



UNIVERSIDAD DE CIENFUEGOS
CIENCIAS DE LA CULTURA
FÍSICA Y EL DEPORTE

**Trabajo de diploma para optar por el título de
Licenciado en Cultura Física**

**JUEGOS PREDEPORTIVOS INTEGRADORES PARA
LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA**

Autor: Richard Anderson Manzano Lazo

Tutores: Lic. Roberto Alexis Vera Orihuela

MSc. Yorisel O. Carmenate Figueredo

Cienfuegos 2021

Resumen

La investigación se sustenta en juegos integradores para las clases de Educación Física de 4to grado de la Escuela Primaria “Guerrillero Heróico”, con el objetivo de diseñar juegos que contribuyan a solucionar las dificultades que estos presentan en las asignaturas Lengua Española, Matemática y El mundo en que vivimos. Se incluyen dentro de los contenidos de los juegos también conocimientos que responden a la asignatura Inglés, que inicia en este grado y que reviste vital importancia para su desarrollo integral como lo requieren estos tiempo. Se realiza un estudio no experimental transeccional descriptivo donde se pretendió describir cómo lograr la relación intermateria en estas clases. La muestra fue de 187 alumnos, 5 profesores y 9 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 fueron valorados 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.

Palabras clave: juegos integradores, relación intermateria, Educación Física, desarrollo cognitivo.

Summary

The research is based on integrative games for the 4th grade Physical Education classes of the “Guerrillero Heróico” Primary School, with the aim of designing games that contribute to solving the difficulties that these present in the subjects Spanish Language, Mathematics and The world. in which we live. Included within the content of the games is also knowledge that responds to the English subject, which begins in this grade and which is vitally important for its integral development as required by these times. A non-experimental descriptive transectional study was carried out where it was intended to describe how to achieve the inter-matter relationship in these classes. The sample consisted of 187 students, 5 teachers and 9 experienced specialists. It starts from the characteristics of the classes in the degree, some conceptions of games and motivation, the need for comprehensive multilateral development of the personality is taken into account, as well as the analysis of the program and the methodological guidelines. The percentage analysis allows the processing of the results, which were evaluated according to the criteria of specialists as a useful and necessary tool for the teachers who teach the degree. The bibliographic review addressed classic and contemporary authors that led to the structuring of the research.

Keywords: integrative games, intersubject relationship, Physical Education, cognitive development.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	7
1.1. La clase de Educación Física: factor esencial del proceso de enseñanza - aprendizaje	7
1.2. La Educación Física en el 4to grado	8
1.3. El juego como medio de la Educación Física. Su importancia en el desarrollo integral de los niños (as)	10
1.4. Los juegos predeportivos y sus características	11
1.5. Los juegos integradores en la Educación Física	12
METODOLOGÍA	13
2.1. Selección de sujetos	13
2.2. Métodos	14
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	15
3.1. Análisis de documentos	15
3.2. Entrevista a docentes del 4to grado	16
3.3. Fundamentación de los juegos	16
3.5. Valoración de los juegos por los especialistas	20
CONCLUSIONES	21
RECOMENDACIONES	22
BIBLIOGRAFÍA	

INTRODUCCIÓN

La motricidad como lo señalan Backes, Porta & De Anglat (2015), debe ser parte fundamental del desarrollo humano, en las primeras etapas de vida debido a la capacidad de producir movimientos musculares de manera coordinada y voluntaria en los niños. Es así como se constituyen bases para adquirir el desarrollo del lenguaje y cognitivo del niño; también permite la espontaneidad y creatividad en sus etapas de desarrollo, además de optimizar las habilidades sociales.

Aristizabal, Ramos & Chirino (2018) afirman que la motricidad se debe empezar a desarrollar mientras el niño se divierte. De esta forma, el niño irá perfeccionando sus habilidades motrices, involucrándose más con la socialización y ayude a la creatividad del mismo. Es decir, el juego como eje fundamental desarrolla la motricidad y la socialización en el niño, trae beneficios para mejorar su creatividad, habilidades y cualidades físico-cognitivas, el reconocimiento corporal, y la memoria, etc. De igual forma, la educación motriz es la forma del ser completo, pues asocia la conciencia de la acción, la relación e interacción del sujeto con el entorno, no solo físico sino social y comunitario (Bernate, Fonseca & Castillo, 2019)

La motricidad se convierte en un plano principal para el desarrollo tanto cognitivo, emocional, social, afectivo de cada niño y niña, ya sea en el aula, en lugares públicos como parques y en sus hogares. Por tanto, se logra demostrar los factores que esta implica al momento de desarrollarse en las exploraciones cuya motricidad le permite realizar por medio del juego. Además, esta se puede implementar mediante propuestas pedagógicas dentro y fuera del aula en etapas iniciales, dando como objetivos primordiales el desarrollo de las habilidades motoras y cognitivas, mejorando así rendimientos en la escuela, pues el niño durante la interacción corporal le permitirá reconocerse a sí mismo, y por otro lado, ayuda a desarrollar las cualidades cognitivas y motrices, que a futuro le puedan aportar una mayor facilidad para solucionar eficazmente problemas del diario vivir. (Bernate, 2021)

En Cuba, en la Enseñanza Primaria la asignatura 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 el campo pedagógico existen 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. (Vera, Carmenate & Toledo, 2019)

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. (Ramírez, Díaz & Arencibia, 2017)

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 (Vera, Carmenate & Toledo, 2019). 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. Sin embargo, 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. 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. Velázquez (2014) considera en su investigación que el aprendizaje cooperativo es una metodología relacionada con el actual modelo educativo, orientado al desarrollo de un conjunto de competencias que permitan al alumnado emplear todos los recursos para resolver problemas prácticos teniendo como referencia al juego.

Beltrán & Soto (2017) en su investigación pretenden detectar, documentar y difundir las mejores experiencias de juego motriz educativo para la clase de educación física. Es importante mencionar que en cada uno de los juegos propuestos se tiene en cuenta no solo el aspecto motriz sino el aspecto mental que logran unirse para

fortalecer el saber-saber, el saber-hacer y el saber-ser del niño a través de este tipo de actividades lúdicas.

Olivera & Rosales (2019) en su investigación diseñan juegos motrices y tranquilizantes para potenciar el aprendizaje del Ajedrez, con el objetivo de incrementar la enseñanza del Ajedrez en los escolares de la Escuela Roberto Peredo de Bayamo.

Por otra parte; Vera, Carmenate & Toledo (2019), abordan los juegos integradores para el desarrollo cognitivo de los alumnos de 6to 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 mérito y lograr lo propuesto, debilidad a lo cual responde el problema de investigación.

La investigación de Hernández, Escobar & Parra (2020) va encaminada a la aplicación de variantes de juego para favorecer el desarrollo de habilidades motrices básicas en los escolares de cuarto grado del S/I Paquito González del municipio Holguín. Desde la clase de Educación Física se detectaron deficiencias que limitaban el mejoramiento de las habilidades motrices básicas. Por otro lado, Santa Elena (2020), demuestra cómo a través de un enfoque comunicativo, los juegos del mundo ayudan a trabajar la interculturalidad y respeto por la diversidad entre el alumnado de Educación Primaria.

Por su parte, Londoño & Rojas (2021) en su investigación trabajan cómo identificar criterios generales para el diseño de juegos serios y plantean un modelo metodológico integrador, amigable y versátil que facilita las actividades de futuros diseñadores de juegos.

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.

La situación provocada por la COVID-19, que ha azotado a la población mundial, trajo consigo la paralización del proceso de enseñanza -aprendizaje (PEA), por lo que los alumnos presentan dificultades tanto en el aspecto intelectual como físico. Así mismo, una revisión del Programa de Educación Física del ciclo, revela que; 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 4to grado de la Escuela Primaria “Guerrillero Heróico” a través de las clases de Educación Física?

Objetivo:

Diseñar juegos predeportivos integradores para el desarrollo cognitivo de los alumnos de 4to grado en las clases de Educación Física de la Escuela Primaria “Guerrillero Heróico”.

Tareas Científicas:

1. Determinación de los fundamentos que reflejan la necesidad del uso de juegos integradores en las clases de Educación Física para el desarrollo cognitivo de los alumnos del 4to grado.

2. Diagnóstico de las dificultades que presentan los alumnos en las principales asignaturas del grado.
3. Selección de los juegos predeportivos que serán incluidos.
4. Valoración de los juegos diseñados para las clases de Educación Física en 4to grado por criterio de especialistas.

Idea a defender.

El diseño de juegos predeportivos integradores en las clases de Educación Física proporcionará un mayor desarrollo cognitivo en los alumnos del 4to grado de la Escuela Primaria “Guerrillero Heróico”

La investigación responde a una de las temáticas de la sublínea 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”.

DESARROLLO

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. (Mena, 2012)

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. (MINED, 2011)

Existen diversas corrientes que se han desarrollado en el campo de la Educación Física contemporánea con una fundamentación biomédicas, psicopedagógicas o socioeducativas Blázquez (2001), Torrebadella (2014), Morales & González (2014) 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. La Educación Física en el 4to grado

En Cuba, la organización del proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel primario se divide por ciclos. En el caso del 4to grado, este se ubica en el primer ciclo y para las escuelas que están en perfeccionamiento responden al segundo ciclo de esta enseñanza. Los objetivos formulados derivan el sistema de contenidos a desarrollar en las unidades didácticas programadas: condición Física, juegos predeportivos y atletismo, a partir de los análisis de precedencia y red lógica estructural de los contenidos en la que presentan una gradación ascendente de sistematización de los contenidos de acuerdo a los periodos sensitivos y momento evolutivo del educando, lo cual le permite continuar la ejecución de una habilidad conjuntamente con otras acciones enriqueciendo sus experiencias motrices. (MINED, 2011)

El programa de Educación Física (MINED, 2011) *“asume como estrategia científico metodológica el enfoque integral físico educativo”* (p. 4). Asimismo, plantea que *“las actividades dirigidas a los ámbitos cognitivo afectivo y físico-motriz deben basarse en un enfoque lúdico, a partir de las vivencias de su entorno y en correspondencia con este periodo evolutivo del educando”*. (p. 5)

Los objetivos de la asignatura en el grado, según el programa (MINED, 2011), están encaminados a:

1. Manifestar sentimiento de admiración y respeto por las glorias deportivas y figuras relevantes del movimiento deportivo cubano y de su localidad.
2. Manifestar a través de su participación en las actividades físicas y deportivas con independencia del desarrollo de habilidades motrices y capacidades físicas alcanzado, el respeto a las reglas del juego, esforzarse por lograr un máximo rendimiento, asumir el papel que le corresponde desempeñar como jugador, sentirse a gusto consigo mismo y los demás, divertirse en un marco de esfuerzo y progreso personal, de competición, cooperación, solidaridad e intercambios y se exprese con espontaneidad, alegría evitando los

comportamientos agresivos, de rivalidad y actitudes discriminatorias y exclusión de cualquier tipo.

3. Demostrar de forma progresiva el desarrollo de la condición física mediante el desarrollo integrado de las capacidades físicas condicionales fuerza, rapidez y resistencia y las coordinativas de orientación, ritmo, equilibrio, diferenciación, y regulación de los movimientos, coordinación dinámica y anticipación, agilidad y flexibilidad, sobre la base de su variedad, cantidad y simplicidad y cumpla satisfactoriamente con las exigencias físicas para su edad y sexo.
4. Adquirir habilidades relacionadas con el Atletismo de carreras, saltos y lanzamientos e iniciación de las deportivas relacionadas con los desplazamientos, cambios de dirección, adaptación y manejo de balones, pases, recepciones y lanzamientos en correspondencia con su nivel de desarrollo y particularidades individuales.
5. Mostrar hábitos de higiene corporal y postural presentes en las actividades del calentamiento y vuelta a la calma; economía y regulación del esfuerzo, uso correcto de espacios, materiales y adopción de medidas de seguridad como elementos que inciden el cuidado del propio cuerpo, desarrollo personal y reconozca los beneficios de las actividades físicas en un estilo de vida saludable.

De forma general, la asignatura estará dirigida a al desarrollo motor (habilidades motrices básicas y deportivas, capacidades físicas), los hábitos de higiene y posturales, el fomento de los valores tanto éticos, como estéticos, morales y deportivos. En el currículo se dispone de 45 minutos en cada clase, con una frecuencia de dos clases a la semana.

El atletismo es una unidad didáctica que caracteriza al grado. En ella los contenidos responden a juegos de carreras, lanzamientos y saltos sobre la base de los conceptos, las habilidades motrices básicas y capacidades física logradas en el grado anterior. Además, *“el atletismo ocupa un lugar estratégico dentro de la ubicación de las unidades didácticas en el programa, dado por las potencialidades*

físico-educativas y alta influencia el organismo y en la contribución a la formación integral del educando". (MINED, 2011, p. 14)

Resulta necesario destacar que las características de sus contenidos posibilitan una concepción de enseñanza problémica con un componente lúdico e integrador de conocimientos, habilidades y capacidades en el caso de la resistencia.

1.3. El juego como medio de la Educación Física. Su importancia en el desarrollo integral de los niños (as)

Rijo, et al. (2008), consideran que el juego es un medio y un fin en sí mismo, y responde a múltiples y variados significados. En la Educación Física y concretamente en el primer ciclo, es sobre todo una forma de disfrute de la propia motricidad y facilitador de la relación con los demás. El juego estará presente como medio en todos los bloques anteriores; es una actividad primordial en esta etapa y amplía y cualifica los demás contenidos. Mediante el juego desarrollamos todos los ámbitos de la conducta humana (cognitivo, físico-motor, afectivo y socio-relacional). No hay que confundir el juego como contenido con formas lúdicas de actividad (formas jugadas), pues son diferentes y responden a fases distintas. El juego es motivador por sí solo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Para Sandoval (2010), la importancia del juego en la Educación Física es grande, pues pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones Psíquicas. Es considerado como un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño. Asegura que *"jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador"*. (Sandoval, 2010, p. 106)

Para Prieto (2010), el juego no es una actividad específicamente humana, sino propia de todas las especies animales superiores. El hombre y los animales en sus primeros años se introducen en la motricidad a través del juego; es, por tanto, una actividad instintiva tanto humana como animal que no responde a una necesidad aparente, en la que no importa la técnica y el sentido lúdico es primordial. El juego es uno de los fenómenos más naturales del comportamiento humano, es una

actividad voluntaria del cuerpo y del espíritu humano nacida del gusto por la actividad misma, sin finalidad concreta. Es también una actividad libre que sólo atiende a las reglas del juego, pero que no coincide con las de la vida real.

Mendoza, Analuiza & Lara (2017) plantean que el juego en las clases de educación física debe ser un proceso que aporte a la formación del educando y facilite el trabajo del docente, además afirman que el juego dentro de la sociedad ha sido un medio por el cual se transmite la cultura y tradiciones de generación en generación, es una actividad vital en el desarrollo integral del ser humano, provee de experiencias trascendentales para su proceso de aprendizaje y maduración, física, emocional y social, se plantea una discusión y diferenciación entre juegos populares y tradicionales.

Según Hernández, Escobar & Parra (2020), el proceso de enseñanza – aprendizaje de la educación física requiere de una objetiva orientación en la búsqueda de un aprendizaje significativo. Aseguran que el juego, por sus características, es un medio insustituible para el desarrollo de los escolares en los diferentes ámbitos.

Para Posso (2021), los juegos son actividades placenteras en las que las personas se involucran para entretenerse durante un período de tiempo incierto. Resalta el autor que el ser humano es una unidad funcional en la que el ejercicio y las funciones motoras están en estrecha relación. Por tanto, la Educación Física necesita un medio, programa o herramienta de apoyo a los juegos motrices. Esta necesidad emerge a fin de adecuar los procedimientos de enseñanza a las necesidades de los estudiantes.

1.4. Los juegos predeportivos y sus características

Los juegos predeportivos son una forma lúdica motora, de tipo intermedio entre el juego y el deporte que contienen elementos afines a alguna modalidad deportiva y que son el resultado de la adaptación. Su estructura, contenido y propósito permiten el desarrollo de destrezas motoras y habilidades deportivas. Los juegos predeportivos pueden aplicarse en busca del conocimiento global del deporte, mejorar aspectos técnicos o tácticos o familiarización.

Pérez (2008), menciona que los juegos predeportivos constituyen una variante de los juegos menores, caracterizada por contenidos que propician la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas.” Esto da a entender que en los juegos predeportivos sirven para conocer o visualizar el tipo de habilidad que tiene el estudiante en cual se destaca más.

Para Ucha (2011) son aquellos juegos que exigen habilidades y destrezas propias de los deportes, es decir, lanzamientos, recepciones, desplazamientos, entre otros. En tanto, la práctica de este tipo de juego es normalmente recomendada como preparación para los niños que comienzan a practicar cualquier deporte, ya que la práctica de éstos les reportará una muy buena cantidad de recursos físicos y técnicos. Lo cual quiere decir que la realización de estos ejercicios va de la mano con la concentración y la atención, por ende, gracias los juegos predeportivos la concentración y la atención se irán desarrollando poco a poco.

Por tanto, los juegos predeportivos son fundamentales en el campo de la educación física pues permiten desarrollar la integralidad del estudiante en cuanto a su desarrollo motriz (habilidades básicas motrices dentro de los juegos), social (el trabajo en equipo, la cooperación), cognitivo (la concentración e interés para con los juegos propuestos en clase), lo axiológico (la formación de su ser, como persona y estudiante). Para Rodríguez, Radío & Rivadas (2018) la actividad deportiva en la escuela debe estar impregnada de un carácter educativo, por lo que los deportes elegidos por el docente deben estar acordes con los aspectos pedagógicos actuales y con una adecuada transmisión de valores educativos.

1.5. Los juegos integradores en la Educación Física

Pizzini (2014), basada en los criterios de Watson (2008), declara que para el diseño de juegos integradores se debe realizar un estudio profundo de los programas de los grados con los que se van a trabajar, teniendo en cuenta las características del grado, de las asignaturas que se deseen integrar y las características de los niños. El juego integrador ayuda a los niños a sistematizar los contenidos de las áreas del conocimiento que reciban en el currículo del grado.

El autor, teniendo en cuenta estos elementos; considera que los juegos integradores son aquellos que, manteniendo la esencia didáctica y lúdica del juego, vinculan de forma integral, los contenidos de otras áreas del conocimiento y para su diseño debe tenerse en cuenta las características del niño (a), de las asignaturas y su posible vinculación.

Su utilización en la Educación Física permite crear un espacio de sistematización y consolidación de los contenidos físicos e intelectuales. Se convierte entonces en un escenario que por naturaleza invita al niño a vincular los contenidos de las diferentes asignaturas de forma amena, dinámica y divertida. El cierre de cada juego deberá ser el momento propicio para establecer el debate y reafirmar los contenidos que son objeto de sistematización.

METODOLOGÍA

Para la realización de este trabajo se utilizó un diseño no experimental y responde a un diseño 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 187 alumnos del 4to grado de la Escuela Primaria “Guerrillero Heróico” del municipio Cienfuegos.

2.1. Selección de sujetos

La muestra fue seleccionada intencionalmente, coincide con la población del 4to grado de la Escuela Primaria “Guerrillero Heróico” del municipio Cienfuegos de los cuales 104 son hembras y 83 varones con edades comprendidas entre 9 y 10 años de edad.

Al arribar al cuarto grado el alumno ha alcanzado su motricidad básica, su ejecución motriz a través de diferentes tipos de movimientos, así como las conductas motoras adaptadas a diversas situaciones y medios. En estas edades ya se muestra seguro de sí mismo e independiente; se caracteriza por la automotivación, toma su propia iniciativa, con ligeras sugerencias por parte de los demás, se manifiesta de forma más equilibrada, responsable y seguro.

Desde el punto de vista motor, se incrementa la fortaleza física y la destreza manual, de igual forma, la coordinación y el tiempo de reacción mejoran y se afianza la lateralidad. En esta edad se producen cambios cualitativos importantes respecto al movimiento, denota un aumento de la precisión, agilidad, equilibrio, fuerza muscular, rapidez, resistencia. El control muscular aumenta a medida que se van perfeccionando las habilidades, sin embargo, el crecimiento de los músculos grandes, antes los finos determinan una torpeza esperable para la edad. (MINED, 2011)

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 valoración 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.

2.2. Métodos

Entre los métodos teóricos que se utilizaron está el analítico – sintético, a través del cual se analizaron documentos para enriquecer el caudal de conocimientos teóricos y la fundamentación del problema, se estudiaron trabajos de diploma, de maestrías y trabajos de cursos 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. El inductivo - deductivo, que permitió valorar la literatura y los resultados, para obtener las regularidades.

Del nivel empírico se trabajó la entrevista a los profesores del 4to grado de Escuela Primaria “Guerrillero Heróico” para obtener información acerca de los principales problemas que presentan los alumnos del grado en las asignaturas Matemática, Lengua Española, El mundo en que vivimos e Inglés como asignatura que inicia en el grado y que reviste gran importancia para la formación integral de los alumnos; para que los juegos elaborados fueran objetivos en cuanto a su solución.

El análisis de documentos 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 4to grado, en el I ciclo de la enseñanza primaria.

El criterio de especialistas permitió la valoración 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 la distribución empírica de frecuencia, específicamente el cálculo porcentual, para el procesamiento de los resultados del diagnóstico.

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

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

3.1. Análisis de documentos

La revisión del Programa de Educación Física revela la existencia de 3 unidades didácticas a trabajar: condición física, juegos predeportivos y atletismo. Cada una de ellas posee declarados sus objetivos, contenidos y las orientaciones metodológicas para la unidad. A pesar de estar declarado en el programa que la enseñanza de los contenidos ha de tener un componente lúdico, desde el programa no se hacen sugerencias prácticas de cómo llevarlo a cabo. Igualmente, no se tiene en cuenta la relación intermateria desde la propia concepción metodológica del mismo.

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 desde una visión integradora.

3.2. Entrevista a docentes del 4to grado

Al entrevistar a los docentes del 4to grado de la Escuela Primaria “Guerrillero Heróico” se pudieron determinar los principales problemas en las asignaturas fundamentales del grado: Matemática, Lengua Española y El mundo en que vivimos.

Lengua Española: Tiempos fundamentales del verbo (83%)

Reglas de acentuación (57%)

Matemática: Operaciones combinadas (71%)

Resolución de problemas (63%)

El mundo en que vivimos: El cuidado del medio ambiente (65%)

La nueva normalidad luego de la COVID-19 (100%)

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.

Los juegos propuestos fueron elaborados 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 5 juegos, de ellos 2 para el trabajo con la asignatura Matemática, para la Lengua Española, el Mundo en que Vivimos y el Inglés se diseñó un juego para cada una de estas asignaturas.

3.4. Propuesta de juegos

Juego # 1

Nombre del juego: Ubicados en el tiempo

Objetivo: Ejercitar los tiempos fundamentales del verbo (presente, pasado y futuro). Saltar con dos pies al frente.

Participantes: Tantos equipos como sea posible según la matrícula del grupo.

Materiales: Tarjetas con verbos en diferentes tiempos verbales y aros.

Organización: En equipos (mixtos según el sexo)

Desarrollo: A la señal del profesor saldrán corriendo los primeros alumnos de cada equipo, al llegar al primer aro tomarán una tarjeta y deberán saltar con dos pies dentro del aro que corresponda al tiempo del verbo que está en la tarjeta. Regresarán corriendo para dar la salida al próximo compañero.

Reglas: Deben saltar con los dos pies. Por cada acierto el equipo gana 1 punto. Gana el equipo que más puntos acumule.

Variantes: Pueden trabajar en parejas.

Asignatura con la que se relaciona: Lengua Española.

Juego # 2

Nombre del juego: Ya se contar en inglés.

Objetivo Correr hacia diferentes direcciones tomados de las manos

Materiales: Tizas

Organización: Hileras

Desarrollo: Colocados los equipos en hileras, los estudiantes deberán escuchar la voz de mando del profesor el cual va a decir un número en idiomas inglés y el

estudiante debe salir corriendo hasta donde está dibujado el número en el suelo. Por cada posición correcta se otorgará un punto.

Reglas: El estudiante debe colocarse correctamente y salir corriendo una vez que el profesor termine de decir el número. Gana el equipo que más puntos acumule.

Variantes: Crear más de dos equipos.

Asignatura con la que se relaciona: inglés.

Juego # 3

Nombre del juego: Jugando con las matemáticas

Objetivo:

Materiales: Pelotas de trapos

Organización: Hileras

Desarrollo. Los estudiantes deben hacer dos hileras. Las pelotas de trapos van estar dispersa por el área y los primeros de cada una de las hileras deberán salir corriendo a la voz de mando del profesor quien dirá una operación matemática y los estudiantes deben agrupar las cantidades de pelotas según el resultado de la operación matemática. La hilera que más aciertos tenga será la ganadora.

Reglas: Los estudiantes deben salir corriendo después de la voz de mando del profesor y cuando agrupen las pelotas según corresponda con el resultado deberán decir "listo".

Variantes. Puede organizarse en varias hileras.

Asignatura con la que se relaciona: Matemática.

Juego # 4

Nombre del juego: Carrera de reciclaje

Objetivo:

Materiales: Tres sacos y objetos reciclables

Organización: Equipos

Desarrollo: Se forman los alumnos en dos equipos, al sonido del silbato van a salir todos los integrantes del primer equipo por la cancha donde el profesor previamente colocó disperso por el área objetos reciclables, con el objetivo que en 3 minutos el alumno sea capaz de recoger y echar en los sacos que se van a colocar cada uno por el tipo de material del objeto (vidrio, cartón y plástico), y de la misma manera lo realizará el segundo equipo, ganando el que más objetos logre coleccionar dentro de los sacos.

Reglas: Los objetos deben coincidir según el tipo de material, de no ser así no puntúa para el equipo.

Variantes: Se puede realizar en mayor o menor tiempo, según el profesor lo estime.

Asignatura con la que se relaciona: El mundo en que vivimos.

Juego # 5

Nombre del juego: Si tengo amigos no tengo problemas

Objetivo:

Materiales: tiza

Organización: Dos filas enfrentadas.

Desarrollo: A la voz de mando del profesor, el cual enunciará un problema matemático, deberá salir un alumno designado por sus compañeros de cada una de las filas y escribir en el suelo la operación matemática que posibilita su solución. Si la respuesta es correcta la fila acumula un punto y gana el que más puntos obtenga.

Reglas: Los demás alumnos integrantes de cada fila deberán hacer silencio, y no pueden ayudar a su compañero sino será penalizado restándole un punto a su fila.

Variante: Utilizar cartulina y lápiz.

Asignatura con la que se relaciona: Matemática

3.5. Valoración de los juegos por los especialistas

A partir de un profundo criterio se seleccionaron 9 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 valoración de los de juegos, obteniendo como resultado las siguientes opiniones:

- El 88.1% plantea como sugerencia incorporar el tema a las actividades metodológicas del ciclo.
- El 97% 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 4to grado.
- El 100% considera que los juegos propuestos contribuyen a solucionar el problema diagnosticado.

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 predeportivos integradores con el fin de contribuir al desarrollo cognitivo de los alumnos del 4to grado de la Escuela Primaria "Guerrillero Heróico".
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

1. Evaluar de forma práctica la propuesta de juegos integradores diseñados para comprobar la efectividad de los mismos en el grado seleccionado y en otros que cumplan con esas características.

BIBLIOGRAFÍA

- Aristizabal, J., Ramos, A., & Chirino, V. (2018). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 1-26. <https://doi.org/10.15359/ree.22-1.16>
- Backes, B. M., Porta, M. E., & de Anglat, H. E. D. (2015). El movimiento corporal en la educación infantil y la adquisición de saberes. *Educere*, 19(64), 777-790. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35643544010.pdf>
- Beltrán Velandia, A. C., & Soto Vásquez, S. N. (2017). *Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza de la educación física aplicados a estudiantes de Primaria y Bachillerato del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda IED*. (Trabajo de grado). Universidad Santo Tomás.
- Bernate, J., Fonseca, I., & Betancourt, M. (2019). Impacto de la actividad física y la práctica deportiva en el contexto social de la educación superior. *Retos*, 37(37), 742-747. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.67875>
- Bernate, Jayson. (2021). Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 643-661. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522021000200643&lng=es&tlng=es.
- Blázquez Sánchez, D. (2001). *La educación física*. Inde Publicaciones.
- Cañón Chala, R. E., & Zapata Muriel, A. F. (2020). *La Educación Física, a Través de los Juegos Tradicionales como Medio para Fortalecer los Valores del Respeto y la Tolerancia Dentro del Aula en los Estudiantes del Grado Séptimo de la Jornada Mañana de la Institución Educativa Playa Rica en la Ciudad de Villavicencio*. (Tesis de Grado). Universidad de los Llanos
- Cuba. Ministerio de Educación. (2011). *Programa y orientaciones metodológicas de Educación Física 4to grado*. Pueblo y Educación.

- Díaz Maceira, R. M., Palmeiro Sánchez, L., Aldana García, Y., & Vicente Figueroa, H. O. (2021). Enfoque integrador desde la asignatura Educación Rítmica y Lúdica. *Maestro y Sociedad*, 108-117.
- Fernández Rodríguez, R. F. (2010). Juegos innovadores con material alternativo en el área de Educación Física. *EmásF: revista digital de educación física*, (4), 5-18.
- Florín, N. M. (2020). I Evento Científico del Centro de Estudios de la Educación Física y Deportes CETHLON 2012 Educación Física. *Revista Cubana de Medicina del Deporte y la Cultura Física*, 8(1).
- Gómez Rijo, A., Díez Rivera, L., Fernández Cabrera, J., Gorrín González, A., Pacheco Lara, J., & Sosa Álvarez, G. (2008). Nueva propuesta curricular para el área de Educación Física en la Educación Primaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 8(29), 93-108.
- Hernández Águila, A., Escobar de la Torre, J. C., & Parra Prieguez, C. J. (2020). Variantes de juegos para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas desde la clase de educación física. *Sinergia Académica*, 3(4), 1-11.
- Londoño, L. M., & Rojas, M. D. (2021). Determinación de criterios generales para el diseño de juegos serios: modelo metodológico integrador. *Información tecnológica*, 32(1), 123-132.
- Marín Toro, J. F. (2021). *Los juegos pre deportivos en las habilidades motrices básicas*. (Tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato.
- Mena Pérez, O. (2012). La clase: unidad funcional de un proceso integrador físico-educativo en la Educación Física escolar. *Efedepportes*, (174). <https://www.efdeportes.com/efd174/la-clase-en-la-educacion-fisica-escolar.htm>
- Mendoza Yépez, M. M., Analuiza A. E., & Lara Chalá, L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (44), 79-93.

- Morales, S., & González, S. A. (2014). *Teoría y metodología de la educación física*. Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.
- Olivera Rodríguez, V. L., & Rosales Torres, A. Y. (2020). Juegos para potenciar el aprendizaje del Ajedrez en la clase de Educación Física. *Capablanca*, 1(1), 25-39.
- Pérez, M. (2008). *Juegos Pre deportivos*. Caracas: Universidad deportiva del sur.
- Pizzini Peraz, A. B. (2014). *Conjunto de juegos integradores para el desarrollo de las habilidades motrices básicas: locomotrices (correr y saltar) en niños de 5 a 6 años*. (Tesis de Maestría). Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte.
- Posso Pacheco, R. J., Otáñez Enríquez, N. R., Córdor Chicaiza, J. del R., Córdor Chicaiza, M. G., & Lara Chala, L. del R. (2021). Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 564-575. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522021000200564&lng=es&tlng=es.
- Prieto Bascón, M. Á. (2010). El juego en Educación Primaria. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*, 37, 1-8.
- Ramírez Blanco, M. B., Díaz Miranda, M., & Arencibia Moreno, A. (2017). Juegos motivacionales y/o preparadores para la clase de Educación Física de tercer grado. *Revista PODIUM*, 12(2), 95-102.
- Rodríguez Fernández, J. E., Radío Rioseco, D., & Rivadas Porteiro, M. (2018). Desarrollo curricular del bloque de juegos y deportes en educación física en educación primaria. *EmásF: revista digital de educación física*, (55), 77-96.
- Rodríguez, J. R., Sanmiguel Rodríguez, A., & Álvarez Seoane, D. (2018). Revisión bibliográfica en el contexto español sobre investigaciones relacionadas con los libros de texto y materiales didácticos en educación física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 363-370.

- Sandoval Magalhaes, R. W. (2010). La Educación Física y el juego. *Investigación Educativa*, 14(26), 105-112
- Santa Elena García, C. (2020). *Propuesta de intervención didáctica: los juegos interculturales como elemento integrador*. (Tesis de Maestría). Universidad de Valladolid
- Torrebadella Flix, X. (2014). Los apóstoles de la educación física. Trece semblanzas profesionales en la educación física española contemporánea. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (406), 57-76.
- Valero Valenzuela, A., & Gómez López, M. (2007). Multiculturalidad en las clases de Educación Física a través de los juegos del mundo. *Lecturas: Educación física y deportes*, (105), 2.
- Velázquez Callado, C. (2014). Aprendizaje cooperativo: aproximación teórico-práctica aplicada a la educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (29), 19-31.
- Vera Orihuela, R. A., Carmenate Figueredo, Y. O., & Toledo Sánchez, M. (2019). Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física. *Revista Conrado*, 15(69), 192-200.
- Watson Brown, H. (2008). *Teoría y práctica de los juegos*. Deportes.