

---

**Facultad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte.**

**Trabajo de Diploma para optar por el Título de Licenciado en Cultura Física.**

Juegos predeportivos para la enseñanza de las principales habilidades del Baloncesto en quinto grado

Autor: David Hernández Teira.

Tutor: MSc. Gustavo Suárez Quintero.

*Año: 2020*

---

## Resumen

El baloncesto es un deporte que aparece en los programas de Educación Física en todos los niveles de enseñanza de nuestro país, aunque tiene como antecedentes en la práctica del ejercicio los lanzamientos, atrapes, carreras y saltos, también se ha estructurado una unidad denominada juegos predeportivos que a través de elementos simples condiciona la aptitud motriz de los practicantes para asumir posteriormente la asimilación de este deporte con sus complejidades.

Los metodólogos y otros funcionarios del INDER y Educación en el territorio plantean que se han observado deficiencias en la ejecución de los principales elementos técnicos de este deporte, apreciándose errores técnicos, falta de fluidez y de efectividad cuestión está generalizada y que de una u otra forma afecta el cumplimiento exitoso de los objetivos de la unidad en cada grado que se imparte.

El presente trabajo aborda un tema que hoy resulta de vital importancia para el logro de dichos objetivos, especialmente en los grados cuarto, quinto y sexto de la enseñanza primaria. La propuesta de un conjunto de juegos predeportivos con el objetivo de lograr un mejor aprendizaje de las habilidades motrices deportivas en los niños como preámbulo a la unidad de Baloncesto presupone una forma más interesante y amena para los mismos. Para la investigación se tomó como muestra treinta y seis estudiantes del quinto grado de la escuela primaria “Raúl Suárez Martínez” del municipio de Rodas de 40 que integran ambos grupos, exceptuando solamente cuatro por estar eximidos de la Educación Física.

Entre los métodos utilizados estuvieron la encuesta, la entrevista y el análisis de documentos como fundamentales, apoyándonos en el cálculo porcentual para el procesamiento de los datos obtenidos.

El diagnóstico nos permitió conocer las dificultades existentes en la ejecución de habilidades como el drible, los pases y las recepciones y los tiros al aro, las cuales son decisivas en el logro de resultados exitosos en el juego de Baloncesto.



## ÍNDICE

| <b>I- INTRODUCCIÓN.</b>               | <b><i>Página</i></b> |
|---------------------------------------|----------------------|
| 1.1- Introducción.....                | 1                    |
| 1.2- Problema.....                    | 3                    |
| 1.3- Fundamentación del problema..... | 3                    |
| 1.4- Objetivos.....                   | 4                    |
| 1.5- Hipótesis.....                   | 5                    |
| 1.6- Definiciones de trabajo.....     | 5                    |
| <br><b>II- DESARROLLO</b>             |                      |
| 2.1- Resumen bibliográfico.....       | 8                    |
| 2.2- Metodología.....                 | 21                   |
| 2.2.1- Selección de sujetos.....      | 21                   |
| 2.2.2- Métodos y procedimientos.....  | 22                   |
| 2.- 3 Análisis de los resultados..... | 23                   |
| 2.4 - Propuesta de juegos.....        | 27                   |
| <br><b>III- CONCLUSIONES</b>          |                      |
| Conclusiones.....                     | 31                   |
| Recomendaciones.....                  | 32                   |

---

#### **IV- BIBLIOGRAFÍA.**

4. Bibliografía

#### **V- ANEXOS.**

---

## INTRODUCCIÓN

Como factor esencial de salud el deporte es prioritario en Cuba, siendo objeto de atención para el Comandante en jefe Fidel Castro Ruz, el Gobierno y el Partido. Es declarado como derecho del pueblo y el mismo se ha masificado su práctica. Los logros obtenidos en el deporte no son casuales, se explica por la incansable atención y prioridad que el Estado le ha brindado.

En estos resultados han influido en buena medida la celebración por primera vez en el año 1963 de los Juegos Escolares Nacionales, que en el transcurso de los años se convirtieron en canchas inagotables del alto rendimiento. En la actualidad el nivel deportivo exige la mayor lucidez y calidad en los eventos deportivos a todos los niveles; estos se realizan como parte de la pirámide de alto rendimiento y las exigencias cada vez son mayores, para un trabajo en la base cualitativamente superior. El baloncesto aún tiene un gran reto ya que no se logran los resultados esperados en las arenas internacionales.

El baloncesto es un deporte universal, sus elementos como la velocidad, fuerza, resistencia y flexibilidad hacen que se necesite un entrenamiento sistemático por lo que la práctica de este deporte adquiere un amplio círculo de estos hábitos, movimientos y educa las cualidades volitivas. Posee también un valor sanativo y facilita el alcance del perfeccionamiento físico.

En la actualidad el mundo se halla inmerso en un serie de grandes cambios y transformaciones de toda índole; pudiéramos decir que como en ningún otro momento como el que estamos viviendo se ha puesto de manifiesto la necesidad inminente de que el sistema educativo de cualquier país encause sus esfuerzos en la formación de hombres no solo para el presente, sino también para etapas futuras con la certeza de que no es suficiente mantener los avances alcanzados por la humanidad, sino que es preciso proyectarse de forma tal que se puedan llevar adelante y materializar las transformaciones que posibiliten lograr un mundo mejor.

Se torna el papel de la escuela y del maestro de forma diferente, como gestor en la solución de las necesidades que se tienen para lograr el desarrollo de individuos que se desempeñen como creadores de la sociedad futura. En tiempos como estos se ponen de manifiesto, como en ocasiones anteriores los ideales de los pensadores educacionales más progresistas y de las organizaciones internacionales que siempre han planteado y defendido criterios tales como: "...". *La escuela del porvenir deberá hacer del objeto de la educación el sujeto de su propia educación; del hombre que soporta la educación, al hombre que se educa a sí mismo; de la educación de otro a la educación de sí. Este cambio fundamental en la relación entre seres al programar un diálogo creador permanente del hombre sobre él mismo, es el problema más difícil que se plantea a la enseñanza para los futuros decenios...*" (UNESCO, 1972)

Los juegos contribuyen al logro de un buen estado de salud; al desarrollo de las cualidades básicas, la formación de valores, actitudes y normas indispensables en nuestro quehacer diario, criterio este que es apoyado por disímiles autores como por ejemplo (Murcia, 1999, 55), quien plantea que los juegos constituyen un elemento importante en la educación y formación de hábitos de conducta, calidad de vida, empleados en las actividades físicas, deportivas y recreativas, constituyendo un medio insustituible desde las edades tempranas.

El juego puede ser utilizado durante todo el desarrollo de la clase o sea en las diferentes partes, mediante una adecuada selección que garantice el cumplimiento de los objetivos planteados pero que incentive el factor motivacional, que interese, guste, y que el niño disfrute con el mismo, logrando un clima adecuado, que posibilite un desarrollo cognitivo, buenas relaciones interpersonales y afectivas: es un elemento de fundamental importancia en el desarrollo de cualquier proceso de enseñanza. Debido a las características del juego, esta actividad se establece como un medio de fácil empleo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, Inicialmente plantearemos el juego como una actividad de alto contenido emocional. Este contenido emocional

conlleva a que las personas al jugar se desinhiban en algunos parámetros de comportamiento y den libertad a sensaciones, emociones, expresiones y acciones. Resulta importante destacar que una de las condiciones para que una actividad sea considerada como juego, es la voluntaria participación del individuo. Una persona que sea «obligada» a participar en un juego, estará desarrollando una determinada función dentro del juego, pero no estará jugando.

En estudios realizados se ha detectado que los profesores de Educación Física que imparten el baloncesto en quinto grado emplean solamente los juegos que aparecen en el programa, lo que impone crear nuevos juegos no como algo adicional o improvisado, sino como un medio para el aprendizaje de las habilidades motrices dentro de las clases, donde consideramos que se debe tener presente el juego como elemento primordial en el proceso enseñanza aprendizaje, partiendo del precepto de que el niño aprende jugando.

Las investigaciones mencionadas en párrafos anteriores han realizado valiosos aportes y han contribuido a resolver problemas relacionados con el Deporte y la Educación Física, a diferencia de dichas investigaciones la que se presenta dirige su atención a resolver los problemas relacionados con el mejoramiento de las habilidades motrices deportivas en los alumnos de quinto grado en las clases de Educación Física en la Escuela “Raúl Suárez Martínez” de Rodas.

### **1.1- Problema científico:**

¿Cómo contribuir a la enseñanza de las principales habilidades motrices del baloncesto en los alumnos de quinto grado?

### **1.2 Fundamentación del problema**

El profesor de Educación Física no queda exento de la necesidad de fomentar la creatividad como vía para responder con mayor eficacia su labor profesional pues es indudable que no basta solo con que los profesores desarrollen su propia creatividad, sino también en contribuir a lograrla en sus alumnos.

La importancia de la creación por parte del profesor de formas nuevas y más amenas de impartir sus clases es vital, ya que hace del proceso de adquisición de las habilidades de los estudiantes un momento más ameno e interesante. El profesor que se limita en forma exclusiva a la repetición de lo ya existente y no crea métodos novedosos y diferentes, limita en gran medida una de sus capacidades fundamentales, convirtiéndose en una persona mecánica y en cierta medida frustrada, de ahí la importancia de explotar al máximo su nivel de creación e inventiva.

Está fuera de discusión que es el hombre como ser racional el único capaz de transformar en su beneficio el mundo que lo rodea y a la vez transformarse a sí mismo en aras de su superación.

La clase de Educación Física debe proyectarse como una forma entretenida y amena para que el estudiante desarrolle eficazmente sus capacidades físicas, objetivo en el cual juega un papel primordial la creatividad del profesor para hacer de la práctica de deportes un momento esperado por el alumno. Unido a ello es imprescindible la creación por parte del profesor de técnicas nuevas que incentiven el interés de sus educandos hacia la práctica deportiva.

El Baloncesto como disciplina deportiva, no queda fuera de esta necesidad, ya que al ser considerado un deporte de fuerza rápida otros juegos deportivos toman de él la velocidad, la resistencia a la rapidez y los saltos.

En la actualidad los dominios de habilidades motrices deportivas juegan un papel decisivo en la práctica del Baloncesto por lo que resulta de vital importancia fomentar el mejoramiento de las mismas, proceso en el cual el profesor desempeña un papel

primordial al tener que lograr con sus clases la motivación de los estudiantes para la ejercitación de las habilidades necesarias para una práctica de dicho deporte de forma eficiente e integradora. Este mejoramiento es logrado mediante la creación y utilización de juegos predeportivos al impartir las clases de Educación Física en esta unidad.

Especialmente es importante crear propuestas diferentes y novedosas para potenciar estas habilidades en los alumnos de quinto grado, ya que, en el Programa de Educación Física, se detecta un déficit de juegos encaminadas al desarrollo de las habilidades motrices deportivas necesarias para la práctica del baloncesto.

**1.3 En** correspondencia con lo anteriormente planteado, formulamos el **objetivo general**:

- Proponer juegos predeportivos para la enseñanza de las principales habilidades motrices del Baloncesto en quinto grado.

**Objetivos específicos:**

- Diagnosticar el estado actual de las habilidades motrices del Baloncesto en los alumnos de quinto grado en la escuela primaria Raúl Suárez Martínez.
- Conocer la opinión de los profesores de la escuela sobre la utilización de los juegos predeportivos en sus clases.
- Elaborar una propuesta de juegos predeportivos para la enseñanza de las habilidades motrices del Baloncesto en dichos alumnos.
- Validar de forma teórica la propuesta a través del criterio de especialistas.

---

#### **1.4 Hipótesis:**

Una propuesta de juegos predeportivos contribuirá a la enseñanza de las principales habilidades motrices del baloncesto en alumnos de quinto grado.

#### **Variable independiente**

Propuesta de juegos predeportivos.

#### **Variable Dependiente**

Enseñanza de las habilidades motrices del Baloncesto.

#### **Variables Ajenas**

Maestría pedagógica del profesor.

Condiciones de las instalaciones deportivas y los medios.

#### **1.5 Definiciones de trabajo**

. **Juegos predeportivos:** Ejercicios recreativos encaminados a la enseñanza de las habilidades de los diferentes deportes.

. **Habilidades motrices deportivas:** Elementos técnicos de cada deporte, los cuales aparecen en las subunidades de los programas establecidos.

**Tabla de Posibles errores**

| <b>Drible</b>                                                                                                                                                                                                                        | <b>Recepción y pases</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | <b>Tiros</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>-Golpear el balón con la palma de la mano.</li> <li>-No conducirlo al frente y al lado del cuerpo separado de las piernas.</li> <li>-Mantener la vista constantemente en el balón.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Abrir demasiado los codos al ejecutar los diferentes tipos de pase.</li> <li>-No apoyar el movimiento dando un paso al frente a la hora de los pases.</li> <li>-No iniciar la recepción con ambos brazos extendidos en dependencia del tipo de pase.</li> <li>-No flexionar los brazos protegiendo el balón a la altura del pecho.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-No ejecutar la extensión activa de brazos y piernas en el tiro básico.</li> <li>-No lograr que el balón describa la parábola necesaria en el tiro básico.</li> <li>-No ejecutar el ritmo de pasos correcto durante el tiro al aro en movimiento después de drible.</li> <li>-No enviar el balón lo más cerca posible del aro en el tiro en movimiento.</li> </ul> |

## Indicadores para las habilidades

Tabla de puntuación para la calificación de las habilidades

| Puntos    | Criterios                                                                             |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 30        | - Ejecuta la habilidad en correspondencia con los objetivos y puede cometer un error. |
| 29,9 - 27 | - Ejecuta la habilidad y puede cometer hasta dos errores                              |
| 26,9 - 24 | - Ejecuta la habilidad y puede cometer hasta 3 errores                                |
| 23,9 - 18 | - Ejecuta la habilidad y puede cometer hasta 4 errores.                               |
| 17,9 - 0  | - Ejecuta la habilidad deficientemente y comete más de 4 errores.                     |

Tabla de puntuación para la calificación de la competencia en las unidades de los deportes con pelota.

| Puntos | Criterios |
|--------|-----------|
|--------|-----------|

|        |                                                                                          |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 - 12 | - Aplica correctamente en el desarrollo del juego los elementos técnicos y tácticos.     |
| 1 - 12 | - Trabaja para lograr el éxito del equipo, desarrolla un juego colectivo y es combativo. |
| 1 - 6  | - Cumple cabalmente con las reglas del juego.                                            |

## **II.- Desarrollo**

### **2.1- Resumen bibliográfico.**

Desde muy temprano en la evolución del hombre la actividad física, fue una premisa fundamental para vivir o subsistir. El trabajo hizo que su evolución se realizara de forma vertiginosa desarrollando en nuestros ancestros los hábitos y habilidades primarios que caracterizan al hombre de nuestro tiempo. Medir sus fuerzas, compararlas con sus semejantes, vencer en la batalla, fue una actividad diaria. Para ello se preparaba, dedicaba esfuerzos; en ello le iba en ocasiones la vida o la muerte.

Desde hace varios años se decidió la inclusión de la Educación Física en los planes de estudios, aunque en un principio para algunos no estuviera bien definido el porqué de esa inclusión, hoy en día no solo se reconoce su importancia, sino que forma parte de la realidad de la existencia humana, por reconocerse el movimiento, un hilo de enlace fundamental de la persona con la sociedad y con el medio en el que se desarrolla. El movimiento es una constante en la vida del hombre, sin el cual sería imposible su supervivencia. Es precisamente el deporte el encargado de perfeccionar los movimientos humanos.

La Educación Física como fenómeno social fue considerada desde tiempos antiguos como algo que podía solo potenciar aspectos físicos y por ende solo le correspondería atender o incluir aquellos ejercicios que tributaran directamente con el desarrollo de capacidades físicas, al respecto López, A. planteó: ***“La Educación Física ha sido interpretada por mucho tiempo bajo la influencia del legado cartesiano hombre máquina, dando una representación mecanicista del cuerpo humano. Como consecuencia lógica de la concepción fraccionada de la persona, vista como un conjunto de partes, dio lugar a una educación parcelada, por ello se habló de una educación intelectual, del cuerpo y moral.”*** A. López (1).

Antiguamente la repetición arbitraria del ejercicio ejecutado por el profesor hasta el dominio automatizado de la acción, respecto a ello Blázquez, D. apuntó: ***“En la concepción del cuerpo máquina, la tendencia es el adiestramiento. En Educación Física se observa esta concepción cuando se pretenden desarrollar gestos, técnicas de movimiento en busca de una “automatización”. Los profesores utilizan la demostración colocando al alumno en una situación de dependencia del modelo presentado en situación mimética más que vivenciar. Se busca la adquisición de técnicas de movimiento sin adecuación a los ritmos, intereses, formas de comprensión y atención”***. D. Blázquez (2).

Actualmente la visión acerca del cuerpo humano ha variado gracias a los avances científicos modernos y la incorporación de un mayor número de ciencias al estudio del hombre y a decir de Rubio, la nueva concepción está basada ***“en su unidad funcional no solo de carácter fisiológico sino psicorgánica, que confluye y finaliza en el cerebro que es la sede de la vida sensitiva y psíquica”***. M. Rubio (3). Desde esta perspectiva la Educación Física, que actúa directamente sobre el cuerpo humano, ha cambiado también su concepción, y ha comenzado a entender al hombre como un ser bio - psico – social, reconociendo que no solo sería factible trabajar aquellos aspectos físicos, sino también con ello los aspectos psíquicos del

alumno, quien es a su vez el resultado del desarrollo histórico social e indiscutiblemente, parte integrante de algún grupo social.

A pesar de que hoy resulta familiar el empleo del término Educación Física no podemos decir que siempre fue así, ya que alguna que otra vez la mayoría o totalidad de las personas lo han utilizaban o lo han escuchado utilizar, pero no siempre existió. Su utilización por primera vez se atribuye a John Locke en Inglaterra en 1693. Parlebás, considera la Educación Física *“el área de la escolaridad preocupada por las conductas motrices de los alumnos”* (4). Por su parte Gómez Muñoz la define de la siguiente manera; *“la ciencia y el arte de ayudar al individuo en el desarrollo intelectual (armonioso, natural y progresivo) de sus facultades personales. No se trata de un mero aprendizaje de movimientos, sino un camino hacia la educación total, que utiliza el movimiento humano como agente pedagógico y atiende a él como sujeto paciente de desarrollo de su eficacia”*. (5).

J. M. Cagigal estudió con profundidad el tema de la Educación Física y la analizó desde una concepción integral, planteando: *“la Educación Física es ante todo educación, no simple adiestramiento corporal. Es acción o quehacer educativo que atañe a toda la persona y no solo al cuerpo”*. (J. M. Cagigal, citado por M. Rubio (5).

Al analizar las definiciones de ambos autores respecto a la Educación Física podemos observar que tienen en común un aspecto de indudable importancia y cuyo análisis es obligatorio, el estudio de los movimientos humanos, pero podemos apreciar que no lo reducen al aspecto físico, sino con él su influencia en toda la conducta del hombre. A través del tiempo la Educación Física ha sido abordada desde enfoques disímiles, coincidiendo en su mayoría en señalar que su propósito es la educación del alumno a través de su práctica.

Muchas pudieran ser las definiciones por mencionar, pero queremos hacer alusión a una última con la cual coincidimos plenamente en el concepto dado, N. V. Savin la

define como ***“un proceso pedagógico encaminado al perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo del hombre, la formación y el mejoramiento de sus habilidades motoras vitalmente importantes y los conocimientos relacionados con tales habilidades”***. (6). Concepto este donde podemos apreciar con certeza que al hablar de Educación Física debemos estar plenamente convencidos de que esta no está simplemente orientada a educar al organismo o al aparato locomotor.

Hoy en día tenemos que reconocer que el objeto de la Educación Física es el ser humano en su unidad e integridad. Si bien no debemos pasar por alto que su índice exponente es el desarrollo de las capacidades físicas y las habilidades motrices deportivas.

La enseñanza en esta área involucra tanto potenciar las posibilidades de movimiento de los alumnos, como favorecer la reflexión sobre la finalidad, sentido e incluso los efectos de los movimientos mismos. De aquí la importancia de no reducir la Educación Física a una asignatura que trate solo los aspectos relacionados al desarrollo motriz. Arnold reconoce que dentro de las dimensiones que posee la Educación Física y concebida con un propósito instrumental, está, mediante el movimiento, experimentar algunos conceptos de la ciencia, la estética o la moral, atribuyéndole importancia a la formación de conceptos dentro de las clases de Educación Física.

La primera etapa de trabajo se desarrolla en la **Clase de Educación Física**, es decir, en la escuela primaria. Son los programas de Educación Física escolar los responsables de desarrollar en los niños las habilidades y capacidades primarias, pues su contenido debe estar enfocado a desarrollar una amplia experiencia motriz basada en los principios técnicos de varios deportes y en especial del Baloncesto.

Será el Profesor de Educación Física el encargado de poner en marcha la adquisición de los estereotipos dinámicos fuertes y del desarrollo de las capacidades

motoras básicas, tales como la velocidad, la resistencia aeróbica y la velocidad-fuerza, capacidad compleja esta última, para la que los niños se encuentran altamente preparados dadas las condiciones particulares de su aparato músculo-esquelético y su sistema nervioso.

Los juegos en quinto 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 esta unidad se consolidan las habilidades motrices básicas y se desarrollan las capacidades físicas. En las orientaciones metodológicas se sugieren diferentes juegos en los que de forma variada se combinan las habilidades trabajadas de forma aislada.

### **Objetivos de la asignatura en el grado**

Los contenidos programados están encaminados a que los alumnos sean capaces de:

- ☐ Lograr un incremento en el nivel de desarrollo de las capacidades físicas condicionales, coordinativas y flexibilidad, de manera que junto con la consolidación de las habilidades motrices básicas y los conocimientos adquiridos puedan cumplir con éxito las exigencias para su edad y sexo.
- ☐ Continuar ejercitando las habilidades motrices deportivas que les servirán de preparación para los deportes que se impartirán en el grado y en grados posteriores mediante los juegos predeportivos
- ☐ Ejecutar con un nivel de desarrollo grueso o semipulido las habilidades motrices deportivas principales establecidas para el grado en los deportes: atletismo, baloncesto y fútbol, de forma que puedan aplicarlas en condiciones de juegos.

- Demostrar con su conducta y actitud en las actividades físicas y deportivas el respeto a las reglas, compañeros y profesores, así como honestidad, combatividad y espíritu colectivista.
- Continuar con la labor de formación vocacional y orientación profesional que despierte el interés hacia nuestra profesión, mediante los círculos de interés, movimiento de monitores y el desarrollo del contenido de la asignatura.

Para ilustrar este punto Sánchez Bañuelos expone una cita Wexford (1976) quien ha investigado el desarrollo de las habilidades motrices y que plantea “la mejora de la ejecución motriz que se logra a través de la experiencia y la práctica, no parece que sea el resultado de ningún tipo de incremento en las capacidades básicas del individuo, sino el aumento de la eficiencia con que progresivamente son utilizadas las mismas”

Al referirse a las tareas motrices, se abordan los elementos que integran los eslabones fundamentales desde el punto de vista técnico o físicos, que ordenados metodológicamente deben paulatinamente consolidar las estructuras más sencillas hasta llegar a complejas estructuras técnico – tácticas.

Dentro de estas tareas se encuentran:

- Elaborar procedimientos para lograr una representación del movimiento, garantizando que el alumno obtenga una imagen detallada del movimiento.
- Garantizar la formación perceptiva motriz y de la visión motriz del alumno.
- Aplicar ejercicios físicos especiales que garanticen fortalecer las estructuras de los fundamentos técnicos, a través de ejercicios preparatorios y auxiliares.
- Realizar los primeros intentos de los movimientos a través de ejercicios sencillos.
- Seleccionar y ejecutar ejercicios en condiciones invariables, que permitan a través de las numerosas repeticiones consolidar los hábitos motrices con diferentes variantes.

- Desarrollar ejercicios de tipo variable y de competencias lo que facilite desarrollar las estructuras tácticas.
- Propiciar la emisión de los mecanismos de retroalimentación respecto al movimiento, con especial énfasis al principio de información rápida.
- Fortalecer el proceso de la corrección de errores y la superación de épocas sin progreso técnico.

### Conceptos sobre tipos de habilidades y niveles de desarrollo

#### Tipos de habilidades

**Habilidades simples:** Son aquellas que sirven de fundamento para el desarrollo de una serie de habilidades combinadas o complejas, secundarias o principales; por lo que representa una habilidad antecedente que rige el punto de partida para el desarrollo de muchas otras.

**Habilidades combinadas:** Son aquellas habilidades formadas por dos o tres habilidades simples integradas estructural y dinámicamente de forma tal que reflejen una sólida unidad.

**Complejo de habilidades:** Constituyen la integración armónica de cuatro o más habilidades simples en un complejo único dirigido a la solución exitosa de una tarea motriz con alta exigencia de rendimiento. El logro de alto grado de perfeccionamiento y automatización de estos complejos es denominado por algunas autoras como capacidad (poder hacer con eficiencia)

**Habilidades antecedentes:** Son aquellas que contribuyen indirectamente a la apropiación de las habilidades principales. Las habilidades antecedentes pueden ser internas y externas.

**Habilidades secundarias:** Son aquellas que contribuyen directamente a la apropiación de los conceptos y habilidades principales.

**Habilidades principales:** Son aquellas que por sí mismas constituyen un fin que debe ser logrado por los alumnos al concluir el plan de estudios de Educación Física, en este caso, de la Educación General (aunque puede ser de un ciclo o nivel). Regularmente, constituyen un complejo de habilidades o en menor cuantía, una habilidad combinada.

Cuando el docente planifique los objetivos de evaluación de un control parcial, estos tienen que tener correspondencia con los objetivos a lograr en cada unidad; y como en ellos aparecen términos que deben ser dominados, a continuación, se indica en qué consisten estos términos.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis).

Los juegos son de hecho un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad y su importancia está dada por el aporte que brinda en el desarrollo de capacidades, habilidades y como base para la iniciación deportiva, además de su alto valor educativo.

El juego como expresión vital de la infancia, como instrumento educativo formativo, recreativo, etc. debe estar presente en toda caracterización que se haya del niño como aspecto importante para ser y desarrollarse. Si jugar es aprender, el juego debe aparecer u ocupar un importante lugar dentro de la clase de Educación Física.

**Jocus:** Que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo

**Ludos:** Que es el acto de jugar

La Real Academia Española lo define como: La acción de jugar, pasatiempo o diversión, su definición es algo no definida ya que es una actividad principalmente bajo su aspecto ocio.

---

### Otras definiciones:

**Concepto fisiológico:** Es la actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía. Sin embargo, cuando un niño se encuentra enfermo, no pierde el interés por el juego y él mismo sigue jugando (H. Spencer).

**Concepto psicológico:** Es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. (Guy Jacquir)

Arnolf Russell define el juego dentro de lo psicológico como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella; sino por sí mismas.

**Concepto sociológico:** Se puede definir el juego como actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptados. (J. Huizenga)

### Clasificación de los Juegos:

La clasificación de los juegos ha sido y es, hasta el momento, uno de los temas con más controversias en el estudio de los juegos infantiles.

Entre los principales aspectos sobre los que se han clasificado los juegos, encontramos los formales que, como dice Gutiérrez Delgado (1991) “son aspectos superficiales”. Siendo la gran mayoría de estas clasificaciones colecciones descriptivas de la actividad de los juegos. Las corrientes sobre las que giran las clasificaciones de los juegos son normalmente, las acciones que generalmente se realizan en el juego.

---

## La Clasificación del Juego según J. Piaget

J. Piaget (1959), propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos.

Según Piaget casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”, es decir por puro placer funcional, obteniendo el placer a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc.

Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensorios motores:

- Estadio de los reflejos (0-1 mes)
- Estadio de las reacciones circulares primarias (1 -4 meses)
- Estadio de las reacciones circulares secundarias (4 -8 meses)
- Juegos sensorio motores o de ejercicio (0 -2 años)
- Estadio de las reacciones circulares terciarias (12-16 meses)
- Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses)
- El juego simbólico (2-7 años) Se basa en la teoría del egocentrismo al analizar básicamente el juego simbólico.
- Juego de Reglas (7-12 años) Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego.

### Clasificación del juego según Goy Jacquin:

Según Goy Jacquin (1958), el juego sufre una evolución a lo largo del período infantil. Dicha evolución viene caracterizada por la siguiente estructura de jugar agrupados por edades:

Etapas de **3-5** años: Juego de proeza en solitario

Etapas de **5-6** años: Juego de imitación exacta

Etapas de **6-7** años: Juego de imitación ficticia

---

Etapas de **7-8** años: Juego de proeza en grupo y juegos colectivos descendentes.

Etapas de **8-9** años: Juegos colectivos ascendente

Etapas de **10-11** años: Juego en grandes colectivos.

### **Clasificación del juego según Jean Chateau:**

Para G. Jacquin los juegos quedan encuadrados bajo unas características generales propiciadas por el desarrollo evolutivo del niño. Su clasificación queda agrupada en juegos reglados y no reglados. Pero, antes, en la clasificación de Jean Chateau es preciso detallar la importancia que Elkonin (1985) da a las reglas del juego.

Este dice que de igual forma que el juego tiene un desarrollo evolutivo en el niño, el acatamiento a la regla evoluciona en cuatro fases en el juego protagonizado.

### **Algunas consideraciones sobre el juego**

Batllor, (1993) plantea... “los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que lo regulan...”. Elementos estos que deben ser aprovechados por nuestros entrenadores, Claparede, en una de las teorías de Groos, (1898) dice que el niño ejerce dentro de los juegos, actividades que le serán útiles más tarde para su desenvolvimiento, si extrapolamos esto al medio acuático sucederá exactamente lo mismo.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando. Por su parte Groos, (1898, 1901) concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta.

Los juegos, se caracterizan por una estructura sencilla y asequible dirigida a crear un clima de espontaneidad, satisfacción, regocijo, alegría, diversión, siendo necesario que no se restrinjan manifestaciones provocadas por la motivación como los aplausos, saltos, gritos por la victoria o por una acción de un compañero en el juego.

En las etapas de infantil y primaria tiene particular importancia la conexión entre el desarrollo motor y el desarrollo cognoscitivo. Los juegos adquieren un gran valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que se favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. No hay que olvidar que el juego motor es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás y, es en estas etapas, cuando comienza a definirse el comportamiento social de la persona (el carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal) así como sus intereses y actitudes. Relacionado con lo anterior, algunos autores, explican que la construcción que realiza el niño de su conocimiento deportivo está profundamente relacionada con sus interacciones socio deportivas, exactamente en el mismo sentido en el que su conocimiento físico está relacionado con sus actuaciones sobre el entorno, y una gran parte de las interacciones socio deportivas del niño tienen lugar precisamente en el terreno del juego.

Spencer (1995) es el autor más representativo de las primeras teorías sobre el juego, formuladas desde una perspectiva evolucionista, hace referencia al exceso de energía que tienen los niños en su interior y que gastan a través de la actividad.

Para Gros (1901), el juego se convertiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de las funciones que son necesarias en la vida adulta y que el niño está ensayando. La felicidad del juego estaría en él mismo, en la relación de la actividad que produce placer.

Stanley Hall (1904) desarrolla una teoría sobre la hipótesis de que el desarrollo ontogenético es una recapitulación de la evolución filogenética del ser humano.

Para él, el niño durante toda su infancia refleja la historia de la especie humana, realizando en el juego las mismas actividades que sus antepasados.

Cohen, (1904) expresa que las actividades estéticas y lúdicas son un lujo, un gasto de energía, y están desconectadas de las que sirven para la supervivencia Freud (1920) otra teoría clásica del juego infantil desde el psicoanálisis.

Para Freud el juego está relacionada con la expresión de las pulsaciones y, concretamente, con la pulsión del placer, realizando el niño, a través del juego, sus pulsaciones inconscientes, es decir, los deseos que no han sido satisfechos en la realidad.

La teoría piagetiana expresa que las distintas formas que adopta a lo largo del desarrollo infantil el juego son consecuencia directa de las transformaciones que ocurren en las estructuras intelectuales.

Para Piaget en el juego se da un predominio de la asimilación; ya que el niño incorpora la realidad a sus esquemas y no se acomoda a esa realidad, sino que la modifica a su conveniencia. Desde esta formulación ofrecida por Piaget (1932, 1946, 1966) el niño tiene necesidad de jugar, porque es su forma de relacionarse con los demás, con la realidad que está viviendo.

Por otra parte, la teoría histórico-cultural elaborada por L.S. Vigotsky fue desarrollada por Elkonin (1980), concibe el juego como una actividad social en la cual, gracias a la cooperación con los compañeros, se logra adquirir otros papeles esenciales que son complementarios del papel propio que tiene cada uno. L.S. Vigotsky considera que el juego constituye el motor impulsor del desarrollo en la medida en que crea continuamente, zonas de desarrollo próximo. Este mismo criterio es retomado más tarde por investigadores como Cohen (1987), Linanza (1992) y Delval en (1994).

Lo que sí parece evidente tras las teorías antes citadas, es que el juego es para el niño una actividad esencial, que el ser humano no abandona totalmente en el transcurso de su vida. Esta importante presencia del juego en el repertorio conductual infantil y su permanencia en el ciclo vital proporciona algunos índices sobre la importancia del juego en su desarrollo.

A partir de esta reflexión es necesario concederle al juego un reconocimiento como actividad desarrolladora. En este sentido se destaca Usova (1971) el cual analiza el lugar que ocupa el juego en las actividades escolares.

En cualquier época tiene gran significado para el niño aprender jugando, pero en el sexto año de vida mucho más porque esta continúa siendo su actividad rectora.

Cuando el educador utilizando diversas vías repite el contenido de un tema y esa repetición es amena e interesante se produce en el cerebro lo que L.S. Vigotsky llamó "excitaciones fuertes," las que solo se manifiestan por esa repetición.

Con esa intervención se persigue la creación de nuevas imágenes o acciones, porque el juego de los niños no es el recuerdo simple de una vivencia, sino la transformación creadora de las impresiones vividas, la combinación y organización.

Al respecto el investigador expresa que en la orientación pedagógica hay "(...)" *que encontrar una forma de influencia específica que no afecte su condición de actividad creadora, independiente, porque es en estas particularidades donde se encierra su mayor potencial educativo*". (Esteva, 1992).

En otra investigación titulada " El juego teoría y práctica" (Esteva, 1994) refirió que *"hablar de teorías, es a grandes rasgos, hablar de un sistema de ideas, su manifestación es un sistema de acciones y de relaciones que tienen lugar en una institución, o fuera de ella, para cumplir los objetivos de la educación"*. Visto así la teoría educativa es una forma de concebir la educación y la práctica educativa, es la forma de aplicarla, de concretarla.

La teoría pedagógica cubana actual parte de un enfoque histórico- cultural sobre la base, de las ideas de L.S. Vigotsky. Partir de un enfoque histórico- cultural es, fundamentalmente adoptar una posición humanista y optimista.

Siguiendo el enfoque histórico cultural, el proceso de formación de la personalidad ocurre desde que el niño nace y continúa hasta la edad adulta. Este es un proceso activo durante el cual el individuo actúa e interactúa con los fenómenos naturales y sociales y se va apropiando así de las cualidades de los objetos, de los procedimientos para actuar con ellos, de las características de los fenómenos y en general de los modos de actuar y relacionarse con los demás, de las normas de conducta social.

La formación de la personalidad tiene lugar en las distintas actividades que el individuo realiza y en las relaciones que mantiene con sus semejantes, prácticamente desde el nacimiento, así como en la comunicación que a partir de éstos establece. Pero ese proceso no ocurre de igual forma en todos los tipos de actividades, existen tipos de actividad fundamental para cada momento del desarrollo.

La actividad fundamental significa aquella donde, por sus características, existen condiciones más propicias para que se produzca el desarrollo, contribuye de manera más significativa a éste, por cuanto responde a una necesidad básica de un momento evolutivo.

Este planteamiento tiene enorme significación para la práctica pedagógica, que debe instrumentarse reconociendo en primer lugar que existe un tipo de actividad que no puede obviarse, que debe ocupar un plano relevante, sin perder de vista que existen en otros tipos de actividad que pueden tener en cuenta también una influencia en esta etapa del desarrollo de forma específica y decisiva.

El juego en su forma desarrolladora y especialmente el juego con otros niños: exige en primer lugar la acción en el plano imaginario, interno; en segundo lugar, una determinada orientación en el sistema de relaciones humanas y en tercer lugar por su carácter conjunto, requiere coordinación de acciones entre los jugadores.

## 2.2- METODOLOGÍA

### 2.2.1- SELECCIÓN DE SUJETOS

**Población:** 40 alumnos de quinto grado de la escuela “Raúl Suárez Martínez” y se toma como **muestra** 36 alumnos que representan el 90 % de la población de este grado.

Caracterización de la muestra:

| Sexo      | Total |
|-----------|-------|
| Femenino  | 20    |
| Masculino | 16    |
|           | 36    |

Además, fueron encuestados 10 especialistas en Educación Física con el objetivo de validar teóricamente la propuesta de juegos, con un promedio de 11 años de experiencia en la actividad de forma ininterrumpida.

| Ocupación                       | Total | Master | Licenciado | Técnico Medios | Habilitados | Promedio Años de experiencias |
|---------------------------------|-------|--------|------------|----------------|-------------|-------------------------------|
| Metodólogos de Educación Física | 5     | 4      | 1          |                |             | 12                            |
| Profesores de Educación Física  | 5     | 2      | 2          | 1              |             | 10                            |

Como parte de la muestra escogida estuvieron los 3 profesores de Educación Física que imparten clases a los grupos de quinto grado de dicha escuela, teniendo como características fundamentales que todos son graduados de Licenciados en Cultura Física con promedio de experiencia en dicha labor de 5 años, a los cuales se les aplicó una entrevista.

### **2.2.2- MÉTODOS Y PROCEDIMIENTOS**

Los métodos utilizados en esta investigación fueron:

#### **Métodos teóricos:**

**Histórico - lógico:** Para establecer una secuencia acerca del conocimiento de la problemática, sus antecedentes, criterios, sobre aspectos conceptuales relacionados con el objeto y campo de acción.

**Analítico- sintético:** Para la recopilación de datos e información permitiendo una adecuada argumentación e interpretación de la propuesta y su aplicación.

**Hipotético-deductivo:** Nos permitió arribar a respuestas anticipadas a partir de principios y tareas.

#### **Métodos Empíricos:**

**La medición:** Se utilizó para conocer el comportamiento de las habilidades motrices deportivas de dichos alumnos.

**Encuesta:** Este instrumento fue aplicado a 10 especialistas en Educación Física, con la intención de obtener mayor información acerca de la importancia de la aplicación de los juegos predeportivos en la enseñanza de las de las habilidades motrices deportivas en el Baloncesto, así como validar la propuesta elaborada.

**Entrevista:** Fue aplicada a los 3 profesores de Educación Física de dicho centro escolar, la misma nos permitió conocer el uso y la importancia que estos le atribuyen a los juegos predeportivos dentro de las clases.

**Análisis de documentos:** Nos permitió profundizar en la metodología para la enseñanza del baloncesto, fundamentalmente en la enseñanza primaria, entre ellos estuvieron los programas y orientaciones metodológicas, libros de textos de baloncesto y otros.

### **Métodos matemáticos.**

**Cálculo Porcentual:** Se utilizó durante el procesamiento de la información obtenida la que posibilita formular juicios e inferencia acerca del tema objeto de estudio.

### **2.2.3- ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

Durante el proceso de nuestro trabajo se aplicaron una serie de instrumentos evaluativos para medir el desarrollo de las habilidades motrices deportivas en cada etapa.

#### **DIAGNÓSTICO INICIAL:**

En la Tabla 1 se aprecian los resultados del diagnóstico el cual fue aplicado en la primera semana de clases y se utiliza con el objetivo de evaluar las habilidades motrices deportivas en el deporte de Baloncesto arrojando los siguientes resultados:

- En la prueba **de drible**, 5 alumnos se ubicaron en I nivel, que representa el 13.8 %, se ubicaron en II nivel 3 alumnos para un 8,3 %, 4 alumnos alcanzaron el III nivel para un 11,1 %, en el IV nivel 14 alumnos para un 38,8 % y 10 alumnos se ubicaron en el V nivel que representa un 27,7 %.

El diagnóstico además arrojó que los principales errores que cometen los alumnos en la carrera son:

1. Golpear el balón con la palma de la mano
2. No conducirlo al frente y al lado del cuerpo separado de las piernas
3. Mantener la vista constantemente en el balón

- En las **recepciones y pases** la prueba de diagnóstico se comportó de la siguiente forma: en el I nivel 7 alumnos que representa el 19.4%, 7 en el II nivel para un 19.4 %, 4 alumnos se ubicaron en el III nivel para un 11,1 %, 8 alumnos en el IV nivel para un 22.2 % y 10 alumnos en el V nivel que representa un 27,7 %.

Se detectaron los siguientes errores técnicos:

1. Abrir demasiado los codos al ejecutar los diferentes pases
2. No apoyar el movimiento dando un paso al frente a la hora de los pases
3. No iniciar la recepción con ambos brazos extendidos en dependencia del tipo de pase
4. No flexionar los brazos protegiendo el balón a la altura del pecho.

- En la prueba de Tiros al aro el diagnóstico arrojó los siguientes resultados: 4 alumnos en el I nivel que representa el 11.1%, 8 se ubicaron en el II nivel que representa el 22.2%, 3 alumnos en el III nivel para un 8.3 %, 9 alumnos en el IV nivel para un 25,0 % y 12 alumnos en el V nivel que representa un 33,3 %.

Se detectaron los siguientes errores técnicos:

1. No ejecutar la extensión activa de brazos y piernas en el tiro básico
2. No lograr que el balón describa la parábola.
3. No ejecutar el ritmo de pasos correcto durante el tiro al aro en movimiento después de drible.
4. No enviar el balón lo más cerca posible del aro en el tiro en movimiento.

| Actividades                | I nivel | %    | II nivel | %    | III nivel | %    | IV nivel | %    | V nivel | %    |
|----------------------------|---------|------|----------|------|-----------|------|----------|------|---------|------|
| <b>Dribles</b>             | 5       | 13.8 | 3        | 8,3  | 4         | 11,1 | 14       | 38,8 | 10      | 27,7 |
| <b>Recepciones y pases</b> | 7       | 19.4 | 7        | 19.4 | 4         | 11.1 | 8        | 22.2 | 10      | 27,7 |

|                     |          |             |          |             |          |            |          |             |           |             |
|---------------------|----------|-------------|----------|-------------|----------|------------|----------|-------------|-----------|-------------|
| <b>Tiros al aro</b> | <b>4</b> | <b>11.1</b> | <b>8</b> | <b>22.2</b> | <b>3</b> | <b>8,3</b> | <b>9</b> | <b>25,0</b> | <b>12</b> | <b>33,3</b> |
|---------------------|----------|-------------|----------|-------------|----------|------------|----------|-------------|-----------|-------------|

Tabla # 1: Resultado del diagnóstico inicial

En la tabla # 2 se puede observar el resultado de la entrevista a los profesores de Educación Física, arrojando la misma los siguientes resultados:

En la pregunta # 1 de la entrevista el 100 % de los profesores utilizan los juegos en las clases de Educación Física.

En la pregunta #2 ¿Consideras que los juegos que aparecen en el programa son suficientes?: 1 profesor expresó que sí para un 33,3 % y 2 plantearon que no para un 66,6 %, debido a que en el programa aparecen muy pocos juegos y tienes que estar repitiendo los mismos en la planificación de la clase.

Cuando le preguntas a los profesores Imparte en sus clases juegos de su creación o extraídos de otros textos, los 3 plantearon que no para un 100 %, cuando se le pregunta el por qué, los mismos dice que ellos saben que el programa de Educación Física y las orientaciones metodológicas son la base para la planificación de las clases, expresan además que el profesor tiene que aportar su granito de creatividad, pero a veces no saben cómo crear un juego que esté en función de las habilidades a desarrollar en la clase

En la pregunta 4 que expresa ¿Solamente utilizan los juegos que aparecen en el programa? 3 plantean que si para un 100 %, cuando se le pregunta el por qué los mismos dicen que es más fácil guiarse por el programa que ya está estipulado, y tiene bien claro los objetivos y habilidades a desarrollar.

En la pregunta 5 ¿Crees que estos juegos predeportivos motiven a los alumnos y contribuyen al aprendizaje de las habilidades del baloncesto?, los 3 plantean que sí para un 100 %, según se refieren en la entrevista realizada es porque a la hora de

planificar las clases por lo general se pone el mismo juego y cuando los alumnos se acostumbran a realizar la misma actividad, pierden la motivación...

**Tabla # 2: Resultados de la entrevista a los profesores**

| Aspectos                                                                                                                 | SI | %    | NO | %    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------|----|------|
| Utilizas juegos en las clases de baloncesto de 5to grado                                                                 | 3  | 100  | –  | –    |
| Consideras que los juegos que aparecen en el programa son suficientes                                                    | 1  | 33,3 | 2  | 66,6 |
| Imparte en sus clases juegos creados por usted o extraídos de otros textos.                                              | –  | –    | 3  | 100  |
| Solamente utilizan los juegos que aparecen en el programa                                                                | 3  | 100  | –  | –    |
| Creas que los juegos predeportivos motivan a los alumnos y contribuyen al aprendizaje de las habilidades del baloncesto. | 3  | 100  | –  | –    |

**Tabla No 3. Resultados de la encuesta (Criterio de los especialistas)**

| Preguntas    | SI        | %           | NO       | %           |
|--------------|-----------|-------------|----------|-------------|
| <b>No. 1</b> | <b>9</b>  | <b>90,0</b> | <b>1</b> | <b>10,0</b> |
| <b>No.2</b>  | <b>10</b> | <b>100</b>  | –        | –           |

|                |           |             |          |             |
|----------------|-----------|-------------|----------|-------------|
| <b>No.3</b>    | <b>9</b>  | <b>90,0</b> | <b>1</b> | <b>10,0</b> |
| <b>Totales</b> | <b>28</b> | <b>93,3</b> | <b>2</b> | <b>6,6</b>  |

### **Juegos Predeportivos**

#### **Nombre: Drible en zig-zag.**

Materiales: Balones de minibaloncesto o similar

Organización: Formarán equipos en hileras, al frente de cada una se colocarán dos hileras de objetos separados entre sí a 1 metro de distancia.

Desarrollo: Los primeros de cada equipo saldrán driblando el balón hacia el primer obstáculo lo bordearán y así lo harán con los restantes, al bordear el último objeto regresan en línea recta y entregan el balón al estudiante que sigue.

Reglas: Hay que bordear los obstáculos.

Entregar el balón al jugador siguiente.

Gana el equipo que primero termine.

#### **Nombre: Drible Competitivo**

Materiales: Balones

Organización: Se formarán equipos en hileras a una distancia de 10 metros se trazará una línea

**Desarrollo:** El primer alumno de cada equipo sale en drible hasta la línea de llegada, deja el balón y regresa corriendo hacia la formación, se incorpora al final, el que llegue primero acumula un punto, el otro estudiante sale, recoge la pelota y dribla hasta el equipo entregando la pelota al siguiente compañero y así hasta que todos los alumnos realicen el juego

**Reglas:** Hay que dejar el balón en la línea

El primero que llegue a la línea acumula un punto.

Gana el equipo que más puntos acumulados.

**Nombre: Estrella para el Pase**

**Organización:** Ubicar a los niños en hileras en 5 puntos.

**Materiales:** Pelota de mini o similar tamaño.

**Desarrollo:** 1 pasa a 3, 3 a 5, 5 a 2, 2 a 4, 4 a 1 y se incorporan al final de su equipo.

**Reglas:** Deben realizar el pase ordenado por el profesor.

Hay que pasar al compañero que le corresponde

Se deben deslazar después del pase.

Gana el equipo que primero termine.

Variante: Desplazarse al lugar que pasaron.

**Nombre: Pase en Cuadrilátero**

**Organización:** Los equipos formarán en 4 filas y separadas a 2 metros, formando un cuadrilátero.

---

Materiales: Pelota de minibaloncesto o similar.

Desarrollo: El jugador 1 le pasa al 4 y se desplaza al final de la fila 3, el 4 le pasa al 3 desplazándose al final de la fila 2, el jugador 3 le pasa al 2 y se incorpora al final de la fila 1, el jugador 2 le pasa al 1 y se incorpora al final de la fila 4.

Reglas: Realizar el pase que está acordado

Pasar al lugar que le corresponda

Desplazarse después del pase

Gana el equipo que primero termine

Variante: Cambiar el lugar del pase y el desplazamiento.

**Nombre: Lanzador y corredor.**

Organización: Los equipos formarán en filas, el que tiene el balón formará uno de frente al otro, el equipo sin balón estará en filas, a un extremo de la línea de llegada.

Materiales: Pelota de Minibaloncesto o similar

Desarrollo: El jugador 1 le pasa el balón al jugador al 2, el 2 al 3 y así sucesivamente hasta llegar al final, el balón regresa de atrás para delante de la misma forma, se contará la cantidad de pases que se realicen. Simultáneamente con el primer pase el corredor 1 del equipo contrario sale corriendo alrededor del equipo que pasa el balón y se incorpora al final de su fila, al pasar por la línea de llegada sale el jugador número 2 y así hasta que todos hayan corrido. Luego se cambia de lugar

Reglas: Se deben realizar pases continuos y contados.

El corredor no debe salir hasta que el otro no sobrepase la línea.

Gana el equipo que más pases realice.

---

**Nombre: Balón Cruzado**

Materiales: Pelotas de mini u otra similar

Organización: Formarán cuatro hileras en forma de cruz, las dos que están de frente y separadas de 3 a 4 metros forman un equipo. Al final de cada hilera se colocará un objeto.

Desarrollo: El juego comienza cuando el jugador número 1 de cada equipo le pasa el balón al jugador de enfrente y sale corriendo hacia la hilera contraria pasando por detrás de los objetos para colocarse al final. Mientras tanto los jugadores números 2 pasan el balón al jugador número 3 y corren al igual que los anteriores hacia la hilera contraria. El equipo ganador será aquel que primero haya cambiado su lugar.

Reglas: Realizar el pase reglamentado.

Deben pasar por detrás de los objetos.

Gana el equipo que primero termine.

**Nombre: Balón al Cesto**

Materiales: Balones de minibaloncesto o similar, montantes de salto alto.

Organización: Forman en equipos frente a cada aro.

Desarrollo: Comienza el juego cuando el primer alumno de cada equipo lanza el balón hacia el aro para tratar de encestarlo, lo recoge y lo entrega al siguiente alumno, se contarán las pelotas que pasen por el aro, Gana el equipo que más pelotas enceste.

Reglas: Se debe lanzar el balón desde la línea de tiro.

Se deben contar los balones encestandos.

---

Gana el equipo que más pelotas enceste.

**Nombre: Tiro en círculo.**

Materiales: balones de minibaloncesto u otro similar

Organización: Forman equipos en círculo.

Desarrollo: A la señal del profesor el primer alumno de cada equipo tira el balón al cesto, lo recoge y pasa el balón al compañero que le sigue, incorporándose al final del círculo, se contarán los tantos que anote cada equipo.

Reglas: Hay que tirar el balón desde la línea.

Gana el equipo que más pelotas enceste.

---

## **CONCLUSIONES:**

Después de analizado los resultados de los instrumentos aplicados se puede definir lo siguiente:

1. En el diagnóstico se comprobó el bajo nivel existente en los alumnos de la muestra en el dominio de las principales habilidades del baloncesto.
2. Los profesores de Educación Física de la escuela sede de la investigación no crean juegos predeportivos para sus clases, aun cuando reconocen su importancia en la motivación de los alumnos.
- 3.- Los especialistas encuestados validaron teóricamente la propuesta elaborada al responder de forma positiva en un 93,3 %.

---

### **RECOMENDACIONES:**

- 1.-Validar en la práctica dicha propuesta utilizando los grupos seleccionados en la escuela Raúl Suárez Martínez.
- 2- En próximas investigaciones referentes a este tema dirigir las acciones a la enseñanza de la táctica como elemento necesario para lograr resultados en dicho deporte.

---

## Bibliografía

- Alfaro Torres, R. (2003) *Juegos cubanos*. Ciudad de la Habana, Editora Abril.
- Arbolida Gómez, R. (1999) El Juego. *Ceremonia de iniciación en la cultura Educación Física y Deporte*.
- Arcusa Castellá, M. (1990). “*Dejemos que los niños jueguen*”. Buenos Aires, Editorial En Comunidad Educativa. P.27-29
- Asquit, a. (1991). “*Los juegos en la escuela primaria*”. Barcelona, Editorial Stadium.
- Batlor I, J. M (1993) *Cómo educar jugando*. Madrid: Ediciones palabra.
- Betancourt, M. A. (1996). *Hombre; juego y trabajo: aproximación fenomenológica e histórica a la esfera de lo lúdico*.
- Blay Font Cuberta, A. (1989). *Creatividad y plenitud de vida*. Barcelona: Editorial Iberia.
- Castro Núñez, U.S. (1996) *Algunas reflexiones sobre el valor educativo de los juegos tradicionales infantiles y su problemática*. Madrid.
- Aguilera Ruiz, A.; López Rodríguez, Alejandro...et. al. (1986) *Teoría y metodología de la enseñanza de la educación física*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Dobler E. (1989) *Diferentes formas de ejercicios para los juegos deportivos*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Dobler E. y H. Dobler (1980) *Juegos menores*. Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- Elkonin, D. B. (1984) *Psicología del juego*. Ciudad de la Habana, Editorial Pueblo y Educación.

- García López, A. (1998). Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años. Barcelona: Editorial Inde.
- Jackman, Joan. (1993) Técnicas y juegos gimnásticos. Barcelona. Editorial Paidotribo.
- Lamour, H. (1991). Manual para la enseñanza de la educación física y deportiva. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia / Paidós.
- Lanuza, E. El juego popular aplicado a la educación. Madrid: Editorial Cincel.
- Lavega Burguéz, P. (1995). Los juegos y deportes tradicionales y populares: conceptos y clasificaciones. Valor cultural y educativo de los mismos. Barcelona: Editorial Inde, p.1-18.
- López Hurtado, Josefina. (2002) El nuevo concepto de la Educación Infantil. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
- Maestro Guerrero, F. (1996). *El hecho cultural de jugar*. Madrid: Tga.
- Martín Nicolás, J. C. (1994). *Los juegos populares y tradicionales como elementos manifestadores de cultura y su relación con el currículo de educación física en primaria*. Sevilla: Wanceulen.
- Melo Betancourt, Gerardo. (2006) *Métodos de enseñanza en la Educación Física*.
- Murcia, Napoleón. (1996) El juego: "un horizonte posible hacia una verdadera formación". (*Revista Kinesis*) (18), pp. 52-57.
- Piaget, J. (1980). *La formación del símbolo en el niño*. México: fondo de cultura económica
- De La Paz Rodríguez, Pedro Luis (1987) *Baloncesto: la defensa*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Sereno Álvarez, I. (1993). *Juegos y juguetes romanos*. Madrid: Publicaciones Pablo Montesino.

Zapata, C. (1996) *El Juego como instrumento metodológico en la enseñanza. Aprendizaje de los deportes de conjunto* Educación Física y Deportes.

De La Paz Rodríguez, Pedro Luis (1987) *Baloncesto, la ofensiva*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

## Anexo 1

### ENTREVISTA A LOS PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA

En estos momentos se está realizando la investigación: Juegos predeportivos para la enseñanza de las principales habilidades motrices del Baloncesto en las clases de Educación Física con alumnos de 5to grado. Necesitamos su cooperación y mayor sinceridad posible pues su respuesta es de mucha importancia.

Muchas gracias.

#### Aspectos

SI NO POR QUÉ

- 1.- Utilizas juegos en las clases de baloncesto de 5to grado
- 2.- Consideras que los juegos que aparecen en el programa son suficientes
- 3.- Imparte en sus clases juegos creados por usted o extraídos de otros textos.
- 4.- Solamente utilizan los juegos que aparecen en el programa
- 5.- Crees que los juegos predeportivos motivan a los alumnos y contribuyen al aprendizaje de las habilidades motrices del baloncesto

---

## Anexo 2

### Encuesta a los especialistas.

Nombre y Apellidos:

Centro de Trabajo:

Especialidad:

Años de experiencia laboral:

Años de experiencia en la Educación Física:

Categoría docente e investigativa:

#### Estimado Colega.

Usted ha sido seleccionado para formar parte de un grupo de especialistas que evaluarán varios Juegos predeportivos para la enseñanza de las principales habilidades motrices del Baloncesto en las clases de Educación Física con alumnos de 5to grado, la cual será aplicada en la ENU “Raúl Suárez Martínez” del municipio de Rodas.

Será muy valiosa toda la información que usted nos pueda brindar acerca de los contenidos, la estructura seleccionada para la concepción científica del trabajo.

### ENCUESTA

1. ¿Considera usted que la propuesta de juegos predeportivos elaborada cumple con las exigencias científico- metodológicas establecidas?

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

2. ¿Según su criterio dicha propuesta está acorde a los grupos de edades incluidos en la muestra?

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

3. ¿Según su experiencia la propuesta elaborada contribuirá al aprendizaje de las habilidades motrices del baloncesto en la muestra seleccionada?

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

4. Algunas consideraciones generales sobre la propuesta.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---