidades individuales.

Cambiar de juego antes de que se pierda el interés.

Animar a la participación.

Hacer de juez o árbitro en el desarrollo de los juegos.

Después de la realización del juego:

Solicitar variantes a los alumnos, puesto que el juego es juego, y, por tanto se pueden variar reglas, normas, material o espacios, y seguirá siendo juego.

Que manifiesten su grado de aceptación del juego.

No obstante todo lo expuesto, y siguiendo a Trigo (1.995), el profesor debe:

- a) Orientar y ayudar al alumno a entender el proceso que se produce dentro de cada juego, intentado no dirigir en la mayoría de los casos.
- b) Observar la conducta de los alumnos desde dentro (jugando el mismo) y desde fuera del juego.
- c) Intervenir en el momento adecuado, corrigiendo cualquier conducta no educativa.

El niño que cursa el primer grado tiene aproximadamente seis años, en los que ha acumulado determinada experiencia anterior producto de la cual puede encontrarse más o menos preparado para realizar la actividad docente.

El primer grado marca el inicio de la vida escolar, lo que exige del niño una actividad diferente a la que venía realizando aún en los casos en que ha recibido preparación. Generalmente el niño desea ir a la escuela, usar el uniforme, ser un escolar, un pionero.

La etapa de la vida, desde los seis hasta los once o doce años, se conoce como etapa o edad escolar ya que la actividad docente ocupa el centro de la vida del niño.

Es conveniente destacar que, en las etapas iniciales del curso, el niño de primer grado apenas se diferencia del niño de preescolar. A esto responde la etapa de aprestamiento que se plantea a inicios del grado en la que los niños mantienen las normas correctas de conducta, juegan y se relacionan amigablemente con sus compañeros.

Estas particularidades, han de ser tenidas en cuenta por el trabajador docente para dirigir el trabajo del grupo, determinar los métodos y procedimientos que ha de utilizar y sobre todo, para orientar aquellos aspectos de la personalidad de sus alumnos que requieren especial atención.

En estas edades tienen lugar sustanciales cambios anatómicos y fisiológicos; entre ellos cabe destacar la formación de las curvaturas de la columna vertebral y la osificación del esqueleto que aún no termina, lo que da gran flexibilidad al niño.

Estos cambios influyen en la continua movilidad de los niños de estas edades. El movimiento es una necesidad de su cuerpo en crecimiento que el niño no siempre puede controlar voluntariamente y que no deben reprimirse sino atenderse convenientemente, combinando distintos tipos de actividades en el horario, unas más prácticas, otras más intelectuales.

La clase de Educación Física, que contribuye al desarrollo físico de los niños y las actividades de juego que se han incluido en el grado, es fundamental en este aspecto, ya que responden a las necesidades de la edad.

Por otra parte, en esta etapa continúa el proceso de maduración del sistema nervioso, lo que influye en toda la actividad que el niño realiza, en el control de sus movimientos, en sus coordinaciones, en la fijación y concentración de la atención, en sus procesos cognoscitivos.

En estos se aprecia el tránsito de procesos involuntarios a voluntarios, lo que explica por qué el niño está atendiendo a su maestra, pero, de pronto su mirada se va tras la mariposa que pasó por su lado.

No obtendremos resultados regañando a los niños por su distracción o pidiéndoles que atiendan sobre la base de una "voluntad" que está en proceso de formación. Se requiere de

actividades dinámicas y variadas, con un buen uso de medios de enseñanza que llamen la atención de los niños, con ejercicios interesantes que deben realizar los niños bajo la dirección del maestro para que capten los contenidos esenciales que queremos que asimilen y que al mismo tiempo todo ello se revierta en su desarrollo.

Las características del sistema nervioso, el tránsito de los procesos psíquicos de involuntarios a voluntarios y el nivel de desarrollo que el niño ha alcanzado hasta ese momento ejercen una fuerte influencia en su actividad de aprender.

La percepción, la memoria, el pensamiento, el lenguaje, la imaginación son procesos de gran importancia para la actividad de aprendizaje del niño, y que al mismo tiempo se desarrollan en el proceso de asimilación de la experiencia.

Un papel importante en el desarrollo de los procesos cognoscitivos y con ello en el aprendizaje desempeñan los factores motivacionales, el gusto por la actividad de conocer. Si el aprendizaje es agradable para el niño este querrá aprender más, y se formarán gradualmente intereses y motivos cognoscitivos.

Si en esta actividad el niño es reconocido y estimulado por el maestro y por sus compañeros, a veces por pequeños logros, se sentirá seguro de lo que hace, confiará en sus fuerzas, continuará adelante. Si por el contrario no es así muy difícil le resultará avanzar.

2.6---- CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO MOTOR EN LA ETAPA DE 3-6 AÑOS:

Esta etapa comprende la edad Preescolar donde se alcanzan planos superiores muy importantes.

Las reacciones motrices obedecen al contenido del lenguaje, reaccionando cada vez según el significado de las palabras. Los movimientos provocados van limitándose a las señales orales exclusivamente impulsivas. Ejemplo: Ya, Adelante, etc.

En esta edad el niño muestra una mayor capacidad de inhibición durante períodos más largos y limitan sus movimientos durante más tiempo, se observa una mejor coordinación de brazos y piernas, gran movilidad y al finalizar la etapa buena fluidez de coordinación.

En condiciones propicias, el niño alcanza hacia el final de la edad pre-escolar, un estadio de desarrollo motor muy parecido al del adulto, puede caminar, correr, saltar, lanzar y alcanzar y realizar estos movimientos con buena coordinación.

A partir de los cinco años y hasta los seis y medio se efectúa un cambio ostensivo en las proporciones del cuerpo infantil denominado como “primer cambio de complexión”.

Es importante detenernos en algunas cuestiones referentes al desarrollo moral del niño de seis años. En primer lugar recordar que, en el transcurso de la actividad que él realiza desde pequeño, en contacto y comunicación con los adultos que le rodean, asimila las normas de conducta, el sistema de relaciones, aprende lo que se puede y lo que no se puede hacer y experimenta bienestar emocional cuando el adulto aprueba su comportamiento.

Es precisamente en su comunicación con los adultos, padres y educadores que el niño comienza a orientarse hacia los valores de la sociedad. Como le es muy necesario mantener la relación positiva con los que le dan cariño y afecto el pequeño quiere actuar bien y no mal; sin embargo, el hecho de que lo desee no significa que lo haga realmente, ¿por qué?, sencillamente porque su personalidad está en etapa de formación y aún no le es posible la regulación moral.

La educación moral del niño debe ir dirigida a propiciar que las normas morales de la sociedad en que él vive lleguen a regular sus relaciones con los que le rodean.

Es oportuno enfatizar que el proceso de educación moral se logra en toda la vida del niño. No puede concebirse como una actividad especial y el educador debe saber que es fundamental su ejemplo para el estilo de relaciones que establezca el pequeño.

El maestro educa con el gesto, con la mirada, con una sonrisa. Su postura, su conversación tranquila y el tono adecuado y cariñoso de su voz llevarán al niño a imitarlo inconscientemente.

Favorece extraordinariamente la educación de los hábitos de conducta al enseñar a los niños como influyen su conducta en el resto de sus Amiguitos del grupo escolar. Hacerles comprender las consecuencias de una manifestación incorrecta puede contribuir a educar en ellos la responsabilidad por sus actos.

Los niños de estas edades se unen para jugar a partir de la simpatía que sienten por otros niños. Conversando con ellos expresan sus valoraciones, aprueban y desaprueban lo que otros hacen.

Los aspectos relacionados con la educación de una actitud cuidadosa hacia las cosas deberán ser objeto de atención sistemática cada día, en los momentos oportunos se insistirá en que "cada cosa tiene su lugar" y que "cada cosa por insignificante que nos parezca deberá ser cuidada".

Se enseñará y velará porque se cuiden los medios materiales de que se dispone. Entre otras razones porque son hechas por los trabajadores para disfrute de los niños, porque otros niños los utilizarán después, porque lo que es de todos ha de cuidarse tanto como lo que es de uno.

Es esta la regulación moral que se deberá formar en nuestros escolares en la medida en que asimilen el contenido de las normas y cualidades morales que caracterizan al ciudadano de nuestro país y en esa dirección el profesor de Educación Física ha de trabajar. Para poder entender mejor a lo que se pretende en este trabajo es bueno tener presente lo que plantean los programas de Educación Física para este grado y comenzaremos con la caracterización de la asignatura en el grado que se realiza la investigación

2.7----CARACTERIZACIÓN DE LA ASIGNATURA EN EL GRADO

El programa de Educación Física en el primer grado se caracteriza por dar continuidad a las acciones motrices tratadas en el sexto año de vida y la incorporación de nuevas tareas encaminadas al mejoramiento de las capacidades de rendimiento físico y el desarrollo de las habilidades motrices.

El programa comprende las unidades de gimnasia básica, juegos y actividades rítmicas que están dirigidos fundamentalmente al desarrollo de las capacidades físicas: fuerza, rapidez, resistencia, equilibrio, coordinación, orientación espacial, ritmo y flexibilidad; a las habilidades motrices básicas: correr, saltar, lanzar, atrapar, halar, empujar, transportar, escalar; y otras habilidades como conducir y golpear.

Los contenidos de la Educación Física en el grado contribuyen además a mantener estable el estado de ánimo, las relaciones con otros niños y adultos, a regular la conducta y a la formación de cualidades morales tales como: perseverancia, compañerismo, colectivismo y honestidad. Ello exige del maestro la atención sistemática a estos aspectos en la puesta en práctica del programa.

El programa ha sido elaborado con el objeto de lograr un mayor nivel de independencia y participación del niño como sujeto activo del proceso de enseñanza - aprendizaje y ofrece la oportunidad a los profesores de Educación Física de crear y desarrollar actividades por iniciativa propia.

Su enfoque es eminentemente práctico, con gradual comprensión por el alumno del valor de lo que hace; por lo que el trabajo de formación de nociones básicas de la asignatura debe integrarse durante la realización de las actividades.

En el programa se contemplan los contenidos fundamentales, correspondiendo al profesor seleccionar los ejercicios específicos para el desarrollo de estos. Los ejercicios que se seleccionen deben ser variados y relativamente de corta duración. Es importante realizar las repeticiones necesarias, explicar de forma sencilla las actividades y demostrar solo cuando se considere pertinente.

Aunque se debe evitar exigir al alumno por encima de sus posibilidades reales es importante el control de la realización de los ejercicios, de cada uno de los movimientos, tanto en las clases de gimnasia y actividades rítmicas como durante los juegos, con vista a garantizar el logro real de los objetivos propuestos.

2.8--- OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA EN EL GRADO.

El profesor de Educación Física ha de trabajar para que los niños logren:

Desarrollar las habilidades motrices básicas y las capacidades físicas en correspondencia con las exigencias del grado.

Correr 2 - 3 minutos de forma continua y realizar carrera de rapidez hasta 30 metros.

Fortalecer el organismo y elevar su capacidad de trabajo de modo que pueda vencer las normativas de eficiencia física en correspondencia con la edad y el sexo.

Trabajar con sentido del ritmo durante las diferentes actividades.

Formar hábitos higiénicos mediante el trabajo por la postura correcta, los ejercicios respiratorios y el disfrute de las actividades físicas.

Desarrollar cualidades personales para el trabajo colectivo y respetar las reglas establecidas.

Objetivos:

Ejercitar las habilidades motrices básicas y capacidades físicas tratadas en la gimnasia básica.

Favorecer el desarrollo del colectivismo, honestidad, perseverancia, disciplina y respeto a las reglas.

Lograr un mejoramiento de la postura y adquisición de hábitos higiénicos al realizar las actividades físicas.

Por su gran valor biológico y pedagógico los juegos constituyen un medio indispensable para la formación de la personalidad del niño.

Ofrecen gran diversidad de movimientos e incitan al niño a dar el máximo de esfuerzo en su práctica, propician además la acumulación de experiencias sociales e influyen en el desarrollo físico y mental.

Mediante los juegos los niños aplican y consolidan los conocimientos y habilidades motrices que han ejercitado en la gimnasia básica entre las que podemos citar, las formaciones y las habilidades de correr, saltar, lanzar y otras las que también constituyen una vía para desarrollar las capacidades físicas.

Los juegos se pueden realizar con pequeños grupos de niños, en espacios reducidos y los materiales que se pueden utilizar son de fácil manipulación y confección, tampoco requieren mucho tiempo de explicación para iniciar su ejercitación.

En este grado recomendamos que los juegos no tengan un carácter competitivo hasta tanto los niños no hayan ejercitado lo suficiente las diferentes habilidades ya que de suceder lo contrario, el alumno concentrará su atención en el logro de la victoria y no en la ejecución acertada de las actividades.

En el programa se enfocan de forma general los diferentes aspectos a tener en cuenta para la planificación de los juegos. Le corresponde al profesor seleccionar los que se realizarán en cada clase en correspondencia con las características de los alumnos y área de trabajo.

Además de los juegos que se sugieren, el profesor o los propios alumnos pueden crear otros juegos o seleccionar algunos que aparecen en otros textos.

Otro aspecto de gran importancia es que el profesor tenga en cuenta, al planificar los juegos, que estos deben ir encaminados a desarrollar las capacidades físicas y habilidades motrices de forma integrada.; así como ejecutar una misma habilidad de diferentes formas o combinada con otras.

Ejemplo:

Lanzar pelotas rodadas y lanzar por encima del hombro en un mismo juego: saltos con un pie y con los dos o combinaciones como saltar y lanzar, lanzar y correr u otras.

Variantes de juegos:

Las variantes pueden confeccionarse:

Modificando las posiciones iniciales. Ejemplo: En el juego "Cambio de lugar" puede modificarse la posición de los alumnos antes de correr (sentados, acostados, etc.).

Modificando las formaciones.

Modificando la forma de realizar las acciones. Ejemplo: Si el juego es de lanzar pelotas rodadas, se pueden utilizar otras variantes como lanzamientos por encima del hombro, de rebote o de otras formas posibles.

Utilizando variadamente los medios de enseñanza. Ejemplo: El blanco que se encontraba estático en un juego de lanzar, se puede convertir en móvil; un mismo obstáculo se puede saltar, bordear, transportar, etc.

Modificando las reglas del juego. Ejemplo: Si la regla de un juego consiste en saltar un obstáculo, podría modificarse por pasar por debajo de este u otra acción posible.

Como se puede observar en este capítulo declaramos los objetivos del programa y se puede comprobar la unidad juego aparece en los cuatro periodos durante todo el curso escolar

Capítulo III

CAPITULO III

3.1--- METODOLOGÍA

MÉTODOS TEÓRICOS

ANALÍTICO–SINTÉTICO: Constituyen dos procesos cognitivos que cumplen funciones muy importantes en la investigación científica. El análisis es una operación intelectual que posibilita descomponer mentalmente un todo complejo en sus partes y cualidades. La síntesis es la operación inversa, que establece mentalmente la unión entre las partes.

HISTÓRICO–LÓGICO: El método histórico estudia la trayectoria real de los fenómenos y acontecimientos en el de cursar de su historia. El método lógico investiga las leyes generales del funcionamiento y desarrollo de los fenómenos, logrando *explicar la necesidad de la elaboración de la propuesta de juegos.*

MÉTODOS EMPÍRICOS.

ANÁLISIS DE DOCUMENTOS: Este método fue empleado para profundizar en el estudio y análisis del diagnóstico inicial de habilidades motrices en primer grado y los elementos más importantes en las características de la muestra.

ENCUESTAS A ESPECIALISTAS: Se aplicó con el objetivo de validar teóricamente la propuesta de los juegos.

MÉTODOS MATEMÁTICOS:

Calculo Porcentual

TIPO DE DISEÑO:" No experimental " Transeccional descriptivo.

Para la Realización dicha Investigación se tomó como primera muestra 23 escolares de ellos 15 del sexo Masculino y 8 del sexo Femenino que representa el 100% de la matrícula del primer grado de la escuela.

Al aplicar el diagnóstico inicial de habilidades (anexo1) con el objetivo de constatar el dominio que tienen los escolares de primer grado en el desempeño de las habilidades motrices básicas se observó que presentan deficiencias en el dominio de las habilidades.

En la carrera en línea recta no logran coordinar piernas y brazos. No mantienen la vista al frente No corren en línea recta.

En la habilidad lanzar con dos manos no ejecutan el lanzamiento a la voz del profesor. No realizan el lanzamiento a la altura de la cintura y el atrape a la altura del pecho.

En la actividad de saltar al frente con una pierna cometen varios errores.No flexionan ligeramente las piernas en la caída. No logran saltar con un solo pie.

En la segunda muestra (anexo 5) tres profesores que trabajan en el primer grado y dos metodólogos de Educación Física uno del INDER y otro del MINED, quienes atienden metodológicamente a los profesores del consejo popular donde se realizó la investigación, como especialistas para que validaran la propuesta de juego. En la encuesta inicial (anexo 2) con el objetivo de constatar con los especialistas la necesidad de una propuesta de juegos en primer grado para contribuir a mejorar las habilidades motrices básicas correr, lanzar y saltar arrojaron los siguientes resultados:

- Los profesores plantean que carecen de medios necesarios para el desarrollo de las habilidades motrices básicas.
- Los programas de Educación Física de este grado posibilitan la creación de otros juegos acorde con las características de la escuela.
- Se puede conformar una propuesta de juegos teniendo presente las condiciones y características de los estudiantes del primer grado en esta comunidad.
- Los docentes tienen bien caracterizados los juegos que mas les gustan a sus alumnos teniendo presente las tradiciones de la comunidad y el desarrollo de las habilidades motrices.

3.2--- PROPUESTA DE JUEGOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS SALTAR, CORRER y LANZAR.

(Tomado del Libro Juegos menores, adaptado para trabajar las habilidades motrices básicas con los escolares de primer grado de la Escuela Nacional Rural Julio Antonio Mella del Consejo Popular Pepito Tey).

1--- JUEGO: Cambien de árbol

Objetivos: Ejercitar la carrera.

Materiales: Aros

NÚMERO DE JUGADORES: de 6 a 12.

Organización: Los jugadores se distribuyen irregularmente sobre el área de juego con una distancia entre sí de 3 a 5m .Cada uno coloca un aro entorno suyo. Estos aros se consideran como árboles. Un jugador sin puesto, se sitúa en el centro.

Desarrollo: El jugador sin puesto, situado en el centro, dice: ¡cambien de árbol! , a lo cual todos los jugadores abandonan sus aros para buscar un nuevo puesto. Pero también el jugador del centro corre con el mismo propósito.

Reglas: Después de que cada uno haya conquistado un nuevo puesto, sobra uno que hace las veces del jugador central e inaugura la próxima vuelta.

Si en el patio de una escuela hay suficientes árboles, o al encontrarse en un bosque o en un parque, es posible incluir los árboles, como lo indica el nombre del juego. En un campo de césped se utilizan varas o palos.

Variantes:

Modificación de la clase de traslación: Brincar con una o ambas piernas, andar a gatas, etc.

Modificación de la posición de partida: En cuclillas o sentados en círculos.

Modificación mediante formación de grupos: Si en un campo de juegos no se dispone de suficientes árboles , pueden apostarse dos o tres jugadores junto a un árbol .Pero en tal caso , el lugar no ha de ser muy estrecho .etc.

2--- JUEGO: ¡ Ven! ¡ Corre!

En el juego antes descrito un jugador fue obligado a correr sin que lo notara conscientemente. Pero en este juego se le da un golpe y se le dice ven o corre De manera que, por regla general, reacciona todavía más rápido. Gracias a sus numerosas variaciones, el juego ¡ Ven! ¡ Corre! , es apropiado para todas las edades, partiendo de la edad preescolar.

Objetivos: Contribuir al Mejoramiento de la rapidez de traslación y reacción

NÚMERO DE JUGADORES: de 6 a 12

Organización: Los jugadores sentados en círculo frontal sencillo.

Desarrollo: Los jugadores forman en un círculo agarrándose con las manos extendidas que son soltadas a continuación se sientan en el lugar. Un jugador, el golpeador, corre por fuera en torno al círculo y toca ligeramente la espalda de otro jugador en el círculo y le dice ven o corre. Este sigue al desafiante, o corre en dirección contraria, comenzando así la carrera por el puesto vacante.

Regla: Uno de los dos debe sentarse y ocupar el puesto vacío.

Quien llega último hará el papel de golpeador.

Esta forma sencilla se comprende rápidamente y entusiasma siempre de nuevo, a causa de las numerosas variaciones posibles.

Variantes: Variación de la clase de traslación: manera de andar de los cuadrúpedos, diferentes formas de brincar.

El profesor estipula con anterioridad la clase de traslación. Pero también los mismos golpeadores pueden anunciarla.

Variación de la posición de partida: posición de cuclillas, posición de sastre, posición de cuadrupedita hacia delante, tendido prono, de pie tomados de las manos.

3--- JUEGO: Brincar en círculo.

Objetivos: Contribuir al mejoramiento de la habilidad de saltar.Ejercitar el salto hacia diferentes direcciones.

Materiales: Tizas, balón mediano.

Numero de jugadores: 12 a 20.

Organización: Los jugadores forman un gran círculo frontal interno agarrándose de las manos; luego las sueltan. Cada uno traza en torno a sus pies un pequeño círculo.

Desarrollo: A continuación, un jugador se pone en el centro del círculo grande saltando con un balón mediano entre las piernas. Inmediatamente después uno de sus vecinos ocupa su puesto brincando con las piernas cerradas.

Mientras el jugador del centro intenta ocupar nuevamente un círculo pequeño de los demás jugadores brincan continuamente hacia los puestos desocupados para evitar así su propósito. **Regla:** Tan pronto haya encontrado un puesto, tiene que relevarlo el jugador que abandonó el círculo.

Para comenzar, el profesor debiera mandar al centro un jugador bastante rápido.

Variantes:

De igual forma, es posible que el jugador en busca de un sitio tenga que correr fuera del círculo. En tal caso, se colocará al principio del juego a cierta distancia frente a su pequeño círculo abandonado. Ahora todos los jugadores del círculo deben estar atentos y encontrar la táctica adecuada de brincar en círculo (en dirección contraria a la de la carrera). Siempre es ventajoso que el profesor también participe una vez en el juego.

Si el número de jugadores es grande (de 14 a 20) se puede prever también dos círculos pequeños desocupados. Esto requiere más concentración y agilidad por parte de los jugadores. En el centro se colocarán dos jugadores.

4--- JUEGO: Atrape de imitación (atrapar el conejo).

Objetivos: Ejercitar el salto en diferentes posiciones. Ejercitar la carrera.

Materiales: Tizas, 2 banderitas, 2 conos.

Numero de jugadores: 10 a 20.

Organización: Se forman los niños en dos hileras detrás de una línea de salida y meta que trazara el profesor, a 3 metros se ubicaran dos conos delante de cada equipo y a 2 metros de estos las banderitas.

Desarrollo: A la señal del profesor salen saltando con las dos piernas los primeros integrantes y al llegar a los conos continúan saltando con una pierna, cuando los primeros llegan a los conos salen los otros que le siguen. El regreso lo realizan corriendo.

Reglas: Para salir los competidores siguientes deben esperar a lleguen a la meta los primeros jugadores.

Si un jugador es tocado antes de llegar a la meta pierde el equipo.

Variantes

La forma básica del atrape se puede modificar variando (imitando) la forma de traslación. Al respecto son válidas las siguientes reglas:

Todos los jugadores – también el atrapador - se mueven en la forma prescrita. El cambio de la manera de traslación para eludir al atrapador se considera como golpe de toque. Además del atrape de conejo (brincar en una sola pierna)

5---- JUEGO: ¡Detente chivo! ¡Corre chivo! (Hechizar, petrificar).

Objetivo: Ejercitar la carrera.

Numero de jugadores: Todo el grupo.

Organización: Se distribuyen los jugadores por el área de juego.

Desarrollo: Un cuarto (o un tercio) del grupo hace de atrapadores. Desempeñan el mismo papel durante el juego. Los jugadores tocados por los atrapadores con el grito: "detente chivo" se acuclillan. Pero pueden ser rescatados por los jugadores que corren todavía libremente mediante un golpe de toque con la exclamación: "corre chivo" e integrarse de nuevo al juego. De este modo se produce un cambio continuo entre golpes de toques y golpes de rescate.

Reglas: El juego termina cuando todos los corredores estén acuclillados, a no ser que se suspenda antes por estar todos cansados.

Observación: En alguno de los juegos de atrapes descritos era necesario que un jugador tocado fuese eliminado mientras duraba el juego. A diferencia de ello, en este juego sólo es eliminado por tiempo limitado, ya que puede ser rescatado y no verse condenado a la inactividad. Esta forma mantiene activos a todos los jugadores y se presta, por lo tanto, a un rápido calentamiento al comenzar la clase o para animarla.

VARIACIÓN:

- 1- Si el juego se desenlaza bajo el nombre de "hechizar" o "petrificar", el grupo de atrapadores hará las voces de los hechiceros prescribiéndoles una posición determinada a los jugadores tocados (puente facial, equilibrio sobre una pierna, etc.) de la que sólo podrán ser rescatados mediante un toque de liberación por parte de los otros jugadores.
- 2- Al dividir la clase en dos grupos de igual número, se podrá llevar a cabo un Juego de atrape por partidos con rescate.

6--JUEGO: Recoger las pelotas (Mantengan lleno el cesto. Los recolectores)

Objetivo: Ejercitar los lanzamientos hacia diferentes direcciones.

Numero de jugadores: Todo el grupo.

Organización: Se distribuyen los jugadores por el área de juego

Materiales: Caja de cartón mediana o cesto. 20 a 30 pelotas pequeñas.

Desarrollo: En el centro del campo de juego se coloca una caja de cartón mediana llena de pelotas pequeñas. El profesor o un jugador hábil lanza sucesivamente las pelotas hacia todas las direcciones del área e intentan vaciar la caja.

Todos los demás alumnos lo impiden recogiendo con rapidez las pelotas y tratan de mantener lleno el cajón.

OBSERVACIÓN METODOLÓGICAS: La carrera y el agachado por las pelotas es una forma placentera para acostumbrar a los niños de 5 a 8 años a la pelota.

Variantes:

Cuando se juega con pelotas pequeñas, el "repartidor" puede llevar un cesto y cambiar continuamente de puesto, con el fin de animar aún mas el juego.

7---JUEGO: de pelotas pequeñas con tiro sobre objetos.

Objetivo: Ejercitar la habilidad de lanzar.

Materiales: Pelotas pequeñas, aros, dianas

Numero de jugadores: Todo el grupo.

Organización: Los jugadores se ubicaran detrás de una línea que el profesor va a marcar formados en dos hileras, a una distancia de 3 a 4 metros estarán colocadas los blancos.

Desarrollo: A la señal del profesor los niños realizan tiros o lanzamientos a objetos inmóviles, los niños aprenden primero a acertar en el cálculo de la distancia, a escoger el tiro de lanzamiento apropiado y a calcular el esfuerzo necesario para cubrir una distancia determinada.

Reglas: Estos juegos al blanco se introducirán mediante formas en las que se lanza el blanco sin que haya un defensa.

Variantes: Después de una serie de competencias sencillas con diferentes blancos se tratará, generalmente, de juegos con dianas que todavía no son muy animados. El juego pasar el aro que concluye este tipo de juego, tiene un blanco móvil, pero que por su

traslación rectilínea y su tamaño grande, es fácil de alcanzar. Sin embargo, presenta un aumento en las dificultades.

8--- JUEGO: juego de bolos.

Objetivos: Ejercitar la habilidad de lanzar pelotas rodadas.

Materiales: Bolos, pelotas pequeñas.

Organización: a voluntad, formar de 4 a 6 equipos pequeño

A una distancia de 10 m de la línea de lanzamiento se colocan 3, 5, o 9 bolos.

Desarrollo: Consiste en derribar los bolos realizando los lanzamientos.

Regla: Una vez que se haya lanzado las pelotas se integra como último en la fila de su equipo. Detrás de cada grupo de bolos se encuentran dos jugadores, uno lanza las pelotas de regreso, el otro vuelve a colocar los bolos derribados.

Por cada bolo derribado se concede un punto.

Al haber terminado un número establecido de pasadas se comparan los resultados individuales y de los equipos.

Los lanzadores de las pelotas y los que cuidan los bolos se relavarán de vez en cuando.

9---- JUEGO: Al alto. (El número de la suerte).

Objetivos: Ejercitar la habilidad de lanzar pelotas rodadas.

Materiales: Balón o pelotas pequeñas.

Organización: Los jugadores formaran un grupo.

Desarrollo: Los jugadores cuentan uno por uno y cada uno se grava en la mente su número. Todos se agrupan en torno al jugador, al cual se le entregó el balón o la pelota pequeña para empezar el juego. Este lo lanza hacia arriba y grita un número. Todos echan a correr menos aquel cuyo número fue anunciado. Este tratará de apoderarse del balón lo más rápidamente posible. Cuando, lo tenga grita "alto", siendo esta la orden para que todos se detengan. Ahora es necesario que el jugador trate de lanzarlo contra uno de los jugadores para alcanzarlo. Si lo logra, el jugador alcanzado lanzará el balón al aire en la próxima pasada, para la que se volverán a agrupar todos los jugadores en torno suyo.

Reglas: Pero si el lanzador no lo logra, tiene que recoger él mismo el balón e intentarlo por segunda vez.

1- El jugador anunciado no debe gritar "alto" hasta que no tenga el balón seguro en las manos.

2- Los jugadores que escapan no podrán cambiar su lugar después de haber oído el grito de "alto".

3- A los "blancos" sólo se les permite el esquite con la cabeza.

VARIANTES.

1- Si el jugador anunciado atrapa el balón en el aire, lo puede volver a lanzar hacia arriba gritando otro número.

2- Al principio del juego el balón no se lanza hacia arriba, sino que yace en el centro en un círculo con un diámetro de 3 a 4 m en torno al que se forman todos los jugadores.

3- Los jugadores forman un semicírculo frente a una pared (muro) o árbol. El balón se lanza contra la pared anunciándose el número del jugador.

4- Después de haber lanzado el balón hacia el blanco, se puede continuar el juego sin que todos los jugadores tengan que regresar al punto de partida.

10---JUEGO: La llamita encendida.

Objetivos: Ejercitar la carrera y contribuir al mejoramiento de la rapidez de traslación.

Materiales: Tizas, conos y objetos sustitutos.

Numero de jugadores: de 10 a 20

Organización: Se ubicarán en el campo de juego dos equipos formados en hileras con una distancia entre ellos de dos metros que el profesor va a marcar con un rectángulo que se denominará el (horno, bracero). Los jugadores situados detrás de la línea de salida, a 15 metros se ubicarán conos que será la distancia a recorrer.

Desarrollo: a la señal del profesor el primer competidor sale corriendo con una brasita encendida le da la vuelta al cono y regresa corriendo se realiza la entrega al próximo competidor y así sucesivamente hasta que todos los niños hayan trasladado el testimonio.

REGLAS DE JUEGO.

Los jugadores no podrán salir sin que tengan la llamita encendida en la mano.

El regreso deben realizarlo por fuera, si lo hacen por dentro se pueden quemar.

Gana el equipo primero termine.

Capítulo IV

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS:

Para una mejor comprensión de los resultados de esta investigación pasaremos al análisis de los resultados de la encuesta final (anexo 3) aplicada a los especialistas con el objetivo de constatar si la propuesta de juegos cumple con todos los requerimientos para ser aplicada en primer grado para mejorar las habilidades motrices correr, lanzar y saltar.

Resultados:

- El 100% de los especialistas considera que la propuesta de juegos se corresponde con las características y la edad de los escolares de primer grado.
- El 100% de los especialistas expresan que la propuesta de juegos está acorde a las condiciones del centro docente y la comunidad.
- Consideran que el 100% de los juegos cumplen con la metodología adecuada.
- El 100% expresa que la propuesta de juegos contribuye a mejorar las habilidades motrices básicas correr, lanzar y saltar.

Al realizar un análisis de la encuesta final a los especialistas de Educación Física en el grado investigado se puede apreciar que la propuesta de juegos es aprobada unánimemente por los mismos, por lo que se puede aplicar en primer grado para contribuir a mejorar las habilidades motrices básicas correr, lanzar y saltar.

Conclusiones

CONCLUSIONES:

Los juegos que se proponen en la investigación están desde el punto de vista metodológico estructurado correctamente y pueden con su aplicación, contribuir a mejorar las habilidades motrices básicas correr, lanzar y saltar.

La propuesta de juego, según los especialistas, está acorde a las necesidades del centro docente y de la comunidad.

Recomendaciones

RECOMENDACIONES:

Presentar dicha investigación a los metodólogos de Educación Física para que sea aplicada en todos los consejos populares del municipio con estas características.

Realizar otras investigaciones con las demás habilidades motrices básicas en el primer grado.

Bibliografía

BIBLIOGRAFIA:

- Arndt loscher, (1977). Juegos pre- deportivos en grupo. Barcelona, (s.a). Editorial Paidotribo
- Bandet, J, (1975). "Enseñar a través del juego". Barcelona Editorial Fontanella.
- Caillois, R. (1.958). Teoría de los juegos. Barcelona.*
- Colectivo de autores de la EIEFD (2002). "Folleto de Teoría y Práctica de los Juegos"
Material referativo de apoyo a la docencia.
- De Borja Solé. M, (1980). "El juego infantil. (Organización de las ludo tecas)". S.A. Barcelona.
Ediciones Oikos-Tau.
- Decroly. Y Monchamp, (1986). "El juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz". España. Ediciones Morata.
- Díaz Arturo y colectivo de autores, (1993). Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en educación, Gymnos: Madrid.
- Dobler Erika Y Dobler Hugo, (1991). Juegos menores: un manual para escuelas y asociaciones deportivas. La Habana.Editorial Pueblo y Educación.
- Escribá Fernández Antonio – Marcote, (1998). Los juegos sensoriales y psicomotores en la educación Física: propuestas de unidad didácticas y fichas de clase. Madrid. Editorial Gymnos.
- Fernández Ordóñez, A. (1.995). "Los juegos de calle". Aula de Innovación Educativa, 44, 5-9. Barcelona: Graó Educación.*
- Fusté Maguet Xavier, Juegos de iniciación a los deportes. Barcelona. Editorial Paidotribo.
- García, A., Gutiérrez, F., Marqués, J.L., Román, R. Ruiz, F. y Samper M. (1998). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años.* Barcelona.
- Garvey. C. (1981). "El juego infantil". Serie Bruner. . España, Ediciones Morata
- Gerd Konzag, (1989). Diferentes formas de ejercicios para los juegos Deportivos.La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens.* Madrid. Alianza-EMECE.
- L. Brugger A. Shmind, W. Bucher, (1995). 1000 Ejercicios y juegos de calentamiento.

Editorial Paidotribo: Hispano Europea.

López Seira Francisco, (1998). Historia de la Educación Física de 1876 a 1898; la institución libre de enseñanza. Madrid. Editorial Gymnos.

Luque Hoyos Francisco, Luque Tabernero Sergio, (1995) juegos escolares con diferentes objetos. Madrid. Editorial Gymnos.

Luque Hoyos Francisco, Luque Tabernero Sergio, (1995). Guía de juegos escolares con compañeros. Madrid. Editorial Gymnos.

Luque Hoyos Francisco, Luque Tabernero Sergio, (1995). Guía de juegos escolares con balones y pelotas. Madrid. Editorial Gymnos.

Martín Oscar, (1993). Juegos y recreación deportiva en el agua. Madrid. Editorial Gymnos.

Méndez Jiménez Antonio, Méndez Jiménez Carlos, (1999) Los juegos en el currículum de la Educación Física: más de 1000 juegos para el desarrollo motor. Barcelona. Editorial Paidotribo.

Metodología para la enseñanza de la educación física .Tomo I

Moytes. J.R. (1990). "El juego en la educación infantil y primaria". Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid. Ediciones Morata.

Parlebas, P. (1997). "Nuevas perspectivas de investigación en Educación Física", en Ruiz Vázquez, P., García López, A. y Ruiz Juan, f. (coord.), *La Educación Física y el deporte en la Europa del Siglo XXI*. Almería: APEF (Asociación de Profesores de Educación Física de Almería).

Parlebas, P. y otros (1988). *Las cuatro esquinas de los juegos*. Lérida. Agonos.

Piaget, J. (1969). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Madrid. Aguilar.

Rivera García, E. (1992). *Actividades físicas organizadas en Educación Física*. Apuntes Curso Especialización Profesorado EGB.

Ruiz, F., García, A. y Casimiro, A.J. (1998). *Nuevos horizontes en la Educación Física y el Deporte Escolar*. Málaga. IAD.

Suárez Rivera Rafael, Suárez Rivera Francisco, (1999). *El calentamiento. Juegos y ejercicios motivantes para empezar las clases y los entrenamientos*. Madrid. Editorial Gymnos.

Trigo, E. (1.989). *Juegos motores y creatividad*. Barcelona. Paidotribo.

Trigo, E. (1.994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física*. Barcelona. Paidotribo.

Trigo, E. (1.995). "El juego tradicional en el currículum de Educación Física". *Aula de Innovación Educativa*, 44,

Trigo Azailus Eugenia, (1997) *Juegos motores y creatividad*. Barcelona. Editorial Paidotribo.

Watson Brown Herminia, (2008). *Teoría y práctica de los juegos*. Ciudad de la Habana Editorial Deportes.

Anexos

ANEXO (1)

Diagnóstico Inicial de Habilidades Motrices.

Objetivo: Constatar el dominio que tienen los escolares de primer grado en el desempeño de las habilidades motrices básicas.

1- Actividad: Formación en círculos y dispersos.

Objetivo: Mostrar correcta ejecución de las formaciones.

Errores:

- 1 No cumplir la orden dada por el profesor
- 2 No vista al frente al formar
- 3 No dirigirse al lugar correcto

2- Actividad: Caminar sobre una línea recta.

Objetivo: Mostrar correcta ejecución al caminar sobre una línea recta.

Errores

- 2 No mantener el equilibrio al caminar.
- 3 No mantener la vista al frente.
- 4 No coordinar los movimientos.

3- Actividad: Carrera en línea recta

Objetivo: Mostrar correcta ejecución de la carrera en línea recta.

Errores

- 1 No coordinación de piernas y brazos.
- 2 No vista al frente.
- 3 No corre en línea recta.
- 4 No apoyo en la parte delantera de los pies.

4- Actividad: Lanzar con dos manos.

Objetivo: Mostrar correcta ejecución del lanzamiento con dos manos.

Errores

- 1 No ejecutar el lanzamiento a la voz del profesor.
- 2 No seguir la pelota con la vista.
- 3 No lanzar desde la altura de la cintura.
- 4 No atrapar a la altura del pecho.

5- Actividad: Saltar al frente con una pierna.

Objetivo: Mostrar correcta ejecución del salto con una pierna.

Errores

- 1 No caer con las piernas ligeramente flexionadas.
- 2 No vista al frente.
- 3 No brazos al frente.
- 4 No saltar con un pie.

ANEXO (2)

ENCUESTA INICIAL A ESPECIALISTAS

Objetivo: Constatar con los especialistas la necesidad de una propuesta de juegos en primer grado para contribuir a mejorar las habilidades motrices básicas correr, lanzar y saltar.

Conteste las preguntas que a continuación le relacionamos si entiende que la propuesta resuelve una problemática en las clases de Educación Física en su comunidad:

1— ¿Cuentan los profesores de la comunidad del consejo popular con todos los medios necesarios para el desarrollo de las habilidades motrices motivo de la investigación?

SI----- NO-----

2--¿Los programas de Educación Física en este grado da la posibilidad de crear otros juegos acorde con las características de su escuela?

SI----- NO-----

3--- ¿Cree Usted que se puede conformar una propuesta de juegos teniendo presente las condiciones y características de los estudiantes del primer grado en esta comunidad?

SI----- NO-----

4--¿Usted como docente tiene bien caracterizado los juegos que más les gusta a sus alumnos teniendo presente las tradiciones de la comunidad y el desarrollo de las habilidades motrices de la investigación?

SI----- NO-----

ANEXO (3)

ENCUESTA FINAL A LOS ESPECIALISTAS

Objetivo: constatar si la propuesta de juegos cumple con todos los requerimientos para ser aplicada en primer grado para mejorar las habilidades motrices correr, lanzar y saltar.

1-¿Consideran que la propuesta de juegos se corresponden con las características del grado?

Si_____ No_____

2- ¿La propuesta de juegos está acorde a las condiciones del centro docente y de la comunidad?

Si_____ No_____

3-¿Cumple los juegos con la metodología adecuada?

Si_____ No_____

4-¿La propuesta de juegos contribuye a mejorar las habilidades motrices básicas correr, lanzar y saltar?

Si_____ No_____

ANEXO. (4)

Diagramas

Juego # 1.

Jugadores

Juego # 4.

Jugadores

Juego # 5.

Jugadores

Blancos

Juego # 8.

Jugadores

Bolos

Juego # 10.

Jugadores

Conos

ANEXO 5

Especialistas	Años de Graduado	Experiencia en el grado	Currículo	Estudios post graduados	%
5	17--21	11	todos	3	100