



# **"Juegos para el desarrollo cognitivo de los alumnos de 6to grado desde la clase de Educación Física"**

**TRABAJO DE DIPLOMA PARA OPTAR POR EL TITULO DE  
LICENCIADO EN CULTURA FÍSICA**

## **AUTOR:**

Reinier Veliz Acea.

## **TUTORA:**

MSc. Yorisel Oriana Carmentate Figueredo.

## **CONSULTANTE:**

MSc. Marilys Mesa Fonseca.

*Cienfuegos, 2014-2015*

*"Año 57 de la Revolución"*

***Pensamiento***

“La liviana y pasajera memoria de un hombre no es recipiente confiable para guardar la historia. Solo subsiste el pasado que entra en los libros, que volverá a ser presente cuando lean los lectores del futuro”

Mahatma Gandhi

# *Agradecimientos*

A todas aquellas personas que me hicieron entender que todo en la vida es lo que uno se proponga, y que con perseverancia podemos cumplir todos nuestros sueños, en especial a todo aquel que me dio su apoyo y sobre todas las cosas a mis padres, hermanos y amigos.

# *Dedicatoria*

A todas aquellas personas que dedicaron parte de su tiempo para formarme como profesional, de forma muy especial a mis padres, mis hermanos, mi esposa y amigos, Ariel Brito Arbelo, Yuniel Muñoz González, a mi tutora MSc Yorisel Oriana Carmenate Figueredo y mi consultante MSc Marilis Mesa Fonseca.

*Resumen*

## **RESUMEN**

La investigación se sustenta en juegos pre-deportivos integradores para el desarrollo cognitivo de los alumnos de sexto grado en las clases de Educación Física de la Escuela Primaria "Antonio Maceo Grajales", con el objetivo de diseñar juegos para solucionar las dificultades que estos presentan en las asignaturas Español, Matemáticas e Historia, buscando instrumentos medibles y de análisis con la finalidad de reconocer el merito y lograr lo propuesto, debilidad a lo cual responde el problema de investigación. Se realiza un estudio no experimental transeccional descriptivo donde se pretendió describir cómo lograr la relación intermateria en estas clases. La muestra fue de 81 alumnos, 4 profesores y 7 especialistas de experiencia. Se parte de las características de las clases en el grado, algunas concepciones de juegos y motivación, se tiene en cuenta la necesidad de desarrollo multilateral integral de la personalidad así como el análisis del programa y las orientaciones metodológicas. El análisis porcentual permite el procesamiento de los resultados, los cuales quedaron validados según criterio de especialistas como una herramienta útil y necesaria para los docentes que imparten el grado. La revisión bibliográfica abordó autores clásicos y contemporáneos que propició la estructuración de la investigación.

# *Summary*

## **SUMMARY**

The investigation is sustained in integrative pre-sport games for the development cognitive of the students of sixth grade in the classes of Physical Education of the Primary School "Antonio Maceo Grajales", with the objective of designing games to solve the difficulties that they present in Spanish, Mathematics and History, searching for medibleses instruments and of analysis with the end of recognizing the grouper and achieve it proposed, weakness to the who answers the problem of investigation. Carried out a study non experimental descriptive transceccional where it was sought to describe how to achieve the subjects relationship in these classes. The sample was of 80 students, 4 teachers and 7 specialists of experience. It splits of the characteristics of the classes in the grade, some conceptions of games and motivation, keeps in mind the need of multilateral development integral of the personality as well as the analysis of the program and the methodological orientations. The porcentual analysis permits the processing of the results, those which remained validated according to criterion of specialists as an useful and necessary tool for the educational that imparts at grade. The bibliographical revision approaches classic and contemporary authors that it propitiates the realization of the investigation.

# *Índice*

## ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	1
Problema Científico .....	6
Objetivo general .....	7
Tareas científicas .....	7
Idea a Defender .....	7

### **Capítulo I Fundamentación Teórica**

1.1 La clase de Educación Física .....	8
1.2 Medios de la Educación Física .....	9
1.3 El juego como elemento de formación y reflejo de la personalidad. ....	10
1.4 Clasificación de los juegos.....	13
1.5 Teorías motivacionales .....	13
1.6 Ciclo motivacional .....	15

### **Capítulo II Diseño Metodológico**

2.1 Metodología .....	17
2.1.1. Seleccin de sujetos .....	17
2.1.2 Métodos empleados .....	18

### **Capítulo III Resultados de la investigación.**

3.1 Resultados del análisis de documentos.....	20
3.2 Análisis de las entrevistas a los docentes.....	22
3.3 Fundamentación de los juegos.....	22
3.4 Propuesta de juegos.....	23
3.5 Validación de los juegos por especialistas.....	25
<b>Conclusiones.....</b>	<b>27</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>28</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>29</b>
<b>Anexos.</b>	

# *Introducción*

## **Introducción.**

En la Enseñanza Primaria la asignatura de Educación Física tiene una gran importancia para el desarrollo de los niños y las niñas por la contribución que brinda a su desarrollo físico, a su equilibrio emocional y psíquico y a la salud en general.

Este proceso de enseñanza aprendizaje se hace en ocasiones un tanto difícil, por lo que induce a una amplia preparación y búsqueda de formas, métodos o procedimientos que hagan más fácil y ameno el desarrollo de las actividades docentes.

En la medida en que constituya una necesidad para el profesor desarrollar sus clases con mayor motivación, podrá responder a los requerimientos que se plantean en su labor profesional, pues no hay dudas que es una necesidad que adquiere una mayor connotación si no basta solo con que los profesores desarrollen su propia motivación, sino también, en contribuir a lograrla en sus alumnos. Cuando el profesor se limita a seguir a los demás, a repetir lo ya existente y no crea e innova, está limitando una de sus capacidades fundamentales.

En la Educación Física resulta imprescindible una correcta orientación motivacional, que influya notablemente en el cumplimiento de los objetivos propuestos, en este sentido Knapp, citado por Sáenz López Buñuel, Ibáñez Godoy y Jiménez Fuentes Guerra (1999), afirman que “la motivación es el factor más importante para la adquisición de una habilidad motriz”.

La motivación puede ser desarrollada a través del proceso educativo, que favorezca potencialidades y consiga una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La motivación hacia la Educación Física influye también en la actitud que adoptan los alumnos, el modo en que realizan las actividades, así como en el nivel de esfuerzo que requieren para cumplir esas tareas. Para Sáenz López Buñuel, Ibáñez Godoy y Jiménez Fuentes Guerra (1999), la motivación es básica para lograr la atracción de los alumnos hacia la práctica de actividades físicas.

La motivación es la fuerza que arrastrará al niño en su adquisición de nuevos conocimientos. El proceso de aprender requiere un esfuerzo personal y el niño sólo se involucrará si descubre una razón para hacerlo. La motivación es la capacidad de encontrar, una razón por la cual merezca la pena el esfuerzo.

"La motivación es el factor o conjunto de factores que intervienen como causa de la conducta o móvil de la acción" (Diccionario Enciclopédico Universal).

Escartí y Cervelló (1994) explican que es la dirección del comportamiento humano y la energía con la que nos empleamos en una conducta. Existen motivaciones primarias como el hambre, la sed o la sexualidad, que nos impulsan a actuar. Los seres humanos somos conscientes de estas necesidades que nos invitan a actuar, y aunque son innatas, las formas de satisfacerlas o inhibirlas, se aprenden.

En el campo pedagógico existen otras necesidades como el juego y el aprendizaje que son el motor de arranque que tienen los docentes para conseguir los objetivos educativos que se plantean con los alumnos. A pesar de estas motivaciones, suele ser un problema para muchos profesores hacer las clases atractivas y más aún, que sitúen a la Educación Física como escenario ideal para darle solución a problemas cognoscitivos que se pueden presentar en otras materias.

Es necesario propiciar a través de la motivación una atmósfera de libertad psicológica y profundo humanismo que se manifieste la creatividad de los alumnos, al menos en el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. Además a enseñarles a no temer el cambio, sino más bien deben poder sentirse a gusto y de disfrutar con éste.

La escuela puede convertirse en un lugar y un tiempo para la alegría, el encuentro interpersonal, la creación, el estímulo de la curiosidad que movilice el afán por aprender y generar nuevos saberes. Aprender es uno de los grandes retos de la vida humana, pero también uno de los grandes placeres. Tan sólo aquellos que hacen de su vida un proceso de crecimiento personal, un camino de perfección y búsqueda encuentran diariamente una fuente inagotable de estímulos para vivir y hacer vivir a los demás.

Los profesores de Educación Física harían bien en desarrollar la suficiente imaginación y perspicacia para estimular a sus alumnos en la búsqueda de la motivación y creación de juegos y situaciones lúdicas que mejor se adapten a sus intereses y necesidades.

Cuando se refiere a descubrimiento quiere decir que los profesores pueden aprender a crear situaciones pedagógicas a través del juego de tal naturaleza, que posibiliten la experimentación real de los estudiantes. No se trata tanto de dar consignas sobre el modo de hacer los diferentes ejercicios y juegos, sino más bien de sugerir a los alumnos que prueben a experimentarlos con el fin de conseguir distintos objetivos.

El diseño de las tareas de enseñanza va a ser una de las claves del éxito en el proceso de enseñanza aprendizaje. Una actividad bien planteada desarrollará en los alumnos aprendizajes motrices, cognoscitivos, afectivos y sociales, adaptados a los objetivos que se hayan planteado.

La novedad suele ser atractiva en la etapa infantil y primaria por lo que además de emplear tareas cercanas al niño, se tiene que ir planteando nuevas propuestas que sean originales y divertidas. El juego es un buen recurso para motivar. En las edades Infantiles y Primaria va a ser el medio que va a conducir las sesiones de Educación Física y se debe procurar que a través de él las personas se desarrollen en todas las esferas y el mayor número de contenidos (habilidades básicas, capacidades motrices o cualidades físicas; además de conocimientos generales).

En la Educación Física se manejan desde edades tempranas objetivos dirigidos al desarrollo del pensamiento imaginativo y creador en los niños, principalmente a través de los contenidos de la expresión corporal y los juegos que se realicen en las clases; pero en muchas ocasiones se encuentran con profesores de muy poca experiencia que no poseen los conocimientos necesarios para ponerlos en función del desarrollo de la motivación, creatividad y la independencia cognoscitiva en los niños, y en otras ocasiones con profesores un poco reacios, atrincherados en el desarrollo físico deportivo única y exclusivamente, además de ser fieles seguidores de los programas curriculares y oficiales que no se detienen a buscar alternativas de

solución que posibiliten el desarrollo personal de los alumnos a través de los propios contenidos de las clases y todo ello trae consigo la necesidad de estimular y ofrecer a los docentes vías para desarrollar una mayor motivación de las clases.

Es un tema polémico en el que se han realizados varias investigaciones tanto en el ámbito internacional como nacional, en el campo de la Educación Física y el Deporte de las cuales se nombran las más importantes.

En el 2009 los autores Riccetti, Chiecher, y Donolo de la Universidad Nacional de Río Cuarto Argentina con el estudio “La motivación en actividades físico-deportivas”. El mismo genera conocimientos que contribuyan a optimizar estrategias de motivación en la práctica de actividades físico-deportivas.

“La motivación en las clases de Educación Física” investigación realizada por Sáenz-López Buñuel, Ibáñez Godoy y Fuentes Guerra, profesores de la Universidad de Huelva de España en la cual describen los problemas y satisfacciones que se producen en Primaria en relación a este tema y aportan una serie de recursos para aumentar la motivación en las clases.

El profesor de Educación Física (México); Osorio Pinta realizó una propuesta de Juegos para todos, ofreciendo una variedad de novedosas juegos los cuales pueden ser utilizados en las clases de educación física según la edad el sexo de los alumnos y los objetivos a cumplir.

“El estudio de la motivación por el baloncesto en los alumnos de 6to grado a través de las clases de Educación Física en la escuela primaria José Gregorio Martínez del Municipio de Cienfuegos” realizado por Abrahán Enríquez en el 2008 abarca un tema de vital importancia para la esfera deportiva en la provincia de Cienfuegos y el país en general, el mismo consistió en investigar cómo se encuentra la motivación en las clases de Educación Física por la práctica del baloncesto, ya que la iniciación deportiva es la base o preparación para los futuros talentos en cualquier disciplina.

La investigación realizada por Chaviano Brunet, “Una propuesta de actividades para contribuir a la motivación por el Ajedrez en los alumnos de 1er grado en la Escuela

Primaria Anastasio Cárdenas” en el 2008 parte de las vivencias personales del investigador en la práctica pedagógica y de la aplicación de varios instrumentos de la investigación científica que permitieron constatar carencias en la motivación de los educandos por el aprendizaje de la asignatura Ajedrez.

En el 2009 Escudero Sanz, Profesor y Jefe del Departamento “Ciencias Aplicadas” Facultad de Cultura Física de Matanzas realizó el estudio: “La motivación hacia las clases de Educación Física”; con el que pretende brindar a los profesores un conocimiento general sobre la motivación como proceso psíquico inductor y su importancia en esta asignatura, además de ofrecer algunas recomendaciones que pueden ser útiles para motivar a los alumnos en las clases.

Díaz Fernández en el 2011 propuso un plan de actividades para lograr la motivación de los alumnos de noveno grado de la Escuela Secundaria Básica Luís Pérez Lozano en las clases de Educación Física. Se utilizaron métodos teóricos y empíricos los que permitieron obtener información para elaborar el plan de actividades; titulado “Propuesta de un plan de actividades para lograr la motivación en las clases de Educación Física.”

Los autores Árias Senges y Sánchez Guzmán en el 2012 presentaron “Grupo de juegos predeportivos para elevar la motivación para las clases de Educación Física” investigación en la que se proponen un grupo de juegos predeportivos con el propósito de valorar el impacto de dichos juegos en la motivación de las clases de Educación Física en los estudiantes de séptimo grado de la ESBU “América Latina” de Nuevitas en Cuba.

Peraza Pérez de la Escuela Internacional de Educación Física y Deporte (EIEFD), de La Habana, investigó: “La motivación: un aspecto de vital importancia en las clases de Educación Física en la edad escolar” confeccionando una serie de aspectos para lograr la motivación en las clases de Educación Física que facilitará el desarrollo de las mismas así como la variedad de los medios alternativos que el profesor puede presentar en su clase para hacerla más enriquecedora.

Más recientemente las autoras Chirino Cuellar y Capote Berovides (2014) proponen en sus investigaciones juegos para la parte inicial de las Clases de Educación Física y para desarrollar la motivación en niños del 2do grado de la Escuela Primaria “Antonio Maceo Grajales” de Cienfuegos.

De cualquier manera se hace indispensable continuar en la búsqueda de vías para el desenvolvimiento de los profesores para que puedan convertir las clases en un momento de disfrute, donde todos los estudiantes tengan la posibilidad de expresarse original y creativamente.

Dentro del proceso de enseñanza, para lograr la motivación de las clases, independencia cognoscitiva y toma constante de decisiones el juego representa un elemento fundamental por su carácter integrador de los conocimientos, cualidades morales y volitivas además de su alta incidencia motivacional dentro de todo el proceso.

En las reuniones de ciclo se numeran las dificultades generales que presentan los alumnos pero no se establecen acciones desde la relación entre las asignaturas del grado que puedan contribuir integralmente al desarrollo cognitivo de estos alumnos.

En el Programa de Educación Física del ciclo aunque se plantea la planificación de juegos con una o varias habilidades motrices, no se relacionan estos con las demás asignaturas que recibe el alumno en el grado y que pueden ser consolidadas a través de la Educación Física desde un enfoque motivacional, creativo y participativo.

La creciente necesidad de situar a la Educación Física como escenario propicio en la consolidación de conocimientos no solo físicos sino también cognoscitivos en general, la concepción contemporánea de la Educación Física al situar al alumno como protagonista de su propio aprendizaje; así como el cumplimiento de las estrategias de relación intermaterias en la Educación Primaria conducen a plantear como **problema científico**:

¿Cómo contribuir al desarrollo cognitivo de los alumnos del 6to grado de la Escuela Primaria “Antonio Maceo Grajales” a través de las clases de Educación Física?

**Objeto de estudio:**

Proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física.

**Campo de acción:**

Los juegos pre-deportivos en la clase de Educación Física.

**Objetivo General:**

Diseñar juegos pre-deportivos integradores para el desarrollo cognitivo de los alumnos de 6to grado en las clases de Educación Física de la Escuela Primaria “Antonio Maceo Grajales”.

**Tareas Científicas.**

1. Determinación de los fundamentos que reflejan la necesidad del uso de juegos pre-deportivos integradores en las clases de Educación Física para el desarrollo cognitivo de los alumnos del 6to grado.
2. Selección de los juegos que serán incluidos.
3. Validación de los juegos diseñados para las clases de Educación Física en 6to grado por criterio de especialistas.

**Idea a defender.**

El diseño de juegos pre-deportivos integradores en las clases de Educación Física proporcionará un mayor desarrollo cognitivo en los alumnos del 6to grado de la Escuela Primaria “Antonio Maceo Grajales”.

La investigación responde a una de las líneas de investigación del Departamento Didáctica de la Educación Física y la Recreación de la Facultad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte de la Universidad de Cienfuegos “Perfeccionamiento de la Educación Física”, específicamente a la temática dirigida por la MSc Marilys Mesa Fonseca “Los juegos en la clase de Educación Física” y se encuentra insertada como resultado del proyecto de investigación dirigido por el DrC. Alexis Juan Stuart Rivero “Perfeccionamiento Físico Continuo”. El referente teórico fundamental son los aportes de la MSc Herminia Watson Brown.

# *Capítulo I*

## **Capítulo I Fundamentación Teórica.**

### **1.1. La clase de Educación Física: factor esencial del proceso de enseñanza - aprendizaje.**

El proceso de enseñanza - aprendizaje se lleva a cabo a través de la clase, como factor esencial de dicho proceso, y por las numerosas y variadas actividades que en la escuela se desarrollan como respaldo, consolidación y ampliación de la instrucción y del trabajo educativo.

La clase de Educación Física constituye el acto pedagógico en el cual se van a concretar los propósitos instructivo - educativos y las estrategias metodológicas previstas en la programación docente, último nivel de concreción del diseño y desarrollo curricular.

En la escuela, la educación física se desarrolla mediante diversas actividades de carácter físico - deportivas y recreativas que se practican de forma obligatoria u opcional, dentro y fuera de la escuela y donde la clase constituye la forma fundamental de organización del proceso de enseñanza - aprendizaje.

La Educación Física tiene como objetivo el desarrollo de capacidades y habilidades físicas, la transmisión de conocimientos generales y el desarrollo de cualidades psíquicas de la personalidad; para ello cuenta con el ejercicio físico como medio fundamental. Los ejercicios de la clase de Educación Física son movimientos seleccionados pedagógicamente, que influyen de manera positiva en el desarrollo de las capacidades físicas, en el dominio de las habilidades motrices, en la aplicación de los elementos técnicos deportivos y en el desarrollo de esferas importantes de la personalidad.

Las distintas corrientes que se han venido desarrollando en el campo de la Educación Física contemporánea con una fundamentación biomédicas, psicopedagógicas o socioeducativas Blázquez( 2002), Devis y Peiró (1992), Moreno, J.A. (1999), Cechini (1996), López y Vega (1996, 2001) encuentran su materialización en esta forma fundamental del proceso enseñanza - aprendizaje que es la clase.

Dichas corrientes han sido generadoras de cambios en la estructura de la clase, en la determinación de los contenidos, los objetivos, los métodos, los medios, las actividades de aprendizaje y las actividades de evaluación y sobre todo en el protagonismo que le corresponde jugar al profesor y al alumno.

## **1.2. Medios de la Educación Física.**

Las diversas formas y combinaciones de los ejercicios físicos han dado origen a las tres manifestaciones más generalizadas de la ejercitación: la gimnasia y el deporte y el juego.

**La gimnasia:** Es una de las formas más antiguas de realización del ejercicio físico. Son ejercicios físicos generales que se realizan individualmente, con instrumentos o sin ellos, en pareja o en grupo. Éstos se llevan a cabo a través de diferentes formas con el objetivo de desarrollar las capacidades físicas del individuo y mejorar su postura, perfeccionar en forma sistemática las habilidades motrices básicas y contribuir al desarrollo de habilidades motrices deportivas. Este tipo de gimnasia sirve como base y complemento del juego y del deporte.

**El deporte:** Se caracteriza por su alta exigencia de rendimiento competitivo, en la que el equipo o jugador individual está subordinado a reglas oficiales establecidas nacional e internacionalmente. La enseñanza de las disciplinas deportivas requiere de un periodo largo y una metodología que contemple diferentes niveles de desarrollo de los elementos técnicos como la adquisición de fundamentos, la consolidación y la aplicación.

**Los juegos:** ocupan un lugar preponderante por su gran valor psicológico, biológico y pedagógico, lo que hace que se conviertan en un medio necesario para el desarrollo integral de los niños.

Mediante los juegos podemos contribuir al desarrollo de diferentes procesos psíquicos: cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria, atención, etc.) afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio, etc.).

Desde el punto de vista biológico, los juegos de movimiento actúan sobre el cuerpo en su conjunto, es decir, ayudan al desarrollo del sistema óseo, trabajan gran cantidad de grupos musculares, incrementan el metabolismo en el organismo, etc. Combinándolos inteligentemente se evita el ejercicio unilateral y se logra una influencia sobre la constitución en general.

### **1.3. El juego como elemento de formación y reflejo de la personalidad.**

Precisamente, una de las vías de que dispone la escuela para desarrollar en sus educandos valores y cualidades de la personalidad es el juego, el cual constituye la primera forma de aprendizaje de la vida en colectividad. El respeto a las normas y otros elementos del juego van creando en el niño las condiciones necesarias para su pleno desenvolvimiento social. (Alfaro Torres, 2003)

El juego como actividad humana presente en todas las épocas, ha sido abordado desde distintas perspectivas: filosófica, psicológica, antropológica, pedagógica, entre otras y sus significaciones son innumerables dependiendo del paradigma en que se encuentren; en este sentido Lavega (1995) considera que el concepto de juego es tan versátil y elástico que presume de escaparse a una aproximación conceptual definitiva.

Así por ejemplo, desde el estudio antropológico “el juego es una actividad en la que no sólo se proyectan cosmovisiones colectivas bien establecidas, sino que además, refiere a otros mundos posibles en lo simbólico, expresivo e imaginario”, como lo expresa en su publicación (Dupey, 1998).

En el paradigma biológico, donde el juego se considera prácticamente una necesidad vital y se deduce la necesidad del juego como pre-ejercicio del surgimiento prematuro de las predisposiciones internas, (Stern citado por Elkonin, (1980) y en el que se hace referencia a un instinto especial, «instinto de juego», por el cual el individuo siente un invencible afán interno, al que se entrega sin preguntar por qué y ni para qué; nos encontramos con las definiciones de Groos en (1922) y Spencer en( 1942).

Así para la psicología evolutiva el juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del niño que se manifiesta en las diferentes formas de expresión lúdica. Para el psicoanálisis el juego es una instancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, entre principio de realidad y principio de placer.

Dentro del paradigma psicológico, donde Vygostki (1989) considera que el juego completa las necesidades del niño y describe el mismo como una de las expresiones más genuinas de lo que se entiende por área de desarrollo próximo y Piaget (1980) como uno de los procesos que ponen a punto las estructuras cognitivas básicas, respectivamente, nos encontramos con la definición de Ortega y Lozano donde se dejan entrever sus influencias:

“El juego es un proceso complejo que permite a los niños y niñas dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y, al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma” (Ortega y Lozano, 1996).

La situación del juego proporciona estimulación, variedad, interés, concentración y motivación. Si se añade a esto la oportunidad de ser parte de una experiencia que, aunque posiblemente sea exigente, no es amedrentadora, está libre de presiones irrelevantes y permite a quien participa una interacción significativa dentro del entorno, las ventajas del juego se hacen aún más evidentes. Sin embargo, a veces, el juego también puede proporcionar un escape de las presiones de la realidad y aliviar el aburrimiento.

La pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos. Para la fenomenología, el juego es un fenómeno original, poniendo el acento en el carácter libre del objetivo del juego. El juego está presente en mayor o menor grado, en muchos aspectos de nuestro modo de vida, y en la configuración misma de nuestra personalidad.

Los juegos contribuyen a la salud y desarrollo de cualidades físicas, afectivas, sociales, intelectuales en el niño (en la persona), e inciden sobre el ambiente y la vida del propio grupo: es un estímulo global. A todos les gusta probar sus fuerzas o

habilidades, comunicarse, aventurarse. El juego además de ser reconocido por su valor educativo, es amigo íntimo del placer gratuito.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia.

También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo. Además de ayudar al desarrollo del colectivismo y la solidaridad. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital.

El aprendizaje a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor. Por otro lado, son múltiples las posibilidades educativas y de aprendizaje que brinda el juego libre y espontáneo, elegido y organizado por los mismos niños sin necesidad de intervención de un adulto; en los cuales la motivación ocupa un lugar revelador.

Características de los juegos:

- El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherentemente productivo.
- El juego es voluntario y espontáneo no es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.

- Tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.
- Con finalidad en sí mismo.
- Espontáneo, repentino sin necesidad de aprendizaje previo. Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo.

Según Watson Brown (2010) en su libro “Teoría y Práctica de los Juegos”, el juego no solo contribuye a la formación de determinadas cualidades morales, el juego también favorece el entorno intelectual del niño.

#### 1.4. Clasificación de los juegos.

Entre los tipos de juegos más significativos se encuentran los juegos menores, los juegos pre-deportivos y los juegos deportivos.

- **Juegos menores:** Son determinadas acciones motrices atractivas que se realizan sobre la base de una idea de educación física definida y que persiguen el desarrollo psicomotor y la recreación del niño.
- **Juegos pre-deportivos:** Constituyen una variante de los juegos menores que se caracteriza porque su contenido propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas.
- **Juegos deportivos:** Son el grado superior de los juegos y se caracterizan por su alta exigencia de rendimiento competitivo, en la que el equipo o jugador individual está subordinado a reglas oficiales.

#### 1.5. Teorías motivacionales.

Existen varias teorías que tratan de explicar las motivaciones que inducen a los niños y adolescentes a la práctica físico-deportiva. Webb y Harry, (1968) citados por Kidd y Woodman (1975), desarrollaron un modelo fenomenológico social en el que establecían que los motivos por los que los individuos se involucraban en actividades deportivas, pasaban por tres fases. En la primera de ellas, que es puramente informal y se debe a motivaciones intrínsecas, los individuos que comienzan a participar en las mismas buscan experimentar una sensación de

satisfacción aunque no ganen, siendo la relación social y pasarlo bien, los motivos que les inducen a ello.

Posteriormente, conforme se avanza hacia el deporte organizado, el individuo mejora sus habilidades deportivas y su competencia motriz, empezando a encontrarse capaz de competir con otros; su motivación intrínseca se centra en ser capaz de jugar suficientemente bien, sintiéndose también influenciado por algunas otras motivaciones de carácter extrínseco: demostrar a los demás su capacidad.

Por último, cuando el deportista ya es capaz de jugar bien, los motivos que le conducen a continuar son puramente extrínsecos: ganar y obtener recompensas.

Estos mismos autores sugieren que aunque la mayoría de los participantes comienzan en la primera fase, no todos ellos llegan hasta el final puesto que han abandonado cuando no han sido todavía ni siquiera buenos jugadores y, los que sí han alcanzado la segunda fase, se conforman con mantener el nivel de buen jugador como principal objetivo.

Por su parte, Roberts, Kleiber y Duda (1981) agrupan las motivaciones en tres tipos, en función de su orientación:

- a. Motivaciones orientadas a la propia mejora: el objetivo principal del sujeto es mejorar su rendimiento.
- b. Motivaciones orientadas hacia la competencia: el sujeto se compara a sí mismo en relación con los demás.
- c. Motivaciones orientadas hacia la aprobación social: ganar premios, demostrar su capacidad a los demás, agradar a los padres.

Estos mismos autores destacan que existe una estrecha relación entre los diferentes tipos de motivaciones y la edad: de 8 a 11 años, predominan las que se refieren a la mejora y la aprobación social, de 11 a 13 años, se desarrollan fundamentalmente las de competencia y, de 13 a 17 años, las orientadas a la competencia y a la mejora.

Fox y Biddle (1988) desarrollan la Teoría de las Recompensas, que en un extremo se encuentran las recompensas intrínsecas, como podría ser el gusto por el movimiento o el reconocimiento de la maestría y de la competencia motriz, y, en el otro, con las extrínsecas, que están representadas por los premios y recompensas que se obtienen. Ganar y ser bueno, puede acercarse a las recompensas intrínsecas, cuando ello conlleva una superación personal, o bien situarse próximo a las recompensas extrínsecas, cuando se utiliza meramente para impresionar a los demás.

Pérez Marques plantea que la Motivación: Estado dinámico (varia continuamente en cada persona) que incita deliberadamente a elegir una actividad (y a comprometerse con ella y a perseverar hasta el fin). Su origen (cognoscitivo/afectivo) son:

- Las percepciones del alumno sobre él mismo (autopercepción). A veces para hacer una actividad no cuentan tanto las capacidades que se tengan como las que se creen tener.
- Las percepciones del alumno sobre el entorno. "Cada alumno es él y sus circunstancias"... incidan sobre ellas y pronto se observarán los cambios.

### **1.6. El ciclo motivacional.**

Si se analiza la motivación como un proceso para satisfacer necesidades, surge lo que se denomina el ciclo motivacional, cuyas etapas son las siguientes:

- a) Homeostasis. Es decir, en cierto momento el organismo humano permanece en estado de equilibrio.
- b) Estímulo. Es cuando aparece un estímulo y genera una necesidad.
- c) Necesidad. Esta necesidad (insatisfecha aún), provoca un estado de tensión.
- d) Estado de tensión. La tensión produce un impulso que da lugar a un comportamiento o acción.
- e) Comportamiento. El comportamiento, al activarse, se dirige a satisfacer dicha necesidad. Alcanza el objetivo satisfactoriamente.

f) Satisfacción. Si se satisface la necesidad, el organismo retorna a su estado de equilibrio, hasta que otro estímulo se presente. Toda satisfacción es básicamente una liberación de tensión que permite el retorno al equilibrio homeostático anterior.

El ser humano se encuentra inmerso en un medio circundante que impone ciertas restricciones o ciertos estímulos que influyen decididamente en la conducta humana. Es indudable también que el organismo tiene una serie de necesidades que van a condicionar una parte el comportamiento humano.

El organismo al accionar la conducta, no siempre obtiene la satisfacción de la necesidad, ya que puede existir alguna barrera u obstáculo que impida lograrla, produciéndose de esta manera la denominada frustración, continuando el estado de tensión debido a la barrera que impide la satisfacción. La tensión existente o no liberada, al acumularse en el individuo lo mantiene en estado de desequilibrio. Sin embargo, para redondear el concepto básico, cabe señalar que cuando una necesidad no es satisfecha dentro de un tiempo razonable, puede llevar a ciertas reacciones como las siguientes:

- a) Desorganización del comportamiento (conducta ilógica y sin explicación aparente).
- b) Agresividad (física, verbal, etc.)
- c) Reacciones emocionales (ansiedad, aflicción, nerviosismo y otras manifestaciones como insomnio, problemas circulatorios y digestivos etc.)
- d) Alineación, apatía y desinterés.

En el capítulo se realizó una breve fundamentación teórica sobre la clase de Educación Física y los medios de la misma, así como una aproximación conceptual de los juegos, además se hizo referencia a los juegos como elemento de formación y reflejo de la personalidad, las teorías motivacionales y el ciclo motivacional .

# *Capítulo II*

## **Capítulo II Diseño Metodológico.**

### **2.1. Metodología.**

Para la realización de este trabajo se utilizó un diseño no experimental transeccional descriptivo, en el mismo se pretende descubrir cómo relacionar contenidos de diferentes materias en la clase de Educación Física, teniendo al juego como medio fundamental para el logro de este objetivo. Se parte del diagnóstico cognoscitivo de 81 alumnos del 6to grado de la Escuela Primaria “Antonio Maceo Grajales” del municipio de Cienfuegos.

#### **2.1.1. Selección de sujetos.**

La muestra fue seleccionada intencionalmente, coincide con la población del 6to grado de la Escuela Primaria “Antonio Maceo Grajales” del municipio de Cienfuegos de los cuales 43 son hembras y 38 varones con edades comprendidas entre 11 y 12 años de edad.

Los alumnos de estas edades muestran, respecto a los del ciclo anterior un aumento en las posibilidades de autocontrol, autorregulación de la conducta; lo que se manifiesta sobre todo en situaciones fuera de la escuela tales como el juego, el cumplimiento de encomiendas familiares y otras.

Sin embargo, estas posibilidades no se hacen patentes cuando se trata de la realización de las tareas docentes. Este hecho no indica una incapacidad del alumno; sino que la escuela y en particular los maestros no explotan al máximo las posibilidades de autocontrol de las tareas en las diferentes asignaturas y situaciones escolares. Es necesario dotar a los alumnos de procedimientos de control y autorregulación, haciéndoles ver la importancia de este componente de la actividad. Los niños del segundo ciclo son pre - adolescentes por lo que poseen necesidad de independencia.

Para la realización de esta investigación fueron entrevistados: 4 profesores del grado, todos del sexo femenino y los años de experiencias de las mismas oscila entre los 23 años; además de 7 especialistas en el tema que permitió la validación

de los juegos de los cuales 2 fueron del sexo femenino y 5 del sexo masculino donde los años de experiencia oscila entre los 27 años.

### 2.1.2. Métodos empleados.

Entre los **métodos teóricos** que se utilizaron está el **inductivo - deductivo**, que permitió valorar la literatura y los resultados, para obtener las regularidades.

Además también se aplicó el **analítico – sintético**, a través del cual se analizaron documentos para enriquecer el caudal de conocimientos teóricos y la fundamentación del problema, se estudiaron tesis de grado y de maestrías, trabajos de cursos y de diplomas relacionados con el tema, artículos de revistas científicas y populares.

El **histórico-lógico** permitió establecer la línea cronológica en cuanto a los antecedentes de la investigación para el conocimiento de los aportes desde la ciencia al tema abordado.

Del **nivel empírico** se trabajó la **entrevista** a los profesores del 6to grado de Escuela Primaria “Antonio Maceo Grajales” para obtener información acerca de los principales problemas que presentan los alumnos del grado en las asignaturas Matemática, Español e Historia; para que los juegos elaborados fueran objetivos en cuanto a su solución.

Siguiendo las pautas marcadas por algunos de los autores que han tratado el papel que juega el estudio de los documentos en la investigación cualitativa: Taylor y Bogdan (1987); Woods (1987); Goetz y LeCompte (1988) y Santos Guerra (1990), apoyados fundamentalmente en los “documentos oficiales”. El **análisis documental** fue empleado para profundizar en el estudio y análisis del tema objeto de investigación, los documentos analizados se concretan esencialmente en los programas de Educación Física de 6to grado, en el II ciclo de la enseñanza primaria.

El **criterio de especialistas** permitió la validación de los juegos diseñados, la selección de los mismos se realizó a partir de determinados criterios, como: grado científico, años de experiencia en la docencia, currículum vitae y conocimientos

acerca del tema objeto de estudio, entregándole a estos personalmente la propuesta de juegos y valorando las opiniones vertidas una vez aprobado el mismo.

De los **métodos matemáticos** se utilizó el **análisis porcentual**, para el procesamiento de los resultados del diagnóstico.

En el presente capítulo se declara el diseño metodológico de la investigación y se caracteriza la muestra, además se declaran los métodos y técnicas a utilizar en el estudio.

# *Capítulo III*

### **Capítulo III Resultados de la investigación.**

A continuación se valorarán los resultados que arrojaron los diferentes instrumentos aplicados.

#### **3.1. Resultados del análisis de documentos:**

Los programas de Educación Física y las orientaciones metodológicas del 6to grado en la enseñanza primaria fueron documentos que se analizaron para el desarrollo de la investigación.

En la enseñanza primaria los Programas y las orientaciones metodológicas de la Educación Física presentan primeramente una caracterización de los alumnos desde los puntos de vista anatómico-fisiológico, de los procesos cognitivos y del desarrollo social y afectivo, están estructurados por grados y unidades donde inicialmente se declaran los objetivos de la asignatura para el nivel de enseñanza, luego los específicos para cada grado y posteriormente las unidades para cada uno de ellos, que son de obligatorio cumplimiento y tienen un enfoque general que orienta a los profesores para que en correspondencia con sus condiciones y las características de los grupos elaboren sus propias actividades.

Los objetivos de la unidad juegos pre-deportivos específicamente están encaminados a que los alumnos puedan:

- ✓ Lograr un nivel satisfactorio de las habilidades motrices básicas y capacidades físicas en estrecha relación con los contenidos de la unidad.
- ✓ Ejecutar con éxito las habilidades de conducción, recepción, pase, tiro, saque, fildeo y bateo; de modo que le facilite el aprendizaje de las habilidades deportivas del baloncesto, fútbol, voleibol y béisbol.
- ✓ Conocer la utilidad que resulta la participación activa en los juegos para obtener mejores rendimientos en las actividades docentes, extradocentes y extraescolares; y participar en las mismas con valentía, honestidad y espíritu colectivista.

Los juegos en este grado juegan un papel importante asignándoseles un tiempo considerablemente alto para su ejecución dada la incidencia que tienen en el desarrollo armónico de la personalidad, así como el interés y motivación que muestran los niños por esta actividad. En las orientaciones metodológicas se sugieren diferentes juegos en los que de forma variada se combinan las habilidades trabajadas de forma aislada.

De manera general y luego del análisis del programa, o sea, las exigencias, los objetivos, contenidos y orientaciones metodológicos se pueden resumir como principales argumentos que justifican la necesidad de juegos predeportivos integradores para las clases, los siguientes:

- ✓ Los juegos predeportivos en este grado se basan en actividades con pelotas con el objetivo de continuar familiarizando a los alumnos con las habilidades esenciales de los deportes baloncesto, fútbol, voleibol y béisbol. Por otra parte, contribuyen a desarrollar las habilidades motrices básicas y las capacidades físicas que tienen relación con estos deportes.
- ✓ Los juegos tienen carácter competitivo y permiten que los alumnos conozcan algunas reglas oficiales de los deportes que forman parte del programa. Además, los contenidos propician la adquisición de habilidades primarias que sirven de base al aprendizaje de las habilidades motrices deportivas.
- ✓ Los juegos que se sugieren comprenden el trabajo con habilidades aisladas, combinadas y complejas de las habilidades por tanto, el profesor debe tener dominio de estos conceptos a fin de aumentar gradualmente la dificultad (de lo más simple a lo más complejo). Así mismo, es necesario que cada juego se ejercite suficientemente antes de crear alguna variante.
- ✓ En el programa, los contenidos tienen un enfoque general con el objetivo de ofrecer libertad de acción al profesor para la creación de sus propios juegos.

En el programa de sexto grado se pone de manifiesto la necesidad de utilización de formas lúdicas en todas las unidades, por el interés que despiertan estas

actividades en los educandos y por el alto valor instructivo y educativo que los juegos llevan implícito para la formación de su personalidad.

Se sugiere que la enseñanza de las habilidades de los deportes motivos de clases se realice en condiciones de juego fundamentalmente, pues lo que se quiere es que el niño logre aplicar los elementos en estas condiciones.

Considerando que la formación básica de los alumnos transcurre de quinto a noveno grado, el sexto grado constituye el segundo eslabón en este ciclo. Por ello, el proceso docente - educativo debe garantizarles un desarrollo de las capacidades físicas y de las habilidades motrices, que les permita una preparación adecuada para enfrentarse a los contenidos de mayor complejidad en los primeros grados de la enseñanza media; al mismo tiempo debe facilitar que los alumnos asimilen las habilidades motrices deportivas relacionadas con el atletismo, baloncesto y el fútbol, y que alcancen un nivel de desarrollo que propicie cumplir con éxito las exigencias del grado y del ciclo.

Teniendo presente que las edades de diez a trece años representan las de mayores posibilidades de aprendizaje motor, de los alumnos, ello obliga al profesor a la búsqueda de las vías que, por una parte, no alteren la lógica de la metodología del aprendizaje y, por otra, no frenen las posibilidades del ritmo de desarrollo que manifiestan los alumnos. En estas edades los alumnos poseen facilidad para captar los conocimientos. Esto posibilita poder reducir el tiempo de explicación y el de demostración, y transitar rápidamente por el proceso de asimilación hasta la etapa de ejercitación.

Como se puede ver se hace evidente desde el propio programa de Educación Física la necesidad de buscar alternativas que propicien el desarrollo de la creatividad y la independencia cognoscitiva en los niños desde este nivel de enseñanza, todo lo cual tributará a su formación y desenvolvimiento activo ante las situaciones de su vida cotidiana.

### **3.2. Análisis de la entrevista a docentes del 6to grado.**

Al entrevistar a los docentes del 6to grado de la Escuela Primaria “Antonio Maceo Grajales” se pudieron determinar los principales problemas en las asignaturas fundamentales del grado: Matemática, Español e Historia.

Matemática: Operaciones combinadas (64%)

Resolución de problemas (51%)

Español: Ortografía (83%)

Clasificación de las palabras (69%)

Historia: Ordena cronológicamente (73%)

Valorar figuras históricas (57%)

Ubicación en el mapa (47%)

### **3.3. Fundamentación de los juegos.**

Los juegos como medio de la clase de Educación Física van dirigidos a propiciar mediante la ejercitación física la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades que indiscutiblemente sentarán bases en el desarrollo multilateral de los escolares.

Dentro del proceso de enseñanza, para lograr la independencia cognoscitiva y la toma constante de decisiones, los juegos representan un elemento fundamental por su carácter integrador de los conocimientos, habilidades, capacidades así como, cualidades morales y volitivas y por su alta incidencia motivacional dentro de todo el proceso. Además de provocar el interés de los participantes y en crear una atmósfera de alegría y de participación, ideal para encausar y orientar, hábilmente el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia el logro de los objetivos de la Educación Física.

Las juegos propuestos fueron elaboradas teniendo en cuenta el diagnóstico realizado a los alumnos y los objetivos que persigue el grado, en este sentido cabe resaltar que es solo una propuesta, pues los profesores pueden y deben gestionar

otras actividades que como éstas también contribuyan a lograr los objetivos planificados. Se diseñaron 2 juegos para el trabajo con la asignatura Matemática, 2 para Español y 1 para Historia.

### **3.4. Propuesta de juegos:**

#### **Juego # 1**

**Nombre del juego:** Estrella del pase.

**Objetivo:** Mejorar la precisión del golpeo con el interior del pie y la recepción con la planta del pie.

**Materiales:** Pelotas y conos.

**Organización:** Dos filas enfrentadas.

**Desarrollo:** Se colocan dos filas enfrentadas. Los alumnos de la fila que comienzan al realizar el pase pronuncian una palabra y al pasarle al compañero que está en frente este debe clasificar la misma en aguda, llana o esdrújula; luego devuelve el balón cruzado al compañero que le sigue en la fila para que este comience nuevamente con una palabra. Al final cuando el último competidor clasifique su palabra comenzará en sentido contrario, pero esta vez preguntando.

**Reglas:** Se le dicta la palabra antes de realizar el pase. Los pases deben ser cruzados. Por cada respuesta correcta se le suma un punto al equipo y de ser incorrecta se le resta. Gana el equipo que más puntos acumule.

**Variantes:** Formar más de dos filas. Realizar la actividad de forma consecutiva.

#### **Juego # 2**

**Nombre del juego:** Recepciona y piensa.

**Objetivo:** Recepcionar el balón con el interior del pie manteniendo la pierna que recepciona relajada.

**Materiales:** Pelotas y conos

**Organización:** Hileras enfrentadas.

**Desarrollo:** Colocando los equipos en hileras enfrentadas a una distancia de 5 metros se realiza un pase y al mismo tiempo una pregunta de una operación matemática. El alumno que recepciona debe contestar con el resultado de la pregunta y luego el mismo después de contestar, realiza el pase con otra pregunta y se coloca al final de la fila. Por cada pregunta correcta se otorgará un punto.

**Reglas:** La recepción debe ser con el interior del pie. Gana el equipo que más puntos acumule.

**Variantes:** Crear más de dos equipos.

### **Juego # 3**

**Nombre del juego:** Tiro histórico.

**Objetivo:** Realizar tiro a puerta con el empeine interior.

**Materiales:** Pelotas, conos y porterías.

**Organización:** Dos hileras detrás de la línea de partida. Pelota a 3 metros. Portería a 5 metros de la pelota.

**Desarrollo.** Los alumnos estarán colocados en hileras, los primeros de cada formación saldrán a la señal del profesor realizando una pequeña carrera hasta la pelota donde tomarán una de las tres tarjetas con hechos históricos y realizarán el tiro a la portería donde esté la figura protagonista del hecho y hará una valoración de su desempeño histórico. Luego de realizar el tiro buscará el balón para regresarlo a la marca donde se encontraba y colocarse al final de la hilera.

**Reglas.** No realizar el tiro sin leer la tarjeta. Por cada respuesta correcta se le suma un punto. Gana el equipo que más puntos acumule.

**Variantes.** Puede utilizarse más tarjetas, puede realizar una conducción antes del tiro.

#### **Juego # 4**

**Nombre del juego:** Pelota Inteligente.

**Objetivo:** Ejecutar el golpeo con el interior del pie con postura correcta.

**Materiales:** Pelotas y conos.

**Organización:** Dos hileras detrás de la línea de partida situando los equipos de frente a una pared. Una pelota a 5 metros del primer participante y conos a 5 metros de las pelotas.

**Desarrollo:** Se colocan los alumnos en hileras detrás de la línea de partida y delante del primer competidor se sitúan tres tarjetas con varios ejercicios matemáticos. A 5 metros del primer participante estará un balón y a 6 metros del balón los conos con los resultados de las operaciones plasmadas en las tarjetas. El alumno a la señal del profesor tomará una tarjeta observando el cálculo, realiza una pequeña carrera hasta el balón y ejecuta el golpeo dirigiendo el mismo hacia el cono con el resultado correcto.

**Reglas:** Se le otorga un punto por realizar bien la acción y otro punto por el cálculo correcto. Gana el equipo que más puntos acumule.

**Variantes:** Reducir o alargar las distancias de los conos.

#### **Juego # 5**

**Nombre del juego:** Conductor Enciclopédico.

**Objetivo:** Ejecutar la conducción con el empeine interior manteniendo el control del balón.

**Materiales:** Pelotas, conos o banderitas.

**Organización:** Dos hileras enfrentadas, tres conos entre las hileras.

**Desarrollo:** A la señal del profesor el primer competidor realiza la conducción del balón en línea recta hasta los conos, donde ejecutará los zig-zag mencionando los

sinónimos o los antónimos. Luego repite la conducción en línea recta y entregará el balón al compañero del frente, colocándose al final de la hilera.

**Reglas:** No podrá salir sin mencionar la palabra. Debe realizar los zig-zag en todos los conos mencionando los sinónimos o antónimos. Por cada palabra correcta se le suma un punto. Gana el equipo que más puntos obtenga.

**Variante:** Utilizar más conos. Reducir la distancia entre los conos.

### 3.5. Validación de los juegos por los especialistas.

A partir de un profundo criterio se seleccionaron 7 especialistas que cumplieron una serie de requisitos, entre ellos: grado científico, años de experiencia en la docencia y conocimientos acerca del tema objeto de estudio, lo que permitió darle cumplimiento al tercer objetivo propuesto en la investigación. Para la selección de los especialistas se procedió a través de la entrevista para la validación de los juegos, obteniendo como resultado las siguientes opiniones:

- ✓ El 81,2 % plantea como sugerencia incorporar el tema a las actividades metodológicas del ciclo.
- ✓ El 100 % plantea llevar esta propuesta al resto de los profesores del ciclo.
- ✓ El 98 % plantea la necesidad de generalizar la propuesta, ya que reúne los requisitos necesarios y contribuye al desarrollo cognitivo de los alumnos en las clases de Educación Física de 6to grado.
- ✓ El 100 % considera que los juegos propuestos contribuyen a solucionar el problema diagnosticado.

En el capítulo actual se presentan los resultados alcanzados en la investigación como son análisis y resultados de la revisión del Programa de Educación Física para el II ciclo, así como la entrevista a docentes del 6to grado; además de la validación de los juegos por los especialistas y los juegos diseñados.

*Conclusiones*

## **CONCLUSIONES.**

1. Se ha justificado la importancia de diseñar juegos para integrar las asignaturas del grado a partir de las clases de Educación Física, pues es una de las exigencias para el exitoso cumplimiento de los objetivos del programa y el desempeño de los estudiantes tanto en el aula como en su quehacer cotidiano.
2. Se diseñaron juegos con el fin de contribuir al desarrollo cognitivo de los alumnos del 6to grado de la Escuela Primaria “Antonio Maceo Grajales”.
3. Existe un amplio consenso entre los especialistas en cuanto a la adecuada estructuración de los juegos y su importancia para el desarrollo cognitivo de los alumnos.

*Recomendaciones*

## **RECOMENDACIONES.**

1. Realizar una aplicación práctica de la propuesta.
2. Presentar la propuesta en alguna actividad metodológica del ciclo.
3. Generalizar la propuesta en otros centros de Enseñanza Primaria.

# *Bibliografía*

## Bibliografía

- AA.VV. (1998). Creatividad, motivación y rendimiento académico. Archidona (Málaga): Aljibe.
- Alonso Tapia, Jesús. (1997). Motivar para el aprendizaje. Teoría y estrategias. Barcelona, Edebé.
- Antón, J. (1997). Apuntes del II Curso sobre entrenamiento deportivo en la edad escolar. Instituto Andaluz del Deporte. Málaga.
- Bakker, F.C, Whiting, H.T.A, & Van der Brug, H. (1993). Psicología del Deporte. Conceptos y aplicaciones. C.S.D. Morata. Madrid.
- Báxter, E. (2003). El proceso de investigación en la metodología cualitativa. El enfoque participativo y la investigación acción. Metodología de la investigación educativa: Desafíos y polémicas actuales. Félix Varela, La Habana.
- Blázquez Sánchez, Domingo. (2002). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Bueno Moral, M<sup>a</sup> L, & y otros. (1990). Educación Primaria (Primer, Segundo y Tercer Ciclo). Educación Física. Gymnos. Madrid.
- Cañedo Iglesias, Carlos. (2004). Estrategia Didáctica para contribuir a la formación de la habilidad profesional esencial “realizar el paso del sistema real al esquema de análisis” en el Ingeniero Mecánico. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Universidad de Cienfuegos. “Carlos Rafael Rodríguez”.
- Capote Berovides, Greter (2014) Juegos para la parte inicial de la clase de Educación Física en segundo grado. Tesis en opción al título de Licenciado en Cultura Física. Universidad de Cienfuegos. “Carlos Rafael Rodríguez”.
- Carmen Trigueros Cervantes. (1993). Expresión y comunicación. España: INDE Publicaciones, Primera Edición.
- Colectivo de Autores. (2001). Programas y Orientaciones Metodológicas de Educación Física, enseñanza primaria. La Habana: Deportes.
- Colectivo de Autores. (2006). Para ti promotor, acerca de la capacitación. La Habana: Pueblo y Educación.
- Chirino Cuellar, Yerlenny (2014) Juegos para motivar a los alumnos del tercer grado en las clases de Educación Física. Tesis en opción al título de Licenciado en Cultura Física. Universidad de Cienfuegos. “Carlos Rafael Rodríguez”.
- Devis y Peiro. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Dzhamgarov ,T .T, & Puní, A. T. (1990). Psicología de la Educación Física y el Deporte. La Habana: Pueblo y educación.
- Elkonin, D. B. (1980). Psicología del juego. Madrid: Pablo del Río.
- Escartí, A., & Cervelló, e. (1994). La motivación en el deporte. En Balaguer (dir.). Entrenamiento psicológico en el deporte. Principios y aplicaciones. Albatros. Valencia.
- Estévez Cullell, Migdalia. (2004). Folleto de Teoría y Práctica de los Juegos (Primera Edición.). La Habana, Cuba: Escuela Internacional de Educación Física y Deportes (EIEFD).

- Estévez Cullell, Migdalia. (n.d.). La investigación Científica en la Actividad Física. Eunsa, P. (2000). Juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Gallo Pimentel, José M, & González Díaz, E. (2012). Introducción a la metodología de investigación pedagógica y técnica. Ciudad de La Habana: Gente nueva.
- González Cabarllido, Dr. Luis Gustavo. (2004). Condiciones internas y actividad deportiva.
- Gonzalez Torres, M<sup>a</sup> C. (1997). La motivación académica.
- Knapp, B. (1981). La Habilidad en el deporte. Miñón, Valladolid.
- Lavega Burgués, P. (1995a). Los juegos y deportes tradicionales y populares: conceptos y clasificaciones. Valor cultural y educativo de los mismos. Barcelona.
- Lavega Burgués, P. (1995b). El juego: teorías y características del mismo. El juego como actividad física organizada. Estrategias del juego. El juego como contenido de la Educación Física y como recurso didáctico. Los juegos modificados. Barcelona: INDE Publicaciones.
- López Buñuel Pedro Sáenz, Ibáñez Godoy, Sergio José, & Fuentes Guerra, Jiménez. (1999). La motivación en las clases de Educación Física. La Habana: Pueblo y educación. Retrieved from <http://www.fis.com.ar/psico.htmz>.
- López, A, & Vega, C. (1996). La clase de Educación Física, actualidad y perspectiva. Una propuesta cubana. Argentina: LYUC.
- Luna, Leoncio. (2002). Conceptos básicos de motivación. Retrieved from <http://www.efdeportes.com/efd31/motiv.htm>.
- Marqués, Pérez. (1999). El software educativo. Retrieved from <http://www.doe.d5.ub.es/>.
- Morales, Silva. (2002). Motivación y Deporte. Retrieved from <http://www.tuobra.unam.Mx/publicadas/031202193943-html>.
- Morales, Silva. (2003). Motivación en el Deporte. Retrieved from <http://www.doqsports.com.ar/psicodeport2.htm>.
- Moreno, Juan. (1999). Aprendizaje deportivo. Universidad de Murcia.
- Piaget, J. (1980). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.
- Sáenz López, P. (1999). La formación del maestro principiante especialista en E.F. Universidad de Sevilla.
- Tallano, Ps. Laura. (2004). Acerca de la motivación en el deporte. Retrieved from <http://www.fjs.com.ar/psico.htmz>.
- Taylor, S. and R. Bogdan. (1987). Introducción a los métodos cualitativos. La búsqueda de significados. Paidós. Buenos Aires.
- Vázquez Cedeño, Silvia. (2004). Educación en valores en la universidad formación ético-cívica del ingeniero mecánico, una propuesta didáctica. Tesis de grado, Universidad de Cienfuegos, Carlos Rafael Rodríguez.
- Vygotski, I. S. (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Editorial Crítica.
- Watson Brown, Herminia (2010). Teoría y Práctica de los Juegos. La Habana. Editorial: Pueblo y Educación.

*Anexos*

### Anexo 1. Características generales de los especialistas.

No	Ocupación	Años de experiencia	Categoría científica	Sexo
1	Metodólogo provincial de Educación Física	25	MSc	F
2	Metodólogo provincial de Educación Física	28	MSc	M
3	Metodólogo provincial de Educación Física	20	MSc	M
4	Jefe de Departamento de Educación Física	23	MSc	M
5	Metodólogo municipal de Educación Física	29	MSc	F
6	Metodólogo municipal de Educación Física	20	MSc	M
7	Metodólogo municipal de Educación Física	30	MSc	M

## **Anexo 2.** Validación por Especialistas.

### **Estimado Colega.**

Teniendo en cuenta su experiencia como profesor y su reconocido nivel científico se le solicita su cooperación en esta investigación, ya que es de gran importancia para la culminación de la misma.

Esta investigación está encaminada a la solución o tratamiento a las dificultades de los alumnos del 5to grado en las asignaturas Matemáticas, Español e Historia, trazándose como vía alternativa el diseño de juegos pre-deportivos integradores para dar solución a esta problemática y teniendo como herramienta fundamental la utilización de los juegos como medio de la Educación Física; siendo estos tan importantes para estas edades y para lograr la preparación y motivación de los alumnos y el cumplimiento de los objetivos esenciales en la clase.

Por ello en este trabajo científico proponemos **Juegos pre-deportivos integradores para el desarrollo cognitivo de los alumnos del 6to grado desde la Educación Física**, para someter a su consideración como especialista.

**A Continuación se les ofrece una guía para que usted exprese su criterio una vez que haya analizado dicha propuesta.**

¿Considera que los juegos diseñados contribuyen a solucionar el problema diagnosticado?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Evalúe en Bien, Regular o Mal según los indicadores siguientes:

- Actualidad B\_ R\_ M\_
- Posibilidad de generalización B\_R\_M\_
- Asequibilidad de la propuesta B\_R\_M\_
- Valor educativo, formativo e instructivo B\_R\_M\_

Sugerencias:

---

---

---

---

**Muchas gracias por su colaboración.**