

**INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y DEL CARIBE.**

**CIUDAD DE LA HABANA**



**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO  
“CONRADO BENÍTEZ GARCÍA” CIENFUEGOS**

**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

**PRIMERA EDICIÓN**

**TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO DE MÁSTER EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN.**

**TÍTULO: Propuesta de juegos para desarrollar la habilidad de carrera de  
rapidez en 1er grado en la Escuela Carlos Caraballo Barnet.**

**AUTORA: Lic Emma de la Caridad Delgado Pérez.**

**CURSO ESCOLAR: 2008- 2009**

**Año del 50 aniversario del triunfo de la Revolución ”.**

*EXERGO.*

*...Si se marcha al compás de la ciencia y la técnica se avanza hacia insospechables metas de progreso y bienestar, si no se avanza al compás de la ciencia, de la técnica y los conocimientos en general, el precio es el estancamiento, la pobreza, la escasez, la miseria.*

**FIDEL CASTRO RUZ.**



## **AGRADECIMIENTOS**

A mi esposo, por la colaboración brindada durante el desarrollo de este trabajo.

A mi madre por el apoyo y comprensión brindada para culminar con éxito este trabajo.

A mis compañeros que me ayudaron de forma incondicional.

## **DEDICATORIA**

A mis hijas Daliennys y Dailenis. Superarse es el único modo de llegar a la cima.

## **RESUMEN**

Este trabajo está dirigido a elaborar una propuesta de juegos para la asignatura Educación Física con vistas a desarrollar la carrera de rapidez en los alumnos de 1er grado en la Escuela Primaria Carlos Caraballo Barnet, esta será de gran utilidad para llevar a cabo el proceso docente educativo.

En el desarrollo de la investigación se utilizaron métodos del nivel teórico, empírico, y del nivel estadístico. Dedicamos el primer capítulo a la dirección pedagógica del juego en la escuela primaria, algunas teorías sobre el juego y tipos de juegos y el tratamiento de la Educación Física en la escuela primaria.

Presentamos en esta investigación una propuesta de juegos dirigidos a lograr una mayor motivación e interés y aprendizaje en la carrera de rapidez en las clases de Educación Física así como una participación colectiva, grupal y competitiva por parte de los estudiantes. La propuesta se ajusta a las características de la edad, sexo y contenidos que deben recibir los alumnos de ese grado, como a las condiciones reales existentes en el centro.

La presente investigación ayudará desde el punto de vista práctico a elevar el aprendizaje y motivación de los alumnos en los contenidos relacionados con las habilidades motrices básicas, fundamentalmente en la carrera de rapidez. Además le posibilita a los docentes contar con un medio más para elevar la calidad de las clases de Educación Física en primer grado.

|             |                                                                                                                      |                 |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
|             | Introducción                                                                                                         | <b>PÄG</b><br>1 |
| Capitulo I  | :"CONSIDERACIONES SOBRE LA EDUCACIÓN FÍSICA Y<br>LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE<br>CARRERA DE RAPIDEZ " | 12              |
| 1.1         | La actividad física como potenciadota del desarrollo<br>psicomotor.                                                  | 12              |
| 1.2         | La Educación Física en el nivel primario                                                                             | 16              |
| 1.3         | El juego como actividad fundamental en la clase de<br>Educación Física.                                              | 19              |
| 1.4         | Algunas teorías sobre el juego.Tipos de juegos.                                                                      | 25              |
| 1.5         | El tratamiento de la Educación Física en la escuela primaria.                                                        | 36              |
| 1.6         | Caracterización de los alumnos de 1 grado.                                                                           | 38              |
| Capitulo II | " DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE<br>JUEGOS "                                                             | 40              |
| 2.1         | Definición de términos                                                                                               | 40              |
| 2.2         | Descripción de los métodos                                                                                           | 41              |
| 2.3         | Resultados del diagnóstico inicial                                                                                   | 43              |
| 2.4         | Fundamentación de la propuesta                                                                                       | 45              |
| 2.5         | Propuesta de juegos                                                                                                  | 46              |
| 2.5.1       | Implementación de la propuesta de juegos.                                                                            | 58              |
| 2.5.2       | Validación de la propuesta de juegos.                                                                                | 60              |
| 2.5.3       | Evaluación de los resultados.                                                                                        | 61              |
|             | Conclusiones.                                                                                                        | 66              |
|             | Recomendaciones                                                                                                      | 67              |
|             | Bibliografía.                                                                                                        | 68              |
|             | .Anexos                                                                                                              |                 |

## **Introducción**

Para la sociedad socialista, la formación multilateral y armónica del individuo constituye una necesidad vital. Para el logro de estos objetivos el gobierno revolucionario ha realizado grandes esfuerzos para crear las bases económicas y sociales, la que han posibilitado que la Educación Física y el Deporte desempeñen el papel que le corresponde como factor esencial del desarrollo de la personalidad socialista de la juventud.

El fin del desarrollo en la Educación Física escolar consiste en que los alumnos adquieran niveles superiores de rendimiento y conductas necesarias para la práctica

Sistemática de la actividad físico deportiva, así como para el trabajo creador y la defensa de la patria.

El desarrollo alcanzado mediante la actividad físico—deportivo, proporciona las condiciones imprescindibles para el desenvolvimiento armónico del perfeccionamiento espiritual y físico del hombre, tan necesarias para la edificación de la sociedad socialista.

Por eso la actividad física deportiva, a partir de la naturaleza dinámica que la caracteriza, debe generar situaciones que sean reflejadas activamente por el alumno y que permitan el surgimiento en él de experiencias diversas de tipo físico, motriz, intelectual y emocional. La enseñanza no debe adaptarse al nivel de desarrollo que posee el educando, sino considerar las leyes del desarrollo atendiendo a las posibilidades del alumno.

Según los criterios de Ariel Ruiz Aguilera (1989), la Educación Física como parte integrante de la formación multilateral armónica de la personalidad comunista, constituye un proceso pedagógico encaminado al desarrollo de las capacidades del rendimiento físico del individuo sobre la base del perfeccionamiento

morfológico y funcional de su organismo, formación y mejoramiento de sus habilidades motrices, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de las cualidades morales y volitivas, de forma tal que esté en condiciones de cumplir todas las tareas que la sociedad le señale desde el punto de vista laboral, militar y social.

La autora asume los criterios dados por Ariel Ruiz Aguilera, sobre la Educación Física como parte integrante de la formación multilateral armónica de la personalidad comunista y de esta forma considera que es el proceso pedagógico encaminado al desarrollo de las capacidades del rendimiento físico del individuo sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional de su organismo, formación y mejoramiento de sus habilidades motrices básicas.

Investigaciones realizadas tanto en el campo de la medicina y de la higiene como en el de la Educación Física, han demostrado que hay una dependencia directa entre el aumento de la capacidad de rendimiento físico y el aumento de la capacidad de rendimiento intelectual de los niños ( Ariel Ruiz Aguilera, 1998).

Fidel expresó sobre el deporte el 28 de enero de 1960:

*“ Quieren que les diga como aprendimos a hacer la guerra, bueno aprendimos jugando a la pelota, baloncesto, fútbol, haciendo todos los deportes, nadando en el mar, los ríos, subiendo montañas*

El contenido de la Educación Física en cada uno de los niveles adapta sus peculiaridades en correspondencia con la edad y sexo de los alumnos y con el carácter de docente, extradocente o extraescolar teniendo como medio principal al ejercicio físico en sus tres manifestaciones fundamentales: el juego, la gimnasia y el deporte.

**La Gimnasia:** Es una de las formas más antiguas de realización del ejercicio físico. Son ejercicios físicos generales que se realizan individualmente, con instrumentos o sin ellos, en pareja o en grupos.

La gimnasia básica desempeña un papel significativo en el desarrollo de las capacidades físicas condicionales y coordinativas, y en el desarrollo de habilidades motrices básicas: correr, lanzar, saltar.

Este tipo de gimnasia sirve como base y complemento del juego y el deporte. Es más que conocido que un juego o un deporte ejerce gran influencias en una o más capacidades y habilidades, pero no en todas con la amplitud, intensidad y volumen que la exigencia continuada y progresiva que el desarrollo reclama. Es más notorio en el nivel primario.

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

**Deporte:** Es conjuntamente con el juego menor y la gimnasia básica uno de los medios más importante que tiene la Educación Física en las escuelas. Esto está dado por cuanto es evidente que el deporte es una expresión consustancial a la naturaleza humana, responde a la estructura biológica, a sus necesidades sociales, ayuda a la formación, al desarrollo y logro de una vida plena y eficiente por más tiempo, ya sea como medio de la Educación Física, como parte del deporte de masa, como actividad de alto rendimiento deportivo o como parte de la recreación del pueblo.

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

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

Dentro de la Educación Física los juegos más significativos son los denominados juegos menores (dinámicos o motrices), aunque en el nivel preescolar se incluyen también juegos sensoriales, los juegos predeportivos y los juegos deportivos. La situación actual de la enseñanza de la asignatura se encuentra en un proceso de transformaciones para llevar a niveles superiores los resultados de la labor educativa y el aprendizaje, que coadyuve a la aceleración de la salud de las masas al desarrollo físico de sus capacidades físicas, que abarca cambios que van desde las actividades físicas que realizan los niños y niñas desde que comienzan en los círculos infantiles, estos son agrupados por edades para estructurar actividades diferenciadas de acuerdo a las características de cada edad.

La Educación Física es reconocida generalmente como una asignatura y sus contenidos se cumplen con la aplicación de un programa obligatorio que debe estar en función de las necesidades e intereses de los escolares y de las posibilidades de la escuela y el personal responsable de impartir la asignatura. La misma tiene como finalidad satisfacer las exigencias que establecen los objetivos de la misma, general, politécnica y laboral para el desarrollo psíquico y físico de los estudiantes con sus objetivos, contenidos, estructura y concepción metodológica para cumplir en las condiciones reales de las escuelas, las exigencias planteadas teniendo en cuenta la edad y sexo y prepararlos adecuadamente para realizar tareas más complejas con otros tipos de niveles de educación, la defensa del país y actividades laborales. Está encaminada a contribuir al perfeccionamiento de los niños, adolescentes y jóvenes a través de las actividades físicas y recreativas, influir de esta manera en la instrucción y la

educación de un joven capaz de conducirse activa y conscientemente al servicio de la sociedad socialista.

Desde tiempos muy remotos la educación mental y la Educación Física han sido consideradas como aspectos esenciales en el desarrollo del hombre en la sociedad, lo que evidencia la importancia que se le concede al aspecto físico en la formación de la personalidad. En la época contemporánea esta concepción de los componentes de la personalidad ha sido enriquecida con la inclusión de la educación estética, la educación moral y la educación científica técnica, entre otros.

En la escuela, se desarrolla mediante diferentes actividades de carácter físico deportivas y recreativas que son practicadas de manera obligatoria u opcional, esto puede realizarse dentro y fuera de la escuela. La clase constituye la forma fundamental de organización del proceso de enseñanza aprendizaje. Este lugar importante de la clase se fundamenta en el hecho de que en ella se dan las condiciones necesarias para fundir la instrucción y la educación en un proceso único, que desarrolla en los alumnos, hábitos y habilidades motrices, capacidades físicas y conocimiento lo que influye en la esfera cognoscitiva donde deben aprovecharse las potencialidades instructivos educativas, así como las situaciones pedagógicas que se produzcan en el desarrollo del proceso docente, vinculadas con otras materias y fomentar la formación de valores.

Las tareas esenciales van dirigidas fundamentalmente hacia el perfeccionamiento de la capacidad del rendimiento físico de los jóvenes, hacia el mejoramiento de la salud, así como influir en la formación y consolidación de valores morales, para integrar la personalidad socialista, como propósito fundamental de la sociedad en la formación multilateral y armónica del individuo, por lo que la Educación Física

no debe verse solo como una asignatura más del plan de estudio, sino también como un elemento fundamental de la educación integral.

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 las clases son movimientos seleccionados pedagógicamente, que influyen de manera positiva en el desarrollo de las capacidades físicas, en el dominio de habilidades motrices, en la aplicación de elementos técnicos deportivos y en el desarrollo de esferas importantes de la personalidad.

Rodríguez López (2006), considera que permite desarrollar rasgos educativos como la disciplina, responsabilidad, trabajo en equipos y ayuda mutua. Mediante el juego podemos atender a los niños que presentan manifestaciones negativas en su conducta como distracción, timidez, indisciplina, orientando tareas concretas en cada caso, observando su actuación y solicitando la colaboración de los demás niños.

En las clases de Educación Física de primer grado son muy importantes las habilidades motrices básicas de correr, saltar y lanzar que se realizan mediante juegos con respecto a las carreras debemos tener en cuenta dos aspectos: Enseñar a correr adecuadamente y emplear los mismos para trabajar capacidades de rapidez y resistencia. Durante las carreras se debe influir positivamente en el autocontrol, la voluntad, perseverancia y lograr un estado alegre en los niños recomendando que se ejerciten en forma de juego competitivos para lograr motivación e interés.

El objetivo fundamental de primer grado es que el niño logre correr correctamente sin que el maestro realice exigencias técnicas al impartir las mismas pues lo que

se quiere es que el alumno corra de forma global para un posterior aumento de las exigencias en grados superiores.

Los ejercicios para las carreras de corta distancia se aplican para acondicionar el organismo del niño para vencer con rapidez una determinada distancia, desarrollar la orientación espacial, las capacidades de reacción, traslación y otras capacidades. En primer grado la distancia que el niño debe vencer al terminar el curso de forma óptima es de 30m lo que no significa que se pueden trabajar distancias superiores en dependencia al diagnóstico que se tenga de los alumnos y del grupo clase. Para su aprendizaje las carreras deben comenzar por una distancia de 15m (aproximadamente) y aumentar paulatinamente.

Para las carreras en línea recta el profesor podrá colocar frente a sus alumnos banderas, cajas, pelotas u otros objetos para su orientación y que mantengan la vista al frente durante la misma. La carrera con cambio de dirección se puede realizar colocando objetos en diferentes partes del área e indicar por donde deben correr, desplazarse al frente, atrás, a los lados.

Se trabaja en este grado también carreras con arrancadas desde diferentes posiciones, algunas pueden ser propuestas por los alumnos en la clase y otras desde cuclillas, sentados, acostados.

Los programas y orientaciones metodológicas de Educación Física de primer grado en la enseñanza primaria resultó un documento que se revisa para la investigación.

En ellos se encuentran solo juegos de correr y en la dosificación anual por período esta habilidad de carrera se imparten en los 4 períodos considerando que son muy pocos para tanto tiempo de clases, por los que nos planteamos desarrollar más de estas actividades para mejorar la habilidad y crear un ambiente interesado y alegre en las mismas, acorde a las exigencias en esta edad.

En el país anteriormente se impartía una Educación Física que utilizaba los deportes como medio esencial. Con el triunfo de la Revolución adquiere un verdadero carácter social al declararla como una asignatura obligatoria desde la enseñanza preescolar hasta el segundo año universitario. La asignatura ha tenido variaciones en los programas; ya las clases, como tal, se pueden impartir de forma más amena, el contenido se puede adaptar a un programa más amplio, por supuesto sin violar o sin dejar de realizar las habilidades y capacidades que aparecen en ellos, pero se considera oportuno incluir otros tipos de juegos para mejorar el desarrollo de las mismas.

De lo anterior se infiere que se puede cumplir con un objetivo fundamental que se imparte en todos los grados y en los cuales presenta dificultades, refiriéndonos a la habilidad de carrera de rapidez y el trabajo lo desarrollaremos para mejorar la misma en niños de primer grado.

En el curso 2006-2007 se comienza a trabajar esta alternativa para desarrollar dicha habilidad. En Cuba el desarrollo de la Educación Física y el deporte ha motivado la realización de variadas investigaciones vinculadas a la Psicología, Fisiología, Bioquímica, Morfología, Pedagogía y relativas al desarrollo de habilidades motrices y deportivas y las capacidades físicas. En este interés múltiples han sido los investigadores que se han dedicado al estudio crítico de componentes de la asignatura entre ellos : Propuesta de actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad de los niños de 3er grado en las clases de Educación Física, de la Lic Yahima del Sol Morales ( 2006-2007), Propuesta de actividades lúdicas para lograr la motivación de los niños y niñas de 3er grado por las actividades rítmicas, de la Lic Yaquelín de la Rosa Águila(2007-2008). Otro de los trabajos realizados es el de la Lic Maylen Villalobos Rivero (2007-2008), titulado Actividades lúdicas para potenciar la fuerza de pierna en niños de 6-7 años.

Sin embargo, en la práctica la situación revela particularidades propias pues se han realizado trabajos dirigidos a resolver problemas relacionados con la creatividad, la motivación a través de actividades lúdicas, siendo insuficientes las investigaciones en esta asignatura para el grado 1ro, pues aunque los trabajos investigativos que se han realizado abordan los contenidos relacionados con los juegos, ninguno está relacionado con el desarrollo de habilidades motrices básicas de carrera.

Después de haber realizado el estudio empírico y al explorar la práctica en el juego

1er grado desde la Escuela "Carlos Caraballo Barnet" (Anexo 1, 2, 3, 4) este permitió corroborar las siguientes regularidades:

- Existen insuficiencias en el desarrollo de la habilidad de carrera.
- La cantidad de juegos que aparecen en el programa no son suficientes.
- Los juegos no son variados.
- Existen insuficiencias en el desarrollo de la habilidad motriz básica de correr, fundamentalmente en la rapidez en los niños de 1er grado, por lo que los alumnos no responden a la voz o señal del profesor, no realizan la carrera en línea recta, algunos no vencen la distancia de 30 metros, no se sienten plenamente motivados por la actividad y se afecta el aprendizaje de los mismos.
- La asignatura no cuenta con otro documento que contenga nuevos juegos que le permita elevar su aprendizaje y desarrollar la habilidad motriz básica de correr.

Por todo lo antes expuesto determinamos como problema científico

**Problema científico:**

¿Cómo contribuir al desarrollo de la habilidad de carrera de rapidez en primer grado en la escuela primaria " Carlos Caraballo Barnet "?

**Objeto:**

El desarrollo de la habilidad motriz básica.

**Campo de acción:**

El desarrollo de la habilidad de la carrera de rapidez en el grupo de primero A en la Escuela primaria " Carlos Caraballo Barnet ".

**Objetivo:**

Elaborar una propuesta de juegos que permita el desarrollo de la habilidad de carrera de rapidez en primer grado en la ENU Carlos Caraballo Barnet.

**Idea a defender:**

Una propuesta que contenga diferentes tipos de juegos contribuirá al desarrollo de la habilidad de la carrera de rapidez en primer grado.

**Variables ocupacionales:**

**Dependiente:** Habilidad de la carrera de rapidez.

**Independiente:** Propuesta de juegos

**Tipo de diseño:**

La tesis presenta un diseño no experimental de tipo longitudinal de panel (Hernández Sampier (2004:55)) en el cual se aprecia desarrollo en las habilidades de la carrera de rapidez a través de un período de tiempo mediante un seguimiento donde se realizaron tres cortes evaluativos.

**Tareas de investigación:**

1. Fundamentación teórica del problema.
2. Diagnóstico de la situación real del problema.
3. Diseño y conformación de la propuesta de juegos para el desarrollo de la habilidad de la carrera de rapidez en 1er grado
4. Aplicación y valoración de la propuesta de juegos.

5. Validación por los resultados alcanzados en la práctica.

**Población:** 40 alumnos de 1 grado de la Escuela” Carlos Caraballo Barnet.”

**Muestra:** Este trabajo se desarrolla en la Escuela primaria” Carlos Caraballo Barnet.” Del municipio de Cruces. Se selecciono como muestra un grupo de alumnos de 1 grado, que representa el 50 % de la matrícula general del grado compuesta por 10 niñas y 10 niños.

**Aporte práctico:**

Como significación práctica del presente estudio se ofrece la elaboración de una propuesta de juegos, con variantes que facilita el desarrollo de la carrera de rapidez, y el aprendizaje de los alumnos de 1 grado en la asignatura de Educación Física.

**Novedad científica:**

La novedad científica contribuye a elevar el aprendizaje de los alumnos y a desarrollar habilidades en la carrera de rapidez.

**La tesis está estructurada en :**

Introducción

El **capítulo I** aborda la actividad física potenciadora del desarrollo psicomotor, el desarrollo psicomotor: cambios en la actividad motriz-, la Educación Física en el nivel primario, el juego como actividad fundamental en la clase de Educación Física, la dirección pedagógica del juego en la Educación Primaria, algunas teorías sobre el juego, tipos de juegos, valores de los juegos, el tratamiento de la Educación Física en la Escuela Primaria y la caracterización de los alumnos de 1 grado.

El **capítulo I I** recoge la definición de términos, la descripción de los resultados, el resultado del diagnóstico inicial, fundamentación de la propuesta, implementación de la propuesta de juegos para desarrollar la habilidad de la carrera de rapidez, validación de la propuesta de juegos para desarrollar la habilidad de la carrera de rapidez y evaluación de los resultados.

Conclusiones y recomendaciones, bibliografía y anexos.

## **Capítulo 1: “CONSIDERACIONES SOBRE LA EDUCACIÓN FÍSICA Y LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE CARRERA DE RAPIDEZ “**

### **1.1-- La Actividad Física potenciadora del desarrollo psicomotor**

La actividad física a lo largo de la historia, ha jugado un importante papel en el desarrollo de la personalidad, no obstante, desde la antigüedad han existido preocupaciones acerca de los posibles efectos positivos y negativos que pueden ocasionar al organismo biológico, así como la coexistencia de criterios de evaluación que separan el par dialéctico cantidad y cualidad.

Lo expresado anteriormente, unido a las transformaciones que se producen en la escuela cubana actual, condujo a la necesidad de producir cambios en la evaluación de la actividad física, que se traducen en ambiente democrático, de asimilación, científico y de valores, a través de actividades prácticas y cognitivas que permiten garantizar una formación cultural que se manifieste en el desarrollo de actividades físicas personalizadas, eficientes y ventajosas para la salud y la cultura de los alumnos, situación que condujo a la introducción de un modelo de evaluación integral a través de procedimientos didácticos que incluyen la tecnología informática e indicadores para el estudio y evaluación socializada entre el profesor y los alumnos y, entre los propios alumnos. Acciones que aportan las vivencias y la cultura que devienen en desarrollo cognitivo, procedimental y actitudinal para la vida, desde la actividad física.

En correspondencia con las medidas tomadas a raíz del triunfo de la Revolución, se producen en la actualidad importantes transformaciones, apoyadas por programas de la Batalla de Ideas cuyo propósito esencial se expresa en una política educativa que contribuya a la formación integral de la sociedad, a través de procesos educativos integradores que garantizan una educación al nivel de estos tiempos, en la que se incluye la introducción de las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones.

Concierne al impacto integral que el proceso pedagógico de la actividad física debe tener sobre los alumnos en medio de los planes de estudios integradores que se presentan; donde se destaca la introducción de las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones, se aprecian algunas contradicciones como: cargas irregulares en forma de choque superiores e inferiores a las posibilidades de los alumnos sin que estos tengan conocimiento de ello, así como un insuficiente conocimiento que les permita implicarse y hacer valoraciones reflexivas personalmente sobre el comportamiento del organismo biológico durante el desarrollo de actividades físicas, fenómeno demostrado en resultados de investigaciones realizadas, Jeffers Duarte, Bernardo (2004:58).

El proyecto de comunidades de aprendizaje en su tratamiento práctico y vivenciar, orienta un cambio positivo en el paradigma actitudinal de los agentes educativos respecto a su función educadora debido a que se enfoca al desarrollo del potencial humano, es decir, atiende las capacidades intelectuales, emocionales, afectivas y espirituales, parte del fortalecimiento de la formación personal, lo que redundará en el mejoramiento de la práctica pedagógica, el aprendizaje efectivo y afectivo en los educandos, la colaboración educativa con padres de familia y la calidad de vida.

### **El Desarrollo Psicomotor: cambios en la actividad motriz**

El ser humano es una unidad psico-afectivo-motriz. Su condición corporal es esencial. La psicomotricidad no sólo se fundamenta en esta visión unitaria del ser humano, corporal por naturaleza, sino que cree haber encontrado la función que conecta los elementos que se pensaba separados del individuo humano, el cuerpo y el espíritu, lo biológico y lo psicológico. Esta función es el tono. "El tono debe ser considerado en su importancia fundamental porque, siendo el punto de referencia esencial para el individuo en la vida de relación, biológica, psicológica e incluso en la toma de conciencia de sí mismo, especifica una de las diferencias fundamentales que distinguen al ser vivo del ser no vivo.

El tono (la tensión o distensión) y los reflejos arcaicos, junto a los recursos sensoriales, son los instrumentos de partida del recién nacido que, sobre la base de un programa genético que va desarrollándose, suponen el comienzo de un proceso individual de crecimiento, maduración y desarrollo. El crecimiento se refiere a los aspectos cuantitativos de la evolución (el aumento en tamaño), la maduración se refiere a los aspectos cualitativos de la evolución (potencialidades genéticas que van surgiendo) y el desarrollo es la sucesión de cambios que se producen por la conjunción de los anteriores con la influencia de factores ambientales. Crecimiento, maduración y desarrollo infantil no pueden entenderse sin la necesaria condición corporal de nuestra existencia.

La psicomotricidad no puede reducirse a un simple método, se trata más bien de un peculiar modo de acercamiento al niño y a su desarrollo. El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas (del individuo en su globalidad) a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, educación, aprendizaje.

Así pues, "la educación psicomotriz gira principalmente en torno a algunos temas específicos referidos a la experiencia vivida que parten del cuerpo para llegar, mediante el descubrimiento y uso de diversos lenguajes (corporal, sonoro-musical, gráfico, plástico.), a la representación mental, al verdadero lenguaje y específicamente: a la emergencia y elaboración de la personalidad del niño, de su "yo" como fruto de la organización de las diferentes competencias motrices y del desarrollo del esquema corporal, mediante el cual el niño toma conciencia del propio cuerpo y de la posibilidad de expresarse a través de él; a la toma de conciencia y organización de la lateralidad; a la organización y estructuración espacio-temporal y rítmica; y a la adquisición y control progresivo de las competencias grafomotrices en función del dibujo y la escritura.

El desarrollo psicomotor es el conjunto de todos los cambios que se producen en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida. Ocurre a causa de tres procesos: la maduración, el crecimiento y el aprendizaje.

## **LA MADURACIÓN**

Es el proceso fisiológico (del cerebro) genéticamente determinado por el cual, un órgano o un conjunto de órganos, ejerce libremente su función con la misma eficacia.

Los seres humanos no pueden ejercer desde el primer momento de su existencia, realizar todas las funciones que les caracterizan, necesitan de un proceso madurativo. Todos los órganos del ser humano maduran porque no están terminados totalmente en el nacimiento. Los que intervienen en la motricidad son el sistema muscular y el sistema nervioso. El sistema nervioso y el sistema muscular son fundamentales en el desarrollo motor.

## **EL CRECIMIENTO**

Fenómeno cuantitativo de incremento de masa corporal como consecuencia del aumento en el número de células, del tamaño de las mismas, originando aumento de masa y volumen de tejidos, órganos y sistemas, que ocurren con diferente intensidad en distintos momentos de la vida

## **EL APRENDIZAJE**

Cambio en el rendimiento, que suele ser permanente, que guarda relación con la experiencia. Como hemos visto el desarrollo psicomotor de los niños y niñas en el proceso de aprendizaje está estrechamente ligado al desarrollo físico, y a la posibilidad de ir ampliando cada vez más su capacidad de movimiento y el conocimiento de su propio cuerpo.

Progresivamente, las niñas y los niños son capaces de hacer representaciones mentales de lo que ven y observan, muy ligadas a sus vivencias y experiencias. La

capacidad de representar gráficamente, mediante dibujos, la realidad que ven también se desarrolla mediante unas etapas o procesos. Veamos estas etapas y observemos mediante los ejemplos del dibujo de la figura humana que su representación se corresponde a las etapas de integración del esquema corporal.

## **1.2- La Educación Física en el nivel primario**

La Educación Física es un importante elemento para contribuir a alcanzar el fin y objetivo del Modelo de la Escuela Primaria que es lograr la formación integral de la personalidad del escolar, fomentando desde los primeros grados la interiorización de conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejen gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acordes con el sistema de valores e ideales de la Revolución Socialista Cubana.

Su adecuada ejecución es fundamental para el desarrollo de la capacidad de rendimiento físico del individuo, el mantenimiento de la salud y para la formación de valores morales y sociales. Las unidades en primaria están dirigidas fundamentalmente al desarrollo de las habilidades motrices: correr, saltar, lanzar, atrapar, halar, empujar, transportar y escalar entre otras, de las capacidades condicionales y coordinativas: fuerza, rapidez, resistencia, equilibrio, orientación espacial, ritmo y flexibilidad y a la formación y desarrollo de cualidades de la personalidad tales como: compañerismo, colectivismo, valor y honestidad. La Educación Física contribuye a la adquisición de hábitos higiénicos y a la formación de nociones sobre la importancia que tiene la actividad física para la salud.

El profesor debe precisar los ejercicios específicos para desarrollar las unidades que vienen desglosadas en contenidos generales, con el fin de realizarlos con la participación activa del niño en el proceso de enseñanza-aprendizaje; por lo que la creatividad del profesor es de suma importancia para el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Las actividades que se realizan son la continuidad de los grados precedentes, teniendo en cuenta mayor grado de complejidad y exigencia para que los escolares pongan en práctica todas sus potencialidades y obtener el nivel de desarrollo que corresponde con el grado.

La clase de Educación Física en la época contemporánea, ha experimentado un amplio desarrollo de diversos modos o tendencias para practicar el ejercicio físico, que ha estado influido por múltiples factores; el impetuoso desarrollo alcanzado por la ciencia y la tecnología a escala universal y los avances experimentados por las ciencias sociales, en particular, por la psicología y la pedagogía, el gran impacto de los juegos olímpicos de la era moderna y del deporte, como fenómeno socio cultural contemporáneo, la necesidad de lograr un mejor uso el tiempo libre, y de la lucha contra el ocio y el sedentarismo que genera el desarrollo económico y la urbanización, el cuidado del medio ecológico, entre otros, se han erigido en agentes de los cambios operados.

La sociedad capitalista actual no busca en la esencia de la educación física el desarrollo de la salud, sino un negocio más para seguir explotando y obtener mediante ella ganancias lo cual desvirtúa los verdaderos valores deportivos y de la cultura física en general.

Las distintas corrientes que se han venido desarrollando en el campo de la educación física contemporánea con una fundamentación biomédica, psicopedagógica o socioeducativa 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.

Los aprendizajes tradicionales en Educación Física privilegiaron el aprendizaje técnico y de modelos de movimiento, es decir aprender a hacer en detrimento de los demás tipos de aprendizaje y una enseñanza directiva centrada en el profesor, basada en la explicación- demostración- repetición, lo cual supone la adquisición por parte de los alumnos de un saber hacer y de una serie de automatismos.

Otra cosa bien diferente es un enfoque integral físico educativo, caracterizado por la construcción por los propios alumnos, bajo la guía y orientación del profesor, de aprendizajes motrices transferibles de amplia utilización en situaciones variadas, a partir de una concepción significativa del aprendizaje. La acción docente bajo estos preceptos se caracteriza por el planteamiento de situaciones problemáticas para los alumnos, la exploración y búsqueda, la observación, el refuerzo positivo de las acciones y la reflexión individual y colectiva.

Por tanto, un enfoque integral físico educativo de la clase de Educación Física exige, en primer orden, de un enfoque multilateral- integral unido a otros rasgos distintivos como son: la motivación y la creación de un estado psíquico favorable para el desarrollo de la clase, la atención a las diferencias individuales en la labor colectiva de aprendizaje y la contribución al desarrollo de un pensamiento productivo en los escolares.

En la sociedad juega un papel decisivo la Educación Física, su función educativa en las nuevas generaciones es muy importante pues se mejora y se hace más objetivo el aumento de las capacidades cognoscitivas, motrices y afectivas de los alumnos.

Teniendo en cuenta la importancia de la clase de Educación Física, la misma se estructura en: parte inicial, parte principal y parte final, pues en la mayoría de las ocasiones lo antecede una actividad docente en el aula, por lo que es necesario realizar al inicio un calentamiento que prepare al organismo para las cargas físicas

que recibirá posteriormente en la parte principal, en la cual se realizará la actividad fundamental. En la parte final es donde se recupera el organismo.

Según criterios de la autora en cada clase se debe propiciar a los estudiantes, alcanzar un pleno desarrollo en cuanto a sus conocimientos, capacidades y habilidades en la medida que estos pongan en juego su independencia, siendo capaces de encontrar soluciones a situaciones cada vez más complejas.

Las clases de Educación física del nivel primario tienen tres frecuencias semanales y cuatro de deportes, las cuales contemplan dos de masividad y dos de Ajedrez, entre otras actividades que son frente al alumno hasta llegar a las 26 h que debe trabajar el profesor de Educación Física.

Las clases tienen que ubicarse en el horario en días alternos y en las primeras horas de las mañanas hasta las 11.30, por las tardes se comienza después de las 2.30p.m.

### **1.3- El juego como actividad fundamental en la clase de Educación Física**

En el manual del profesor de educación física la Licenciada Catalina González planteó *“... una de las actividades fundamentales en que se apoya la Educación Física, para la obtención de los objetivos que le corresponden dentro del proceso pedagógico, en su contribución a la formación integral del niño es precisamente el juego”*. En dicho documento manifiesta además que *“... los juegos motrices son un conjunto de ejercicios físicos, que realizados de forma lúdica desarrollan en los niños una u otra capacidad o perfecciona determinadas acciones motrices”* y se pronuncia por clasificarlos teniendo en cuenta esos dos aspectos:

El juego es un elemento de regulación y compensación de las energías potenciales en el niño, un medio esencial de interacción y socialización, un elemento importante en el desarrollo de las estructuras del pensamiento e influye notablemente en la formación

de la personalidad. Los juegos posibilitan la más plena incorporación de todas las partes del cuerpo (órganos y sistemas) en el movimiento, evitando la unilateralidad de la carga e influyen de forma generalizada en el organismo del niño.

El carácter educativo de los juegos se pone de manifiesto de forma elocuente con las posibilidades que brinda en la personalidad del niño, logra alcanzar altos índices de esfuerzos físicos, las situaciones presentadas en cada movimiento necesitan de soluciones inteligentes para resolver los problemas que se plantean en los juegos; se crean valores estéticos e intelectuales, desarrolla el trabajo, la autodeterminación, la voluntariedad, el autocontrol, la disciplina, el valor y la perseverancia.

Ellos además posibilitan la adquisición y afianzamiento de conocimientos en el desarrollo de los procesos mentales del lenguaje y la estimulación para la actividad creadora. Permiten libertad de acción, naturalidad y placer, cuestiones difíciles de encontrar en cualquier otra actividad del niño, propicia estados emocionales positivos y desarrolla la imaginación, la creatividad y las posibilidades psicomotrices pues los niños durante el juego reproducen acciones donde hay participación del pensamiento, producto de las representaciones mentales expresadas en los movimientos.

Existen juegos de carácter individual, pero el mayor peso recae en los juegos de conjunto, donde generalmente los participantes subordinan los intereses individuales a los del colectivo, influyendo en el establecimiento de patrones de conducta. Mediante el juego podemos estudiar las expresiones lúdicas y las manifestaciones anímicas que caracterizan el desenvolvimiento del niño, prestando cierta tónica al hecho de la educación. Es un estimulante maravilloso que contribuye a que el niño de manera alegre se haga fuerte, rápido, ligero, diestro, hábil y todo ello inmenso placer. El juego es una función que responde a una exigencia fundamental de la vida y cumple numerosas funciones en la evolución psicológica y física del infante, le da oportunidad de manifestar su talento, de liberar su ansiedad, sus complejos internos de hostilidad, agresividad y frustraciones de manera normal, creadora y terapéutica, contribuyendo en la formación del carácter.

Todo lo planteado hasta aquí justifica por qué el juego es la actividad que más se pone de manifiesto en el plan de actividades para desarrollar la clase. Los juegos en sentido general pueden utilizarse en cualquiera de las tres partes de la clase, cada una tiene un objetivo específico, en la parte inicial se pueden utilizar juegos dinámicos que estimulen todas las partes del cuerpo, calentando todas las articulaciones y planos musculares, estos juegos pueden sustituir a los ejercicios del calentamiento.

En la parte principal de la clase también se pueden emplear juegos dinámicos que vayan al cumplimiento del objetivo de la clase o actividad. En la parte final podemos utilizar juegos que relajen el cuerpo y lo lleven al estado inicial, deben ser juegos de poca actividad física, donde el niño se pueda relajar en la práctica del mismo es decir juegos pasivos.

En el manual de la Masividad se ofrece una serie de juegos para desarrollar en las escuelas o en el tiempo libre de los estudiantes sin especificar el grado y plantea para su desarrollo algunos aspectos a considerar, tales como:

### **Selección del juego:**

1. Las particularidades de la edad, el sexo, el nivel de preparación física de los participantes y los conocimientos alcanzados.
2. El contenido motor de los juegos debe estar basado en elementos que hayan sido aprendidos por los alumnos en la clase para que apliquen estos conocimientos en el juego.
3. Influencia educativa: todo juego debe ejercer una influencia educativa, basada en el respeto entre los jugadores, saber ganar y perder, subordinar los intereses individuales al colectivo, propiciar la ayuda mutua, saber esperar su turno y contribuir a controlar las emociones. En este último aspecto queremos hacer referencia fundamentalmente a los juegos que se realizan en un local los días de lluvia.

4. Dosificación: debe tenerse en cuenta la edad en el momento de la duración del juego, la repetición y dosificación de la carga, hay que analizar las actividades que se realizan antes o después.

5. Los materiales y lugares disponibles: pueden utilizarse materiales confeccionados por los propios profesores y alumnos, como bolsitas de arena, pelotas de tela o papel, banderitas. El lugar para desarrollar la actividad debe ser preferentemente al aire libre, en áreas que ofrezcan seguridad a los jugadores y en los días de lluvia acondicionar previamente el local.

6. Distribución de los jugadores: se deben ubicar de forma tal que les permita oír y observar bien al profesor y este a la vez situarse en un lugar que le facilite controlar el grupo. Realizar formaciones que permitan el mejor desarrollo del juego y los equipos no deben ser muy numerosos, para garantizar la mayor participación de los alumnos.

### **Los juegos en las clases de Educación Física.**

#### **Aspectos a tener en cuenta al desarrollar los juegos:**

- Enseñar los juegos en orden creciente de dificultad.
- Mantener las condiciones higiénicas y de seguridad en el área.
- Subdividir el grupo en otros menos numerosos para que puedan ejercitarse más las habilidades.
- Atender diferencias individuales.
- Hacer que los niños participen sin pérdida de tiempo en la actividad.

#### **Sugerencia de pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos en las primeras clases.**

Dar a conocer el nombre del juego, explicar y demostrar los elementos más importantes y sus principales reglas si el profesor lo considera necesario según la complejidad de la actividad.

Práctica o ensayo por parte de un equipo (corrección de errores y reglas fundamentales).

Ejecución del juego con carácter competitivo.

### **Variantes de juegos**

Las variantes pueden confeccionarse:

- ✧ Modificando las posiciones iniciales.
- ✧ Modificando las formaciones.
- ✧ Modificando las formas de realizar las acciones.
- ✧ Utilizando variadamente los medios de enseñanza
- ✧ Modificando las reglas de juego

### **La dirección pedagógica del juego en la Educación Primaria**

El juego es un elemento característico y presente en cada uno de los momentos del desarrollo psíquico del escolar primario por cuanto aporta al desarrollo de los procesos psíquicos, y por tanto, al aprendizaje. Éste crea un ambiente de protección, elimina las amenazas, propone la libertad y permite la práctica, que es uno de los modos más eficaces para promover la enseñanza, ajustándose a los principios didácticos que aseguren formas de educación y organización, y en ese proceso, el juego debe ser una opción que debe ajustarse a estos principios.

El juego, además de producir reflexiones imaginativas y abstractas en los escolares, se convierte en expresión de goce y disfrute al expresar vivencias, conocimientos, en expresión de concepción del mundo, el niño puede reproducir sus experiencias en forma verbal, sonora, gráfica o corporal.

El impulso del juego, si es alentador, puede continuar siendo una vía de aprendizaje y un medio de expresión; si el profesor logra comprender el potencial

del juego, sobre todo del juego dramático, hace de él una parte integrante de sus clases. No obstante algunos lo consideran poco serio para el aprendizaje, sin embargo, el propio hecho de que sean los escolares los que le den mayor seriedad al juego, en la práctica se aprecia como algo normal. Sin embargo, desde la época republicana el pedagogo Alfredo Miguel Aguayo (1925), al hablar del juego, lo analiza como un elemento trasmisor de ideas, no solo en la escuela, sino también desde el trabajo de los adultos.

Uno de los objetivos educacionales que se persigue con el juego, es el del máximo crecimiento grupal, el desarrollo de las capacidades, habilidades y hábitos, se aspira al desarrollo estético y cultural de los escolares, al mantenimiento de un buen desarrollo físico y mental, a hacer más reales sus valores y aspiraciones, y a la comprensión de la belleza del mundo, a la crítica de lo antiestético, lo chabacano, del

Por la contribución del juego a la formación y desarrollo de la personalidad del escolar primario, en la práctica el profesor debe observar que tipo de juego realiza, su tendencia de realización y sobre todo el contenido del juego de las actividades que realiza en la escuela.

Desde una perspectiva pedagógica o educativa Trigueros (1998, p. 32) expone las siguientes características del juego:

- El juego es un medio de aprendizaje natural. Para que exista aprendizaje en los juegos de los niños no es necesario que sea intencionado o programado por el educador, siendo los conocimientos, resultantes de sus propias experiencias, si bien es cierto que el juego en la escuela debe caracterizarse por su planificación y no por la improvisación.
- El juego no pierde de vista la globalidad del desarrollo infantil. Contribuye al desarrollo integral: en el ámbito afectivo–social (se relaciona con los demás,

acepta reglas,...), en el cognitivo (toma de decisiones, crea, imagina,...) y en el ámbito motor (desarrolla cualidades perceptivo-motrices, cualidades físicas,...).

- El juego potencia la asunción de responsabilidades por parte del niño. Facilita la toma de decisiones y el compromiso con uno mismo y con los demás que deben llevarse a cabo para el normal desarrollo del juego.
- La utilización del grupo hace que el niño no sólo se enriquezca con sus respuestas, sino también con las de los demás.
- El juego permite la variabilidad en las actividades. Dado que las características de maduración de los niños/as, estos no permiten mantener mucho tiempo la atención en una misma actividad, en el juego el niño va variando sus actividades en función de sus intereses y posibilidades.

El juego estimula la toma de iniciativas y la espontaneidad, dándole al niño la posibilidad de expresarse tal y como es y de poner en juego su imaginación y creatividad

#### **1.4-- Algunas teorías sobre el juego. Tipos de juegos.**

El fenómeno del juego ha fascinado a través de su historia a filósofos, educadores, psicólogos y antropólogos, quienes han revelado en sus investigaciones, el significado de éste y de su rol en la vida de los seres humanos, en las de las diferentes civilizaciones, y en la cultura de las formaciones económico – sociales por las que han transitado las sociedades humanas. Las teorías van desde las que lo ven como liberación de un exceso de energía o como significado de relajación y escape de la realidad, lo que le concede importancia por su aporte para el proceso de enseñanza aprendizaje y en su contribución al desarrollo de inteligencia superiores, como también es valorado.

El juego es una actividad generacional, étnica, social y cultural, que tiene un alcance que permite que se transmita muchas veces entre los propios niños o a otros grupos diferentes. El mismo forma parte de la vida, en muchas ocasiones hemos acabado no percibiendo o no concediéndole la importancia y la atención que merece. Los estudios sobre el juego son todavía realmente escasos y no han dado respuesta a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas por lo que el juego ha sido y es una de las actividades más ignoradas científicamente, siendo merecedor de estudio más sistemático y científico.

Los juegos dentro de una sociedad cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular proporcionan una actividad motriz acorde de las características de sus practicantes, propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre de las diferentes generaciones y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico; por todo ello consideramos que tienen un gran valor en sí mismos, existiendo la necesidad de comentar, promocionar y consolidar estas actividades propias que conforman nuestro acervo cultural, atendiendo a su pasado, presente y futuro. (Lavega 2007)

Abordar la aproximación conceptual del término juego es una tarea inacabable. El juego como actividad humana presente en todas las épocas ha sido abordado desde distintas perspectivas: filosófica, psicológicas, antropológica, pedagógica,...en este sentido Lavega (1995 a.p4) considera que el concepto de juego es tan versátil y elástico que presume de escaparse a una aproximación conceptual definitiva.

En el paradigma biológico donde el juego se considera prácticamente una necesidad vital y se deduce la necesidad del juego como pre \_ejercicio del surgimiento prematuro de las predisposiciones internas, (Stern citado por Elkonin,1980,p.68) y en el que se hace referencia a un instinto especial, instinto de juego, por el cual el individuo siente un invisible afán interno, al que se

entrega sin preguntar por qué y ni para qué , nos encontramos con las definiciones de Cross en 1922 y Spenser en 1942.

“El juego es la autoformación instintiva de las amplitudes en desarrollo, el ejercicio previo e inconsistente de las funciones serias de mañana” (Groos, citado por Elkonin, 1980, p.68).

“El juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores, sin ningún fin utilitario y con la función de eliminar su exceso de energía” (Spenser citado por garcía, Pomares y Serrano, 1992, p .75).

Enmarcado en un paradigma psicológico, pero sin perder de vista el aspecto social del juego, en 1980 nos encontramos con la definición de Elkonin:

“Actividad en la que se reconstruyen sin fines utilitarios directos las relaciones sociales” (Elkonin, 1980, p.22).

Este autor considera que entendido así el juego tiene una cierta afinidad con el arte, ya que este es la interpretación de la vida y la actividad humana con medios estéticos; y que debido a esta afinidad las actividades lúdicas en la vida adulta son desplazadas y remplazadas por las distintas formas de arte, por una parte, y por el deporte, por otra.

En un paradigma psicológico más puro, caracterizado por el relevante papel que tienen los juegos en el desarrollo del niño, recogemos una primera definición de 1994 del psicólogo vienes K. Buhler.

Denominado juegos a una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que se haga, además y de la relación de finalidad que tenga ( Buhler citado por Elkonin 1980, p.70).

Definición que recibió críticas de otros psicólogos (Koffka citado por Elkonin y el mismo Elkonin) por considerar que no todas las acciones de los juegos proporcionan placer por sí solas, independientemente del resultado.

Más reciente, en la década de los ochenta, Wallon, le otorga al juego un papel relevante en el desarrollo sicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa y estimulando las distintas partes del cuerpo, Wallon define el mismo como:

Una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar una función en todas sus posibilidades cuando aparece (Wallon, 1980, p.82).

Dentro de este paradigma psicológico, donde Vygotski (1989, p.156) considera que el juego completa las necesidades del niño y describe el mismo como una de las expresiones más genuinas de lo que se entiende por área de desarrollo próximo y Piaget (1980, p.123) como uno de los procesos que ponen a punto las escrituras cognitivas básicas, respectivamente, nos encontramos con la definición de Ortega y Lozano donde se dejan entrever sus diferencias.

El juego es un proceso completo que permite a los niños y niñas dominar el mundo que los rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma (Ortega y Lozano, 1996, p.13).

Esto son algunos ejemplos de las diferentes ópticas en las que se analiza el juego, como sintetiza Ofele (1999, p.3). Para la antropología del juego es una actividad donde se aprecia los aspectos socioculturales de un grupo, para la psicología evolutiva, el juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del mismo, que se manifiesta en las diferentes formas lúdicas, para el psicoanálisis, el juego es una distancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores y conocimientos directos y

para la fenomenología, el juego es un fenómeno original poniendo en el acento un carácter libre de objetivo del mismo.

Entendemos que las mayorías de estas definiciones no son excluyentes sino que incluso en algunos casos se pueden completar para tratar de explicar el fenómeno del juego tan natural de nuestras vidas como complejo dentro de ellas, aunque fundamentalmente nos encontramos en una línea socio-antropológica, entendiendo que el juego es una actividad social y recreativa propia de toda cultura y a su vez condicionada por la misma.

Zhukóvskia(1977) es otra de las autoras que define y da sus criterios acerca del juego donde expone que es un medio de desarrollo intelectual del niño, de desarrollo de su lenguaje, imaginación, juicios, conclusiones. Refiere que se refuerza la idea de desarrollar cualidades, la capacidad para orientarse hacia un objetivo, para contenerse, el sentido de la disciplina.

Desde una perspectiva pedagógica o educativa Trigueros (1998, p.32) expone las siguientes características: El juego es un medio de aprendizaje natural. Para que exista aprendizaje en los juegos de los niños no es necesario que sea intencionado o programado por el educador, siendo los conocimientos resultantes de sus propias experiencias, si bien es cierto que el juego en las escuelas debe caracterizarse con su planificación y no por la improvisación. El mismo no pierde de vista la globalidad del desarrollo infantil. Contribuye al desarrollo integral: en el ámbito efectivo- social (se relaciona con los demás, acepta reglas) en el cognitivo (toma de decisiones, crea, imagina) y en el ámbito motor (desarrolla cualidades perceptivo-motrices, cualidades físicas,...).

Éste potencia la asunción de responsabilidades por parte del niño. Facilita la toma de decisiones y el compromiso con uno mismo y con los demás que deben llevarse a cabo con el normal desarrollo del juego. La utilización del grupo, hace que el niño no solo se enriquezca con sus respuestas, sino también con la de los demás.

El juego permite la variabilidad de las actividades. Dado que las características de maduración de los niños y niñas estos no permiten mantener mucho tiempo la atención en una misma actividad, en el juego el niño va variando sus actividades en función de sus intereses y posibilidades.

El juego estimula la toma de iniciativas y espontaneidad. Dándole al niño la posibilidad de expresarse tal y como es y de poner en juego su imaginación y creatividad. Por lo que nos adscribimos a los criterios que emiten Lozano y Ortega y se asume en la investigación la siguiente definición de juego: como la actividad donde se desarrollan los niños integralmente, adquieren valores psicológicos, biológicos y pedagógicos, donde se combinan los ejercicios inteligentemente utilizando diferentes formas de organización.

Desde la instrumentación del modelo de escuela primaria, se refuerza la idea del niño como centro del proceso, como centro de todas las actividades que se realizan para estimular el desarrollo de su personalidad, por lo que se ha considerado el papel que tiene el juego en sus diferentes tipos.

### **Tipos de juegos**

Entre los tipos de juegos más significativos encontramos los juegos menores, los juegos predeportivos y los juegos deportivos.

**Juegos Menores:** Son determinadas acciones motrices atractivas que se realizan sobre la base de una idea de Educación Física definida y persiguen el desarrollo psicomotor y la recreación del niño. A diferencia de los juegos deportivos, no tienen una reglamentación oficial que determine el tiempo de juego, el número de jugadores, la medida del área, ni el volumen y el peso del instrumento del juego. Por el contrario, las reglas y el curso del juego responden a los intereses pedagógicos y a la motivación del grupo. Un rasgo esencial de los juegos menores consiste en que no necesitan un largo tiempo de preparación y en que

generalmente, después de una breve explicación y demostración pueden realizarse sin mucha dificultad. En el nivel primario alcanza su mayor relevancia hasta cuarto grado.

**Juegos Predeportivos:** Constituye una variante de los juegos menores que se caracterizan porque su contenido propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas. Algunas de las reglas de estos juegos Predeportivos son semejantes a las del juego deportivo y en ocasiones la idea parcial o total de un juego brindan la imagen concordante con un determinado deporte: Voleibol, Básquetbol, Fútbol, Atletismo.

**Juegos Deportivos:** Son el grado superior de los juegos y se caracterizan por su alta exigencia de rendimiento competitivo, en la que el equipo o jugador individual está subordinado a reglas oficiales. Por su carácter de juego y de deporte constituye un medio importante en la Educación Física, fundamentalmente en el nivel escolar secundario.

Aproximación conceptual al juego.

1. El juego forma parte de nuestra vida, en muchas ocasiones hemos acabado no dándonos cuenta de ello, o no concediéndole la importancia y la atención que merecen. Los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han dado respuesta a los diversos interrogantes que suscitan las actividades lúdicas, por lo que el juego ha sido y es una de las actividades más ignoradas científicamente, siendo merecedor de estudios más sistemáticos y científicos.
2. Los juegos dentro de una sociedad cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular, proporcionan una actividad motriz acorde con las características de sus practicantes, propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros

de una misma generación y entre los de diferentes generaciones, y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico; por todo ello consideramos que tienen un gran valor en sí mismos, existiendo la necesidad de fomentar, promocionar y consolidar estas actividades propias que conforman nuestro acervo cultural, atendiendo a su pasado, presente y futuro.

Abordar la aproximación conceptual del término juego es una tarea inacabable. El juego como actividad humana presente en todas las épocas, ha sido abordado desde distintas perspectivas: filosófica, psicológica, antropológica, pedagógica,... y sus significaciones son innumerables dependiendo del paradigma en que nos encontremos; en este sentido Lavega (1995a, p.4) considera que el concepto de juego es tan versátil y elástico que presume de escaparse a una aproximación conceptual definitiva.

En el paradigma biológico, donde el juego se considera prácticamente una necesidad vital y se deduce la necesidad del juego como pre-ejercicio del surgimiento prematuro de las predisposiciones internas, (Stern citado por Elkonin, 1980, p.68) y en el que se hace referencia a un instinto especial, «instinto de juego», por el cual el individuo siente un invencible afán interno, al que se entrega sin preguntar por qué y ni para qué; nos encontramos con las definiciones de Groos en 1922 y Spencer en 1942

*“El juego es la autoformación instintiva de las aptitudes en desarrollo, el ejercicio previo e inconsciente de las funciones serias de mañana”* (Groos, citado por Elkonin, 1980, p.68).

*“El juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores, sin ningún fin utilitario y con la función de eliminar su exceso de energía”* (Spencer citado por García, Pomares y Serrano, 1992, p.75)

Enmarcado en un paradigma psicológico, pero sin perder de vista el aspecto social del juego, en 1980 nos encontramos con la definición de Elkonin:

*“Actividad en la que se reconstruyen sin fines utilitarios directos las relaciones sociales” (Elkonin, 1980, p.22).*

Este autor considera que entendido así el juego tiene una cierta afinidad con el arte, ya que éste es la interpretación de la vida y la actividad humana con medios estéticos; y que debido a esta afinidad las actividades lúdicas en la vida adulta son desplazadas y remplazadas por las distintas formas de arte, por una parte, y por el deporte, por otra.

En un paradigma psicológico más “puro”, caracterizado por el relevante papel que tienen los juegos en el desarrollo del niño, recogemos una primera definición de 1924 del psicólogo vienes K. Bühler.

*“Denominamos juego a una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que se haga, además y de la relación de finalidad que tenga” (Bühler citado por Elkonin 1980, p.70).*

### **Valores de los juegos.**

#### **Valor Social:**

El juego es una actividad de gran riesgo social. Una comunidad que instrumenta los juegos en su dinámica, es más propensa a la felicidad de sus miembros, que la que le niega esta posibilidad. Cuando se valora el juego, se afirma que mediante el mismo, se va implementando el aprendizaje de las normas sociales, pero con la particularidad que no tienen las exigencias reales de la sociedad. Por el juego es la forma y espacio a través de la cual se ensaya o experimentan, se asumen y se confirman los cánones sociales.

#### **Valor Psicológico:**

Se reconoce el valor de los juegos para la estimulación del proceso cognitivos, como las sensaciones y percepciones y el pensamiento; proceso afectivo-

motivacionales, en los recursos personales lógicos tan importantes como la autoestima y la autovaloración; así como en la conformación de la personalidad en general.

### **Valor Pedagógico:**

El reconocimiento pedagógico de los juegos, se comporta como actividad desarrolladora con una influencia formativa sobre los niños porque educan en ellos responsabilidad, la voluntad y rigor de cumplimiento de los deberes sociales para la formación de las nuevas generaciones.

Por su gran valor biológico y pedagógico los juegos constituyen un medio indispensable para la formación de la personalidad, además de ofrecer gran diversidad de movimientos e incitan al niño a dar el máximo de esfuerzo en su práctica, propician además la acumulación de experiencias sociales e influyen en el desarrollo físico y mental. Mediante ellos, los niños aplican y consolidan los conocimientos y habilidades motrices que han ejercitado en la gimnasia básica la que constituye una vía para desarrollar las capacidades físicas.

### **Desde el punto de vista Psicológico:**

En el juego se forman más intensivamente las cualidades psíquicas y las particularidades de la personalidad del niño. Dentro de ellos se constituyen otros tipos de actividad que con posterioridad adquirirán una particular importancia.

Además influyen en la formación de los procesos psíquicos voluntarios, así durante los mismos se comienza a desarrollar en los niños la atención y la memoria voluntaria. Dentro de las condiciones de los juegos, los niños se concentran mejor y memorizan más.

Las propias condiciones de los juegos, exigen que el niño se concentre en los objetos que están dentro del juego, así como también en el contenido de las acciones realizadas y del argumento. Si el pequeño no quiere prestar atención a lo que se requiere de él en una situación precisa, si no recuerda las condiciones de los simplemente el resto de los compañeros lo expulsan del mismo. La necesidad de comunicación, de estímulos emocionales, mueve al niño hacia una concentración y memorización.

La creación de los juegos y de las acciones de estos, ejercen una influencia constante en el desarrollo de la actividad intelectual del niño de edad escolar.

En el juego, el niño aprende a accionar con los sustitutos del objeto, él le da al sustituto una nueva denominación lúdica en relación con la idea de los juegos, y actúan con este sustituto de acuerdo a la denominación dada.

### **Valor educativo:**

El juego tiene un matiz propio que hace que al mismo tiempo podamos sentir sensaciones diferentes tensiones y alegrías; algo increíble. El juego es divertido y siempre implica la participación activa del alumno, pero siempre respetando una serie de reglas que posibilitan adquisición de ciertas normas de conductas en los alumnos de ahí su efecto educativo, ejerciendo gran influencia en el desarrollo psíquico del niño pues coadyuva a la formación de su personalidad.

Una de las vías para la orientación educativa es la clase, espacio sistemático y planificado que permite el encuentro con el profesor, de los alumnos con sus compañeros y la experiencia de convivencia grupal en el proceso de asimilación de los contenidos.

En las actividades deportivas, las diferencias individuales se destacan por múltiples factores. Resultan los más evidentes: la talla, el peso corporal, la fuerza

muscular, que son reconocible a simple vista, mientras que otros requiere de otros métodos, técnicas e instrumentos científicos como la motivación.

Por ser la Educación Física una asignatura eminentemente práctica y para que pueda cumplir con todos los objetivos propuestos, se hace necesario realizar un gran número de repeticiones de los ejercicios o actividades para formar las habilidades motrices y desarrollar las capacidades físicas básicas, lo que solo se logra mediante el cumplimiento estricto del tiempo dedicado a esta actividad.

### **1.5 El tratamiento de la Educación Física en la Escuela Primaria.**

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

Comprende el programa unidades de gimnasia básica, juegos, actividades rítmicas, atletismo, juegos pre-deportivos, Baloncesto, Fútbol, que están dirigidos fundamentalmente al desarrollo de capacidades físicas, habilidades motrices básicas y habilidades deportivas.

Los contenidos de la Educación Física contribuyen a mantener estable el estado de ánimo, las relaciones con otros niños y adultos, a regular la conducta y la formación de valores morales tales como: Compañerismo, perseverancia, colectivismo, honestidad. Los niños logran un mayor nivel de independencia y participación como sujeto activo del proceso enseñanza- aprendizaje y ofrece la oportunidad a los profesores de crear y desarrollar actividades por iniciativa propia.

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

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

Se debe exigir al alumno según sus posibilidades aunque en primer grado se debe evitar exigencias por encima de sus posibilidades reales, es importante el control de la realización de los ejercicios, de cada uno de los movimientos en todas las clases.

La asignatura es un elemento importante para la formación multilateral y armónica del niño, para el mantenimiento de la salud y la formación de valores morales y sociales. Los niveles de desarrollo se comienzan a prever a partir del segundo grado.

Otra característica muy importante en los niños de primer grado es que tienen que aprender a correr en línea recta, su aprendizaje y desarrollo se debe comenzar por una distancia corta (15 m) y aumentarla paulatinamente.

Las carreras con cambio de dirección se ejercita en las distancias que el maestro trabaje, se debe utilizar las carreras con arrancadas partiendo de distintas posiciones: parados, sentados y cuclillas con lo que se favorece la rapidez de reacción en los niños.

La mejor forma de trabajar las carreras rápidas de corta duración es en grupos y en forma competitiva, para provocar que corran lo más rápido posible, acorde a las posibilidades de cada alumno.

### **Los objetivos de la Educación Física en el primer grado**

- 1-Desarrollar las habilidades motrices básicas y las capacidades físicas en correspondencia con las exigencias del grado.
- 2-Correr 2-3 minutos de forma continua y realizar carrera de rapidez hasta 30 m.
- 3\_Fortalecer el organismo y elevar su capacidad de trabajo de modo que pueda vencer las normativas de eficiencia física en correspondencia con la edad y el sexo.
- 4- Trabajar con sentido del ritmo durante las diferentes actividades.
- 5- Formar hábitos higiénicos mediante el trabajo por la postura correcta, los ejercicios respiratorios y el disfrute de las actividades físicas.
- 6- Desarrollar cualidades personales para el trabajo colectivo y respetar las reglas establecidas.

Unidades que se trabaja en el primer grado por períodos:

| Primer                         | H/C | Segundo                        | H/C | Tercero                        | H/C | Cuarto                              | H/C |
|--------------------------------|-----|--------------------------------|-----|--------------------------------|-----|-------------------------------------|-----|
| Gimnasia<br>básica y<br>Juegos | 26  | Gimnasia<br>básica y<br>juegos | 26  | Gimnasia<br>básica y<br>juegos | 27  | Juegos y<br>actividades<br>rítmicas | 23  |

### **1.6- Caracterización de los alumnos de 1 grado**

El niño de primer grado, tiene aproximadamente, seis años, en los que ha acumulado determinada experiencia anterior producto de la cual puede encontrarse más o menos preparado para realizar la actividad docente primer grado marca el inicio de la vida escolar, lo que exige del niño una actividad

diferente a la que venía realizando aún en los casos en que ha recibido preparación. Generalmente el niño desea ir a la escuela, usar el uniforme, ser un escolar, un pionero.

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

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

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

En estas edades tienen lugar sustanciales cambios anatómicos y fisiológicos, entre ellos cabe destacar la formación de las curvaturas de la columna vertebral y la osificación del esqueleto que aún no termina, lo que da gran flexibilidad. Estos cambios influyen en la continua movilidad de los niños de estas edades. El movimiento es una necesidad de su cuerpo en crecimiento que el niño no siempre puede controlar voluntariamente y que no deben reprimirse sino atenderse convenientemente, combinando distintos tipos de actividades en el horario, unas más prácticas, otros más intelectuales.

En Educación Física poseen habilidades de correr, saltar, atrapar, halar y lanzar y en la gimnasia básica donde desarrollan la resistencia, la fuerza, la flexibilidad, equilibrio, coordinación, orientación espacial, ritmo y los juegos. La relación hogar escuela es favorable, son padres preocupados por el aprendizaje de sus hijos,

asisten y apoyan las actividades que se convocan por el centro y la comunidad, donde participan en las diferentes actividades que se realizan en la misma.

## Capítulo II “DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE JUEGOS”

### 2.1 Definición de términos

*M. Ashmasin y R. Ruiz ( 1979) afirmó...*“que la **Educación Física:** Abarca el conjunto de formas de practicar los ejercicios físicos con un fin educativo, en la pedagogía socialista contemporánea el concepto de educación física constituye el proceso pedagógico que se realiza en la escuela encaminado al desarrollo de las capacidades del rendimiento físico del individuo, sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo, la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de sus convicciones de forma tal, que estén en condiciones de cumplir las tareas que la sociedad le señale desde el punto de vista laboral, militar y social. La Educación Física es fisiológica por la naturaleza de sus ejercicios, biológica por sus efectos, pedagógica por sus métodos y social por su organización y actuación en cuyo centro se encuentra el hombre”

**Juego:** Acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo o regla donde se gana o se pierde.

**Carrera:** Acción de desplazarse corriendo, constituye un movimiento natural integral. Mediante ella se desarrollan y perfeccionan las capacidades físicas: rapidez y resistencia, pero contribuye, en sus variadas formas, a la agilidad y por otra parte, a la habilidad de correr y sobrepasar obstáculos, imprescindibles en la vida del individuo. También ejerce gran influencia sobre los sistemas: osteo-muscular, cardiovascular y respiratorio.

**Propuesta de juegos:** Intención o proyecto, conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad.

## **2.2 Descripción de los métodos**

### **Métodos del nivel teórico.**

**Histórico –Lógico:** Permitió el estudio de la trayectoria real de los fenómenos y acontecimientos en el decurso de una etapa o período, los antecedentes de la educación, lo que se ha investigado acerca de los juegos. Además, se empleó para conocer las tendencias nacionales e internacionales relacionadas con el objeto de investigación.

**Analítico- Sintético:** El empleo de estos métodos permitió realizar un estudio detallado y profundo de la bibliografía existente, cuando se definió el problema y se elaboró la propuesta de juegos para darle solución al mismo.

El análisis se utilizó en todos los pasos de la investigación presente y en el análisis de documentos lo que permitió la estructuración de la Fundamentación teórica, la comprensión del problema y el análisis de los resultados de las encuestas y entrevistas aplicadas.

La síntesis vinculada directamente al análisis, estuvo presente en todo el proceso de revisión, búsqueda de información, datos que condujeron a la selección de aspectos de mayor relevancia lo que permitió presentar el resultado del proceso de investigación de forma científica.

**Inductivo- Deductivo:** Se utilizó durante la revisión bibliográfica y el análisis de los resultados, al realizar inferencias y razonamientos lógicos acerca del estudio, lo que posibilitó arribar a conclusiones y comprobar empíricamente la idea a defender en su vínculo estrecho con la práctica pedagógica.

### **Métodos del nivel empírico.**

**Observación (Anexo 1):** Estuvo presente durante la aplicación del trabajo y para conocer las dificultades que presentan los alumnos, permitió obtener información primaria de los objetos investigados y, por tanto, como punto de partida para la

posterior utilización de otros métodos empíricos. Resultó de un valor extraordinario pues esta permitió obtener conocimientos acerca del comportamiento del objeto investigado tal como este se da en la realidad, pues se utilizó durante la observación de clases de Educación Física con el objetivo de comprobar el desarrollo de las clases de Educación Física con los juegos.

Se aplicó a todos los implicados en el proceso investigativo mediante las visitas a clases para constatar la evolución o no del fenómeno objeto de investigación. La observación utilizada de acuerdo al grado de formalización es de tipo estructurada ya que se determina anticipadamente que elementos del proceso estudiado tienen mayor importancia y se prepara una guía, en dependencia del grado de participación del observador es participante pues el investigador se encuentra en contacto con las personas observadas y toma parte de la actividad de estas, según el lugar de realización y las condiciones de organización es de campo ya que se realiza en condiciones naturales y según la regularidad con que se realiza la misma es sistemática ya que a través de un registro permite realizar la observación en períodos determinados. El registro de observación fue por frecuencia ya que se registraron los indicadores a través de signos donde se pudo cuantificar.

Los procedimientos de apreciación y verificación es decir el pilotaje de la guía de observación elaborada donde se utilizaron 3 observadores previamente adiestrados y se distribuyeron las unidades de observación de forma proporcional.

**Encuesta (Anexo 2):** Esta se elaboró utilizando preguntas cerradas y permitió conocer la opinión que poseen los estudiantes respecto a la aceptación que tienen de las clases de Educación Física y los juegos.

Además se sometió a un pilotaje con niños de primer grado de otra escuela, después del mismo, no tuvimos que realizar ningún cambio.

**Entrevistas (Anexo 3):** Se utilizó para conocer las principales dificultades que existen en cuanto a la opinión de los profesores acerca de los juegos a través de las clases para un mejor aprendizaje de la carrera de rapidez.

**Revisión de documentos (Anexo 4):** Se utilizó en la parte inicial de la investigación con el objetivo de constatar la correspondencia existente entre las potencialidades, las necesidades y el plan de superación diseñado para alumnos y profesores. Así como el análisis detallado de cada uno de los juegos que aparecen en el programa de 1er grado.

**Del nivel matemático:**

Para analizar el cálculo porcentual de los resultados de las pruebas cualitativas que utilizamos en nuestros estudios.

**2.3 Resultados del diagnóstico inicial**

Después de haber transitado por los diferentes momentos para validar los resultados de la investigación en un momento inicial, se pudo corroborar las siguientes irregularidades:

**Observaciones a clases. (Anexo 1)**

Fueron observadas un total de 6 clases de Educación Física con el empleo de una guía de observación cualitativa confeccionada por la autora.

El protocolo de observación contempla un grupo importante de criterios cualitativos para la evaluación del desarrollo y calidad de las actividades que pueden ser comprobados en el anexo 1.

Se constató que

- en las clases se realizó el calentamiento cumpliéndose con el tiempo establecido para cada actividad,
- se utilizó durante las mismas los juegos que aparecen en el programa,

- en 15 de las clases se repitieron los juegos de carrera, por lo que se afectó en los alumnos la habilidad motriz básica de correr,
- las actividades fueron poco motivadas en la parte principal por la repetición de los mismos juegos.
- La aceptación de los niños por los juegos de carrera fue poco motivante.

Además se constató que los alumnos presentaron dificultades en las habilidades de:

- correr en línea recta.
- responder a la voz y señal del profesor.
- mantener la vista al frente .
- no vencer la distancia de 30 metros.

### **Encuesta a los estudiantes.(Anexo 2)**

Se encuestaron el 50% de los 20 estudiantes comprendidos en el grupo muestra. La encuesta tuvo como objetivo obtener información respecto a criterios de los alumnos acerca de los gustos y preferencias por los juegos. Ver Anexo 2.

- 9 alumnos refieren que les gusta la clase de Educación "
- 9 alumnos exponen que les gustan los juegos.
- Los 10 alumnos refieren que prefieren los juegos de correr.
- Los 10 alumnos expresan que les gustaría que fueran los juegos competitivos.

### **Entrevista a profesores. (Anexo 3)**

- Se entrevistaron 4 profesores de Educación Física.
- El 100% de ellos refiere que es importante la preparación del personal docente en el proceso de enseñanza aprendizaje de las clases.
- El 100 consideran que es insuficiente la cantidad de juegos que aparecen en los documentos normativos de la asignatura en 1er grado, para el desarrollo de la habilidad motriz básica de carrera, que la habilidad más

afectada es la habilidad de correr, porque los juegos que aparecen en los programas no son suficientes, hay que repetirlos en la mayoría de las clases.

#### **Revisión documentos.( Anexo 4)**

Se aplicó con el objetivo de constatar la cantidad de juegos y actividades que planifica el profesor de Educación Física con vistas a desarrollar las habilidades motrices básicas de carrera que aparecen en los documentos normativos del grado y los que poseen los profesores, (Sistemas de Clases), donde se constató que:

- las actividades se planifican de forma repetida, no se tiene en cuenta los gustos, intereses y preferencias de los escolares.

#### **2.4. Fundamentos teóricos metodológicos de la propuesta**

La utilización de los juegos en el Sistema Educativo y más concretamente en el área de Educación Física tiene una serie de aportaciones pedagógicas, es una realidad motriz que reporta al alumno placer y satisfacción. Entre la que se encuentra que: la actividad lúdica ayuda al alumno a desarrollar las capacidades físicas condicionales y coordinativas, las habilidades y destrezas básicas.

El juego es un elemento imprescindible para el desarrollo de aprendizajes significativos. Porque es el propio alumno el que aporta soluciones a los problemas planteados, tiene un carácter creativo lleno de imaginación y fantasía.

Mediante el juego se desarrollan todos los ámbitos de la conducta humana: cognitivo, motor y socio afectivo, además posibilita una mayor interacción entre los alumnos favoreciendo el desarrollo de hábitos de cooperación y convivencia manifestando un componente social muy fuerte favoreciendo el conocimiento de las tradiciones y la cultura del entorno del alumno.

En resumen, el juego es, sobre todo, recreación y su finalidad reside en el mismo. Es una actividad física gratuita ya que se hace sin esperar nada a cambio. Se hace simplemente por el placer de hacerlo, por divertirse, aunque esto derive en otros logros secundarios (Fernández Ordóñez, 1995).

En el nivel de de educación Primaria se considera en el tratamiento al juego cada momento al desarrollo de los escolares, y en correspondencia, los tipos de juego que el profesor debe estimular, desde las clases donde se desarrollan los juegos. En la práctica el profesor orienta al escolar hacia la realización de determinado tipo de juego o estimula su aprendizaje o realización sistemática.

Para este trabajo se realizó un análisis detallado de toda la bibliografía utilizada como: Los juegos en la escuela primaria, Los juegos en la Educación Física de los 6 a 12 años, valoración pedagógica del juego, Educación Física y deporte, El proceso de enseñanza aprendizaje en la Educación Física; con el fin de dejar establecida la propuesta de juegos, que partieron de las exigencias actuales para el trabajo del juego y el desarrollo de la habilidad de correr. Además se tuvo en cuenta los intereses, necesidades y preferencias de los niños, edad del escolar, objetivos y fin del Modelo de la Escuela Primaria, así como los objetivos, contenidos del programa de estudio de 1er grado. La misma les permitirá a los alumnos desarrollar habilidades en la carrera de rapidez.

Esta propuesta consta de:

Un conjunto de juegos que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje.

Dichos juegos pueden realizarse tanto en las clases como en actividades extracurriculares. Estos preparan a los estudiantes para asimilar nuevos conocimientos.

La propuesta de juegos persigue como objetivo preparar al niño de este grado para la vida, forzar el carácter práctico que tiene la asignatura Educación Física en sus formas más integradoras. Estos constituyen para los profesores un material

didáctico complementario que permite el diseño organizativo y pedagógico para la atención curricular de la asignatura.

## **2.5 Propuesta de juegos**

Al realizar los juegos creados por la profesora de Educación Física se tuvo en consideración los gustos y preferencias de los alumnos y que el objetivo de los mismos esté dirigido a desarrollar la habilidad de carrera de rapidez, contribuyen, a favorecer las relaciones interpersonales. Se aplican en las clases de Educación Física.

Para la elaboración de los juegos se tuvo en cuenta la siguiente estructura: Nombre del juego, objetivo, materiales, organización, desarrollo, regla y variantes.

Cronograma de la propuesta de juegos.

| <b>Nombre de los juegos</b> | <b>Objetivo</b> | <b>Materiales</b> | <b>Variantes</b> |
|-----------------------------|-----------------|-------------------|------------------|
|-----------------------------|-----------------|-------------------|------------------|

|                         |                                   |                   |     |                                                                                                                      |
|-------------------------|-----------------------------------|-------------------|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Busca tu letra          | Mejorar la rapidez                | Letras abecedario | del | Las letras se pueden cambiar por figuras de animales.                                                                |
| Carreras por números.   | Mejorar la habilidad de correr    | Números cartones  | de  | Los equipos pueden ser nombrados con pañuelos de colores o con cintas de diferentes colores ubicadas en sus muñecas. |
| El barco se quema       | Mejorar la habilidad de carrera   | Barcos de cartón  |     | Cambiar la posición de salida de los alumnos para realizar la carrera: sentados, acostados.                          |
| Variar trecho de correr | Mejorar la rapidez de traslación. | Bancos pequeños   |     | Los bancos pueden ser cambiados por pelotas y darle una sola vuelta.                                                 |
| Saltar arroyo           | Mejorar la rapidez                | Sogas             |     | Se sustituyen las sogas por vallas o cajas de cartón.                                                                |

|                                               |                                 |                     |                                                                                       |
|-----------------------------------------------|---------------------------------|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Llegar primero que la otra pareja             | Mejorar la rapidez              | Banderitas          | Se puede avanzar hasta las banderitas saltando en una pierna Con las manos agarradas. |
| Ocupa tu nuevo lugar                          | Mejorar la rapidez de reacción. | Soga                | Se pueden formar hileras, círculos. Parejas, tríos al llegar a su lugar.              |
| Corre igual que la pelota.                    | Mejorar la habilidad de correr. | Pelotas             | Se pueden ubicar los alumnos en posición de cuclillas.                                |
| Correr dando la vuelta a figuras geométricas. | Mejorar la habilidad de correr. | Figuras geométricas | Se pueden cambiar las figuras geométricas por fichas de ajedrez.                      |
| Busca la ficha que más te guste               | Mejorar la rapidez.             | Piezas de Ajedrez   | Los alumnos se ubicaran para salir corriendo en la posición de sentado.               |

## **JUEGO # 1**

**Nombre:** El planeta de los colores.

**Objetivo:** Mejorar la rapidez.

**Objetivo educativo:** Fomentar la honestidad.

**Materiales:** Cajas con círculos pintados de diferentes colores.

**Organización:** Los alumnos formaran en equipos en hileras detrás de la línea denominada de salida. A 15 m de ésta, se ubicarán las cajas con los círculos pintados, a 15 m de estos se ubica la línea de llegada.

**Desarrollo:** A una señal del profesor salen corriendo lentamente hasta el planeta de los colores, después de ellos la carrera es rápida hasta la línea de llegada.

**Regla:** Los alumnos no pueden correr rápido antes del planeta de los colores.

**Variante:** Se puede sustituir las cajas por balones de baloncesto, voleibol y banderas de diferentes colores.

## **JUEGO # 2**

**Nombre:** El color mágico.

**Objetivo:** Mejorar la rapidez de reacción.

**Objetivo educativo:** Fomentar el colectivismo.

**Materiales:** Bolos.

**Organización:** Los alumnos formaran una fila detrás de una línea de salida, la profesora se ubica delante de ellos con varios objetos de diferentes colores.

**Desarrollo:** La profesora menciona un color determinado y lanza los bolos hacia el frente, los alumnos se paran y corren a agarrar el bolo del color mencionado.

**Regla:** Los alumnos no deben salir adelantado.

No se puede empujar para agarrar el bolo.

Ganan los alumnos que agarren el bolo del color mencionado.

**Variante:** Puede realizarse el lanzamiento a la parte derecha e izquierda.

### **JUEGO # 3**

**Nombre:** Busca tu letra.

**Objetivo:** Mejorar la rapidez y la habilidad de correr.

**Objetivo educativo:** Propiciar el colectivismo.

**Materiales:** Letras del abecedario.

**Organización:** Se forman equipos detrás de la línea de partida. Se realiza un círculo a media distancia de la meta con las letras del alfabeto.

**Desarrollo:** A la señal del silbato, salen los primeros alumnos de cada equipo y buscan la letra con que comienza su primer apellido, siguen corriendo con ella hasta la meta final. La carrera es rápida

**Regla:** Las letras no deben tirarse en la meta.

**Variante:** Las letras se pueden cambiar por figuras de animales.

#### **JUEGO # 4**

**Nombre:** Carreras por números.

**Objetivos:** Mejorar la habilidad de correr.

**Objetivo educativo:** Mejorar la honestidad.

**Materiales:** Cartones con números.

**Organización:** Se reparten a cada equipo diferentes números. Se forman los equipos detrás de la línea de salida. Ejemplo: el equipo rojo va a tener el # 9, el verde el # 5 y así sucesivamente los demás.

**Desarrollo:** A la voz de la profesora que mencionará un número salen corriendo los integrantes de ese equipo hasta la línea final que estará ubicada a 30 m.

**Regla:** No puede salir otro niño que no tenga el número mencionado.

**Variante:** Los equipos pueden ser nombrados con pañuelos de colores o con cintas de diferentes colores ubicadas en sus muñecas.

#### **JUEGO # 5**

**Nombre:** El barco se quema.

**Objetivos:** Mejorar la habilidad de carrera.

**Objetivo educativo:** Mejorar el compañerismo.

**Materiales:** Barcos de cartón.

**Organización:** Se forman equipos en hileras, detrás de la línea de salida, frente a cada equipo se ubican 5 objetos (barcos) separados a 4m de distancia.

**Desarrollo:** A la señal de la profesora salen corriendo los primeros niños de cada equipo, bordeando por los lados de cada barco, sin tocarlos. Los demás que le siguen, salen cuando los niños bordeen el segundo barco.

**Regla:** No pueden tocar los barcos, ni rozarlos

**.Variante:** Cambiar la posición de salida de los alumnos para realizar la carrera: sentados, acostados.

## **JUEGO # 6**

**Nombre:** Variar el trecho de correr.

**Objetivo:** Mejorar la rapidez de traslación.

**Objetivo educativo:** Propiciar el colectivismo.

**Materiales:** Bancos pequeños.

**Organización:** Se forman los equipos detrás de la línea de salida, frente a cada equipo a una distancia de 20 m se ubican los bancos.

**Desarrollo:** A la señal del silbato salen corriendo los primeros de cada equipo le dan dos vueltas a los bancos y regresan a la línea de salida, los otros salen cuando reciben las palmadas de los que corrieron.

**Regla:** Los alumnos no pueden salir hasta recibir las palmadas de sus compañeros, hay que darle 2 vueltas a los bancos.

**Variante:** Los bancos pueden ser cambiados por pelotas y darle una sola vuelta.

### **JUEGO # 7**

**Nombre:** Saltar el arroyo.

**Objetivos:** Mejorar la rapidez.

**Objetivo educativo:** Mejorar la honestidad.

**Materiales:** Sogas.

**Organización:** Se forman equipos en hileras detrás de la línea de partida, se colocan dos sogas en el terreno paralelas con 50cm de separación.

**Desarrollo:** A la señal de la profesora salen corriendo los primeros de cada equipo saltan el arroyo que son las sogas y siguen corriendo hasta la meta final. Los demás van saliendo cuando su compañero de equipo llegue a la meta.

**Reglas:** Pierde el equipo que alguno de sus jugadores no salte el arroyo.

**Variante:** Se sustituyen las sogas por vallas y cajas de cartón.

### **JUEGO: # 8**

**Nombre:** Llegar primero que la otra pareja.

**Objetivo:** Mejorar la rapidez.

**Objetivo educativo:** Fomentar el compañerismo.

**Materiales:** Banderitas.

**Organización:** Se forman equipos detrás de la línea de salida (4) dos equipos son parejas. Frente a cada equipo a 6m se coloca una señal. (Banderitas).

**Desarrollo:** A la señal de la profesora las primeras parejas avanzan en cuadrupedia y al llegar a las banderitas corren con las manos agarradas hasta la línea final regresando a la salida para que sigan los demás la misma actividad.

**Regla:** No pueden soltarse las manos cuando estén realizando la carrera.

**Variante:** Se puede avanzar hasta las banderitas, saltando en una pierna.

.

## **JUEGO # 9**

**Nombre:** Ocupa tú nuevo lugar.

**Objetivo:** Mejorar la rapidez de reacción.

**Objetivo educativo:** Propiciar la camaradería.

**Materiales:** Sogas.

**Organización:** Se forman dos filas frente a frente, con una separación de 15m.

**Desarrollo:** A la señal de la profesora los alumnos cambian de filas. Ganará el equipo que primero forme su nueva fila.

**Regla:** Al realizar el cambio no pueden tocarse.

**Variante:** Se pueden formar hileras, círculos parejas, tíos, al llegar a su lugar.

### **JUEGO # 10**

**Nombre:** Corre igual que la pelota.

**Objetivo:** Mejorar la habilidad de correr.

**Objetivo educativo:** Fomentar el colectivismo.

**Materiales:** Pelotas.

**Organización:** Se forman los equipos, cada primero de los mismos con una pelota en las manos.

**Desarrollo:** Al sonido del silbato los primeros de cada equipo ruedan las pelotas por el terreno e inmediatamente salen corriendo y tienen que alcanzar las mismas, corren con ellas hasta la meta y regresan corriendo a entregar la pelota a su compañero.

**Reglas:** Ganará el equipo que primero termine.

**Variante:** Se puede ubicar a los alumnos en posición de cuclillas.

### **JUEGO # 11**

**Nombre:** Correr dando la vuelta a figuras geométricas

**Objetivo:** Mejorar la habilidad de correr.

**Objetivo educativo:** Mejorar el compañerismo.

**Materiales:** Figuras geométricas.

**Organización:** Se colocan figuras geométricas en el terreno cada niño debe darle una vuelta a las que les corresponde a su equipo.

**Desarrollo:** Al sonido del silbato salen corriendo los alumnos primeros de cada equipo y le darán una vuelta a cada figura geométrica que estará situado a 3 m de separación cada una. Cuando lleguen a la meta regresan corriendo para que salgan después dé una palmada los que le siguen.

**Regla:** Ganará el equipo que primero termine.

**Variante:** Podemos cambiar las figuras geométricas por fichas de ajedrez.

## **Juego 12**

**Nombre:** Busca la ficha que más te guste.

**Objetivo:** Mejorar la rapidez.

**Objetivo educativo:** Fomentar la honestidad.

**Materiales:** Piezas de Ajedrez.

**Organización:** Se forma equipos detrás de la línea de salida. Se colocan las fichas después de la meta, el alumno la enseña y dice su nombre.

**Desarrollo:** A la señal del silbato, salen los primeros de cada equipo corriendo rápido, después de pasada la meta, buscan la ficha que más le gusta, mostrándola y diciendo como se nombra.

**Regla:** Gana el equipo que más ficha reconozca.

**Variante:** Los alumnos se ubicaran para salir corriendo en la posición de sentado.

#### **2.5.1-Implementación de la propuesta de juegos para desarrollar la habilidad de carrera de rapidez**

Las investigaciones en el ámbito educativo se desarrollan para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, por tal razón el informe que refleja el estudio realizado; no está completo, sino hace referencia a la forma en que se constata la viabilidad de la propuesta y en buena medida al impacto que produjo en la clase de Educación Física en la escuela donde se realizó el estudio.

Para constatar la utilidad de la propuesta se desarrolló un pre-experimento que tuvo entre sus momentos fundamentales los siguientes:

1. Elaboración del diseño de la implantación de la propuesta.
2. Implementación de la propuesta en el proceso de enseñanza aprendizaje en el grupo seleccionado.
3. Análisis de los datos obtenidos con la implementación en la clase de Educación Física.
4. Aplicación de instrumentos a los alumnos y profesores.

5- Triangulación de los datos obtenidos, se explicó brevemente cómo se desarrolló cada juego.

Es oportuno señalar que la primera versión de la propuesta quedó lista en septiembre del curso 2006- 2007 después de un largo período de intenso trabajo en el cual, una de las tareas que mayor tiempo consumió fue la creación de los juegos.

Las decisiones metodológicas que hubo que tomar fueron:

- Aplicar la propuesta durante el curso 2007-2008, tomando como muestra un grupo de 1 grado.
- Implementarla en los turnos de clases del curso escolar.
- Consultar con alumnos y profesores para obtener sus criterios respecto a la propuesta.

En la tabla que continúa se plantea el cronograma ejecutado.

| No | Tarea                                       | Etapas                     |
|----|---------------------------------------------|----------------------------|
| 1  | Elaboración de la propuesta                 | I quincena del 2007        |
| 2  | Aplicación en 1 grado                       | Durante el curso 2007-2008 |
| 3  | Aplicar instrumento a profesores y alumnos. | Marzo 2008                 |

Sobre el impacto que causó en los alumnos podemos reflejar lo siguiente:

Alumno #1 "Como me gustaron los juegos realizados"

Alumno #2 "Con los juegos logramos llegar a los 30 m."

Alumno #3 "Hoy sí pude competir con mis compañeros y demostrar mis habilidades"

Alumno #4 "Con el juego de hoy aprendí a correr en línea recta"

Alumno #5 "En los juegos realizados pude correr, que es lo que me gusta a mí"

Alumno #6 "Quisiera repetir el juego"

Alumno #7 "Que alegría sentimos durante los juegos"

Los resultados obtenidos en el pilotaje, indicaron claramente a la autora del trabajo que en sentido general era favorable, sin embargo, se consideró pertinente el criterio de 3 profesores de experiencia.

A modo de resumen.

Al implementar la propuesta se pudo constatar que los alumnos sintieron satisfacción con los juegos realizados porque se manifestaron activos, motivados, interesados, entusiastas, lo que posibilitó mejorar la habilidad de correr.

#### **.2.5.2 Validación de la propuesta de juegos para desarrollar la habilidad de carrera de rapidez**

Al realizar los juegos 1y2 se logró la participación activa y entusiasta de ambos sexos; ya que sienten preferencia por los juegos de correr y posibilitaron mayor interacción entre los alumnos.

Al realizar el juego 3 se logró el desarrollo del mismo por las alumnas y los alumnos dividiéndose en equipos de ambos sexos, participaban de forma activa,

ejercitaban la habilidad de carrera y demostraban su alegría por encontrar rápido la letra de su apellido.

Al realizar el juego 4 se aprecia gran interés de las alumnas y los alumnos por el mismo, rápidamente reaccionaron cuando el profesor mencionó el número al salir con mucho entusiasmo.

Con los 5, 6,7, se logró la participación entusiasta de las alumnas y los alumnos, ejercitando la habilidad de carrera, trabajaron muy organizados sin violar las reglas de los juegos. Se cumple la llegada a la distancia de 30 m.

En los juegos 8, 9 se logró ejercitar en las alumnas y alumnos la habilidad motriz básica de correr siendo estos juegos los de mayor preferencia por ellos, respetando las reglas establecidas por el mismo y mostraban interés por ganar.

Con los juegos 10,11, 12 se logró desarrollar la habilidad de carrera y con el juego 12 ejercitaron las habilidades de Ajedrez, permanecieron motivados y concentrados.

### **2.5.3 --Evaluación de los resultados**

Después de haber transitado por los diferentes momentos para validar los resultados de la investigación en un momento inicial, intermedio y teniendo en cuenta los resultados obtenidos después de aplicada la propuesta durante el desarrollo del curso 2007-2008 realizadas a través de diferentes técnicas de investigación, hemos tenido en cuenta que la efectividad de la misma en el aprendizaje de los alumnos se medirá dándole seguimiento al proceso de obtención de los resultados (evaluación del proceso).

De los 12 juegos que se elaboraron para desarrollar la habilidad en la carrera de rapidez, se utilizaron 12 durante las clases para un 100% logrando despertar el interés en los estudiantes por los mismos.

Durante la **observación final a las clases (Anexo 5)** se pudo constatar que:

- En las clases observadas estaban incluidas los juegos de la propuesta.
- El material elaborado es asequible al alumno.
- Se verificó que los juegos contenidos en la propuesta y que realizaron los escolares fueron aceptados por los mismos.
- La participación del 100% de las alumnos fue activa.
- 17 estudiantes, para un 85 % desarrollaron habilidades en la carrera de rapidez en lo relacionado con: correr en línea recta, con el metatarso del pie o parte delantera, vista al frente, oscilación de brazos, cumplimiento de los 30 m de distancia.

Además determinamos que el mismo contribuyó al desarrollo de habilidades, brindó la posibilidad de la independencia, el desarrollo de valores y permitió interactuar con otros medios de enseñanza.

En la **encuesta final realizada a los profesores (Anexo 6)** se obtuvieron los siguientes resultados:

- 3 profesores, para un 100%, consideran que fue favorable su percepción de la implementación de la propuesta ,
- 3 profesores refieren que está muy buena porque tuvieron la oportunidad de planificar clases desarrolladoras utilizando las actividades que aparecen en la misma, las cuales propiciaron el desarrollo de habilidades motrices básicas.
- 3 profesores refieren que las actividades que contiene la propuesta resultaron de mucha utilidad, pues les permitió elevar el nivel de aprendizaje de sus estudiantes.

- EL 100% de los profesores (3) expresan que la aplicación de esta propuesta debe hacerse extensiva a otros centros por los resultados obtenidos en el mejoramiento de la habilidad de carrera de rapidez.

Al **aplicar la entrevista final a los metodólogos (Anexo 7)**, se constato que:

- El 100%, (3 metodólogos), consideran que las actividades que contiene la propuesta son muy valiosas y les otorgaron una gran importancia, pues permiten elevar el aprendizaje de los estudiantes.
- Valoran las actividades de adecuadas en lo relacionado con el contenido, orden del mismo, medios utilizados, correspondencia con los objetivos del grado.
- Hacen referencia a que la propuesta como medio de enseñanza contribuye a la concentración de la información y al incremento del ritmo de enseñanza, crea las condiciones para la motivación de los alumnos por la actividad, así como para la utilización de las formas organizativas de enseñanza más efectivas, permite la posibilidad del control de los resultados de la enseñanza con la orientación al nivel de asimilación exigido, propicia el desarrollo de habilidades generales.(planificación del trabajo, análisis del trabajo, arribar a conclusiones).

Se **aplicó una encuesta final a los alumnos (Anexo 8)** con el objetivo obtener información sobre la aceptación de los juegos de carrera de rapidez desarrollados en las clases después de aplicada la propuesta con los siguientes resultados:

- 20 (100%) alumnos refirieron que los juegos son de su agrado.
- 19 (90 %) alumnos se sintieron a gusto en las clases porque participaban de forma activa y podían ejercitar los juegos de carreras.
- 20 (100%) alumnos mejoraron la carrera de rapidez, ya que aprendieron a corre en línea recta, con la parte delantera de los pies, mantenían la vista al

frente, cumplieron la distancia de 30 m que favoreció el desarrollo de la habilidad.

Con la aplicación de estos instrumentos se pudo constatar que durante la aplicación de la propuesta:

- Los alumnos participaron activamente en el desarrollo de los juegos realizados.
- Los alumnos sintieron mayor motivación por las clases de Educación Física.
- El 90% de ellos reconocen que mejoraron la habilidad de carrera de rapidez.
- Los medios de enseñanza utilizados son de fácil adquisición o creación por parte de los profesores y asequibles para los alumnos.

Según criterios de la autora la propuesta de juegos que se utilizó sirvió como medio de enseñanza muy novedoso para que los alumnos de 1er grado desarrollaran habilidades en la carrera de rapidez, elevaran su aprendizaje y se logró elevar la calidad de las clases de Educación Física. Se considera que la propuesta de juegos introducida en el aula, reúne todos los requisitos básicos para el logro de los objetivos para los que fue concebida.

En definitiva el éxito de la misma se encuentra en la elevación de la calidad del aprendizaje y el desarrollo de la habilidad en la carrera de rapidez en los alumnos de 1er grado y que los mismos se sintieron motivados al participar en los diferentes juegos que se utilizaron.

Resumen de los resultados de los instrumentos aplicados antes y después de la propuesta.

| Aspectos                                           | Antes                                                              | Después                                                             |
|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Motivación por la clases                           | Poco motivación porque se repetían los juegos.                     | Mayor motivación porque los juegos eran variados.                   |
| Participación de los alumnos                       | Pobre participación                                                | Participación activa por la preferencia de los juegos creados.      |
| Mejoramiento de la habilidad de carrera de rapidez | Más del 50% de los alumnos presentaban dificultad en la habilidad. | El 90% de los alumnos mejoraron la habilidad de carrera de rapidez. |

Por lo antes expuesto se entiende que la idea que se defiende en este trabajo se cumple, ya que se ha logrado que la asignatura Educación Física cuente con una mayor cantidad de juegos para el desarrollo de las habilidades en los alumnos de 1er grado con énfasis la habilidad de carrera de rapidez, para de esta forma elevar el aprendizaje de los mismos. La aplicación de la propuesta tuvo un impacto positivo en los alumnos.

Estos argumentos permiten arribar a las conclusiones y recomendaciones que se expresan a continuación:

## **Conclusiones**

1- Las transformaciones que se desarrollan en la escuela primaria como centro integral más importante de la comunidad exigen que los alumnos estén preparados para desarrollar las habilidades motrices básicas, sin embargo en la práctica educativa existen insuficiencias en las Orientaciones Metodológicas con pocos juegos para el cumplimiento de las mismas.

2- La propuesta de juegos dirigida a los alumnos de primer grado es un medio eficaz para contribuir al desarrollo de la habilidad de correr constituyendo un elemento valioso para elevar la calidad del Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la asignatura Educación Física.

3- La aplicación de la propuesta de juegos dirigida a desarrollar la habilidad de correr permite elevar la calidad de las clases de Educación Física logrando que los alumnos sientan una mayor motivación por los juegos de carrera y se visualiza el espíritu competitivo entre los niños y niñas.

## **Recomendaciones**

A la dirección integrada de la Educación Primaria

Valorar la aplicación de la propuesta en las escuelas a partir del trabajo científico metodológico.

A la dirección de la escuela

Promover la propuesta de juegos a los demás grados del plan de estudio de la Enseñanza Primaria según las necesidades que presenten los alumnos con el objetivo de valorar su implementación.

### **Bibliografía**

- ÁLFARO TORRES, R. Juegos Cubanos. \_\_ La Habana : Editorial Abril, 2003. \_\_ 250 p.
- ARCUSA, CASTELLÁ. Dejemos que los niños jueguen . \_\_ p.27-29. \_\_ En Apunts: Comunidad Educativa (Buenos Aires). \_\_ no.182,1990.
- ASQUITH, A. Los juegos en la escuela primaria. \_\_ p.31-35. \_\_ En Apunth: Stadium (Barcelona). \_\_ no.147,1991.
- BATLLOR I, J. M. Como educar jugando . \_\_ p51. \_\_ En Madrid: Ediciones Palabra (Barcelona) \_\_. no . 194, 1993.
- BETANCOR, M. A. Hombre, juego y Trabajo: Aproximación fenomenológica e Historia a la esfera de lo lúdico. / M . A Betancor, C. Vilanqui. \_\_ En Actos del 1er Congreso internacional de luchas y juegos tradicionales. \_\_ Madrid: T.G.A ,1996. \_\_ p345-349.
- BLAY FONTCUBERTA, A. Creatividad y plenitud de vida. \_\_ Barcelona: Ed. Iberia, S. A, 1989. \_\_ p159.
- \_\_\_\_\_ La personalidad creadora. \_\_ Barcelona: Ed. Índigo S. A, 1992 . \_\_ p164.
- BRAVO VILLASANTE, C. Los juegos infantiles. \_\_ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1986. \_\_ 189p.
- CANALES, M. Grupos de discusión. / M. Canales, A. Peinado p. \_\_ En Síntesis. \_\_ Madrid: [ s.n],1995 . \_\_ p. 287 -316.

CASTRO NÚÑEZ, U .S. Algunas reflexiones sobre el valor educativo de los juegos tradicionales infantiles y su problemática . \_\_p 275-288. \_\_ En Actos del 1 er Congreso internacional de luchas y juegos tradicionales. \_\_ Madrid: T.G.A, 1996.

COHEN, L. Métodos de investigación cualitativa / . L. Cohen, L. Manion. \_\_ p251. \_\_ En .La Muralla.

COLAS, M. P. La metodología cualitativa . \_\_ Sevilla: Ed. Alfar, 1994. \_\_ p. 249 - 287.

CUBA MINISTERIO DE EDUCACION: INSTITUTO PEDAGOGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos en la investigación educativa  
: Maestría en Ciencias de la Educación: Módulo 1: Primera parte.\_\_ [La Habana]  
: Ed. Pueblo y Educación, [2005 ] .\_\_ 31p.

\_\_\_\_\_ INSTITUTO PEGAGOGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos en la investigación Educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: módulo 2: primera parte. \_\_\_\_ [La Habana]: Editorial Pueblo y Educación, [2005].\_\_ 31 p.

\_\_\_\_\_ INSTITUTO PEGAGOGICO LATINOAMERICANO CARIBEÑO. Fundamentos en la investigación Educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: módulo 2 : segunda parte. \_\_\_\_ [La Habana]: Editorial Pueblo y Educación, [2005].\_\_ 31 p.

\_\_\_\_\_ Programa y Orientación Metodológica de Educación Física. \_\_La Habana: Ed. Deporte,2001. \_\_97p

\_\_\_\_\_ Programa y OM: Educación Física: Primer ciclo .\_\_La Habana: Ed. Deportes, 2001. \_\_ p 3 - 5.

\_\_\_\_\_ Carrera de Educación Primaria [CD – ROM.\_\_2. ed.\_\_[ La Habana]: EMPROMEVE [ s,a ].\_\_ (Universalización de la Enseñanza Superior).

ELKONIN, D.Psicología del juego. \_\_ Madrid:Ed. Alfar, 1980. \_\_ 164p.

Evaluación de las visitas a clases. \_\_ En Circular: no 29/ 83. \_\_ La Habana:Ed.Pueblo y Educación, 1993.\_\_3p.

GARCÍA LÓPEZ, A. Los juegos en la Educación Física de los 6 a 12 años. \_\_ Barcelona: Inder, 1998.\_\_ p246.

Grijalbo: Diccionario Enciclopédico. \_\_ Barcelona: Edición Actualidad, 1998.\_\_ p. 10- 67.

Grijalbo:Diccionario Enciclopédico.\_\_ Barcelona: Edición Actualizada, 1998.\_\_ p.381.

HERRÁN, A. Hacia otra nueva educación. \_\_ p.24- 25. \_\_ En Boletín del Ilustre Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en filosofía y letras en Ciencias.\_\_ [s.l] : [ s.n],1996.

ILIASOU, I.I.Antología de la psicología pedagógica y de las edades. / I.I Iliasou, U. La Liudis. \_\_ La Habana: Ed . Pueblo y Educación, 1986. \_\_ 259p.

KLINABERC, LOTHAR. Introducción a la Didáctica general. \_\_ La Habana:  
Ed. Pueblo y Educación, 1972. \_\_ 341 p.

KRUERGER, R .A. El grupo de discusión: Una práctica para la investigación  
aplicada . \_\_ Madrid : Ediciones Pirámide , 1991. \_\_241p.

LAMOUR, H. Manual para la enseñanza de la Educación Física y Deportiva. \_\_  
Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia Paidós, 1991. \_\_76p.

LANUZA, E. El juego popular aplicado a la Educación. / E. Lanuza, C. Pérez,  
V. Fernando. \_\_ Madrid: Cinel , 1980 . \_\_ 251p.

LONDOÑO, V. Valoración pedagógica del juego, Educación Física y Deporte. /  
V. Londoño, J.J. \_\_Colombia: Ed. Bogotá, 1996. \_\_ p.95- 103.

LÓPEZ RODRÍGUEZ, ALEJANDRO. El proceso de Enseñanza Aprendizaje en  
Educación Física. \_\_ La Habana: Ed. Científico \_ Técnica, 2006. \_\_ 86p.

LÓPEZ MACHIN, RAMÓN ¿Preparamos a los docentes para educar a la  
diversidad? . \_\_ p. 5 – 10. \_\_ En Educación ( La Habana). \_\_ Segunda  
época , No 112, mayo – agosto, 2004

PARLEBÁS, P. Citado por Alejandro López Rodríguez. \_\_ En El proceso de  
Enseñanza – Aprendizaje en Educación Física. \_\_ La Habana: Editorial  
Científico Técnico, 2006. \_\_ p. 30

PÉREZ RAMÍREZ, C. Evaluación histórica de la Educación Física. \_\_ p.24- 38  
. \_\_ En Apuntes: Educación Física y Deporte. (Barcelona), 1993.

PETROSKI, A. Psicología General. \_\_ Moscú: Ed. Progreso, 1980. \_\_ 232p.

PIAGET, J. La formación del símbolo en el niño. \_\_México: Fondo de Cultura Económica, 1980. \_\_206p.

PLANA GALINDO, C. El rol del profesor de Educación Física. \_\_p. 58- 53. \_\_ En Apuntes: Educación Física y Deporte. (Barcelona), 1992.

RIVERA, E. El patio de mi centro no es particular: (Contextualizar en Educación Física: Asignatura pendiente en la concreción curricular). \_\_ En XVI Congreso Nacional de Educación Física. Facultades de Educación y Escuelas de Magisterios.\_\_ Badajoz: Facultad de Educación. Universidad de Extremadura, 1999.\_\_p. 349 - 364.

RUIZ AGUILERA, ARIEL. Gimnasia Básica. \_\_ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1998.\_\_ 242 p.

\_\_\_\_\_. Manual del profesor de Educación Física: 1. \_\_La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1996.\_\_p. 207- 215.

\_\_\_\_\_. Metodología de la enseñanza de la Educación Física: 1. \_\_La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1985. \_\_p. 96.

SAVRILENKO, V. A. Psicología: Libro de texto.\_\_La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1988.\_\_178 p.

SERRANO ÁLVAREZ, I. Juegos y juguetes romanos. \_\_.En\_ Aportaciones del Segundo Seminario Estatal sobre juegos, juguetes y ludotecas. \_\_ Madrid: Publicaciones Pablo Montesino, 1993. \_\_p.35 - 37.

Técnica de Ladv: Una aplicación para el estudio de la satisfacción de los alumnos por las clases de educación Física.\_\_ La Habana, ISCF" Manuel Fajardo", 2005.\_\_ 80 p.

TURNER LIDIA. ¿En qué tiempo puede cambiarse la mente de un niño?. \_\_La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1999. \_\_ p.130 - 150. .

VALDIVIA PAIROL, GLADISE. Teoría de la Educación. \_\_La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1986. \_\_ p.93.

VIGOSTKI, L. S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. \_\_Barcelona: Ed. Crítica, 1989.\_\_395 p.

VILLALÓN GARCÍA, GIOVANNI. La lúdica, la escuela y la formación.\_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2006.\_\_ 146 p.

**ANEXO**  
**GUÍA DE OBSERVACIÓN (PILOTAJE)**

**Objeto de la observación:** La habilidad motriz básica de correr en el primer grado.

**Objetivo de la observación:** Comprobar la habilidad motriz básica de correr en el primer grado.

**Cantidad de observadores:** 3

**Aspectos a observar en la unidad de investigación:**

- Hubo correspondencia del calentamiento de la parte inicial con las actividades de la parte principal.
- Utiliza el profesor juegos de correr para desarrollar la habilidad motriz básica de correr en la parte principal de la clase.
- Se sienten motivados los alumnos por esta habilidad.

**Anexo 1**  
**Guía de observación.**

Grado\_\_\_\_\_ Grupo\_\_\_\_\_ Lugar\_\_\_\_\_

Profesor\_\_\_\_\_

Hora de inicio\_\_\_\_\_ Hora de terminación\_\_\_\_\_

Total de participantes\_\_\_\_\_ Fem.\_\_\_\_\_ Mas.\_\_\_\_\_

Correspondencia con el horario establecido. Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Se realiza el calentamiento Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Si lo realiza: ¿qué actividades desarrolló?

El calentamiento se desarrolló: Bien\_\_\_\_\_ Regular\_\_\_\_\_ Mal\_\_\_\_\_

Actividades realizadas en la parte principal:

Juegos de correr\_\_\_\_\_ Juegos de lanzar\_\_\_\_\_ Juegos de saltar\_\_\_\_\_

Las actividades de la parte principal fueron:

Motivadas\_\_\_\_\_ Poco motivadas\_\_\_\_\_ Muy motivadas\_\_\_\_\_

Cómo trabajó el profesor: Muy activo\_\_\_\_\_ Activo\_\_\_\_\_ Muy pasivo\_\_\_\_\_ Pasivo\_\_\_\_\_

Medios utilizados \_\_\_\_\_

La participación de los niños y niñas fue:

Muy activa\_\_\_\_\_ Activa\_\_\_\_\_ Muy pasiva\_\_\_\_\_ Pasiva\_\_\_\_\_

## Anexo 2

### Encuesta Inicial a los alumnos de 1 grado

**Objetivo:** Obtener información respecto a criterios de los alumnos acerca de los gustos y preferencias por los juegos.

Cuestionario.

1- Te gustan las clases de Educación Física.

\_\_\_\_ SI      \_\_\_\_ NO      \_\_\_\_ A veces      \_\_\_\_ Siempre

2- Te gustan los juegos.

-----SI      NO-----      ¿Por qué?

3- Que juegos prefieres.

-----Correr.

-----Saltar.

-----Lanzar.

4- Como te gustaría que fueran los juegos competitivos.

-----SI.

-----NO.

5- Te gustaría tener juegos diferentes para el próximo periodo.

-----SI.

-----NO.

¿Por qué?

### Anexo 3

#### Entrevista inicial a los profesores de Educación Física.

Estimado Docente:

Estamos realizando una investigación relacionada con la unidad de juegos con el **objetivo:** de resolver sus dificultades en cuanto a la poca cantidad de juegos planificados en el programa y así hacer más eficiente y mejor la labor de desarrollar la carrera de rapidez.

1-La preparación del personal docente en el proceso de enseñanza aprendizaje de las clases de Educación Física es:

-----Muy importante.

-----Importante.

-----Algo importante.

-----Nada.

¿Por qué?

2- La preparación que tienes para impartir la asignatura y poder adecuar nuevos juegos es:

-----Excelente.

-----Muy buena.

-----Regular.

-----Mala.

-----No se

3- Considera usted que con la preparación actual ha podido resolver los problemas para impartir las clases.

-----SI

-----NO.

## **Anexo 4**

### **Revisión de documentos**

**Objetivos:** Constatar las principales dificultades que poseen los estudiantes de primer grado en el desarrollo de las habilidades motrices básicas y los juegos que existen en los documentos normativos para el desarrollo de la misma.

Guía para el análisis de documentos

- Tipos de juegos que aparecen en el programa de estudio.
- Orientaciones relacionadas con el aprendizaje de los alumnos en la asignatura Educación Física
- Principales dificultades en el aprendizaje de los alumnos de 1er grado en esta asignatura
- Investigaciones que se generalizan o realizan en el centro relacionado con la Educación Física.

Documentos

Programa y Orientaciones de Educación Física del primer ciclo.

Hacia el perfeccionamiento de la Escuela Primaria.

Modelo de Escuela Primaria.

Informe de inspección y de visita de ayuda metodológica

Resultados del percentil.

**Anexo 5**  
**Guía de observación**

Grado\_\_\_\_\_ Grupo\_\_\_\_\_ Lugar\_\_\_\_\_

Profesor\_\_\_\_\_

Hora de inicio\_\_\_\_\_ Hora de terminación\_\_\_\_\_

Total de participantes\_\_\_\_\_ Fem.\_\_\_\_\_ Mas.\_\_\_\_\_

Correspondencia con el horario establecido. Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Se realiza el calentamiento Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Si lo realiza: ¿qué actividades desarrolló?

El calentamiento se desarrolló: Bien\_\_\_\_\_ Regular\_\_\_\_\_ Mal\_\_\_\_\_

Actividades realizadas en la parte principal:

Juegos de correr\_\_\_\_\_ Juegos de lanzar\_\_\_\_\_ Juegos de saltar\_\_\_\_\_

Las actividades de la parte principal fueron:

Motivadas\_\_\_\_\_ Poco motivadas\_\_\_\_\_ Muy motivadas\_\_\_\_\_

Cómo trabajó el profesor: Muy activo\_\_\_\_\_ Activo\_\_\_\_\_ Muy pasivo\_\_\_\_\_ Pasivo\_\_\_\_\_

Medios utilizados \_\_\_\_\_

La participación de los niños y niñas fue:

Muy activa\_\_\_\_\_ Activa\_\_\_\_\_ Muy pasiva\_\_\_\_\_ Pasiva\_\_\_\_\_

Si en la clase se utilizan los juegos de la propuesta

Si\_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces\_\_\_\_\_

Si la propuesta de juegos fue:

\_\_\_\_\_ Asequible \_\_\_\_\_ Aceptada

Habilidades que se desarrollan en la carrera de rapidez

Si la propuesta facilitó el desarrollo de:

\_\_\_\_\_ independencia \_\_\_\_\_ valores \_\_\_\_\_ interacción con otros medios de enseñanza

## **Anexo 6**

### **Encuesta final a profesores de Educación Física**

Estimado profesor: Estamos realizando esta encuesta sobre los resultados que se han obtenido después de haber implementado en el centro la propuesta de juegos para la asignatura educación Física 1er grado con el objetivo de conocer su criterio sobre la misma, ya que la misma puede viabilizar el aprendizaje de los educandos, para ello su contribución es muy importante, le rogamos sea lo más exacto posible en sus respuestas.

\_\_\_ Sexo    \_\_\_ Edad    \_\_\_ grado que imparte

Marca con una X la respuesta que mejor expresa tu opinión en cada una de las consignas:

1-¿Crees importante que con la utilización de la propuesta de juegos los estudiantes de 1er grado han elevado su nivel de aprendizaje?

\_\_\_ Si    \_\_\_ No    ¿por qué?

1- ¿Qué importancia le concedes a la propuesta de juegos?

2- La percepción de la propuesta de la propuesta de juegos fue:

\_\_\_ Favorable    \_\_\_ desfavorable    \_\_\_ medianamente favorable

¿Por qué?

4-¿Crees importante que se haga extensivo la aplicación de esta propuesta de juegos a otros centros del municipio?

\_\_\_ Sí    \_\_\_ No    ¿Por qué?

## Anexo 7

### **Entrevista final a metodólogos de Educación Física**

**Objetivo:** Constatar el impacto que ha tenido la implementación de la propuesta de juegos a través de la opinión de los docentes sobre la misma.

1- ¿Cómo consideras las actividades que contiene la propuesta de juego?

\_\_\_ Valiosas    \_\_\_ importantes    \_\_\_ muy valiosas    \_\_\_ amenas

¿Por qué?

2- ¿Cómo valoras las actividades que aparecen en la propuesta de juego teniendo en cuenta los siguientes criterios?

\_\_\_ Orden del contenido

\_\_\_ Selección de los contenidos

\_\_\_ Juegos que utilizan

\_\_\_ Medios que utilizan

\_\_\_ Adecuado    \_\_\_ Poco adecuado    \_\_\_ Medianamente adecuados

\_\_\_ Muy adecuados    \_\_\_ No adecuados

3- ¿Consideras favorable la percepción de la propuesta de juegos. ¿Por qué?

## Anexo 8

### Encuesta Final a los alumnos de 1 grado.

Querido alumno(a) estamos realizando esta encuesta con el objetivo obtener información sobre la aceptación de los juegos de carrera de rapidez desarrollados en las clases.

1-Te gustaron los juegos.

-----SI.                \_\_\_\_ a veces

-----NO.                \_\_\_\_ Siempre

2- Te sentías a gusto en las clases.

-----SI.                \_\_\_\_ a veces

-----NO.                ¿ Por qué ?

3-Te ayudaron a mejorar la carrera de rapidez.

-----SI

-----NO.

|             |                                                                                                                      |                 |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
|             | Introducción                                                                                                         | <b>PÄG</b><br>1 |
| Capitulo I  | :"CONSIDERACIONES SOBRE LA EDUCACIÓN FÍSICA Y<br>LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE<br>CARRERA DE RAPIDEZ " | 12              |
| 1.1         | La actividad física como potenciadota del desarrollo<br>psicomotor.                                                  | 12              |
| 1.2         | La Educación Física en el nivel primario                                                                             | 16              |
| 1.3         | El juego como actividad fundamental en la clase de<br>Educación Física.                                              | 19              |
| 1.4         | Algunas teorías sobre el juego.Tipos de juegos.                                                                      | 25              |
| 1.5         | El tratamiento de la Educación Física en la escuela primaria.                                                        | 36              |
| 1.6         | Caracterización de los alumnos de 1 grado.                                                                           | 38              |
| Capitulo II | " DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE<br>JUEGOS "                                                             | 40              |
| 2.1         | Definición de términos                                                                                               | 40              |
| 2.2         | Descripción de los métodos                                                                                           | 41              |
| 2.3         | Resultados del diagnóstico inicial                                                                                   | 43              |
| 2.4         | Fundamentación de la propuesta                                                                                       | 45              |
| 2.5         | Propuesta de juegos                                                                                                  | 46              |
| 2.5.1       | Implementación de la propuesta de juegos.                                                                            | 58              |
| 2.5.2       | Validación de la propuesta de juegos.                                                                                | 60              |
| 2.5.3       | Evaluación de los resultados.                                                                                        | 61              |
|             | Conclusiones.                                                                                                        | 66              |
|             | Recomendaciones                                                                                                      | 67              |
|             | Bibliografía.                                                                                                        | 68              |
|             | .Anexos                                                                                                              |                 |

