

**Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño
Ciudad de La Habana**



Sede Universitaria Pedagógica Municipal de Cumanayagua

Mención de la Educación Primaria.

**Tesis presentada en opción al Título académico de Máster en Ciencias de la
Educación.**

**“Multiplicador de Conocimientos Generales”: una alternativa para potenciar
la Cultura General Integral en niños/as de la escuela Manuel Ascunce.**

Autor: Lic. Heriberto Meneses Rodríguez.

Tutor: MSc. Asnaldo Macías Lima.

Curso 2009-2010.

Ante la necesidad de que cada vez los alumnos/as de la enseñanza primaria adquieran conocimientos más sólidos para potenciar la formación de la Cultura General Integral, desde estos primeros grados, son válidos y necesarios todos los esfuerzos que se realicen para aprovechar cada uno de los medios que están al alcance del personal docente o crear otros que puedan ser útiles. Precisamente este trabajo aborda el diseño y utilización del juego didáctico “Multiplicador de Conocimientos Generales” (en la escuela primaria Manuel Ascunce) que posibilita la utilización de conocimientos tratados en diferentes asignaturas por lo que facilita su sistematización, proceso que se comprueba con la investigación sustentada en un enfoque integral de los métodos de la investigación pedagógica puesto que para la obtención, procesamientos y el análisis de los resultados se utilizaron los siguientes métodos teóricos: análisis y síntesis, inducción y deducción, del tránsito de lo abstracto a lo concreto, modelación y los métodos empíricos: observación y entrevista acompañado de un análisis porcentual de los resultados y se demostró una vez más que el juego es un importante medio para la formación integral. Este juego didáctico formado por tableros y tarjetas puede ser utilizado en horarios libres, de recreación o en otros momentos independientes de los/as niños/as porque no necesitan de la participación de los adultos.

ÍNDICE.

Contenido	Páginas
Introducción	1
Capítulo 1 . Los juegos como proceso fundamental en la actividad física e intelectual de niños/as.	10
1. 1 Antecedentes históricos de la recreación y los juegos como necesidad en la actividad física.	10
1. 2 Importancia de la educación física y de los juegos en el proceso docente educativo.	17
1. 3 Etapas de aplicación de los juegos en los estadios evolutivos.	27
Capítulo 2 : El juego didáctico para la motivación hacia la adquisición de conocimientos generales en el centro primario Manuel Ascunce.	37
2 .1- Análisis de los instrumentos iniciales.	37
2.2 - Multiplicador de Conocimientos Generales. (M.C.G.)	44
2.3 Aplicación de la propuesta Multiplicador de Conocimientos Generales.	48
2.4. Validación de la propuesta	50
Conclusiones	58
Recomendaciones	59
Bibliografía	60

INTRODUCCIÓN

Dentro de La Batalla de Ideas, “La batalla en aras de la educación y la cultura integral del pueblo” ocupa un lugar primordial en el empeño del gobierno revolucionario para continuar el desarrollo y perfeccionamiento de los diferentes programas instructivos creados para todas las edades, encaminados a multiplicar el trabajo educativo y los conocimientos de la población. Se destacan dentro de estos:

- 1 Programa audiovisual con Universidad para Todos.
- 2 Mi Tv y el desarrollo de dos canales educativos.
- 3 Programa Editorial Libertad.
- 4 Programa para el desarrollo de la computación.
- 5 Programa de superación para jóvenes.
- 6 Programa de Bibliotecas Populares.
- 7 Programa de Salas de Vídeos en todo el país, entre otros.

Analizando lo antes planteado, se observa que la situación de la educación en Cuba parte de crear realidades únicas en el escenario internacional: No existe otro modelo educacional en el mundo que se acerque al modelo cubano en cuanto a equidad, sin marginación de ningún tipo, con un nivel de calidad uniforme, y ayuda personal para el que más la necesita de modo que la universalidad en el acceso sea verdaderamente efectiva y no formal. Hoy puede decirse que la Revolución ha igualado las posibilidades reales de conocimiento y oportunidades de desarrollo físico y mental para todos los ciudadanos en general, sin importar su lugar de residencia, distinción o diferencias de género, edad, color de la piel, credo religioso o político, u origen social. Todos/as tienen acceso equitativo a los medios de la educación de manera gratuita durante todo el proceso de enseñanza lo que incluye la universidad, el postgrado y la educación y superación continua de los adultos. El estado cubano garantiza la entrega gratuita de los libros de texto, cuadernos, lápices y el material escolar a todo el universo de los escolares. Cada año a los graduados de la enseñanza técnico-profesional y universitaria se les garantiza trabajo, es por todo esto que el compañero Fidel en reiteradas ocasiones ha definido el papel trascendental que corresponde a la escuela y a los

maestros/as en lograr una sociedad diferente, más justa¹.

Basada en este contexto la política educativa de la Revolución Cubana hace frente a problemáticas educacionales propias, entre las que se pueden mencionar atención a la diversidad, formación de valores, la educación ambiental, la concepción interdisciplinaria, entre otras. La presente investigación tiene una relación directa con esta última problemática porque está enmarcada en las potencialidades de la Educación Física para contribuir a la adquisición de conocimientos generales y la formación de valores a través de la estimulación que se alcanza en actividades recreativas, fundamentalmente en el juego como actividad rectora en el desarrollo físico e intelectual de niños/as.

Conociendo que la interdisciplinariedad, es una de las vías para incrementar la calidad de la educación que se requiere en las actuales condiciones de desarrollo social. No es posible seguir pensando con una concepción disciplinaria en el desarrollo de las asignaturas. La formación integral de los/as estudiantes (conocimientos, habilidades, valores, actitudes y sentimientos) necesita de la interdisciplinariedad. Cada día más los hombres y mujeres que vivirán en el siglo XXI, requerirán que se les enseñe a aprender, a ser críticos, reflexivos, dialécticos, a tener un pensamiento de hombres y mujeres de ciencias, y ello es posible lograrlo, traspasando las fronteras de las disciplinas. Las relaciones interdisciplinarias son una condición didáctica que permiten cumplir el principio de la sistematicidad de la enseñanza y asegurar el reflejo consecuente de las relaciones objetivas vigentes en la naturaleza, en la sociedad y el pensamiento, mediante el contenido de las diferentes disciplinas que integran el plan de estudio actual². A estas relaciones interdisciplinarias no es ajena la Educación Física.

Debido a esta necesidad de interrelación mutua dentro de los objetivos generales de los programas de Educación Física, se incluyen los siguientes que evidencian lo antes señalado:

1 Potenciar a través de las clases, deporte participativo, competencias y actividades recreativas la formación patriótica, política, ideológica, ético-moral

¹ Fundamentos de la investigación educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: Módulo 1: primera parte.

² IDEM: pág. 14.

sustentada en los valores, así como, el sentido antiimperialista y la posición del pueblo y dirección del país en este objetivo de trabajo.

2 Garantizar en los alumnos un pleno desarrollo físico y mental, logrando un mejoramiento de la salud, el empleo correcto de su tiempo libre y la formación de una personalidad patriótica e integral para la vida.

3 Trabajar con los estudiantes por la educación de la historia del deporte cubano, sus efemérides y el reconocimiento a la labor realizada de las glorias deportivas de la localidad, la provincia y el país³.

Entonces es necesario reconocer que la Educación Física también tiene un papel determinante en la transmisión de conocimientos, la formación de valores y en el desarrollo integral de los/as estudiantes apoyada fundamentalmente en las potencialidades que se encierran de manera particular en las actividades recreativas y los juegos por su valor psicopedagógico. Por ello en el programa de organización de la Educación Física y el deporte participativo en cada escuela es de carácter obligatorio planificar diversas actividades recreativas entre las que se pueden destacar, programas “A jugar”, festivales de juegos tradicionales, planes de la calle, ludotecas, movimiento de pioneros exploradores, entre otras.

Para el desarrollo de estas actividades recreativas tiene un papel fundamental el juego por ser uno de los medios fundamentales de la Educación Física y constituir la actividad rectora en la vida de los niños/as, por lo que tiene un valor muy importante para su formación integral. Se debe concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de autorrealización personal, supone una oportunidad inmejorable para el mejor y más equilibrado desarrollo de las personas, las hace más felices y más humanas.

Finalmente, considerando el juego desde un punto de vista psicopedagógico, se valora este como un elemento favorecedor de todo tipo de aprendizajes, puede proporcionar al niño/a una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y necesarias para su adecuado desarrollo. Por tanto la actividad lúdica debe ser un elemento que impregnará toda la práctica educativa y así está concebido dentro del proceso docente educativo para lograr desde los

³ Indicaciones metodológicas para la Educación Física y el deporte participativo. Curso 2009-2010: pág. 1.

primeros grado la adquisición de diversos conocimientos generales que irán conformando la cultura general integral de los/as educandos.

Generalmente, esto no basta para que en cada escuela se logre todo lo que se desea al respecto, en el caso específico del centro Manuel Ascunce en la realización de los matutinos, clases y demás actividades se observa que existen dificultades en la memorización de informaciones, que se analizan de manera sistemática y que se difunden por diversos medios de comunicación además de ser tratadas como ejemplificación en asignaturas; se aprecia que confunden hechos y figuras históricas que deben conocer según las exigencias de sus respectivos grados pero cuando se les ofrecen datos acerca de una figura o hecho histórico para que los identifiquen, no siempre logran hacerlo correctamente, en segundo grado se aprecia un alto grado de dificultad en el aprendizaje de los productos en la asignatura Matemática e inclusive arrastran estas dificultades para grados posteriores a pesar de la insistencia de maestras/os, por lo que se aprecia que no existe motivación por parte de los niños/as hacia la adquisición de estos conocimientos generales.

Hechas estas observaciones en la escuela Manuel Ascunce Domenech y detectadas las regularidades antes expuestas se fue a la búsqueda de información de diferentes investigaciones referentes al tema de la utilización del juego en el desarrollo intelectual y la formación de valores, se comprobó la existencia de estudios al respecto, entre ellos se pueden referenciar a: Miguel de Montaigne, Ricardo Mulcaster, Tomás Moro, Tomaso Campenella, Federico Froebel, Francois Ludwin Johos, Francisco Amorós, Pedro Enrique Linj, Tomás Arnold, Luís Marcy y otros que diseñaron sus investigaciones sobre la importancia de los juegos, para lograr una educación integral, armónica y saludable, además ha sido estudiado científicamente por muchos investigadores filósofos, psicólogos, pedagogos y pensadores de la talla de Johan Hizinga, Roger Calloit, José María Cagigal, Piaget Elkonin, Zhokovskaia, etc., que desarrollaron profundas teorías sobre el tema y coinciden en destacar el valor educativo de este. Por lo que se considera que ha sido muy similar en todas las civilizaciones con una serie de variaciones que le dan características propias de cada pueblo, país o región donde se practique, pero

que no varían su esencia. El juego posee un variado complejo y rico contenido lo que imposibilita ofrecer una completa concepción de su naturaleza, teniendo en cuenta la influencia que ejerce en disímiles esferas de actuación de las personas, tiene un matiz propio que hace que al mismo tiempo se pueda sentir sensaciones diferentes, tensiones y alegrías; algo increíble, divertido y siempre implica la participación activa del jugador, pero respetando una serie de reglas que posibilitan adquisición de ciertas normas de conductas en los niños/as de ahí su efecto educativo, de esta forma se ejerce gran influencia en el desarrollo psíquico del niño/a pues coadyuva a la formación de su personalidad;⁴ por estas razones puede ser un medio muy importante para motivar a los/as educandos hacia la adquisición de diversos contenidos y contribuir a la solución de problemáticas como la referida en este caso.

Por esta razón para poder identificar adecuadamente las dificultades existentes se aplicaron, los siguiente instrumentos, observación a clases anexo 1 y matutinos anexo 2, diagnóstico inicial anexo 3, con el objetivo de definir cuáles eran los elementos que en las diferentes asignaturas los alumnos/as olvidan o confunden con mayor frecuencia, así como la actitud de los estudiantes acerca de los conocimientos generales que deben poseer y conocer; por lo que se pudo comprobar que no siempre se utiliza adecuadamente las relaciones interdisciplinarias, en pocas ocasiones se utiliza a figuras relevantes para desarrollar valores, generalmente se obvian temas de la cultura, nunca se hace referencia de figuras del deporte en las clases, no se utilizan situaciones de la Educación Física o el deporte para estimular el interés de los/as educandos, se utilizan solamente algunos juegos didácticos de computación, en muchos casos efemérides relevante no se tratan en los matutinos, no siempre los maestros/as están preparados para tratar las efemérides, no se estimula la incorporación de efemérides y noticias culturales en los matutinos (resultados de la observación anexo 4 y 5) y los resultados del diagnóstico (ver tablas 5, 6, 7 y 8.)

De este análisis se desprende que la problemática está dada básicamente por la insuficiente sistematización durante el curso y la preparación de los estudiantes en

⁴ Universalización de la Cultura Física. CD/ROM.

cuanto a conocimientos generales que formarán las bases de una cultura general integral generalmente porque la misma dinámica del proceso enseñanza aprendizaje no lo permite, en ocasiones por falta de preparación de los maestros/as lo que trae consigo la pérdida de interés por parte de los alumnos/as hacia esos temas, al no estar estimulados al respecto, y se manifiesta en las siguientes regularidades:

- 1 Falta de claridad en los conocimientos de figuras históricas de nuestro país, así como confunden nombres de municipios con provincias.
- 2 Desconocen el nombre de figuras relevantes de la cultura y el deporte a nivel de nación y de la localidad.
- 3 Desconocen la esencia de los conceptos en Educación Física tales como rapidez y resistencia, así como confunden unos con otros.

De forma general se evidencia la necesidad de implementación de actividades que puedan estimular a los alumnos/as hacia la adquisición de este tipo de conocimientos como pueden ser los juegos didácticos y solucionar así la problemática existente, sin embargo, a pesar de que este tema ha sido tratado en otras investigaciones en la localidad se ha hecho con un enfoque particular de cada asignatura buscando soluciones específicas para tal caso. El autor de esta investigación declara la pertinencia del proyecto educativo con un enfoque interdisciplinario donde se manifiesta la necesidad de fomentar y preparar a los niños/as para que puedan incorporarse a su accionar diario con un alto conocimiento de la Cultura General Integral y el alcance de un impacto social que beneficie a la escuela como centro cultural de la comunidad, por lo que se propone el **problema de investigación**: ¿Cómo diseñar y utilizar un juego didáctico que contribuya a potenciar la formación de la Cultura General Integral en los niños/as (hasta 5to grado) en la escuela primaria Manuel Ascunce?

Y para dar la solución de este problema se tiene como **objeto de la investigación**, las actividades recreativas en la formación de una Cultura General Integral y como **campo de estudio** los juegos en la formación de los niños/as hacia una cultura general integral, teniendo como **objetivo**: Diseñar y aplicar un juego didáctico para la utilización de conocimientos generales que contribuyan a

potenciar la formación de la Cultura General Integral en niños/as (hasta 5to grado) de la escuela primaria Manuel Ascunce.

Se plantea como **idea a defender**: Una propuesta de juego didáctico para utilizar conocimientos generales potenciará la formación de la Cultura General Integral en niños/as (hasta 5to grado) de la escuela primaria Manuel Ascunce. De esta situación analizada se plantean las siguientes **tareas investigativas**:

- Fundamentación teórica de los juegos: un acercamiento a su desarrollo en la enseñanza primaria, sus aplicaciones en las relaciones interdisciplinarias
- Diagnóstico del estado inicial del problema en la adquisición de conocimientos generales en los niños/as en la escuela primaria.
- Diseño y utilización de una propuesta de juego didáctico, con carácter interdisciplinario, que potencie en los niños/as (hasta 5to grado) la formación de una cultura general integral.
- Validación de los resultados por aplicación en la práctica educativa de la propuesta.

La investigación sustentada en un enfoque integral de los métodos de la investigación pedagógica, se apoya en los métodos empíricos, teóricos y matemáticos para la obtención, procesamientos y el análisis de los resultados. Para la determinación y confirmación del problema se utilizaron los siguientes **métodos teóricos**.

Análisis y Síntesis: para conocer las relaciones que existen entre los contenidos de las asignaturas y buscar las formas más apropiadas para agruparlos, además, permitieron determinar las formas más efectivas de cómo lograr una posible motivación de los alumnos/as en el juego didáctico.

Inducción y Deducción: permitieron estudiar los rasgos particulares y generales de los niños/as basándose en su forma de reaccionar y actuar en las actividades en que participan, para determinar como estimularlos de forma intencionada y dirigida hacia un objetivo propuesto.

Del tránsito de lo abstracto a lo concreto: se empleó en el reflejo de lo que rodea a los niños/as mediante los procesos lógicos del pensamiento, y arribar a las conclusiones.

Método de modelación: permitió hacer valoraciones comparativas de la realidad para llegar a conclusiones a partir de situaciones creadas con la utilización del juego (propuesta) teniendo como referencia un antes y un después.

Métodos Empíricos.

La observación: observar el proceso enseñanza aprendizaje, para determinar cómo se orienta en la práctica el proceso de interdisciplinariedad y poder valorar su eficacia, con vista a encontrar una solución del problema.

La entrevista: como método empírico de investigación contribuyó a comprobar la veracidad de la idea a defender gracias a los criterios positivos emitidos por los/as entrevistados/as.

Métodos matemáticos.

Se utilizó en el análisis porcentual de los resultados y su representación.

Para la realización de este estudio se tomó como población 167 niños/as del consejo educacional Enrique Cantero y como muestra 20 niños/as de la escuela Manuel Ascunce, los mismo son de la zona rural.

Conceptos:

Interdisciplinariedad: es cuando existe cooperación entre varias disciplinas e interacciones que provocan enriquecimientos mutuos. Estas interacciones pueden ir desde la simple comunicación de ideas hasta la integración mutua de leyes, teorías, hechos, conceptos, habilidades hábitos, normas de conductas, sentimientos, valores a desarrollar, metodologías, formas de organización de las actividades e inclusive de organización de las investigaciones⁵.

Juego: etimológicamente viene de: Jocus: Que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo y Ludus: Que es el acto de jugar

La Real Academia Española lo define como: La acción de jugar, pasatiempo o diversión.

Juego: es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas que tiene su objetivo en sí misma y

⁵ Fundamentos de la investigación educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: Módulo 1: primera parte.

se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría. (Johann Huisinga)

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

Concepto psicológico: Juego es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. (Guy Jacquir)

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

Cultura: "El dominio de la naturaleza sería insuficiente y hasta parcialmente infausto, pese a sus maravillosos adelantos materiales, si la misma ciencia, aplicada a las culturas humanas, no fuera la que en definitiva señalara las verdaderas inexcusables necesidades de todos los pueblos y estudiara sus potencialidades de trabajo, organización e intercambio, sus deficiencias cómo corregirlas, la mejor distribución de los recursos globales y la capacitación de las gentes para realizar los progresos de todo orden que van mejorando la vida integralmente" (Ortiz, Fernando).

Cultura General Integral: "La cultura general debe ser integral, no podría concebirse sin cultura política, ni esta sin conocimientos de la historia de la humanidad, su desarrollo, sus frutos y enseñanzas; sin conocimientos de la política internacional y la economía mundial, sin conocimientos básicos de las principales corrientes filosóficas desarrolladas por el hombre, así como de los avances de la ciencia moderna y sus probables consecuencias éticas y sociales⁶.

Recreación Física: Es la realización de actividades de diversos tipos, que ejecutada en un tiempo libre, van a tomar como marco de acción una instalación, el campo deportivo o simplemente, los recursos que ofrece la propia naturaleza para brindar al individuo la satisfacción de una necesidad de movimiento. Representa para el niño un medio a través del cual contribuye a su desarrollo

⁶ Editorial del periódico Granma. 3/7/2000.

físico, social e intelectual; para el joven la acción, la aventura, la independencia y para el adulto un elemento higiénico y de descanso activo⁷.

La tesis está estructurada de la siguiente forma: portada, índice, resumen, introducción, dos capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos. En el primer capítulo se abordan los antecedentes históricos de la recreación y los juegos, así como las tendencias actuales e incorporación al proceso docente educativo, además se reseña su valor psicológico pedagógico y otros aspectos teóricos relacionados con su influencia en la formación de los niños/as de la enseñanza primaria y la vinculación de los juegos didácticos en la transmisión de conocimientos; de forma general en el segundo capítulo se informan los presupuestos para la utilización del juego didáctico en actividades recreativas y tiempo libre, el análisis del mismo así como la validación de los resultados.

I. Los juegos como proceso fundamental en la actividad física e intelectual de niños/as.

1.1 Antecedentes históricos de la recreación y los juegos como necesidad en la actividad física.

Analizar el concepto “recreación” lleva a buscar su origen y se encuentra en los comienzos del hombre, con el surgimiento de un determinado tiempo para realizar actividades que no tuvieran relación directa con la producción; pero no es hasta los inicios de la industrialización, cuando las jornadas de trabajo eran demasiado largas, y se realizaban en pésimas condiciones para la salud, que se dan las condiciones verdaderamente objetivas para conjuntamente con los cambios socioeconómicos que se producirían, establecerse como una necesidad determinante en los hombres y mujeres.

Básicamente la función de la recreación - palabra que comenzó a usarse por aquel tiempo – era lograr la regeneración de las fuerzas gastadas en el trabajo, esto es la regeneración de las energías empleadas, de tal manera que la persona se sintiera restablecido/a o recuperado/a, quedando en condiciones para iniciar sus tareas laborales. Pero este propósito, considerado desde el punto de vista que

⁷ Orientaciones técnico metodológicas de la dirección nacional de recreación.

brinda la actualidad, equivale a reducir al hombre a "puro funcionario", que necesita pausas de descanso tan solo para poder seguir produciendo sin dificultades. Analizando el término desde la perspectiva pedagógica de la actualidad, tiene por cierto, un significado más amplio. Se le considera como una actitud o estado de ánimo para emprender nuevas actividades que impliquen experiencias enriquecedoras, un sistema de vida para ocupar positivamente las horas libres y una fase importante del proceso educativo total.

Considerando que la recreación ha adoptado connotaciones de índole práctica y ejecutiva que la separan del concepto de tiempo libre se pueden presentar varios enfoques conceptuales que ilustran este planteamiento. Para Joffre Dumazedier, destacado sociólogo francés dedicado a los estudios del tiempo libre, Recreación "es el conjunto de ocupaciones a las que el hombre puede entregarse a su antojo, para descansar para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales ". Es una definición esencialmente descriptiva, aunque popularmente conocida como la de las tres "D": Descanso, Diversión y Desarrollo⁸.

Otra definición bastante conocida por englobar los principales aspectos que los diferentes autores incluyen en múltiples definiciones es la del profesor norteamericano Harry A. Overstrut quien plantea que: "La recreación es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre, con tendencia a satisfacer ansias psicoespirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización". En esta definición el elemento socialización le imprime un sello particularmente que la distingue, por cuanto es uno de los aspectos de más resonancia en las funciones de la recreación; sin embargo, en ella no queda preciso el hecho del desarrollo que propicia al individuo.

Una muy aceptable y completa definición fue elaborada en Argentina, durante una convención realizada en 1967, definición que mantiene su plena vigencia y plantea:

"La Recreación es aquella actividad humana, libre, placentera, efectuada individual o colectivamente, destinada a perfeccionar al hombre. Le brinda la oportunidad de

⁸ Universalización de la Cultura Física. Recreación Física. CD/ROM.

emplear su tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas, que le permiten volver al mundo vital de la naturaleza y lo incorporan al mundo creador de la cultura, que sirven a su integración comunitaria y al encuentro de su propio yo, y que propenden, en última instancia, a su plenitud y a su felicidad".

La Recreación representa en sí un conjunto de conceptos etimológicos: Recreativo (Latín), restablecimiento; recreation (Francés), diversión, descanso, cambio de acción, que excluye la actividad laboral y caracteriza el espacio relacionado con estas acciones. Por consiguiente el término "recreación" caracteriza, no sólo los tipos determinados de actividad vital selectiva de la gente durante el tiempo libre, sino que también el espacio en que estos funcionan.

La recreación debe representar una fuerza activa mediante la cual lejos de ser una evasión del trabajo, sea una actividad para el desarrollo del individuo a plenitud. Esto quiere decir que se irá al cultivo óptimo de sus facultades, ya que por medio de esta actividad el individuo se enriquece, profundiza su concepción del mundo.

Recreación es el conjunto de fenómenos y relaciones que surgen en el proceso de aprovechamiento del tiempo libre mediante la actividad terapéutica, profiláctica, cognoscitiva, deportiva o artística-cultural; sin que para ello sea necesario una compulsión externa y mediante las cuales se obtiene felicidad, satisfacción inmediata y desarrollo de la personalidad⁹.

Considerada desde el punto de vista técnico - operativo la Recreación es la disciplina cuyo propósito es utilizar las horas de descanso (tiempo libre), en el cual puede el hombre aumentar su valor como ser humano y como miembro de la comunidad, ocupando este tiempo con actividades creadoras y motivándolo para que se enriquezca en los dominios profesional, artístico-cultural, deportivo y social. Entre las principales características socio - psicológicas de la recreación en todas sus formas, están las siguientes:

- 1.- Las personas realizan las actividades recreativas por sí mismas; libres de cualquier obligación o compulsión externa.
- 2.- Las actividades recreativas brindan a los participantes satisfacción inmediata.
- 3.- El elemento esencial de la recreación no está en los resultados, sino en el

⁹ IDEM.

disfrute a través de la participación.

4.- La recreación es una forma de participación en la que el hombre siente lo que hace y hace lo que siente como expresión de una necesidad que se satisface¹⁰.

En el caso específico de Cuba la recreación también forma parte del empeño asumido por la revolución para lograr la formación de una Cultura General Integral en la población, por eso se le asignan los siguientes objetivos generales a esta actividad para darle cumplimiento a nivel escolar y comunitario en general.

1. Contribuir al desarrollo multilateral del individuo
2. Proporcionar a través de la participación sistemática, un nivel de preparación física general superior.
3. Contribuir a la incorporación de hábitos socialmente aceptables como son:
Respeto a las reglas establecidas en las actividades, la disciplina, el autocontrol, el colectivismo, el sentido de la responsabilidad, etc.
4. Dar oportunidades por medio de la participación para la formación moral y el desarrollo socio político ideológico
5. Facilitar durante el desarrollo de actividades, la observación de la naturaleza y la sociedad, la vinculación del conocimiento cultural y técnico en el contexto común que permite la profundización en la concepción científica del mundo.
6. Conocer las actividades que forman parte del programa de Recreación Física:
 - ♦ Planes de la Calle
 - ♦ Festivales Deportivos Recreativos
 - ♦ Círculos de Recreación Turística
 - ♦ Deportes de Orientación
 - ♦ Animación Recreativa
 - ♦ A Jugar
 - ♦ Ludoteca
 - ♦ Dama Internacional
 - ♦ Juegos Tradicionales, entre otros¹¹.

Resumiendo este aspecto se puede argüir que todos o casi todos los estudiosos,

¹⁰ PÉREZ SÁNCHEZ, A. (2003). Recreación Fundamentos teóricos metodológicos: pág. 3-6.

¹¹ Orientaciones técnico metodológicas de la dirección nacional de recreación.

profesores o promotores de la recreación coinciden en plantear que la recreación no es sólo la agradable forma de pasar el tiempo libre sino el aprovechamiento de este tiempo de forma positiva en la sociedad, de manera tal que contribuya al desarrollo de la personalidad del hombre, la recreación esta ligada por tanto con la educación, autoeducación, higiene física y psíquica, la diversión y la cultura en general.

La palabra “recreación” es escuchada hoy en cualquier parte, la amplia variedad de su contenido permite que cada quien la identifique de diferente forma, sobre la base de la multiplicidad de formas e intereses en el mundo moderno puede constituir formas de recreación. Es por eso que muchas veces se encuentra que lo que para unos es recreación, para otros no lo es, por ejemplo, el cuidado de los jardines para algunos resulta una actividad recreativa y para otros constituye su trabajo¹².

En ocasiones la palabra recreación en su contenido se confunde con la de juegos, sin embargo, la primera es más amplia que la segunda, aunque desde el punto de vista de sus fundamentos, la recreación para los adultos es equivalente al juego de los niños.

Siguiendo a Johann Huisinga y otros autores, se puede establecer que el vuelco de una persona a una actividad recreativa de cualquier naturaleza, se encuadrará dentro de las formas de juego¹³. Además analizando el origen de ambos se remonta a los tiempos remotos relacionado con las actividades que realizaban aquellas persona y el tiempo libre disponible, donde la vida del hombre primitivo se caracterizó en su lucha por la supervivencia, contra la naturaleza, los animales salvajes y otras tribus, para ello desarrollaron habilidades como la carrera, los saltos, los lanzamientos, la natación y los escalamientos fundamentalmente. Sobre esta época hay muy pocos datos recopilados por la falta de documentación que revelen la verdadera vida de los primeros humanos; sin embargo, en los trabajos encontrados muestran actividades que se asemejan a juegos conocidos hoy en día. En esos juegos se reflejaban actividades de su vida diaria, tanto de aspecto

¹² PÉREZ SÁNCHEZ, A. (2003). Recreación Fundamentos teóricos metodológicos: pág. 3.

¹³ IDEM.

de trabajo, como recreativo o rituales y entre ellos han llegados hasta hoy los de Areítos y Batos que reflejan esas actividades y eran protagonizadas por los indios. Por el sistema social existente se deduce que estos juegos eran aprendidos por imitación y participaban niños/as y adultos, no había limitaciones para sus participantes, todos podían disfrutar de ellos. Estas actividades rudimentarias que realizaban, asociadas con el trabajo y la propia vida, derivan un proceso evolutivo que en cierto momento presenta rasgo de organización, con algún contenido más o menos consciente y metódico, lo que permitió asegurar que los juegos son tan antiguos como el hombre mismo, propiciando que se establezca una estrecha relación entre el juego-recreación y las actividades laborales del hombre. Y en la medida en que esta sociedad se fue descomponiendo van apareciendo las clases sociales, de aquí que los juegos a partir de este momento respondiesen al nivel social a que pertenecían, pero se puede asegurar que los niños/as jugaban, aunque pertenecían a diferentes clases. La historia, ha demostrado que el juego fue un punto de encuentro entre la motricidad, el folclore y la literatura en las pinturas rupestres avalan la existencia de danzas en corro en la Península Ibérica, que pudo ser el inicio de los Juegos Populares y que posteriormente fueron dando lugar a las danzas tradicionales que han mantenido viva la literatura popular a través de los tiempos, hasta las tendencias actuales.

En periodos anteriores a la implantación de la escuela, los Juegos Populares unidos a las Danzas fueron un punto de apoyo esencial para el sistema educativo-social de la época, en la que estos juegos le dieron una identidad común a los pueblos que los practicaron, dándoles respuesta a necesidades culturales, motrices, psicomotrices, creativas, sociales, éticas, morales y lúdicas.

Entonces los juegos como las leyendas populares han transmitido los valores y la intención didáctica formando la identidad común occidental europea. Durante miles y miles de años el juego constituyó el eje vertebrador de toda cultura humana. Si el jugar exploratorio significaba el estímulo básico que desataba la curiosidad y el aprendizaje, todo hace pensar que, en la medida que la cultura se fue desarrollando, el juego social significó el proceder más adecuado para que todos los miembros jóvenes del grupo humano aprendiesen a utilizar instrumentos

diversos, a producir fuego, a cazar, a pescar, a tejer, es decir, fueran capaces de aprender a vivir de un modo eficaz.

Con el desarrollo incipiente del lenguaje el juego social fue cargándose paulatinamente de ritualidad y simbolismo; pero continuó siendo un momento y un espacio libre para la relajación, la exploración, la fantasía y la imaginación.

La libertad creativa del juego fue restringiéndose a medida que iba institucionalizándose socialmente, por simples y espontáneos que parezcan siempre se construyen a partir de un mínimo consenso, de unos acuerdos previos que establecen las condiciones bajo las que se llevará a cabo. Aparece así una interacción social indispensable en el desarrollo social de los humanos: la sumisión y el respeto a las reglas de juego. Pero la consolidación del juego social no erradicó el jugar espontáneo, sino que lo desplazó a los primeros meses y años de la infancia, mientras el juego construido culturalmente constituye la puerta infantil hacia la sociabilidad e integración grupal, ambos han constituido y constituyen aún, un mundo mágico simbólico que conforma la realidad infantil por excelencia¹⁴.

El destacado filósofo marxista Plejanov en el siglo pasado XX fue quien estableció el carácter social del juego refutando las teorías burguesas de que los juegos se realizan por instintos biológicos, exponiendo en su concepción materialista del origen y de la esencia del juego en sus trabajos sobre el arte, donde señala, el trabajo y la vida cotidiana. En sus profundos estudios sobre los hechos históricos, le permitieron llegar a la conclusión de que el juego es el hijo del trabajo, surgiendo históricamente como una necesidad del trabajo, lo que significa que el hombre en su desarrollo antes de haber jugado tuvo necesidad de trabajar para poder subsistir y los juegos, el canto y el baile inicialmente, acompañaban al trabajo, separándose posteriormente para convertirse en una actividad independiente, sin embargo, el contenido y variedad de los juegos se determina siempre por las condiciones sociales, el carácter del trabajo, cambiando este, de acuerdo con las condiciones históricas de la vida del hombre.

Complicándose al analizar otros elementos conocido que el niño/a antes de

¹⁴ IDEM

trabajar juega, en ocasiones, imitando los instrumentos de trabajo, lo que para el hombre y la mujer es una actividad cotidiana, para el niño/a es una actividad de juego, lo prepara para el trabajo que habrá de realizar normalmente, cuando se convierta en adulto.

Siendo el juego un producto de la actividad, en la que humanos transforman la realidad y modifican el mundo, donde el hombre estriba en la actitud de transformar la realidad reproduciéndola pero a su vez va la evolución del niño/a y la necesidad de sus juegos, se presentan como realidades universales, no por ello deja de estar el juego enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se observa a través de los juegos y los juguetes creados por ellos; La práctica y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por características étnicas y sociales específicas.

En general se puede considerar a Plejanov como fundador de una verdadera teoría de los juegos, ya que pudo realizar un análisis más profundo, basando sus estudios desde dos puntos de vista (histórico social y desarrollo biológico); desde el punto de vista histórico (el trabajo precede al juego) y desde el punto de vista del desarrollo biológico actual (el juego precede al trabajo).

Por lo que los juegos se asemejaban a las actividades que realiza el hombre, de tipo laborales, guerreras o de arte, de aquí la complejidad para establecer un concepto de juego el cual es asumido por el autor de esta investigación enunciado a continuación: juegos: constituyen una manifestación del ejercicio físico que los humanos realizan de forma espontánea o planificada con fines recreativos o instructivo con reglas libremente escogidas, tiene un carácter competitivo ya sea individual o colectivamente y su importancia está dada por el aporte que brinda en el desarrollo de capacidades, habilidades y como base para la iniciación deportiva, además de su alto valor educativo es un importante medio de la Educación Física¹⁵.

1.2. Importancia de la Educación Física y de los juegos en el proceso docente educativo.

Johan Huisinga (1972) pensador que desarrolló y escribió una de las teorías más

¹⁵ Folleto de teoría y práctica de los juegos.

completas y serias acerca del juego, señala que el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas que tiene su objetivo en sí misma y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría.

J. Piaget (1959) estableció una de las más elaboradas concepciones acerca del juego dentro de los marcos del desarrollo intelectual por lo que después de sus estudios es imposible valorar el desarrollo intelectual sin tener en cuenta el papel que ejerce el juego en esta transformación. Él destacaba que el juego orientaba al niño/a de lo conocido a lo desconocido, de lo incompresible a lo comprensible para él, el juego era la expresión de un pensamiento nuevo aún débil que se fortalecería mediante acciones o vínculos del niño/a con el entorno.

También V.A. Niedostrasova (1972) destaca el juego no se desarrollan operaciones intelectuales aisladas, sino que de forma radical, cambia la posición del niño/a hacia el mundo que lo rodea y se forma un mecanismo de cambio de posición y coordinación de sus puntos de vista con otros posibles puntos de vistas, precisamente este cambio abre las posibilidades y vías para el paso del pensamiento a un nuevo nivel para la formación de nuevas operaciones intelectuales.

Bruner (1972) valora igualmente el significado del juego para el desarrollo intelectual señalando que en el curso del juego pueden surgir tales combinaciones y una orientación tal en sus cualidades, que pueden conducir a una posterior utilización de lo aprendido como instrumento para la solución de una tarea.

Oscar A. Zapata (1968) refuerza el criterio del autor al afirmar. Basta recordar que la actividad vital del niño/a es el juego, para comprender que bien orientados están los aprendizajes escolares por medio de juegos motores, se logran aprendizajes significativos que permitirán desarrollar los factores cognoscitivos, afectivos y sociales". Zapata, destaca además lo siguiente... es interesante notar que la posibilidad que tiene el maestro de generar el vínculo entre el material aprendido y los conocimientos previos del alumno/a, se puede lograr de la forma más natural y sencilla, por medio de juegos educativos los niños/as obtienen el mayor número

de experiencias y aprendizajes espontáneos, por el juego.

Por lo que el juego resulta un instrumento operativo ideal para que el maestro/a realice aprendizaje significativo en sus alumnos/as”.

Siendo el juego una expresión vital de la infancia, como instrumento educativo formativo, recreativo, debiendo estar presente en toda caracterización que se haga del niño/a como aspecto importante para ser, desarrollarse y aprender, el juego debe aparecer u ocupar un importante lugar dentro de la clase de Educación Física¹⁶.

Se puede concluir que los juegos, son un fenómeno histórico en el desarrollo social cultural de la humanidad y su diversidad es inmensa, todo ello se reflejan en todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trascendiendo los tiempos y los espacios, no conociendo las fronteras, su idioma pues cuando se juega no hay barrera para su comprensión; a través del juego resulta más fácil comprender cualquier información. Siendo el juego una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del niño/as como elemento formador y desarrollador caracterizado como un medio de educación pedagógica complejo.

Ahora cuando se trata del desarrollo multilateral de la personalidad y de la Educación Física como parte esencial en ese desarrollo, es necesario dejar esclarecido que sus objetivos, aunque van esencialmente dirigidos al desarrollo físico de los estudiantes también abarcan la transmisión de conocimientos teóricos, la formación de convicciones y el desarrollo de cualidades morales, sociales, e individuales de la personalidad, por lo que también forma parte de la interdisciplinariedad en el sistema nacional de educación, influye también en la educación político- ideológico de los alumnos/as y en la formación de convicciones comunistas. La participación de los alumnos/as en actividades de carácter social, por ejemplo en tablas gimnásticas, así como en el mantenimiento y el cuidado de las instalaciones deportivas; la actuación como monitores de la asignatura, o como árbitros, cronometristas y anotadores, son expresiones de la contribución a una actividad útil para el colectivo y para la sociedad. Durante la

¹⁶ Universalización de la Cultura Física. Teoría y Práctica de los Juegos. CD/ROM.

clase de Educación Física y deportes, el profesor analiza y emite juicios valorativos sobre los escolares, su tesón en el trabajo, su actitud política e ideológica, su espíritu combativo, y sobre las convicciones firmes en la justeza de las ideas comunistas que lo llevan a luchar, a defender con energía y coraje esas ideas. La Educación Física guarda una estrecha relación con la educación patriótica- militar porque sienta las bases de la preparación de los jóvenes para la defensa de la patria, desarrolla sus fuerzas potenciales y fortalece el espíritu combativo y de victoria durante la práctica de los juegos y competencias deportivas¹⁷.

Por lo que la clase de Educación Física, en los juegos y deportes, se produce un proceso de asimilación de conocimientos relacionados con la actividad físico-deportiva y también otros con asignaturas del plan de estudio, por ejemplo: El mundo en que vivimos, Ciencias Naturales, Historia, entre otras, lo que contribuye a su consolidación; al vincularlos a la técnica y la ejecución de los ejercicios físicos, favorece el desarrollo intelectual y repercute en la formación de una concepción científica del mundo en los estudiantes Y para lograr sus objetivos la misma se vale del juego, la gimnasia, y el deporte, los cuales conforman armónicamente relacionados, el contenido del plan de estudio de la disciplina dentro del Sistema Nacional de Educación, y en el caso específico de los juegos su gran valor psicológico y pedagógico los ha convertido en un factor importante en la formación de la personalidad socialista.

Sobre la importancia de los juegos, para lograr una educación integral se pronunciaron otros investigadores importantes como: Miguel de Montaigne, Mulcaster, R , Tomás, T , Campenella, T, Gutsmuths, el que escribió un libro con más de 100 juegos, Froebel, F, Ludwin, F, Johos, Amorós, F, Linj, P, Arnold, T, Marcy, L, etc. El pedagogo Cubano el Doctor Alfredo. M. Aguayo, también le concedió gran importancia e interés a la actividad lúdica, en tal sentido destacó que el juego constituye un motivo y factor de desarrollo en la educación integral del individuo que puede y debe utilizarse en todas las enseñanzas de la escuela. Las investigaciones referenciadas en la introducción, evidencian que para lograr

¹⁷ IDEM.

una educación integral es imprescindible la Educación Física y dentro de ella los juegos. Sin embargo todos estos logros en el capitalismo, no están al alcance de toda la población, por el contrario se han convertido los Juegos Deportivos, en un lucro de los patrocinadores, que pagan altas sumas a los atletas, pero cuando estos no obtienen los logros y triunfos esperados quedan desamparados y fuera de los clubes. Donde los juegos se convierten en un medio de propaganda, de los grandes monopolios dedicados a la fabricación y venta de artículos deportivos, que utilizan los jugadores más famosos por los resultados obtenidos a nivel mundial como propaganda de estos.

Los clubes privados construyen áreas deportivas en sus instalaciones pero con limitaciones de participación ya sea por el color de su piel, su raza o simplemente su economía, por lo que se convierten los juegos en un medio de discriminación. No se puede negar que los juegos como medio de la Educación Física, han alcanzado un lugar importante pues son utilizados en la enseñanza pública y se forman especialistas de alto nivel para el desarrollo de ellos.

En Cuba los juegos toman su verdadero valor educativo y formativo, por ser un derecho de todo el pueblo plasmado en la constitución de la república, utilizado para formar hombre y mujeres fuerte, saludable y sobre todo para garantizar la salud y el bienestar del pueblo¹⁸.

Con todo lo antes expuesto sobre la historia de los juegos, se puede valorar que el juego es un fenómeno social; que surge y se transforma con la sociedad, que responde a los intereses de clases, y constituyen una necesidad para el hombre, siendo parte de la vida del hombre, desde su forma más simple hasta las más complejas, en la misma forma que el hombre se ha ido desarrollando, el juego lo ha hecho igual.

Tanto a nivel escolar como extraescolar, la iniciación en cualquier tipo de juego, debe llevarse a cabo en las edades correspondientes a la educación infantil, para proseguir durante el desarrollo del niño/a en los diferentes ciclos posteriores. Esta actividad favorece varios aspectos educativos de las personas tales como:

- 1 Integración en el grupo en los primeros fundamentos de la comunicación entre

¹⁸ IDEM.

sus iguales.

2 Conocimiento y desarrollo corporal en la coordinación dinámica general y la lateralidad, al utilizar todos los segmentos corporales.

3 Sentido rítmico a través de las danzas los niños/as se familiarizan con las pulsaciones, acentuaciones, pausas, asociadas a los movimientos.

4 Estructuración espacial a través de las distintas formaciones grupales los alumnos/as descubren el espacio corporal propio y el espacio próximo.

5 Estructuración temporal en los diferentes desplazamientos y cambios de velocidad en el juego, hacen que los alumnos/as conozcan las duraciones, velocidades y ritmos en las distintas actividades.

6 Enriquecimiento del lenguaje mediante los diálogos en los juegos adquieren un lenguaje natural, practicando la correcta forma de articular, realizando la fonación y memorizando las palabras.

7 Formación integral de la persona los valores educativos de los juegos populares se pueden dividir en tres áreas:

a) Motora

- ☐ Desarrollo de la resistencia orgánica y muscular (carreras, persecuciones, saltos...)

- ☐ Desarrollo de la fuerza y potencia (transportes, luchas, ataques y defensas).

- ☐ Trabaja la flexibilidad (equilibrios, balanceos, movilidad de articulaciones).

b) Psicomotora

- ✓ Aumenta la coordinación dinámica general (ajuste a situaciones variadas, creación de nuevas respuestas).

- ✓ Desarrolla la percepción corporal (conoce los segmentos corporales y la posibilidad de movimientos).

- ✓ Se produce un ajuste postural (según los gestos y acciones en el juego).

- ✓ Organiza la representación espacio-temporal (evoluciones en espacios variados y con ritmos diferentes).

c) Sociomotora

- ✓ Se produce una colaboración grupal.

- ✓ Existe un espíritu de iniciativa.

✓ Consigue su propio control emocional¹⁹.

Características de los juegos. Implicaciones educativas²⁰.

☐ Actividad espontánea natural

El ser humano desde que nace utiliza el movimiento en pro de un desarrollo armónico. Por su naturaleza, el hombre necesita actividad física y ésta se identifica desde los primeros estadios evolutivos con la actividad lúdica, el juego como elemento imprescindible para el desarrollo y aprendizaje de multitud de factores.

☐ Actividad generadora de placer

Las sensaciones placenteras del juego sólo pueden ser entendidas dentro del propio juego. Son muchas las razones por las que el hombre se siente atraído por el juego y multitud los factores que en él se desatan. Sin embargo, la sensación de placer, de sentirse bien, de ser feliz, es un elemento que siempre está presente y se va acrecentando ante la situación de alcanzar el éxito.

☐ Libertad

Término tan ansiado por todos y cuya realidad nos gustaría alcanzar, se encuentra en el juego de una forma mágica. La actividad lúdica encierra un maravilloso mundo imaginario; por él sentimos la actividad libre y, lo más importante, somos libres realizándola.

☐ Espacio – Tiempo.

Todo juego, al igual que cualquier actividad cotidiana, están condicionados en el espacio y en el tiempo, no obstante, como podemos deducir de la secuencia del juego, es el propio individuo el que estipula los factores espacio-temporales en función de la edad, las características del individuo y de los objetivos que se pretendan.

☐ Reglamentación

Si analizamos nuestra sociedad, podemos comprobar que las normas, leyes y pautas presiden todo y a todos. En el juego, como hecho social que es, las reglas son elementos imprescindibles que varían y se adaptan en función del grupo al

¹⁹ Consideraciones didácticas para la aplicación de los juegos populares en el currículum de Educación Física en primaria. Gerardo Navarrete Morales y Lisardo Domingo Blanco. Pág. 2.

²⁰ IDEM

que van destinados. Lo importante no es la existencia de un mayor o menor número de reglas, sino que éstas sean aceptadas por todos y cada uno de los participantes como hechos lógicos, comprensibles, que tienen una razón de ser y actúan en pro de un buen desarrollo de la actividad. Este es un factor muy positivo para la interpretación de las reglas.

□ Educación. Desarrollo de la personalidad

a- Aspecto motriz

- 1 Favorece el desarrollo del niño/a, en su dinámica propia, es decir, favorece el crecimiento y la salud.
- 2 Los juegos escogidos y organizados responden a la demanda de estímulos en las funciones cardiorrespiratorias.
- 3 Permiten a las conductas motrices afinarse y diversificarse: juegos múltiples en situaciones variadas.
- 4 Desarrolla capacidades de percepción, acción y adaptación.

b. Aspecto cognoscitivo

- 1 La aceptación de las reglas cada vez más elaboradas suscita el desarrollo del pensamiento táctico.
- 2 El niño/a, captando informaciones cada vez más numerosas se hace capaz de prever, de pasar rápidamente del presente al futuro, examinar las soluciones mentales a los problemas planteados, la presencia del otro, le obliga a una adaptación continua.

c. Aspecto socio -afectivo

El niño/a atravesará gracias al enriquecimiento progresivo de las relaciones interindividuales los siguientes estadios: egocentrismo, cooperación, plena cooperación. El juego asegura el aprendizaje de relaciones sociales en unas condiciones irremplazables de vida de grupo rica y dinámica.

□ Recuperación

Ante la sociedad sedentaria, mecanizada, competitiva, la biotipología del ser humano que está hecha para el movimiento, utiliza la actividad físico-lúdica para satisfacer sus necesidades y recuperación de la fatiga causada por el quehacer diario.

☐ Dramatización

Con el juego reproducimos acciones, creamos, escenificamos, sintiendo e identificándonos con todos y cada uno de los movimientos y emociones; de esta forma el mundo propio del juego se sitúa paralelo al mundo real del que se extrae lo que le interesa aprendiendo de él y preparándose para él.

☐ Relajación

Al igual que el juego recupera del trabajo diario, también relaja; desde el momento en que planteamos la actividad como un resorte para dar rienda suelta a nuestro cuerpo y nuestra mente, aislándonos por ese momento.

☐ Trabajo: creación - recreación

Dentro del tiempo total de que dispone el niño/a, el juego es su actividad más importante y la más seria; con ella aprende y se relaciona creando su propio mundo y sus propias estructuras, bien siendo de fantasía, o reproduciendo el mundo de los adultos, lo cual incrementa su capacidad creadora. Donde el mismo es un tipo peculiar de actividad que tiene un gran significado formador y educativo en la vida de las personas. Los juegos tienen la mayor importancia en la infancia, son una actividad consciente en la cual ellos realizan su necesidad de actividad que aún no puede expresarse en forma de trabajo, les proporciona a los niños/as las vivencias más reales y vitalmente importantes. Para ellos jugar significa actuar, despertar sentimientos, deseos, la aspiración de realizarlos, sentir, percibir y representar de manera creadora el mundo en su imaginación. En el desarrollo individual del hombre y la mujer, primero está el juego y después el trabajo, tiene un valor de uso, es útil para la formación de la personalidad y tiene, por lo tanto, una gran significación pedagógica.

Todos los juegos, si están organizados de manera correcta, constituyen un excelente medio para el desarrollo integral de los niños/as y de las niñas, contribuyen tanto al desarrollo físico como intelectual, perfeccionan los procesos de percepción, atención, pensamiento e imaginación creadora, forman la voluntad y el carácter, enseñan a realizar acciones colectivas y favorecen la unificación de los esfuerzos comunes para resolver algunas tareas, educando los sentimientos de amistad y compañerismo. Los juegos ayudan a los niños/as a comprender más

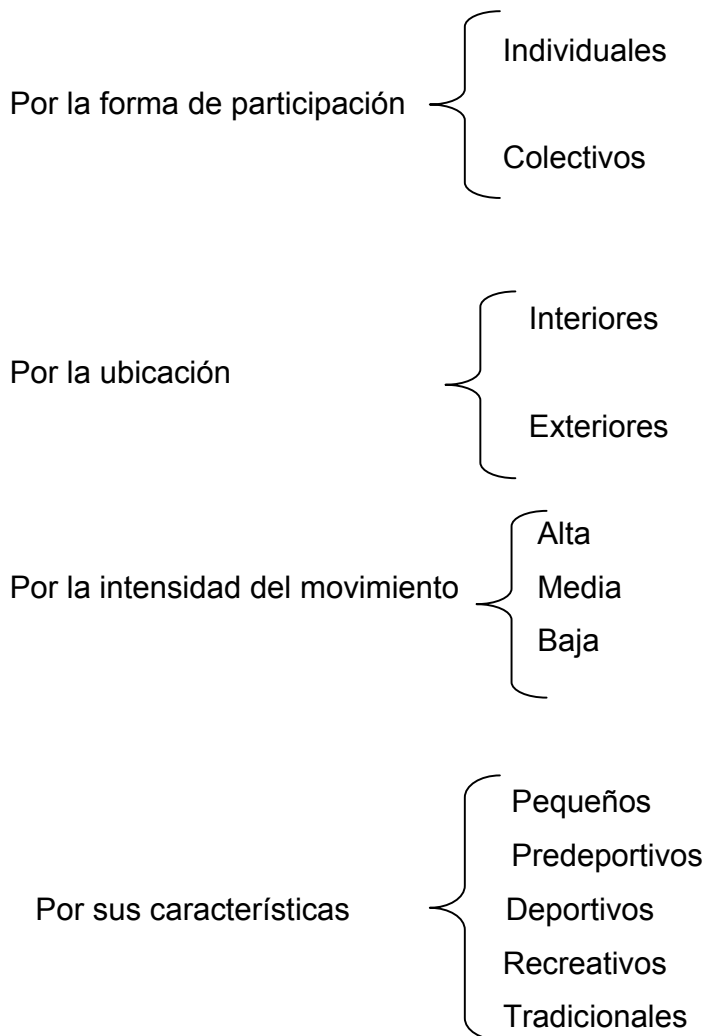
profundamente sus pensamientos y sentimientos, a pensar con más claridad y sentir con más profundidad a partir de las vivencias que se les presentan en los diferentes tipos de juegos:

- ☐ Juegos constructivos (con arena, cubos, etc.)
- ☐ Juegos de argumentos (el ferrocarril, a la escuela y otros).
- ☐ Juegos al aire libre (los escondidos, la gallinita ciega y otros).
- ☐ Juegos didácticos. Se utilizan para transmitir o ejercitar conocimientos.
- ☐ Juegos intelectuales: son utilizados en las edades escolares; generalmente se distinguen por la saturación emocional, que se expresa en el buen humor, en el transcurso agudo de los procesos intelectuales, en la tensión mental y en la alegría de vivir. Su importancia educativa se encierra en el hecho de que perfeccionan las capacidades intelectuales de los educandos, desarrollan la independencia, coadyuvan al desarrollo de los hábitos de las acciones colectivas, los sentimientos de compañerismo, y enseñan a mantener la disciplina.
- ☐ Juegos motivacionales: Son juegos sencillos, preferiblemente conocidos por los niños, de pocas reglas, con una carga física que no sea intensa y de corta duración, incorporan al niño/a a la actividad de una forma amena, agradable y la voz dinámica. Estos juegos deben permitir que participen la mayor cantidad de niños/as de una vez.
- ☐ Juegos de preparación: Son juegos que responden a la preparación de los planos musculares que más se van a ejercitar en la parte principal y pueden tener una duración de 3 hasta 7 minutos, pueden utilizarse tanto juegos pequeños como predeportivos como parte del calentamiento al inicio, al final o sustituirlo, no obstante los juegos más utilizados en esta parte son los pequeños.
- ☐ Juegos predeportivos: Son aquellos que contienen en su desarrollo aspectos de la técnica de los elementos técnicos de cualquier deporte, a partir de 4to grado son muy utilizados por constituir contenidos de los programas de Educación Física.
- ☐ Juegos de capacidad: Están destinados para el desarrollo de capacidades físicas en el tiempo de Gimnasia Básica, se realizan fundamentalmente Juegos Pequeños y se ubican al inicio o final de la parte principal, en dependencia de la

capacidad que se esté trabajando. Estos garantizan un alto nivel de desarrollo.

□ Juegos tranquilizantes o de recuperación: Se utilizan para recuperar al organismo, son juegos Pequeños, sencillos de pocas reglas y corta duración.

Además los juegos se clasifican:



Algunas características que se repiten prácticamente en todos estos juegos son²¹:

1. Son jugados por los niños/as por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños/as quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.
2. Responden a necesidades básicas de los niños/as.
3. Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables.

²¹ Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Lic. María Regina Ofele.

4. No requieren mucho material ni costoso, son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar.
5. Los juegos tradicionales han ido adquiriendo unas señas únicas a través de los tiempos, que han hecho posible englobarlos en un bloque diferente al de los demás tipos de juegos (alternativos, adaptados, inventados, predeportivos).
6. Se mezcla la actividad motriz con cuentos o leyendas que son contados o recitados.
7. Existe una incertidumbre que produce un interés en los participantes, ya que además de realizar las destrezas y habilidades físicas debe recitar o cantar el verso correspondiente, teniendo sanción si se produce un error en cualquiera de los dos aspectos.
8. Los personajes y situaciones del juego están muy relacionados con los personajes y situaciones de los cuentos: Madre: dirige el juego; Castillo o casa: lugar seguro; Rey o capitán: manda o castiga. Dirige el juego; Diablo o bruja: ataca, secuestra; Animales salvajes: atacan, se alían con el diablo; Reina: perdona, aunque también puede ser malvada; Palabras clave: salvan el peligro o a un compañero.

1.3. Etapas de aplicación de los juegos en los estadios evolutivos²²

PRIMERA ETAPA (1er y 2do grado)

Se dan pocas relaciones de ayuda y cooperación. Los niños/as jugarán en compañía de otros pero a un nivel individual. Gustan los juegos basados en el descubrimiento y la exploración. Respeto a las relaciones de coordinación motriz: Juegos individuales. Juegos de equipo con adición de acciones.

Juegos de grupos organizados. Respecto a las relaciones de oposición motriz: Juegos de tareas. Juegos de persecución.

SEGUNDA ETAPA (3er y 4to grado)

Toma mayor interés la dimensión colectiva. La noción de ayuda interviene cada vez más. Empieza a interesarse por la adquisición de habilidades específicas. Hay un interés por la superación de su propio tanteo y establecen requisitos

²² Consideraciones didácticas para la aplicación de los juegos populares en el currículum de Educación Física en primaria. Gerardo Navarrete Morales y Lisardo Domingo Blanco

individuales. Respecto a las relaciones de coordinación motriz: Juegos de grupos organizados. Juegos de equipo con adición de acciones en un campo y coordinación de acciones en el otro. Respecto a las relaciones de oposición motriz: Juegos de persecución en general.

TERCERA ETAPA (5to y 6to)

Hay una organización social más acusada. Existe un pensamiento táctico y una anticipación permanente: Prosigue la adquisición de la destreza personal pero con más cooperación con los demás. Existe un interés por confeccionar sus propias reglas y respetarlas. Respecto a las relaciones de coordinación motriz: Juegos de equipo con coordinación de las acciones individuales en los dos campos. Paso rápido de un estado de atacante a uno de defensor, y recíprocamente. Respecto a las relaciones de oposición motriz: Juegos de persecución con y sin balón. Juegos de oposición general: grandes juegos deportivos.

Su aplicación en las clases de Educación Física puede realizarse con muchas variantes, en dependencia de las tareas que deban resolverse, ejemplo: En la parte inicial de la clase se pueden resolver tareas planteadas utilizando juegos de carreras, lanzamientos, saltos, etc., con vistas a preparar el organismo a la actividad que van a realizar en la parte principal. En la parte principal se puede incluir juegos, ya sean deportivos o predeportivos, cuando queremos enseñar algún elemento fijarlo o perfeccionarlo, además de los ejercicios fundamentales, en este caso se aplica al final de esta parte. En la parte final de la clase la tarea fundamental es realizar actividades que atribuyan a la recuperación del organismo. Se utilizan fundamentalmente juegos rítmicos, danzas, juegos recreativos de movimientos ligeros. Por lo que podemos resumir planteando que los juegos se deben incluir en las tres partes de la clase.

La estructura psicológica de los juegos infantiles se caracteriza por una serie de particularidades:

1. Creación libre e iniciativa personal del niño/a. Esto no significa que no existan obligaciones y reglas que deban obedecerse; sin embargo, la libre manifestación de la actividad que comienza, se continúa y termina por deseo propio.
2. Carácter activo de la actividad. El juego nunca puede contar de repeticiones

mecánicas de cualquier acción.

3. Saturación emocional. Los niños/as experimentan los sentimientos más diversos; gozo y alegría por la satisfacción de la necesidad de manifestar la propia actividad. Los juegos infantiles van acompañados de sentimientos sociales: amistad, compañerismo, ayuda mutua; de sentimientos estéticos, relacionados con el ritmo de los movimientos, lúdicos, de elementos de la creación artística.

Para obtener buenos resultados, el profesor al seleccionar el juego debe tener en cuenta los siguientes aspectos²³:

1. El tipo de actividad en que van a ser utilizados, ya sea en la clase de Educación Física, en el entrenamiento deportivo, gimnasia matutina, gimnasia básica, actividades recreativas, entre otras, ya que cada una tiene tareas bien planificadas.
2. Las particularidades, intelectuales y físicas de cada edad, del sexo, como exigencias básicas en la selección de uno u otros juegos que permiten ejercer una influencia correcta y relación con el desarrollo del niño/a.
3. Se debe tener en cuenta el desarrollo motriz del juego, basándose en los movimientos predominantes que posibiliten ir orientándolos fundamentalmente en función de la enseñanza de los deportes.
4. Su influencia educativa ya que el profesor debe fijar para cada juego objetivos concretos con el fin de desarrollar continuamente las capacidades físicas y mentales de los niños/as.
5. Conocer previamente el material que se va a necesitar y disponerlo con tiempo suficiente.

¿Qué se debe favorecer en el juego?

El juego debe contribuir a que la educación sea entendida por el alumno/a como un regalo y no como una amarga obligación”.

1. Creatividad

La persona creativa tiene una vivencia del Yo positiva, rica en ideas y experiencias valiosas. Esta persona posee la energía que le permite la superación de las dificultades, está motivado, alegre, vitalista y optimista.

²³ IDEM

2. Identidad personal.

A través del juego hay que posibilitar al alumno/a a ejercitarse en aquello que tiene que llegar a ser, experimentar lo que es necesario aprender. Respetar a las distintas personalidades, ser tolerante, sincero y tener seguridad, como punto de partida para relacionarse y comprender a los demás. Valor para arriesgarse, fuerza en el dominio de las dificultades, aprendiendo a través de los éxitos y fracasos.

3. Cooperación

Participar y cooperar en tareas comunes representa el origen de la evolución social, de la igualdad y la comprensión. El juego cooperativo es el mejor camino para aprender a compartir y para darles importancia a los demás.

4. Homogeneidad

A la hora de formar grupos o equipos hay que procurar que no existan prácticamente diferencias entre ellos, intentando que todos los alumnos/as se relacionen con los demás. Promover el conocimiento de los otros, y la comprensión y aceptación de todos sus compañeros, entre ellos y con el resto de la sociedad.

5. Profesor, uno más del juego

El docente debe participar en el juego, motivando y animando constantemente al alumno. Compartir es mejor que imponer. Los alumnos/as se sentirán más cómodos y el profesor descubrirá in situ los problemas del juego, siendo más fácil solucionarlos.

6. Material creativo

Los juegos suelen enseñar la manipulación de objetos y el dominio de materiales necesarios en la vida. Lo ideal es que sea el alumno/a el que fabrique sus propios materiales para juegos, que la ayudará a conocer las etapas de producción del material, entrenará la motricidad fina a través de la manipulación de herramientas, y conseguirá adquirir una mayor responsabilidad y respeto hacia el producto final.

¿Qué se debe evitar en el juego?

1. Eliminación: Aparta del juego a los alumnos/as con menor capacidad por lo que les limita su desarrollo.

2. Monotonía: Las excesivas repeticiones llevan al alumno/a al aburrimiento. Se debe procurar una gran variedad de juegos y que los alumnos/as participen en la preparación de los mismos, permitiéndoles variantes aportadas por ellos.
3. Discriminación genérica, ningún juego debe ser sexista. Fomentar la cooperación en los juegos sin discriminación de ningún tipo (sexo, raza, color o clase social).
4. Dirección autoritaria: El juego debe ser democrático, comprensivo y libre. Se les dará posibilidades a los alumnos/as para dirigir el juego.
5. Diferenciación por edad: Los juegos pueden utilizarse en cualquier edad, adaptando las reglas, terrenos de juego y materiales a las características de los alumnos.

Implicaciones a tener en cuenta para la organización didáctica del juego.

1. Tener en cuenta que intervengan todos en la actividad y que haya mucho movimiento.
2. Analizar la reglamentación del juego.
3. Exigir lo que sea capaz de efectuar con respecto al grupo.
4. Contemplar dentro del juego el desarrollo de las capacidades sociales, éticas, en función de la actividad física.
5. Intentar que los juegos representen vivencias que los hagan recordar con agrado.
6. Procurar tener en cuenta las iniciativas individuales.
7. Pedir opinión a los participantes sobre las variantes.
8. El profesor ha de preparar concienzudamente la actividad lúdica.
9. Crear situaciones que hagan desear realizar la actividad lúdica.
10. Es conveniente que todo juego vaya precedido de una explicación y demostración.
11. De acuerdo con el desarrollo combinar las formas motoras básicas.
12. Con el fin de mantener el interés, procurar que cada juego tenga algo nuevo.
13. Es aconsejable que los juegos presenten pequeños problemas.
14. Ayudar con palabras de elogio a los individuos que tengan dificultades para integrarse en el grupo.

15. Exigir de la actividad lúdica una estructuración adecuada en base a los medios y a la intervención de las personas.

16. Procurar que todas las esencias y contenidos del juego sean presentadas proporcional y equitativamente según el grado de desarrollo del individuo.²⁴

Teniendo en cuenta todos estos aspectos antes señalados permite la utilización más efectiva de los juegos que por su valor psicológico-pedagógico se han convertido en un factor importante en la formación de la personalidad, ya que contribuyen tanto al desarrollo físico como intelectual, además perfeccionar los procesos de percepción, atención, pensamiento e imaginación creadora, forman la voluntad y el carácter, enseñan a realizar acciones colectivas y favorecen la unificación de los esfuerzos comunes para resolver algunas tareas, educando los sentimientos de amistad y compañerismo.

Los juegos ayudan a los niños/as a comprender más profundamente sus pensamientos y sentimientos, a pensar con más claridad y sentir con más profundidad. Es un tipo peculiar de actividad que tiene un gran significado formador y educativo en la vida de las personas, con mayor importancia en la infancia, es una actividad consciente en la cual ellos realizan su necesidad de actividad que aún no puede expresarse en forma de trabajo y son muy diversos ya que están relacionados con los tipos más diferentes de actividad. Las propias condiciones exigen que el niño/a se concentre en los objetos que están dentro de la situación lúdica, así como también en el contenido de las acciones realizadas y del argumento.

Además de lo antes planteado desarrolla la comunicación, los estímulos emocionales, mueve al niño/a hacia una concentración y memorización, a la creación de situaciones lúdicas y de las acciones de esta, también ejercen una influencia constante en el desarrollo de la actividad intelectual.

Se puede expresar que los juegos didácticos, por su contenido, sus reglas y métodos utilizados para su desarrollo son elaborados especialmente con fines instructivos. Desde el momento en que todas las condiciones del juego didáctico son determinadas por el educador, dicho juego no constituye el

²⁴ Universalización de la Cultura Física. Teoría y Práctica de los Juegos. CD/ROM.

resultado de la libre creación de los niños/as, por eso con frecuencia no reciben el nombre de juego, sino de clases lúdicas, es decir, se ve en ellos una forma especial del proceso docente, llevado a cabo mediante el método del juego, no obstante son juegos variados, recreativos, que despiertan interés, por lo que al niño/a no le parecen una clase obligatoria, sino un peculiar entretenimiento.

Por lo que en las escuelas primarias se debe reflexionar acerca de aquellos conocimientos y contenidos necesitados de una adecuada sistematización desde un punto de vista interdisciplinario para trazar estrategias conjuntas que permitan cumplir con este propósito teniendo en cuenta lograr una adecuada motivación en los/as educandos dando respuesta a las siguientes interrogantes.

1. ¿Qué tipo de actividades motivan con mayor frecuencia a los estudiantes para el aprendizaje de determinados contenidos?
2. ¿Cuáles son las contradicciones que se presentan en el proceso docente educativo de cada asignatura sobre el aprendizaje de conceptos y otros conocimientos generales?
3. ¿Cómo influyen en ellos los juegos u otras actividades de motivación que utilizan los docentes en sus actividades?
4. ¿Saben valorar los maestros y maestras el significado de los juegos para la formación integral de los educandos?

A todas estas interrogantes se les da respuesta con un correcto análisis y tratamiento de las características psicológicas de los niños/as de esta enseñanza lo que contribuye a la búsqueda de soluciones amenas y efectivas que favorezcan su formación integral y para ello no se puede olvidar el papel protagónico de juego en la formación de la personalidad de niños/as a partir de la potenciación de una Cultura General Integral que debe comenzar a formarse desde los primeros grados preparando a los futuros/as ciudadanos/as para vivir de forma armónica en la sociedad sabiendo en cuenta que entre mayor sea la cultura que posean las personas mejor será la sociedad del futuro, téngase en cuenta lo planteado por Lorenz, K., (1995), "los humanos formamos una especie que ha evolucionado en sociedad al igual que otras muchas especies nos agrupamos para salvaguardarnos del instinto sexual, para asegurar la descendencia; de cualquier

modo, el hecho es que la vida comunitaria ha marcado nuestra trayectoria evolutiva siendo la cultura la producción más sofisticada y humana que hemos logrado forjar como criaturas sociales. La cultura, que se fue modulando a medida que lograban nuestros antepasados experimentar determinadas conductas que se manifestaban adecuadas para adaptarse a las exigencias del medio, ha pasado de ser un catálogo relativamente simple de comportamientos y costumbres a convertirse, después de milenios, en un complejo sistema de signos y símbolos que representan, no tan sólo un programa integrado de conducta individual y colectiva, sino de toda una cohorte de creencias y valores, de sistemas de pensamiento y representación simbólica o de saberes y recursos tecnológicos que convierte a los procesos de socialización e integración social en un costoso y largo período de enculturación, de adaptabilidad a la cada vez más compleja y diversa cultura humana”.

En la medida que la cultura y las sociedades que la acogen se han ido haciendo más complejas, los procesos de adaptabilidad social y enculturación se han hecho más costosos. Si en los tiempos de las agrupaciones primitivas recolectoras de alimentos (Gordon Childe, V., 1975) aprender a vivir en armonía con el grupo y el entorno era relativamente simple porque los estímulos para aprender se suscitaban a partir del jugar exploratorio y del juego social, siendo los aprendizajes contextualizados, porque lo que se aprendía eran formas de comportamiento a aplicar en el mismo medio y con la misma función que se desarrollaba en los juegos y pasatiempos lúdico festivos; en las sociedades contemporáneas se han creado las instituciones escolares para llevar a cabo esa función, que antaño pertenecía a todo el grupo, alejándose cada vez más de aquello que conforma la realidad vital de los individuos que pretende educar.

La sociedad contemporánea es compleja y diversificada, se ha construido a partir de una especificidad funcional que atañe prácticamente a cada individuo; la vida comunitaria se ha diseminado de tal modo que la familia se ha convertido en una célula social reducida a su mínima expresión (la pareja, la pareja y algún descendiente, un sólo individuo); las formas de relacionarse están tan formalizadas que requieren de un largo período de aprendizaje y los saberes y

técnicas (códigos, símbolos, preceptos...) que hay que aprender para vivir en sociedad de forma solvente y segura, son tan abstractos y sofisticados, que las instituciones docentes ofrecen a sus escolares un largo catálogo de aprendizajes descontextualizados.

Esta situación ha provocado que la institución escolar se haya convertido en un lugar poco atractivo para niños/as y jóvenes, en donde se ven sometidos a aprender un largo y complejísimo catálogo de saberes que no entienden, ni saben si los lograrán aplicar alguna vez en su vida, donde tan sólo les enseñan a resolver problemas cuya solución ya es conocida de antemano por los adultos; institución que les obliga a memorizar con no pocos esfuerzos toda una serie de signos y símbolos altamente complejos, cuyo aprendizaje está sometido a un riguroso control sistemático, generador, en no pocas ocasiones, de angustia y tensiones, y que utiliza para el estímulo de la curiosidad, de natura altamente desarrollada en nuestra especie, abstracciones ininteligibles o apelaciones morales que crean desazón y falta de seguridad personal.

La escuela puede convertirse en un lugar y un tiempo para la alegría, el encuentro interpersonal, la creación, el estímulo de la curiosidad que movilice el afán por aprender y generar nuevos saberes. Aprender es uno de los grandes retos de la vida humana, pero también uno de los grandes placeres.

La Educación Física dispone de la llave maestra que puede hacer cambiar el signo de este lamentable proceso de burocratización y degradación académica. Ya señalaba J. Ulmann (1982), que la Educación Física configura su ámbito pedagógico a partir del eje dialéctico natura-cultura. De una parte, la educación es la acción de una cultura sobre una naturaleza, de otra, la Educación Física se justifica por el hecho de que es un aspecto de la formación indispensable para toda educación al formar parte de la cultura. El jugar espontáneo, exploratorio y experimental es una actitud de los niños/as fijada en sus gametos a partir de una evolución milenaria, la naturaleza no hace estas cosas de modo gratuito. Generar y plantear situaciones lúdicas, en donde este jugar exploratorio se manifieste, podría constituir un *modus operandi* habitual para todos los pedagogos y padres. Estimular y organizar momentos para el pacto lúdico, para jugar en sociedad,

podría también convertirse en un proceder habitual en los pedagogos encargados de educar lo físico.

Mediante situaciones lúdicas, tratando de estimular, aunque no requiere de grandes esfuerzos, el jugar espontáneo de los alumnos/as o mediante sugerencias y propuestas de juegos más elaborados y contruidos. El juego en sus múltiples expresiones, por su carácter ambivalente, espontáneo, libre, flexible, gratuito y tolerante permite ser contruido, destruido y reconstruido, siempre y cuando se sitúe en el marco de una experiencia pedagógica creativa e innovadora²⁵.

En el caso específico de Cuba todas estas acciones están dirigidas a lograr la formación de una Cultura General Integral que permita la construcción de una sociedad verdaderamente emancipada para ello el Estado Cubano garantiza la entrega gratuita de los libros de texto, cuadernos, lápices y el material escolar a todo el universo de los escolares. Cada año a los graduados de la enseñanza técnico-profesional y universitaria se le garantiza trabajo, se organizan anualmente los juegos escolares nacionales escolares en los cuales participan los alumnos atletas del país pero es un requisito indispensable que mantengan una disciplina correcta y alcancen resultados académicos positivos, además se realizan competencias del Movimiento de Pioneros Exploradores del nivel de base hasta el nacional y otras muchas actividades que potencian la formación de los/as educandos. Esto se debe a la política educativa que responde a los intereses del estado en correspondencia con su sistema social en respuesta al legado martiano: "Educar es depositar en cada hombre toda la obra humana que le ha antecedido, es hacer a cada hombre resumen del mundo viviente hasta el día en que vive y es ponerlo a nivel de su tiempo para que flote sobre él y no dejarlo debajo de su tiempo, con lo que no podrá salir a flote; es preparar al hombre para la vida".²⁶

Como se aprecia existe una clara intención de alcanzar altos resultados educativos aunque por diversas razones no siempre resultó así.

Finalizando este análisis hay que señalar que el juego tiene una importancia relevante para motivar a los niños niñas hacia la formación de una Cultura General

²⁵ IDEM.

²⁶ MARTÍ, J. Obras Completas. Nuestra América. (t.8).

Integral porque:

1. Mejora en general sus facultades.
2. Mayor equilibrio emocional (control de impulsos)
3. Fortalece su voluntad y aumenta la responsabilidad.
4. Desarrolla la imaginación.
5. Mejora el espíritu de superación.
6. Apertura social.
7. Incrementa la capacidad creadora.
8. Ayuda a agudizar la atención.
9. Equilibrio de actividad mental y física.
10. Es positivo para la interpretación y respeto de las normas

Por todas estas razones y sólidos argumentos es que se propone un juego didáctico para dar solución al problema planteado en la presente investigación.

II. El juego didáctico para la motivación hacia la adquisición de conocimientos generales en el centro primario Manuel Ascunce.

En este capítulo a partir de los resultados de los instrumentos iniciales y fundamentado en la revisión bibliografía realizada se describe una propuesta de juego didáctico que por sus características y estructura contribuye a potenciar la formación de la Cultura General Integral utilizando conocimientos generales que llegan a los/as alumnos/as a través de las diferentes asignaturas y otras actividades.

2.1- Análisis de los instrumentos iniciales.

En el proceso de determinar las principales insuficiencias y deficiencias el investigador utilizó la observación a clases y a matutinos, (ver anexo 1 y 2) se pudo apreciar que en estas no siempre se establece la relación intermateria, se utilizan muy poco las figuras históricas para desarrollar valores, en ninguna de las clases observadas se incluyeron temas relacionados con la cultura nacional o sus figuras, lo mismo ocurre en el caso del deporte, ni tampoco se utilizan situaciones relacionadas con la Educación Física y el deporte para estimular las reflexiones y análisis de los niños/as por ejemplo elaborar problemas, solo se recomiendan juegos didácticos de computación para enfrentar las dificultades que se presentan de forma general se aprecia que las potencialidades de los juegos y la Educación Física en la transmisión de valores y en el desarrollo intelectual son obviados de manera sistemática.

En el caso de los matutinos se aprecia que los maestros/as no siempre tienen presente las efemérides más significativas para dirigir el debate en los matutinos, también se aprecia que los niños/as se interesan por el tema del deporte pero a la vez no recibe todo el apoyo y estímulo por parte de los maestros/as de igual forma ocurre con la cultura nacional, desde lo cuantitativo se puede observar en el (anexo 4), los resultados observados de un total de 12 clases y 16 matutinos (anexo 5).

En los análisis de los resultados iniciales obtenidos en cuanto al diagnóstico realizado se pudo constatar los siguientes resultados positivos.

2do grado (ver anexos 3 - tabla)

En la preguntas 2 alcanzaron el 60% de respuestas correctas, de 5 niños/as que participaron 3 respondieron bien, José Martí es uno de nuestros héroes que más

conocen e identifican correctamente los niños/as de cualquier grado.

En la pregunta 18 el 80% de las respuestas fueron correctas, respondieron correctamente 4 niños/as de 5 evidenciando lo que se refiere anteriormente y que la Edad de Oro la conocen los niños/as desde los primeros grados

También se pudo constatar los siguientes resultados negativos.

En este grado se observa que los resultados negativos predominaron en la mayoría de las preguntas en la 1—20% esta trata sobre nuestra localidad y solo 1 de los 5 que participaron respondió correctamente, en la 3—0% sobre Carlos Manuel de Céspedes se pudo apreciar que lo confunden con otros héroes independentistas, la 4—20% trata sobre conceptos de Educación Física, la 5---0% sobre el mártir de la escuela, la 6---20% sobre Antonio Maceo en este caso lo confunden con otros héroes independentistas, la 7---20% sobre deporte, la 8---40% sobre Camilo, la 9---40% sobre la muerte del Che confunden el país donde murió, la 10---0% trata sobre la capital de nuestro país y ellos tienden a confundir diferentes ciudades o municipios, la 11—0% sobre el Himno Nacional se debe fundamentalmente a la confusión que se les presenta entre diferentes patriotas, la 12---0% sobre deportes, la 13---0% sobre Maceo el mismo caso reiterado anteriormente, la 14---0% sobre el primer pionero mártir, la 15---20% sobre el Che igualmente lo antes mencionado, la 16---20% sobre nuestra provincia, la 17—0% sobre deporte, la 19---40% sobre nuestro municipio y la 20---0% sobre el Comandante en Jefe.

3er grado (Ver anexos 3 - tabla)

Al igual que en 2do grado las preguntas 2 y 18 fueron respondida correctamente mayoritariamente en este caso de 3 niños/as 2 acertaron al igual que en las preguntas 6 y 15 que tratan sobre Antonio Maceo Y Ernesto Che Guevara respectivamente lo que indica que en este grado ya van identificando con más claridad a otros personajes históricos.

En este grado se comprobaron tres niños/as y se le adicionaron cinco preguntas que no se incluyeron en 2do en las mismas ningún niño/a contestó correctamente; de estas interrogantes la 21, 22, 23 y la 25 tratan elementos sobre deportes que los niños/as deben conocer como parte de su formación integral al igual que la 24

que trata sobre nuestra música específicamente de Benny Moré que por su relevancia los niños/as deben conocer; también fueron negativos los resultados en la 1---33.3% que trata sobre ríos de nuestra localidad, la 3---33.3% sobre Carlos Manuel de Céspedes reflejó lo explicado anteriormente sobre este tipo de preguntas, la 4---33.3% sobre conceptos de Educación Física, la 5---0% sobre el mártir de la escuela, la 7---33.3 % sobre deporte, la 8---33.3% sobre Camilo, la 9---33.3 sobre el Che manifestándose una vez más que confunden el país de nacimiento y donde murió, la 10---0% sobre la capital de Cuba, la 11---33.3% sobre el Himno Nacional, la 12---0% sobre deportes, la 13---0% sobre Antonio Maceo, la 14---0% sobre el primer pionero mártir, la 16---33.3% sobre nuestra provincia, la 17---0% sobre deporte, la 19---33.3% sobre el municipio y la 20---33.3 sobre Fidel Castro.

4to grado (anexos 3 - tabla)

En este grado se alcanzó 100% en la pregunta 18 y 83% en las preguntas 2 y 19 esta última referida al nombre de nuestro municipio contestaron correctamente 5 niños/as de 6 además tienen resultados positivos las preguntas 8 y 20 en las cuales respondieron correctamente 4 de 6 para 66% la 8 trata de Camilo y la 20 sobre Fidel Castro aunque en ambos casos se observa que 2 niños/as se confundieron al responder a pesar que estos son temas muy sistematizados por diferentes vías.

Para este grado se incluyeron cinco nuevas preguntas y participaron seis niños/as, siendo las de mayor dificultad; la pregunta 4---33% trata sobre conceptos de Educación Física, la 5---33% sobre el mártir de la escuela, la 10---33% sobre la capital del país, la 12---16% sobre deportes, la 13---16% sobre Antonio Maceo, la 14---16% sobre el primer pionero mártir en Cuba, la 16---33% sobre nuestra provincia, la 17---16% sobre deporte, la 21---0% sobre deporte, la 22---0% sobre deportes, la 23---16% sobre deportes, la 24---0% sobre Benny Moré, la 25---16% sobre deporte, la 26---33% sobre Venezuela, la 28---16% sobre deporte, la 29---0% sobre deporte y la 30---33% sobre los Juegos Olímpicos.

5to grado (anexo 3 - ver tabla)

En este grado se reiteran los resultados positivos en las preguntas 2, 8, ---83%; en

las 18, 19 y 20 con 100% de respuestas correctas además también tienen 100% en la 9 que se refiere al país donde murió el Che hay otros resultados satisfactorios en la 1 con 66% sobre Antonio Maceo, la 3 – 83%, sobre Carlos Manuel de Céspedes, la 4 --- 66% sobre concepto tratado en Educación Física, la 6 --- 83% sobre Maceo, la 7 --- 66 trata sobre béisbol, la 10 --- 66% sobre la capital del país, 11--- 83% sobre el himno nacional, la 13 --- 66 sobre Maceo, la 15 --- 66% sobre el Che, la 16 --- 83 sobre nuestra provincia, la 27 --- 83% también sobre nuestra provincia, la 30 --- 66% sobre los Juegos Olímpicos, la 46 sobre Venezuela.

A este grado se le aplicaron un total de cincuenta preguntas a seis niños/as resultando las preguntas con mayor grado de dificultad al ser respondidas; la 12--- 33% trata sobre deportes, la 14---33% sobre el 1er pionero mártir, la 17---33% sobre deportes, la 21---16% sobre deportes, la 22---16% sobre deportes, la 24--- 33% sobre Benny Moré, la 28---33% sobre deportes, la 29---33% sobre deportes, la 31---16% sobre conceptos en Educación Física, la 32---33% sobre figuras destacadas del deporte, la 33---0% sobre figuras destacadas del deporte, la 35--- 33% sobre Venezuela, la 37---0% sobre cultura general en este caso Nicolás Guillén, la 39—0% sobre deporte, la 40---33% sobre el Che, la 41---0% sobre Historia de Cuba, la 42---33% sobre Historia de Cuba, la 44---16% sobre Historia de Cuba, la 45---33% sobre Historia de Cuba, la 47---0% sobre deporte, la 49 --- 0% sobre deporte y la 50 ---0% sobre deportes.

Como se puede apreciar de los resultados y análisis anteriores es necesario lograr que los niños/as interioricen que todos estos conocimientos tienen gran importancia para la formación de su Cultura General Integrar y que el personal docente tenga presente que la motivación es un importante factor en la interacción de los seres humanos con el medio que lo rodea, sus actividades están dirigidas a satisfacer sus necesidades y las realiza con mayor o menor agrado en dependencia de sus características y gustos personales.

En los niños/as predominan el juego y las actividades de aprendizaje fundamentalmente, siendo el juego la actividad que realizan con más agrado y que mayor atención le prestan y tratan de realizarlo con la mejor efectividad posible

para obtener buenos resultados porque la victoria, o desempeñar de manera satisfactoria el rol correspondiente, les provoca gran satisfacción y hasta la derrota los hace reflexionar y constituye para ellos un nuevo reto, por lo que siempre al jugar sienten alegría y están motivados y realizan su mayor esfuerzo.

En la escuela cubana esto se asume desde los programas y calendario escolar que incluyen tiempo para estas actividades de juego, y aunque el mayor papel en esta dirección lo desempeña la Educación Física, todas las asignaturas y maestros lo utilizan en mayor o menor medida; en ocasiones con funciones recreativas, instructivas o porque reconocen su papel educativo indiscutible.

Aunque hoy los nuevos programas y planes de estudios diseñados por la revolución dan una mayor diversidad de oportunidades agradables para los niños/as como son la computación y las actividades realizadas por los promotores e instructores de arte por solo citar dos ejemplo sigue siendo el juego una opción imprescindible en el proceso docente educativo, pero no siempre se buscan juegos originales y creativos que apoyen la labor del maestro en la enseñanza de elementos que los niños/as tienden a olvidar porque se les hace monótonos o aparentemente les parece que no son tan importantes, como son efemérides, que generalmente se recuerdan una vez al año, nombres de figuras históricas, deportivas o culturales que por su relevancia para nuestro país es necesario que los educando conozcan desde pequeño para incorporarlos a su formación general integral algo similar ocurre también con los productos matemáticos que en ocasiones son un verdadero desafío para los maestros lograr que todos los aprendan, por lo que se debe tener en cuenta los siguientes aspectos.

- 1 Realizar una caracterización y ver que actitud asumen hacia el aprendizaje de estos conocimientos generales que se les da salida por las diferentes asignaturas y programas, pero que solo se hacen duraderos si se aplican o recuerdan de manera más o menos sistemática.
- 2 Estudio del % de niños/as que presentan dificultades en el aprendizaje de los productos de 2do a 6to grado.
- 3 Cantidad de niños/as que se interesan por conocer la vida de personalidades de la historia, la cultura y el deporte.

4 Cuántos niños/as se interesan por conocer conceptos de la Educación Física que permiten interiorizar la importancia de la actividad física para la salud.

Esta necesidad no está sustentada en deficiencias del sistema educativo cubano, en ningún sentido, porque aunque imperfecto, es reconocido como uno de los mejores del mundo, no por ser gratuito y para todos, si no por su calidad, organización y eficiencia que se puede apreciar en los epígrafe 1.3 y 1.5 de este trabajo con el análisis de la interdisciplinariedad y los ejes transversales establecidos en Cuba para la formación integral de las nuevas generaciones pero a pesar de estos se aprecian deficiencias en los niños/as para memorizar conocimientos generales que se van presentado de manera aislada según la dinámica interna de cada asignatura, grado o tipo de contenido que se trate, por eso es que surge el problema de investigación de este trabajo.

Al caracterizar a los niños/as y sus entorno se determinó que por ser de un ambiente familiar, radicados en el campo, que han vivido, por lo general todo el tiempo ignorando la importancia que tiene para ellos mismo y en especial para sus hijos desarrollar hábitos de lecturas, y que por la labor que realizan les queda poco tiempo para apoyarlos en la solución de las tareas o brindarles algún otro apoyo para fortalecer su aprendizaje.

En este tipo de hogar generalmente no hablan con los niños/as de figuras relevantes de la historia, la cultura e inclusive del deporte, con la excepción del béisbol, por lo que ellos tampoco sienten que les sea necesario conocer de estos aspectos e inclusive les parece algo ajeno, así mismo ocurre con los conceptos propios de la Educación Física que se van introduciendo en las clase para una mayor comprensión de la actividad que realizan pero ellos no les prestan atención y después si se les pregunta al respecto confunden los elementos esenciales, de esta situación se desprende que la solución entonces estaba en la creatividad del colectivo pedagógico para motivar el interés que deben sentir los niños/as por temas de este tipo.

Esto se puede apreciar en los resultados del diagnóstico inicial realizado. También en la comprobación realizada con los productos matemáticos se pudo apreciar que en todos los grados hay niños/as que presentaban dificultades con este contenido.

Es por ello que valorando la significación que tienen los juegos en estas edades es que se piensa en esta alternativa para lograr la motivación necesaria y de esa manera coadyuvar a la eliminación de las deficiencias detectadas en el diagnóstico del estado inicial que se reflejan en el análisis hecho anteriormente.

Es indiscutible que los programas de estudios y demás normas establecidas para la formación integral de los niños/as son insustituibles y constituyen documentos de obligatorio cumplimiento, pero siempre han tenido la flexibilidad necesaria para que maestros/as puedan aplicar sus iniciativas y enriquecerlos de manera dinámica según las características de cada colectivo analizando las situaciones que puedan aparecer y de una forma u otra, entorpecer o dificultar su normal y eficiente desarrollo. De ahí que el primer paso tenía que ser un diagnóstico para determinar donde no se estaba cumpliendo con las indicaciones establecidas y que variables trabajar para mejorar el trabajo. De este análisis se determinó que a pesar de que el colectivo pedagógico cumple con las indicaciones relacionadas con dichos aspectos; por ejemplo, en el caso específico de los matutinos se observa que se resaltan las efemérides más significativas, figuras y hechos históricos, atletas y eventos deportivos, figuras y sucesos culturales o que tengan especial significado para el país o la localidad además de que muchos de estos aspectos también son objetos de estudio y análisis en otras asignaturas, como son Historia, El mundo en que vivimos, Educación Física y en otras en las que los maestros/as los van utilizando para dar salida a la interdisciplinariedad y así motivar a los niños/as y que logren conocimientos más sólidos desde temas de actualidad y de interés general; se observa que los niños/as después de transcurrido algún tiempo relativamente pequeño los confunden entre sí y en muchos casos ni los recuerdan. Algo similar ocurre con el aprendizaje de los productos que a pesar de que las maestras/os utilizan diversas vías para estimular a los educando estos no logran en un número significativo de los casos vencer este contenido en el tiempo que se cree más o menos adecuado, e incluso se manifiestan casos en el resto de los grados que tampoco los dominan.

Situaciones más o menos como estas se analizan por parte de investigadores de otros países como se observó en el capítulo anterior, ellos de manera general lo

enmarcan a partir de la complejidad que han alcanzado la cultura y la sociedad por lo que las exigencias a las instituciones escolares han aumentado, provocando que de cierta forma se ha creado un distanciamiento entre los intereses de la escuela y los educando porque estos no entienden para qué necesitan tantos códigos, símbolos, preceptos que tal vez nunca lleguen a utilizar.

Paralelamente muchos de estos pedagogos analizan la evolución y el papel que han desempeñado la Educación Física y el juego en específico en la preparación de las personas de cada época, por lo que ellos destacan el gran significado que pueden tener ambos no solo en la transmisión de conocimientos y valores sino para convertir la escuela en un lugar y un tiempo para la alegría, el encuentro interpersonal, la creación, el estímulo de la curiosidad que movilice el afán por aprender y generar nuevos saberes.

En el caso específico de Cuba también se manifiesta lo relacionado con la complejización de la cultura y la sociedad, por lo que también ha sido necesario hacer adecuaciones a los programas y exigencias escolares pero en ningún caso son cosas incomprensibles y ajenas al mundo en que viven los niños/as y sus familias, tampoco las escuelas constituyen lugares aburridos y rechazados por los niños/as, para comprobar esto solo basta con pasar y observar una escuela en cualquier hora del día; no obstante, no es menos cierto que también se manifiesta el problema analizado anteriormente con rasgos más o menos similares por lo que la idea de priorizar el papel de la Educación Física y de las diferentes manifestaciones de juego para apoyar la adquisición y consolidación de estos conocimientos y valores, es de vital importancia en estos tiempos.

De ahí que en el caso específico de la escuela primaria Manuel Ascunce se piense en la búsqueda de juegos didácticos que imbriquen aplicación y utilización de conocimientos generales. Teniendo en cuenta que estos juegos no constituyan un mero entretenimiento o que por sus características pase de moda y caer otra vez en el mismo círculo vicioso, sino que tenga carácter dinámico y que se pueda ir modificando según las necesidades de cada situación, por lo que el mismo juego siempre brinde situaciones cambiantes para todos. Es así que surge esta propuesta de juego nombrado.

2.2 - Multiplicador de Conocimientos Generales. (M.C.G.) (ver anexo 6.)

Para desarrollar el juego didáctico "M.C.G. " ha sido necesario elaborar barajas o cartas (81 en total), un tablero y además se necesita un pañuelo que servirá para saber que niño/a tiene derecho a responder primero, pues lo hará el que logre apoderarse del mismo cuando sepa la respuesta en cuestión. En las cartas aparecerán los productos en el caso de 2do grado (ver carta 1) y a partir de 3ro se acompañan con una pregunta (ver carta 2)

$$3 \cdot 6 = 18$$

Carta1

$$3 \cdot 6 = 18$$

¿En qué deporte se emplean espadas, floretes y sables?

carta 2

En el primer caso el niño/a que realizara la función de arbitro/a plantea la operación ($3 \cdot 6$) si alguno de los participantes se sabe la respuesta toma el pañuelo situado entre ambos/as y contesta; de no sabérselo tendrían que buscar la respuesta en el tablero (ver explicación del tablero más adelante). En el caso de la baraja con pregunta se lee el mensaje y se espera un instante si ningún participante toma el pañuelo para contestar se dice la operación ($3 \cdot 6$) que servirá como referencia para buscar en el tablero, el que primero encuentre la respuesta y tome el pañuelo tendrá derecho a contestar. Para ejemplificar mejor la elaboración de las cartas observe y compare los dos grupos que aparecen a continuación.

$$3 \cdot 6 = 18$$

¿En qué deporte se emplean espadas, floretes y sables?

$$4 \cdot 4 = 16$$

Mártir revolucionario
asesinado el 10 de enero
de 1929 en México.

$$6 \cdot 3 = 18$$

¿En qué deporte se destacó Ramón Font?

$$2 \cdot 8 = 16$$

Luchador
revolucionario fundador
de la Universidad
Popular José Martí.

$$2 \cdot 9 = 18$$

¿Qué deporte practicaba
el equipo que fue
masacrado el 6/10/1976 en
Barbados?

$$8 \cdot 2 = 16$$

Joven revolucionario
practicante de deportes
fundador del 1er partido
comunista en Cuba

$$9 \cdot 2 = 18$$

Deporte que celebra un
torneo en Cuba llamado
“Villa de la Habana

Se observa que el producto en el grupo de la izquierda es el mismo (18) y la respuesta también es la misma “esgrima” y es un tema relacionado con la Educación Física y el deporte en el grupo de la derecha las tres tienen el mismo resultado y la respuesta también coinciden Julio Antonio Mella que es una figura relevante de nuestra historia. De esta manera se buscó siempre relacionar las preguntas y respuestas según los productos y sus resultados porque esto facilita encontrar las respuestas se propician la aplicación de razonamientos lógicos y darle dinamismo al juego a la vez que se ofrecen más datos de un mismo tema.

En el caso de aquellos productos cuyo resultado aparece una sola vez en el tablero por ejemplo; $(1 \cdot 1 = 1)$; $(5 \cdot 5 = 25)$; $(7 \cdot 7 = 49)$; $(8 \cdot 8 = 64)$ y $(9 \cdot 9 = 81)$ se incluyeron en las tarjetas que los recogen preguntas que aunque tocan un tema importante, de manera general no es necesario profundizarlo tanto, por lo que se trata de reflejar lo más significativo de este, es criterio del investigador que para desarrollar una partida no es necesario utilizar todas las cartas porque se pueden seleccionar un grupo según las necesidades que priorice el maestro/a (ver resto de preguntas en anexos 6).

En cuanto a las características fundamentales del juego se puede expresar que el tablero será un cuadrado, de cartulina, subdividido en 81 casillas $(9 \cdot 9)$. El jugador lo sitúa igual que un tablero de ajedrez, pero estará enumerado del 1 al 9; por la izquierda de manera vertical y de frente al jugador, de manera horizontal, como un eje de coordenadas, quedando la casilla del extremo izquierdo libre.

Estos números servirán para localizar los productos; por ejemplo, cuando se da la pista ($3 \cdot 6$), se busca por las filas enumeradas a la izquierda el 3 y se desplaza el dedo o la vista hacia la derecha de forma horizontal hasta donde se une con la columna correspondiente con el 6 que asciende de manera vertical, en esa casilla se encuentra un #18 y escrita una respuesta (la búsqueda se puede iniciar a la inversa comenzando por las columnas en este ejemplo, primero la columna 3 y ascender hasta donde se cruza con la fila 6).

Además a cada número le corresponde un color y todos sus múltiplos estarán señalados por dicho color, así cada casilla correspondiente a los múltiplos de un número tendrá al menos la mitad sombreada con el que identifica a ese número, en el caso de los llamados productos cómodos la casilla será de un solo color por ejemplo 2 es amarillo y 3 es verde la casilla en que se interceptan estos, la mitad de forma diagonal, será amarilla y la otra verde y la casilla ($2 \cdot 2$) será totalmente amarilla y ($3 \cdot 3$) verde.

Por ser un producto multipropósito a los diferentes grados se puede adecuar según las características de cada grado o necesidades más evidentes; por ello para segundo grado los tableros solamente tendrán los productos para los restantes grados se incluyen respuestas de las preguntas que aparecen en las cartas.

¿Cómo se organiza el juego?

En el juego participa un niño/a que fungirá como árbitro/-a que será el encargado/a de ir manipulando las cartas y hacer las preguntas que aparecen en ellas, además de hacer cumplir las reglas de manera imparcial. También, participarán 2 niños/as, cada uno con un tableros, que se situarán en una mesa quedando esta entre ambos, pero de manera que quede uno hacia cada extremo para que no coincidan los tableros unidos de frente y se pueda situar en el medio de la mesa un pañuelo a la misma distancia de cada educando (ver fotos).

Para iniciar el juego el árbitro baraja las cartas y las sitúa una encima de la otra sobre la mesa, toma la que quedó encima y lee la pregunta o plantea la multiplicación en el caso de segundo grado, si los niños/as se saben la respuesta tratan de apoderarse del pañuelo, el que lo logra tendrá derecho a responder la

pregunta, si ninguno se la sabe buscarán en el tablero, en el caso de 2do grado ya estarían en condiciones de hacerlo para los restantes grados el juez/a al observar que ninguno de los jugadores se decide a contestar plantea los productos que aparecen en la carta para que sirvan de pista para localizar la respuesta el 1ro que la localice y tome el pañuelo tiene derecho a responder.

Cuando transcurra el tiempo y los niños/as vayan dominando las respuestas se pueden situar uno frente a otro a una distancia de 10 metros, colocando el pañuelo en el punto medio, en este caso el procedimiento para desarrollar el juego es similar lo único que el niño/a que se sepa la respuesta o la localice primero, correrá a tomar el pañuelo y contestará de memoria.

Reglas del juego.

1. Competirán entre sí niños/as del mismo grado.
2. Tendrá derecho a responder primero, el niño/a que se apodere del pañuelo.
3. El niño/a que levante el pañuelo y no conteste correctamente será penalizado con un punto.
4. Se permite leer la respuesta directamente del tablero, cuando el juego se desarrolla sentado o de pie en el lugar.
5. Cuando el juego se realiza de pie con desplazamiento es obligatorio responder de memoria.
6. Al niño/a que conteste correctamente se le entrega la tarjeta que contestó.
7. Al final gana el niño/a que más tarjetas acumule en su poder.
8. Si un niño/a responde sin haberse apoderado del pañuelo se penaliza con un punto y se anula la pregunta para todos.

2.3 – Aplicación de la propuesta Multiplicador de Conocimientos Generales.

Analizadas la forma de organización y las reglas del juego se procede a la aplicación de la propuesta; para la elaboración de esta se tomó como inspiración el juego de ajedrez que a pesar de ser un juego aparentemente pasivo logra atraer gran cantidad de practicantes además de los valores que alcanza en el desarrollo de la capacidad intelectual de los individuos.

Para su confección se tuvieron en cuenta los aspectos relacionados con la estructura psicológica de los juegos infantiles. A partir de esto se priorizaron tres

particularidades esenciales para que el juego tuviera la acogida y por ende la eficiencia esperada, por eso había que permitir que a pesar de estar sujeto a reglas tenía que brindar la posibilidad de la creación libre e iniciativa personal, que se puede lograr en este caso porque se les explica el juego, pero no se le dan todas las vías para encontrar las respuestas a las preguntas planteadas, ellos siempre irán descubriéndolas a medida que concentran más su atención para ir ganando en rapidez para responder, pero esto dependerá de la habilidad para observar que tenga cada uno/a; además no se situaron horarios fijos para su realización, ni la presencia de maestros/as es imprescindible para que lo desarrollen por lo que ellos en sus momentos libres pueden ponerse de acuerdo y jugar con la posibilidad inclusive de hacer algunas variaciones en las reglas según las opiniones que manejen en ese momento.

Además para lograr el carácter activo se incluyó la rapidez de reacción por su dinamismo y porque la base fisiológica de esta capacidad está sustentada en procesos neuromusculares y para su desarrollo hace falta una buena concentración de la atención y una capacidad de responder a los estímulos en un tiempo mínimo por lo que los procesos mentales ocurren a gran velocidad, para lograrlo es que se incluye el pañuelo que debe tomar el niño/a que cree tener la respuesta para ganar el punto si contesta acertadamente, además se trata en todo momento de que los niños/as que juegan se vayan alternando cada intervalos de tiempos corto, esto ligado a la gran diversidad de temas que se tratan en las preguntas favorece que el juego sea muy activo; lo que unido a que los jugadores son observados por otros niños/as que también están deseosos de responder y que inclusive a veces lo hacen a pesar de ser censurados por esta actitud, pues ellos también tendrán su turno.

Todo lo anterior garantiza que exista una saturación emocional que es muy favorable para seguir disfrutando del juego y sus beneficios, en este caso, para ejercitar los contenidos que el maestro/a se ha propuesto, esto se complementa porque según las reglas y posibilidades que brinda el juego, en ocasiones el niño/a que parecía ser ganador/a pierde puntos por penalizaciones mientras el otro/a va ganando otros que inclinan la balanza a su favor cuando todo parecía perdido.

Además, como se explica en los epígrafes del capítulo I, para garantizar buenos resultados es necesario tener en cuenta otros aspectos tales como: el tipo de actividad en que va a ser utilizado el juego, en este caso como se pretendía lograr que el juego tuviera un matiz recreativo pero que a la vez fuera capaz de transmitir o utilizar en su desarrollo ciertos conocimientos generales, por eso fue necesario que el juego utilizara el incentivo de la rapidez de reacción y otros detalles de sus reglas para atraer y concentrar la atención de los niños/as, además de las particularidades intelectuales y físicas de estas edades ver epígrafe 1.6 donde se observa que en las tres etapas hay buena aceptación de los juegos individuales y de grupos, aunque en la etapa inicial se dan pocas relaciones de ayuda y cooperación, con este juego se respeta esto porque aunque el juego se desarrolla en grupo y todos participan, la mayoría de forma pasiva, los protagonistas principales lo hacen de manera individual esto permite que las exigencias del juego se puedan ir aumentando variando las preguntas preestablecidas según los avances que se observen a la vez que se pueden crear subgrupos según particularidades evidenciadas.

A partir de tercer grado, a medida que dominan los productos se pueden incluir preguntas, las características del juego hacen que también influya en el desarrollo de valores tales como la honestidad porque además de participar como árbitros lo que los hace actuar imparcialmente, porque si no son objetos de reclamación de sus compañeros cuando están como oyentes también tienen que abstenerse de contestar las preguntas aunque se las sepan y además pueden emitir criterios de algunas situaciones dudosas que pueden darse en el desarrollo del juego.

Con el juego didáctico Multiplicador de conocimientos generales (M.C.G.) se entrelazan de manera lógica y buscando relaciones entre sí, conocimientos generales que los niños/as deben conocer y lo van logrando de manera amena a medida que se va repitiendo el juego, lo que contribuye a que se fijen en su mente por lo que cada día que pasa sus respuestas son más rápidas y tienen que apoyarse menos en las referencias que se les brinda logrando que el juego gane en fluidez lo que aumenta el entusiasmo de los niños/as es entonces que se pueden introducir nuevas preguntas pero de manera adecuada para mantener un

balance adecuado entre lo recreativo que se manifiesta por la alegría con que se desarrolla la actividad y lo instructivo de manera tal que los niños/as puedan incorporar lo nuevo sin mucho esfuerzo.

2.4. Validación de la propuesta.

Este juego se ha utilizado en tiempos correspondiente para actividades de este tipo, hora del recreo, deporte, y en horario extraescolar pues algunos padres que han apreciado las ventajas e importancia de este juego lo solicitan y lo utilizan en sus casas, generalmente se les permite a los niños/as que jueguen ellos solos para estimular su autorregulación y darle un carácter más libre a la actividad porque así ellos le imprimen su propio sello no sintiendo la presión de los adultos.

Transcurrido el tiempo con la aplicación de esta propuesta se hace evidente de que la idea de una propuesta de juego didáctico para utilizar contenidos que se desarrollan en las diferentes asignaturas, así como el diseño del programa de integración y las indicaciones del mismo contribuye a la adquisición de conocimientos generales más sólidos, es valedera, porque este juego analizado es del agrado de los niños/as y lo juegan de manera sistemática y por iniciativa propia en la mayoría de los casos pero además ha contribuido a que hoy aquellos que confundían a figuras de nuestra historia, la cultura y el deporte distinguen con más claridad a unos y otros.

Por ejemplo saben que el “Bárbaro del Ritmo es Benny Moré antes ni lo conocían, saben que Nicolás Guillén es considerado el poeta nacional igualmente ocurre con deportistas destacados en otras etapas y que como hoy no son noticias los educando no conocían como son los casos de Javier Sotomayor, Teófilo Stevensón, Kig Chocolate, Ramón Font, José Raúl Capablanca y otros que forman parte de nuestra historia deportiva y que todos los cubanos deben conocer; los productos los ejercitan de una forma más amena y por lo tanto los memorizan con relativa más facilidad.

Esto se puede apreciar al comparar los resultados alcanzados en el diagnóstico final, (anexo 7), y resultados, (anexo 8), con relación al primero ya que aunque se utilizaron las mismas preguntas en ambas ocasiones para cada grado los resultados son muy diferentes.

Al comparar los resultados de la tabla 1 con la 5 donde se recogen los datos de los diagnóstico inicial y final de 2do grado se puede apreciar que en el final los resultados son superiores en todos los casos, por ejemplo en la pregunta 1 en el diagnóstico inicial un solo/a niño/a conocía el nombre de un río de la localidad ya en el final los 5 fueron capaces de recordarlo; en este caso en particular se pone en evidencia muy claramente que es tarea permanente de los maestros/as propiciar las vías necesarias para mantener en la memoria de los niños/as aquellos conocimientos generales esenciales para su formación integral que pasa por el conocimiento elemental de su localidad, porque el río es algo muy cercano que todos ellos/as han visitado sin embargo siempre se piensa que saben su nombre y se comprobó que no era así.

Algo similar ocurre con otras preguntas como en la 6 que un solo niño/a recordaba que el, Titán de Bronce era Antonio Maceo pero al final los 5 lo recordaban, en la 8 solo dos relacionaron a Camilo con el Héroe de Yaguajay en el diagnóstico inicial pero al final todos respondieron acertadamente, algo parecido ocurre con la 18 porque es indiscutible que La Edad de Oro es muy conocido por todos/as los/as niños/as cubanos/as, pero a pesar de eso uno no identificó a José Martí como autor porque aunque puede ser por falta de concentración en lo que responde nunca se espera que esto pase en un tema así por lo que queda claro que nunca se puede pasar por alto ningún tipo de conocimiento y que hay que propiciar de alguna manera que los niños/as tengan la posibilidad de ejercitar estos elementos y la presente propuesta es un ejemplo de cómo hacerlo.

Tabla comparativa de los % inicial y final 2do grado

Diag.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
inicial	20	60	0	20	0	20	20	40	40	0
Final	100	80	80	60	60	100	80	100	60	80

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	0	0	0	20	20	0	80	40	0
40	60	60	40	60	80	60	100	80	60

En 3er grado aunque participaron solo tres niños/as y los % por tanto pudieran ser engañosos si queda claro que los resultados finales son mejores (ver tabla a continuación) porque al inicio no obtuvieron 100% en ninguna pregunta después lo lograron en 11, en el inicial ningún niño/a contestó correctamente en un total de 11 preguntas al final esto no ocurrió en ningún caso y de esas 11 en una alcanzaron 100% en otras cinco dos de los tres niños/as respondieron correctamente y en las restantes al menos 1 lo hizo bien.

% inicial y final por preguntas 3er grado participaron 3

Diag.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Inicial	33	66	33	33	0	66	33	33	33	0	33	0
Final	100	100	100	66	100	100	100	100	66	66	66	66

Continuación 3er grado

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
0	0	66	33	0	66	33	33	0	0	0	0	0
66	33	100	100	33	100	100	66	66	33	66	33	33

En cuarto grado los datos expresan que el avance es claro, al inicio alcanzaron 100% en una sola pregunta al final en 9, de seis niños/as; en 4 preguntas se equivocó uno solo al final, al inicio solo lo habían logrado en dos y en esa etapa tuvieron 0% en 4 preguntas mientras que al final esto no ocurrió en ninguna. (Ver tabla siguiente)

% inicial y final por preguntas 4to grado participaron 6

Diag.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Inicial	50	83	50	33	33	50	50	66	50	33	50	16	16	16	50
Final	100	100	100	66	66	100	83	100	66	83	66	66	83	50	100

Continuación 4to grado

16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
33	16	100	83	66	0	0	16	0	16	33	50	16	0	33
100	50	100	100	66	50	50	66	50	66	50	83	50	33	50

En 5to grado la comparación de ambos diagnósticos reafirma lo mismo que en los grados anteriores, en el inicial obtuvieron 100% en 4 y 0% en 7, en el final las preguntas con 100% se incrementaron a 17 y ninguna con 0% y en solo 5 preguntas hubo más niños/as con respuestas incorrectas que los que lo hicieron bien.

% inicial y final por preguntas 5to grado participaron 6

Diag.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Inicia	66	83	83	66	50	83	66	83	100	66	83	33	66	33	66	83
l																
final	100	100	100	83	83	100	100	100	83	100	83	50	100	66	100	100

Continuación 5to grado

17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
33	100	100	100	16	16	50	33	50	50	83	33	33	66	16	33	0
50	100	100	100	50	66	83	50	66	83	100	50	50	100	50	66	33

Continuación 5to grado

34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
50	33	50	0	50	0	33	0	33	50	16	33	66	0	66	0	0
83	66	83	33	100	33	83	50	83	66	50	66	83	33	100	16	33

Por otra parte de las observaciones realizadas a 10 matutinos ver anexos 9 en la etapa final de aplicación de la propuesta se observó que en todos los grados en mayor o menor medida al plantearse alguna efemérides otros niños/as pueden aportar otros datos de manera espontánea fundamentalmente cuando se trata de

una figura histórica, se ha visto que también son temas de interés de los niños/as, eventos deportivos y culturales que de una forma u otra guarden relación con figuras que están incluidas en el juego Multiplicador de Conocimientos Generales. Se realizó una entrevista a los niños/as (anexo 10) con el objetivo de conocer el estado de opinión sobre las actividades realizadas en el juego didáctico, dicha entrevista arrojó los siguientes resultados:

-“Las actividades desarrollaron en mí, cómo focalizar mi atención hacia los aspectos de la historia, la cultura y el deporte más sobresalientes de nuestra patria”.

-“Considero que antes de ser aplicado el juego didáctico no teníamos los conocimientos generales que poseemos hoy, después de realizar diferentes juegos”.

-“Para mi el conocimiento general es de gran importancia en mi formación integral”.

-“Elevamos el nivel de conocimiento de las diferentes materias expuestos en el Juego didáctico”.

-“Se le debe dar más promoción a la Educación Física y al juego didáctico como vía fundamentar en resolver el problema de conocimientos generales que tenemos los niños/as del centro Manuel Ascunce”.

En una entrevista grupal a los directivos a diferentes niveles (anexo 11) para conocer la opinión sobre el juego didáctico.

El director Municipal del INDER plantea que trabajos como este son los que deben desarrollarse en las escuelas con el fin de incrementar el nivel científico y educativo en los niños/as, para luego se conviertan en personas con un alto conocimiento general.

El representante del Forum en la Dirección Municipal de Educación opina que el juego didáctico es un método eficaz para elevar los valores generales en los niños/as.

La directora del centro valora la estrategia como un aporte práctico a la Educación Física en el centro porque aporta un instrumento de trabajo educativo en la formación integral de los niños/as.

Se a la búsqueda de información y opinión de diferentes especialistas en una entrevista grupal, los cuales realizaron las siguientes valoraciones.

Con el fin de valorar la factibilidad y pertinencia de la propuesta de juegos didácticos, se entrevistaron 13 especialistas. (Ver anexos 12).

Para su selección se tuvo en cuenta la experiencia de los especialistas. Los cuales todos analizaron y revisaron la propuesta de juegos didácticos y emitieron sus criterios.

Nivel científico y actualidad de la propuesta del juego didáctico.

El 100% de los especialistas coinciden en afirmar como muy adecuada la actualidad y el nivel científico de la propuesta para elevar los conocimientos generales en los alumnos/as del centro Manuel Ascunce Doménech.

Los especialistas consideran que organizar el proceso de enseñanza aprendizaje mediante juegos didácticos es aspecto fundamental para elevar los conocimientos, y posibilita la participación activa y protagónica de los mismos, redundando en mejor calidad del proceso enseñanza-aprendizaje y en particular con el contexto político y social, cultural y deportivo, aspectos vitales en los principios del sistema educativo cubano en la actual Revolución educacional, además plantean que la tesis brinda una vía novedosa para desarrollar el trabajo en grupo.

Los especialistas consideran que se consultó una amplia bibliografía para el desarrollo de la investigación.

Nivel de aplicabilidad de la propuesta.

Un total de 10 especialistas consideran que no existe dificultad en la aplicación de la propuesta de juegos didácticos, lo que representa el 84,61% del total, considerándolo muy adecuado, dos especialistas que representa el 15,39% del total de los entrevistados, manifiesta este aspecto como bastante adecuado

A continuación se observa los criterios dados por ellos.

El director de la sede universitaria considera que trabajos como este son los que deben desarrollarse en las escuelas con el fin de incrementar el nivel de aprendizaje en los/as alumnos/as.

El consejo científico de la Sede Universitaria Municipal (S.U.M.) opina que los juegos didácticos son un método eficaz para elevar los conocimientos de los

alumnos.

La directora de la Sede Pedagógica valora la propuesta de juego didáctico como un aporte práctico a la enseñanza primaria para elevar el nivel del proceso docente-educativo.

Los jefes de carrera de las diferentes especialidades de la S.U.M. consideran que el trabajo de juego didáctico desempeña un papel fundamental en el trabajo con los niños/as y su incorporación al proceso docente educativo.

La subdirectora de la S.U.M. plantea que, al principio los niños/as no tenían el conocimiento necesario para poder identificar diferentes hechos, acciones, deportistas y artistas.

La Directora Municipal de Educación expresa que el juego didáctico son de gran importancia, ya que mejora el proceso docente educativo en la enseñanza primaria.

El juego didáctico desarrolla conocimiento con la práctica creadora, de ahí que se introdujeron vías para lograrlo, donde este es una forma organizativa de la docencia que ayuda a ese empeño.

Utilizando el juego didáctico, mejoró el proceso de adquisición de conocimientos más objetivamente y con una mejor especialización, se logra de esta forma.

El juego tuvo una influencia consciente y planificada, con el objetivo de lograr la preparación de los niños/as de la escuela primaria Manuel Ascunce Doménech.

Por las propias características del juego y por su carácter sistémico y sistemático, contribuyó a la formación de los niños/as, con un profundo carácter integrador, se fue evaluando continuamente, respondiendo a los principios de la educación como elementos claves, como es su carácter de sistema y un cumplimiento de los objetivos formativos que incluyen lo cognitivo, lo afectivo y lo volitivo.

A manera de conclusión de este capítulo se considera que la propuesta de juego didáctico se caracterizó por una reflexión conceptual, se llega a conocer los problemas que afectan y cómo accionar, y contribuir a la consolidación de los conocimientos generales, pues tiene su mayor impacto en la elevación de la cultura general e integral de los niños/as de una forma integral y el desarrollo armónico de los niños/as obteniendo conocimientos, hábitos, habilidades y

valores. Los especialistas valoran la propuesta de juego didáctico como muy adecuada con relación al nivel de aplicación en la preparación de los niños/as ya que le permite una mejor premisa didáctico-metodológica desde y para la clase y una mejor dirección del proceso enseñanza-aprendizaje.

CONCLUSIONES

Es evidente que el juego desde su surgimiento y en sus diferentes manifestaciones a través de los tiempos hasta hoy manifiesta claramente sus potencialidades en la formación de las nuevas generaciones y a la vez constituye un importante agente socializador para todos a partir de su utilización fundamentalmente en actividades recreativas.

Durante el diagnóstico del estado inicial se pudo constatar la insuficiente adquisición de conocimientos generales en los/as alumnos/as hasta quinto grado de la escuela primaria Manuel Ascunce y la no utilización de juegos didácticos con carácter interdisciplinario para su posible solución.

Se determinó la necesidad de diseñar y utilizar un juego con carácter interdisciplinario para potenciar la formación de la Cultura General Integral con la estimulación hacia la adquisición de conocimientos generales desde el aprovechamiento racional de las actividades recreativas y el tiempo libre de los/as estudiantes, surgiendo así el juego didáctico “Multiplicador de Conocimientos Generales”.

Los resultados de la aplicación del juego “Multiplicador de Conocimientos Generales” fundamentados en la adquisición de nuevos conocimientos en los/as niños/as hasta quinto grado de la escuela primaria Manuel Ascunce avalan el cumplimiento del objetivo del presente trabajo así como la validez de la idea a defender planteadas para potenciar la formación de la Cultura General Integral de estos/as estudiantes desde la utilización dirigida de la actividad que ellos prefieren, el juego.

RECOMENDACIONES.

- 1 Aplicar este juego didáctico en tiempos libres y de recreación o en cualquier momento disponible y permitir que sean los alumnos/as quienes dirijan la actividad.
- 2 Organizar competencias entre alumnos de un mismo grado, divulgar los resultados y resaltar a la vez la importancia de estos conocimientos para la formación de la Cultura General Integral tan importante para el desempeño futuro de cada uno/a.
- 3 Exhortar a los maestros/as a la confección o adaptación de juegos didácticos, con este perfil, pero que tengan una mayor posibilidad de aplicación dentro del proceso docente educativo según posibilidades de las demás asignaturas para que desde la interdisciplinariedad la formación de la Cultura General Integral sea más factible.
- 4 Promover investigaciones para identificar o elaborar parámetros e indicadores verdaderamente apropiados para valorar la formación de la Cultura General Integral en este tipo de escuelas y enseñanza.

- ARRÁEZ, J. M. (1993). ¿Puedo jugar yo? El juego modificado: propuesta para la integración de niños y niñas con necesidades educativas especiales. Granada: Proyecto Sur.
- BALLY, G. (1965). El juego como expresión de la libertad. México: Fondo de Cultura Económica.
- BANDET, J. Y ABBADIÉ, M. (1975). Cómo enseñar a través del juego. Barcelona: Fontanella.
- BERMUDEZ MORRIS, R., GARCÍA GARCÍA, V., MARCOS MARÍN, B Y RODRÍGUEZ HERNÁNDEZ, A. (2002). Dinámica de grupo en educación: su facilitación. La Habana: Pueblo y Educación.
- CAGIGAL, J. M. (1971). Ocio y deporte en nuestro tiempo. Madrid: Cátedras Universitarias.
- CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2001). Educación Física: Programas: primer ciclo. La Habana: Pueblo y Educación.
- _____. _____. (2001). Educación Física: Programas: segundo ciclo. La Habana: Pueblo y Educación.
- _____. _____. (1989). Educación Física. Programa séptimo grado. La Habana: Pueblo y Educación.
- _____. _____. (1990). Educación Física. Programa octavo grado. La Habana: Pueblo y Educación.
- _____. _____. (1991). Educación Física. Programa noveno grado. La Habana: Pueblo y Educación.
- CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. INSTITUTO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. (2005). Fundamentos de la investigación educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: módulo 1: (2pts). La Habana: Pueblo y Educación.

- _____. _____. (2005). Fundamentos de la investigación educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: módulo 2: (2pts). La Habana: Pueblo y Educación.
- DORTA SASCO, A.F. (1984). Nociones de Psicología de la Educación Física y el Deporte. La Habana: Pueblo y Educación.
- DOBLER, E. y DOBLER, H. (1991). Juegos menores: un manual para escuelas y asociaciones deportivas. La Habana: Pueblo y Educación.
- GARCÍA BATISTA, G. (Comp.). (2002). Compendio de pedagogía. La Habana: Pueblo y Educación.
- IMERONI, A. (1986). El juego como medio educativo. II Congreso Gallego de Educación Física. La Coruña.
- INDER. (2009). Indicaciones metodológicas para la Educación Física y el deporte participativo. La Habana.
- INSTITUTO SUPERIOR DE CULTURA FÍSICA. (2004). Universalización de la cultura física. CD/ROM. La Habana: EMPROMAVE.
- JACQUIN, G. (1958). La educación por el juego. Madrid: Atenas.
- KONZAG, G. (1984). Diferentes formas de ejercicios para los juegos deportivos. La Habana: Pueblo y Educación.
- LABARRERE REYES, G. y VALDIVIA PAIROL, G.E. (1988). Pedagogía. La Habana: Pueblo y Educación.
- LEIF y BRUNELLE. (1978). La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires: Kapelusz.
- LUQUE HOYOS, F. Y LUQUE TABERNEROS. (1995). Guía de juegos escolares con compañeros. Madrid: Gymnos.
- MAHLO, F. (1985). La acción táctica en el juego. La Habana: Pueblo y Educación.
- MARTÍ, J. (1991). Obras completas. Nuestra América. (t.8). La Habana: Ciencias Sociales.
- MARTÍNEZ LLANTADA, M., FARIÑAS LEÓN, Q., CHAVEZ RODRÍGUEZ, J.A. Y HERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, H. (2005). Metodología de la investigación educacional. Desafíos y polémicas actuales. La Habana: Pueblo y Educación.

- MENDEZ JIMENEZ, C. (1998). Los juegos en el currículum de Educación Física: más de 1000 juegos para el desarrollo motor. Barcelona: Doitroivo.
- MIRANDA, J. (1989). El juego y la Educación Física. Apuntes, 16-17, 52-56.
- NAVARRETE MORALES, G y DOMINGO BLANCO, L. (1998). Consideraciones didácticas para la aplicación de los juegos populares en el currículum de Educación Física en primaria. La Habana: Pueblo y Educación.
- NAVARRO, V. (2000). La complejidad en el diseño de juegos motores. Seminario internacional de Praxiología Motriz. La Coruña.
- NAVARRO, V. (1995). Estudio de conductas infantiles en el juego motor de reglas: Análisis de la estructura del juego, edad y género. Tesis doctoral, Universidad, las Palmas de Gran Canarias.
- NAVARRO, V. y JIMÉNEZ, F. (1998). Un modelo de análisis estructural-funcional para el estudio de los juegos deportivos. Educación Física, 71, 5-14.
- NOCEDO DE LEÓN, I., CASTELLANOS SIMONS, B., GARCÍA BATISTA, G. Y VALERA ALFONSO, O. (2001). Metodología de la investigación educacional. (parte 2). La Habana: Pueblo y Educación.
- PAZ RODRÍGUEZ, P. L., VEGA PORTILLA, C., BORROTO DOWNER, E., SANLÉR DÍAZ, J., y SENTMANAT BELISÓN, A. (1990). Educación Física: orientaciones metodológicas: séptimo grado. La Habana: Pueblo y Educación.
- _____. (1990). Educación Física: orientaciones metodológicas: octavo grado. La Habana: Pueblo y Educación.
- _____. (1990). Educación Física: orientaciones metodológicas: noveno grado. La Habana: Pueblo y Educación.
- PÉREZ RODRÍGUEZ, G., GARCÍA BATISTA, G., NOCEDO DE LEÓN, I. Y GARCÍA INZA, M.L. (2002). Metodología de la investigación educacional. (parte1). La Habana: Pueblo y Educación.
- PÉREZ SÁNCHEZ, A. (2003). Recreación. Fundamentos teóricos metodológicos. La Habana: Pueblo y Educación.
- Psicología de la Educación Física y el deporte. (1973). La Habana: Pueblo y Educación.

- RUIZ, P. (1993). Juego motor e integración social de los alumnos con deficiencias: aproximación sociopraxiológica. *Apuntes*, 32, 91-101.
- RUIZ AGUILERA, A. (1985). Metodología de la enseñanza de Educación Física. (2 tomos). La Habana: Pueblo y Educación.
- SAEGESSER, F. (1991). Los juegos de simulación en la escuela. Madrid: Visor.
- TORRES RODRÍGUEZ, M. y LÓPEZ ORTEGA, M.C. (1992). Folleto de teoría y práctica de los juegos. La Habana: Pueblo y Educación.
- TRUJILLO TARDIO, O., LEAL ARRAY, H., MEDINA GONZÁLEZ, C Y VARGAS COCA, V. (2001). Educación Física: orientaciones metodológicas: primer ciclo. La Habana: Pueblo y Educación.
- TRUJILLO TARDIO, O., LEAL ARRAY, H., MEDINA GONZÁLEZ, C. y VARGAS COCA, V. (2001). Educación Física: orientaciones metodológicas: segundo ciclo. La Habana: Pueblo y Educación.
- ZAPATA, O.A. Y AQUINO, F. (1983). Psicopedagogía de la educación motriz en la etapa del aprendizaje escolar. México: trillas.

Anexo 1 Guía para la observación inicial a clases.

Objetivo: Observar como se trabaja la interdisciplinariedad y los conocimientos generales en los niños/as del centro Manuel Ascunce.

Tabla 1

Nro	Aspectos a evaluar	si	no
1	¿Se incluyen de manera amena y fluida temas de otras materias en la clase?		
2	¿Se utilizan figuras históricas para desarrollar valores o como punto de partida para un análisis que le permita a los niños/as tenerlos como paradigmas?		
3	¿Se incluyen en las clases temas de la cultura nacional o de sus figuras relevantes en alguna situación de la clase?		
4	¿Se hace referencia de figuras destacadas del deporte con alguna finalidad educativa dentro de la clase?		
5	¿Se utiliza alguna situación o problemática de la educación física o el deporte para motivar que los niños/as reflexionen y saquen conclusiones a partir de vivencias que les resultan agradables?		

6	¿Se recomienda la utilización de algún juego didáctico para que los niños/as eliminen deficiencias o desarrollen habilidades intelectuales?		
7	¿Introducen los niños/as de manera espontánea algún tema relacionado con la educación física y el deporte que tenga afinidad con el contenido que se esté tratando?		
8	¿El maestro/a ha estado preparado para complementar algún tema de educación física o deporte introducido de manera espontánea por los niños/as?		

Anexo 2

Guía de observación inicial a matutino.

Objetivo: Observar los conocimientos generales necesarios para la formación integral en los niños/as.

Tabla 2

Nro	Aspectos a evaluar	si	No
1	¿Traen efemérides los niños/as para ser analizadas en el matutino?		
2	¿El maestro/a está preparado/a para tratar la efeméride que se plantea?		
3	¿Se incluyen noticias deportivas en los matutinos?		
4	¿El maestro/a está preparado/a para profundizar en las noticias deportivas?		
5	¿Se estimula la inclusión de otros eventos o efemérides deportivas que recuerden a figuras destacadas o eventos que demuestran la calidad del deporte cubano?		
6	¿Se incluyen noticias culturales por parte de los niños/as en los matutinos?		

7	¿Se estimula la recordación de efemérides o eventos culturales que resalten la cubanía?		
---	---	--	--

Anexo 3

DIAGNÓSTICO INICIAL de segundo grado.

Objetivo: Comprobar el nivel que tienen en estos conocimientos generales los niños/as de 2do grado.

Estimado niño/a:

1. Nombre un río de nuestra localidad.
2. ¿Quién es el apóstol de nuestra independencia?
3. ¿Quién es considerado el padre de nuestra patria?
4. ¿Qué capacidad nos permite ir de un lugar a otro en el menor tiempo posible?
5. ¿Qué maestro alfabetizador fue asesinado junto al campesino Pedro Lantigua?
6. ¿A qué general mambí muy fuerte le decían "El Titán de Bronce"?
7. ¿Cuál es el deporte nacional en Cuba?
8. ¿Qué comandante rebelde era conocido por "El Héroe de Yaguajay"?
9. ¿En qué país murió el Che?
10. ¿Cuál es la capital de Cuba?
11. ¿Quién escribió la letra del Himno de Bayamo?
12. ¿A qué deporte se le considera el juego ciencia?
13. ¿Qué general protagonizó la protesta de Baraguá?
14. Diga el nombre del primer pionero mártir en Cuba.
15. ¿Qué revolucionario era conocido por "El Guerrillero Heroico"?
16. ¿Cómo se llama nuestra provincia?
17. ¿Qué deporte fue impulsado por el "Che" en Cuba.
18. ¿Quién escribió La Edad de Oro?
19. ¿En qué municipio vivimos?
20. ¿Quién dirigió el asalto al cuartel Moncada.?

Anexo 3a

DIAGNÓSTICO INICIAL 3er grado.

Objetivo: Diagnosticar las principales deficiencias que se manifiestan en los niños/as de 3er grado.

Estimado/a niño/a conteste:

1. El Nombre de un río de nuestra localidad.
2. ¿Quién es el apóstol de nuestra independencia?
3. ¿Quién es considerado el padre de nuestra patria?
4. Qué capacidad nos permite recorrer una distancia en el menor tiempo posible.
5. ¿Qué maestro voluntario alfabetizador fue asesinado junto al campesino Pedro Lantigua en las lomas del Escambray.?
6. ¿Qué general mambí por su heroísmo, constitución y cantidad de heridas recibidas era apodado "El Titán de Bronce. "?
7. ¿Cuál es considerado el deporte nacional en Cuba?
8. ¿Qué comandante rebelde era conocido por "El Héroe de Yaguajay".
9. ¿En qué país murió el Che?
10. ¿Cuál es la capital de Cuba?
11. ¿Quién escribió la letra del Himno de Bayamo?
12. ¿A qué deporte se le llama el juego ciencia?
13. ¿Qué general protagonizó la protesta de Baraguá?
14. Diga el nombre del primer pionero mártir en Cuba.
15. ¿Qué revolucionario era conocido por "El Guerrillero Heroico"?
16. ¿Cómo se llama nuestra provincia?
17. ¿Qué deporte fue impulsado por el "Che" en Cuba?
18. ¿Quién escribió La Edad de Oro?
19. ¿En qué municipio vivimos?
20. ¿Quién dirigió el asalto al cuartel Moncada.?
21. ¿Qué destacado atleta cubano es recordista mundial de salto alto?

22. ¿Qué deporte practicaba el equipo que fue asesinado en el avión de cubana el 6 de octubre de 1976 en Barbados?
23. ¿Qué capacidad nos permite realizar un trabajo prolongado sin llegar al cansancio?
24. ¿A qué músico apodaban “El Bárbaro del Ritmo”?
25. ¿A qué deporte se le llama el deporte Rey?

Anexo 3b

DIAGNÓSTICO INICIAL de cuarto grado.

Objetivo: Conocer en cuales de los elementos generales relacionados a continuación se manifiestan la mayores deficiencias en su conocimiento.

Estimado/a niño/a:

1. Diga el nombre de un río de nuestra localidad.
2. ¿Quién es el apóstol de nuestra independencia?
3. ¿Quién es considerado el padre de nuestra patria?
4. ¿Qué capacidad nos permite recorrer una distancia en el menor tiempo posible?
5. Diga el nombre del maestro voluntario alfabetizador que fue asesinado junto al campesino Pedro Lantigua por bandidos mercenarios en el Escambray.
6. Diga el nombre del famoso general del ejercito mambí que era conocido por sus compañeros como “El Titán de Bronce. ”
7. ¿Cuál es el deporte nacional en Cuba?
8. Comandante rebelde conocido por “El Héroe de Yaguajay”.
9. ¿En qué país murió el Che?
10. ¿Cuál es la capital de Cuba?
11. ¿Quién escribió la letra del Himno de Bayamo?
12. Deporte llamado el juego ciencias.
13. ¿Qué general protagonizó la protesta de Baraguá?
14. Nombre el primer pionero mártir en Cuba
15. Revolucionario conocido por “El Guerrillero Heroico”.
16. ¿Cómo se llama nuestra provincia?

17. Deporte impulsado por el "Che" en Cuba.
18. Escribió La Edad de Oro
19. ¿En qué municipio vivimos?
20. ¿Quién dirigió el asalto al cuartel Moncada.?
21. Cubano recordista mundial de salto alto
22. Deporte que practicaba el equipo que fue asesinado en el avión de cubana el 6 de octubre de 1976.
23. ¿Capacidad que nos permite realizar un trabajo prolongado sin llegar al cansancio?
24. ¿A qué músico apodaban "El Bárbaro del Ritmo"?
25. ¿A qué deporte se le llama el deporte Rey?
26. ¿Cuál es la patria de Simón Bolívar?
27. La ciudad conocida como la "Perla del Sur" se llama.
28. Deporte en el que se destacó Teófilo Stevensón.
29. ¿Qué deporte practicaba Ana Fidelia Quirot?
30. ¿Cada cuántos años se efectúan los Juegos Olímpicos?

Anexo 3c

DIAGNÓSTICO INICIAL quinto grado

Objetivo: Identificar las principales deficiencias que prevalecen hasta este grado en los conocimientos generales que se refieren a continuación.

Estimado/a niño/a:

1. Diga el nombre de un río de nuestra localidad.
2. ¿Quién es el apóstol de nuestra independencia?
3. ¿Quién es considerado el padre de nuestra patria?
4. Capacidad que nos permite recorrer una distancia en el menor tiempo posible.
5. Maestro voluntario alfabetizador asesinado junto al campesino Pedro Lantigua.
6. General mambí muy fuerte apodado "El Titán de Bronce. "
7. ¿Cuál es el deporte nacional en Cuba?

8. Comandante rebelde conocido por "El Héroe de Yaguajay".
9. ¿En qué país murió el Che?
10. ¿Cuál es la capital de Cuba?
11. ¿Quién escribió la letra del Himno de Bayamo?
12. Deporte llamado el juego ciencias.
13. ¿Qué general protagonizó la protesta de Baraguá?
14. ¿Primer pionero mártir en Cuba?
15. Revolucionario conocido por "El Guerrillero Heroico".
16. ¿Cómo se llama nuestra provincia?
17. Deporte impulsado por el "Che" en Cuba.
18. Escribió La Edad de Oro
19. ¿En qué municipio vivimos?
20. ¿Quién dirigió el asalto al cuartel Moncada.?
21. Cubano recordista mundial de salto alto
22. Deporte que practicaba el equipo que fue asesinado en el avión de cubana el 6 de octubre de 1976.
23. ¿Capacidad que nos permite realizar un trabajo prolongado sin llegar al cansancio?
24. ¿A qué músico apodaban "El Bárbaro del Ritmo"?
25. ¿A qué deporte se le llama el deporte Rey?
26. ¿Cuál es la patria de Simón Bolívar?
27. La ciudad conocida como la "Perla del Sur" se llama.
28. Deporte en el que se destacó Teófilo Stevensón.
29. ¿Qué deporte practicaba Ana Fidelia Quirot?
30. ¿Cada cuántos años se efectúan los J.J.O.O.?
31. ¿Cuál es la capacidad física más importante?
32. ¿En qué deporte se destacó José Raúl Capablanca?
33. ¿En qué deporte se destacó Ramón Font?
34. Joven revolucionario asesinado el 10 de enero de 1929 en México.
35. ¿Qué país impulsa junto con Cuba el A.L.B.A.?

36. ¿Qué joven revolucionario dirigió el levantamiento en Santiago de Cuba el 30 de noviembre de 1956?
37. ¿Quién es considerado el poeta nacional de Cuba?
38. ¿De qué país partió el yate Granma hacia Cuba?
39. Deporte en el que se destacó Kid Chocolate.
40. Comandante guerrillero que dirigió la batalla de Sta Clara
41. A qué patriota independentista se le decía "El Generalísimo".
42. ¿Qué importante gral desembarcó con Martí por "Playitas"?
43. ¿Quién escribió La Historia me Absolverá?
44. Joven revolucionario, practicante de deportes, fundador del 1er Partido Comunista en Cuba.
45. ¿Qué joven revolucionario fue asesinado el 30 /7/ 1957 en Santiago de Cuba?
46. ¿De qué país es presidente Hugo Chávez.
47. Máxima organización deportiva en el mundo.
48. ¿Cuál es la capacidad física predominante en el levantamiento de pesas?
49. -¿Qué día se celebra el día de la cultura física y el deporte en Cuba?
50. ¿Cuál es el único deportista cubano ganador del premio "Príncipe de Asturias"?

Anexo 4

Resultados de la observación a clases

Se observaron un total de 12 clases, 3 en 2do grado, 3 en 3er grado, 3 en 4to e igual número en 5to.

Tabla 3

Aspecto a eval.	si	no	Observaciones
1	7	5	Se apreció que en las 5 clases que no se hizo, existía posibilidad real de incluirlo.
2	4	8	A pesa de la diversidad de figuras relevantes de nuestra historia

			se aprecia que se utilizan muy poco por falta de creatividad en muchas ocasiones.
3	0	12	Es evidente que este aspecto no es bien valorado por los maestros/as.
4	0	12	Igual que en el caso anterior con la diferencia de que los maestros/as saben que este un tema de interés para los niños/as.
5	0	12	Corresponde un análisis similar al anterior aspecto
6	6	6	En los casos que se hizo fueron juegos de computación
7	0	12	Tal vez esta situación ocurre porque piensen que su inquietud esté fuera de lugar porque los maestros/as nunca tratan el tema.
8	-	-	No se pudo evaluar pues dependía del anterior.

Anexo 5

Resultados de la observación

Se observaron 16 matutinos 4 a cada grado de la muestra.

Tabla 4

Aspecto a evaluar.	si	no	observaciones
1	5	11	De los 11 que se dejó de hacer en 6 casos se recordaban efemérides consideradas de relevancia en 2 casos fueron introducidas por la maestra. O sea 4 fueron pasadas por alto
2	6	6	De las efemérides tratadas el maestro/a amplió el tema en 4 e introdujo 2 que no fueron planteadas por los niños/as, en dos solo se expresó lo que trajo el niño/a y quedaron 4 que no se trataron denotando falta de preparación.
3	16	-	Estas se relacionaban fundamentalmente con la serie nacional de béisbol y dos de boxeo.

4	3	13	Se considera que no en 13 ocasiones porque no se abundó en el tema solo se planteó lo dicho por el niño/a.
5	-	16	No se sugirió en ningún caso a pesar de que se estaban celebrando otros eventos nacionales e internacionales de relevancia.
6	2	14	Esto a pesar de que se celebraban eventos de importancia a nivel nacional e internacional.
7	-	16	En ningún caso los maestros/as hicieron referencia a este tema.

Tabla 5 Resultados diagnóstico inicial 2do grado participaron 5 niños/as

Preguntas	1er día				2do día				3er día				4to día				5to día			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
B	1	3	0	1	0	1	1	2	2	0	0	0	0	0	1	1	0	4	2	0
M	4	2	5	4	5	4	4	3	3	5	5	5	5	5	4	4	5	1	3	5
%B	20	60	0	20	0	20	20	40	40	0	0	0	0	0	20	20	0	80	40	0

Tabla 6 Resultados 3er grado participaron 3

Preguntas	1er día					2do día					3er día				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
B	1	2	1	1	0	2	1	1	1	0	1	0	0	0	2
M	2	1	2	2	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	1
%B	33.3	66.6	33.3	33.3	0	66.6	33.3	33.3	33.3	0	33.3	0	0	0	66.6

	4to día					5to día				
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
B	1	0	2	1	1	0	0	0	0	0
M	2	3	1	2	2	3	3	3	3	3
%B	33.3	0	66.6	33.3	33.3	0	0	0	0	0

Tabla 7

4to grado participaron 6 niños/as diagnóstico inicial

Preguntas	1er día						2do día						3er día					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
B	3	5	3	2	2	3	3	4	3	2	3	1	1	1	3	2	1	6
M	3	1	3	4	4	3	3	2	3	4	3	5	5	5	3	4	5	0
%B	50	83	50	33	33	50	50	66	50	33	50	16	16	16	50	33	16	100

Continuación **tabla 7**

Preguntas	4to día						5to día					
	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
B	5	4	0	0	1	0	1	2	3	1	0	2
M	1	2	6	6	5	6	5	4	3	5	6	4
%B	83	66	0	0	16	0	16	33	50	16	0	33

Tabla 8 5to grado participaron 6 niños/as diagnóstico inicial

pr.	1er día									2do día										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
B	4	5	5	4	3	5	4	5	6	4	5	2	4	2	4	5	2	6	6	6
M	2	1	1	2	3	1	2	1	0	2	1	4	2	4	2	1	4	0	0	0
%B	66	83	83	66	50	83	66	83	100	66	83	33	66	33	66	83	33	100	100	100

Continuación **tabla 8**

	3er día										4to día									
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
B	1	1	3	2	3	3	5	2	2	4	1	2	0	3	2	3	0	3	0	2
M	5	5	3	4	3	3	1	4	4	2	5	4	6	3	4	3	6	3	6	4
%B	16	16	50	33	50	50	83	33	33	66	16	33	0	50	33	50	0	50	0	33

Continuación **tabla 8**

Preguntas	5to día									
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
B	0	2	3	1	2	4	0	4	0	0
M	6	4	3	5	4	2	6	2	6	6
%B	0	33	50	16	33	66	0	66	0	0

Anexo 6

Tabla 9 Combinación de productos y preguntas para elaborar las tarjetas.

Productos	Preguntas	Respuestas
1.1=1	- Importante río que pasa por nuestra localidad.	Arimao
1.2=2	- Fundador del Partido Revolucionario Cubano.	José Martí
1.3=3	--Es considerado el "Padre de la Patria" en Cuba.	Carlos Manuel de Céspedes.
1.4=4	- ¿Qué deporte le gustaba practicar a Camilo junto a Fidel?	Béisbol.
1.5=5	- Capacidad condicional que nos permite recorrer una distancia en el menor tiempo posible.	Rapidez.
1.6=6	-Maestro voluntario alfabetizador asesinado junto al campesino Pedro Lantigua.	Manuel Ascunce Domenech
1.7=7	- General mambí muy fuerte apodado "El Titán de Bronce. "	Antonio Maceo.
1.8=8	- Recordista mundial de salto alto.	Javier Sotomayor.
1.9=9	- ¿De qué organismo es presidente Cristian Jiménez?	I.N.D.E.R.
2.1=2	- Escribió La Edad de Oro.	José Martí
2.2=4	- ¿Cuál es el deporte nacional en Cuba?	Béisbol.
2.3=6	Nombre del mártir de nuestra escuela	Manuel Ascunce Domenech.
2.4=8	- ¿Cuál es el único deportista cubano ganador del premio "Príncipe de Asturias"?	Javier Sotomayor.
2.5=10	- Capacidad física que nos ayuda a controlar el peso corporal.	Resistencia.
2.6=12	- Deporte llamado el juego ciencias.	Ajedrez.
2.7=14	- Deporte en el que se destacó Teófilo Stevenson.	Boxeo.
2.8=16	- Joven revolucionario fundador de La Universidad Popular José Martí.	Julio Antonio Mella.
2.9=18	- Deporte que practicaba el equipo que fue asesinado en el avión de cubana el 6/10/1976 en Barbados.	Esgrima.

Continuación **tabla 9**

3.1=3	- Iniciador de nuestras guerras por la independencia el 10 de octubre de 1868.	Carlos Manuel de Céspedes.
3.2=6	Nombre del destacamento pedagógico que contribuyó a la formación de profesores.	Manuel Ascunce Domenech.
3.3=9	- ¿Qué organismo rige el deporte en Cuba?	I.N.D.E.R.
3.4=12	- Juego que realizaba "El Padre de la Patria." poco antes de morir combatiendo.	Ajedrez.
3.5=15	-Siglas que identifican a la Alianza Bolivariana para los Pueblos de Nuestra América.	A.L.B.A.
3.6=18	-¿En qué deporte se emplean en los combates espadas, floretes, sables?	Esgrima.
3.7=21	- Revolucionario conocido por "El Guerrillero Heroico".	Ernesto "Che" Guevara.
3.8=24	- ¿Cómo se llama nuestra provincia?	Cienfuegos.
3.9=27	- Comandante del ejército rebelde desaparecido el 28 de octubre de 1959.	Camilo Cienfuegos.
4.1=4	- ¿En qué deporte se celebra el campeonato nacional más largo en nuestro país?	Béisbol.
4.2=8	- ¿Quién fue el mejor deportista en nuestro país en el siglo XX?	Javier Sotomayor.
4.3=12	- Deporte impulsado por el "Che" en Cuba.	Ajedrez.
4.4=16	- Joven revolucionario asesinado el 10 de enero de 1929 en México.	Julio Antonio Mella.
4.5=20	- ¿A qué deporte se le llama el deporte Rey?	Atletismo.
4.6=24	Los equipos que representan a nuestra provincia en los eventos nacionales se llaman.	Cienfuegos.
4.7=28	- A qué patriota independentista se le decía "El Generalísimo".	Máximo Gómez.
4.8=32	- ¿Qué joven revolucionario dirigió el levantamiento en Santiago de Cuba el 30 de noviembre de 1956?	Frank País.
4.9=36	-¿Cuál es la patria de Simón Bolívar?	Venezuela.

Continuación **tabla 9**

5.1=5	-¿Cuál es la capacidad que nos permite correr cortas distancias a gran velocidad?	Rapidez.
5.2=10	-¿Capacidad que nos permite realizar un trabajo prolongado sin llegar al cansancio?	Resistencia.
5.3=15	-Alianza de solidaridad y ayuda para los pueblos de América impulsada por Cuba y Venezuela.	A.L.B.A.
5.4=20	- ¿Qué deporte practicaba Ana Fidelia Quirot?	Atletismo.
5.5=25	- ¿Primer pionero mártir en Cuba?	Paquito González Cueto.
5.6=30	- ¿En qué municipio vivimos?	Cumanayagua.
5.7=35	- ¿Cuál es la capital de Cuba?	Ciudad de la Habana.
5.8=40	-¿Cada cuántos años se efectúan los Juegos olímpicos?	Cuatro.
5.9=45	- ¿Cuál es la capacidad física más importante?	Fuerza.
6.1=6	- Maestro alfabetizador asesinado en el Escambray el 26 / 11 /1961.	Manuel Ascunce Domenech.
6.2=12	- ¿En qué deporte se destacó José Raúl Capablanca?	Ajedrez.
6.3=18	-¿En qué deporte se destacó Ramón Font?	Esgrima.
6.4=24	- La ciudad conocida como la "Perla del Sur" se llama.	Cienfuegos.
6.5=30	- ¿Cuál es el municipio más grande de nuestra provincia?	Cumanayagua.
6.6=36	-¿Qué país impulsa junto con Cuba el A.L.B.A.?	Venezuela.
6.7=42	- ¿Qué importante músico sonero de fama mundial nació en Santa Isabel de las Lajas?	Benny Moré.
6.8=48	¿Quién es considerado el poeta nacional de Cuba?	Nicolás Guillén.
6.9=54	- ¿De qué país partió el yate Granma hacia Cuba?	México.

Continuación **tabla 9**

7.1=7	-¿Qué general protagonizó la protesta de Baraguá?	Antonio Maceo.
7.2=14	- Deporte en el que se destacó Kid Chocolate.	Boxeo.
7.3=21	- Comandante guerrillero que dirigió la batalla de Sta Clara	Ernesto Guevara.
7.4=28	- ¿Qué importante gral desembarcó con Martí por "Playitas?"	Máximo Gómez.
7.5=35	- ¿Dónde se efectuaron los juegos Panamericanos de 1991?	- Ciudad de la Habana.
7.6=42	- ¿A qué músico apodaban "El Bárbaro del Ritmo?"	Benny Moré.
7.7=49	- ¿Quién escribió la letra del Himno de Bayamo?	Perucho Figueredo.
7.8=56	- ¿Quién escribió La Historia me Absolverá?	Fidel Castro.
7.9=63	- ¿En qué país murió el Che?	Bolivia.
8.1=8	- Cubano campeón olímpico en salto alto.	Javier Sotomayor.
8.2=16	- Joven revolucionario, practicante de deportes, fundador del 1er Partido Comunista en Cuba.	Julio Antonio Mella
8.3=24	- ¿En qué ciudad está situada la Bahía de Jagua?	Cienfuegos.
8.4=32	- ¿Qué joven revolucionario fue asesinado el 30 /7/ 1957 en Santiago de Cuba?	Frank País.
8.5=40	- ¿Cada cuántos años se efectúan los campeonatos mundiales de Fútbol?	Cuatro.
8.6=48	- ¿Quién escribió el poema tengo?	Nicolás Guillén.
8.7=56	-¿Quién dirigió el asalto al cuartel Moncada.?	Fidel Castro.
8.8=64	-¿Qué día se celebra el día de la cultura física y el deporte en Cuba?	19 de noviembre.
8.9=72	- Médico, deportista y revolucionario cuyo nombre llevan las escuelas de profesores de E.F.	Manuel Fajardo {Piti}
9.1=9	-¿Que organismo fue creado en Cuba el 23/2/1961?	I.N.D.E.R.
9.2=18	- Deporte que celebra un torneo en Cuba llamado "Villa de la Habana".	Esgrima.
9.3=27	- Comandante rebelde conocido por "El Héroe de Yaguajay".	Camilo Cienfuegos.
9.4=36	- ¿De qué país es presidente Hugo Chávez.	Venezuela.
9.5=45	- ¿Cuál es la capacidad física predominante en el levantamiento de pesas?	Fuerza.
9.6=54	- ¿Cuál es el único país latinoamericano en el que se ha celebrado unos Juegos Olímpicos?	México.
9.7=63	- ¿Qué país es dirigido por Evo Morales?	Bolivia
9.8=72	- Comandante del ejército rebelde caído en la lucha contra bandidos en 1960.	Manuel Fajardo(Piti)
9.9=81	- Máxima organización deportiva en el mudo.	Comité Olímpico Intern.

I. $1 \cdot 1 = 1$ II. III. - Importante río que pasa por nuestra localidad.	IV. $1 \cdot 2 = 2$ V. VI. - Fundador del Partido Revolucionario Cubano	VII. $1 \cdot 3 = 3$ VIII. IX. Es considerado el “Padre de la Patria” en Cuba.
X. $1 \cdot 4 = 4$ XI. XII. ¿Qué deporte le gustaba practicar a Camilo junto a Fidel?	XIII. $1 \cdot 5 = 5$ XIV. XV. Capacidad condicional que nos permite recorrer una distancia en el menor tiempo posible.	XVI. $1 \cdot 6 = 6$ XVII. XVIII. Maestro voluntario alfabetizador asesinado junto al campesino Pedro Lantigua.
XIX. $1 \cdot 7 = 7$ XX. XXI. General mambí muy fuerte apodado “El Titán de Bronce.” XXII.	XXIII. $1 \cdot 8 = 8$ XXIV. XXV. Recordista mundial de salto alto	XXVI. $1 \cdot 9 = 9$ XXVII. XXVIII. ¿De qué organismo es presidente Cristian Jiménez?
XXIX. $2 \cdot 1 = 2$ XXX. XXXI. Escribió La Edad de Oro.	XXXII. $2 \cdot 2 = 4$ XXXIII. XXXIV. ¿Cuál es el deporte nacional en Cuba?	XXXV. $2 \cdot 3 = 6$ XXXVI. XXXVII. Nombre del mártir de nuestra escuela

I) $2 \cdot 4 = 8$ II) III) ¿Cuál es el único deportista cubano ganador del premio “Príncipe de Asturias”?	IV) $2 \cdot 5 = 10$ V) VI)- Capacidad física que nos ayuda a controlar el peso corporal.	VII) $2 \cdot 6 = 12$ VIII) IX)- Deporte llamado el juego ciencias.
X) $2 \cdot 7 = 14$ XI) XII) Deporte en el que se destacó Teófilo Stevensón.	XIII) $2 \cdot 8 = 16$ XIV) XV) Joven revolucionario fundador de La Universidad Popular José Martí.	XVI) $2 \cdot 9 = 18$ XVII) XVIII) - Deporte que practicaba el equipo que fue asesinado en el avión de cubana el 6/10/1976 en Barbados.
XIX) $3 \cdot 1 = 3$ XX) XXI) Iniciador de nuestras guerras por la independencia el 10 de octubre de 1868.	XXII) $3 \cdot 2 = 6$ XXIII) XXIV) Nombre del destacamento pedagógico que contribuyó a la formación de profesores. XXV)	XXVI) $3 \cdot 3 = 9$ XXVII) XXVIII) ¿Qué organismo rige el deporte en Cuba?
XXIX) $3 \cdot 4 = 12$ XXX) XXXI) Juego que realizaba “El Padre de la Patria.” poco antes de morir combatiendo.	XXXII) $3 \cdot 5 = 15$ XXXIII) XXXIV) Siglas que identifican a la Alianza Bolivariana para los pueblos de América.	XXXV) $3 \cdot 6 = 18$ XXXVI) XXXVII) -¿En qué deporte se emplean en los combates espadas, floretes, sables?

$3 \cdot 7 = 21$ Revolucionario conocido por “El Guerrillero Heroico”	$3 \cdot 8 = 24$ ¿Cómo se llama nuestra provincia?	$3 \cdot 9 = 27$ Comandante del ejército rebelde desaparecido el 28 de octubre de 1959.
$4 \cdot 1 = 4$ ¿En qué deporte se celebra el campeonato nacional más largo en nuestro país?	$4 \cdot 2 = 8$ ¿Quién fue el mejor deportista en nuestro país en el siglo XX?	$4 \cdot 3 = 12$ Deporte impulsado por el “Che” en Cuba
$4 \cdot 4 = 16$ Joven revolucionario asesinado el 10 de enero de 1929 en México.	$4 \cdot 5 = 20$ ¿A qué deporte se le llama el deporte Rey?	$4 \cdot 6 = 24$ Los equipos que representan a nuestra provincia en los eventos nacionales se llaman.
$4 \cdot 7 = 28$ A qué patriota independentista se le decía “El Generalísimo”.	$4 \cdot 8 = 32$ ¿Qué joven revolucionario dirigió el levantamiento en Santiago de Cuba el 30 de noviembre de 1956?	$4 \cdot 9 = 36$ -¿Cuál es la patria de Simón Bolívar?

$5 \cdot 1 = 5$ -¿Cuál es la capacidad que nos permite correr cortas distancias a gran velocidad?	$5 \cdot 2 = 10$ -¿Capacidad que nos permite realizar un trabajo prolongado sin llegar al cansancio?	$5 \cdot 3 = 15$ Alianza de solidaridad y ayuda para los pueblos de América impulsada por Cuba y Venezuela.
$5 \cdot 4 = 20$ ¿Qué deporte practicaba Ana Fidelia Quirot?	$5 \cdot 5 = 25$ ¿Primer pionero mártir en Cuba?	$5 \cdot 6 = 30$ - ¿En qué municipio vivimos?
$5 \cdot 7 = 35$ ¿Cuál es la capital de Cuba?	$5 \cdot 8 = 40$ -¿Cada cuántos años se efectúan los Juegos olímpicos?	$5 \cdot 9 = 45$ ¿Cuál es la capacidad física más importante?
$6 \cdot 1 = 6$ Maestro alfabetizador asesinado en el Escambray el 26 / 11 /1961.	$6 \cdot 2 = 12$ ¿En qué deporte se destacó José Raúl Capablanca?	$6 \cdot 3 = 18$ -¿En qué deporte se destacó Ramón Font?

$6 \cdot 4 = 24$ La ciudad conocida como la “Perla del Sur” se llama.	$6 \cdot 5 = 30$ ¿Cuál es el municipio más grande de nuestra provincia?	$6 \cdot 6 = 36$ -¿Qué país impulsa junto con Cuba el A.L.B.A.?
$6 \cdot 7 = 42$ ¿Qué importante músico sonero de fama mundial nació en Santa Isabel de las Lajas?	$6 \cdot 8 = 48$ ¿Quién es considerado el poeta nacional de Cuba?	$6 \cdot 9 = 54$ ¿De qué país partió el yate Granma hacia Cuba?
$7 \cdot 1 = 7$ -¿Qué general protagonizó la protesta de Baraguá?	$7 \cdot 2 = 14$ Deporte en el que se destacó Kid Chocolate	$7 \cdot 3 = 21$ Comandante guerrillero que dirigió la batalla de Sta Clara
$7 \cdot 4 = 28$ ¿Qué importante gral desembarcó con Martí por “Playitas”?	$7 \cdot 5 = 35$ ¿Dónde se efectuaron los juegos Panamericanos de 1991?	$7 \cdot 6 = 42$ ¿A qué músico apodaban “El Bárbaro del Ritmo”?

$7 \cdot 7 = 49$ ¿Quién escribió la letra del Himno de Bayamo?	$7 \cdot 8 = 56$ - ¿Quién escribió La Historia me Absolverá?	$7 \cdot 9 = 63$ ¿En qué país murió el Che?
$8 \cdot 1 = 8$ Cubano campeón olímpico en salto alto.	$8 \cdot 2 = 16$ Joven revolucionario, practicante de deportes, fundador del 1er Partido Comunista en Cuba.	$8 \cdot 3 = 24$ ¿En qué ciudad está situada la Bahía de Jagua?
$8 \cdot 4 = 32$ ¿Qué joven revolucionario fue asesinado el 30 /7/ 1957 en Santiago de Cuba?	$8 \cdot 5 = 40$ ¿Cada cuántos años se efectúan los campeonatos mundiales de Fútbol?	$8 \cdot 6 = 48$ ¿Quién escribió el poema tengo?
$8 \cdot 7 = 56$ -¿Quién dirigió el asalto al cuartel Moncada.?	$8 \cdot 8 = 64$ -¿Qué día se celebra el día de la cultura física y el deporte en Cuba?	$8 \cdot 9 = 72$ Médico, deportista y revolucionario cuyo nombre llevan las escuelas de profesores de E.F.

$9 \cdot 1 = 9$ -¿Que organismo fue creado en Cuba el 23/2/1961?	$9 \cdot 2 = 18$ Deporte que celebra un torneo en Cuba llamado "Villa de la Habana".	$9 \cdot 3 = 27$ Comandante rebelde conocido por "El Héroe de Yaguajay".
$9 \cdot 4 = 36$ ¿De qué país es presidente Hugo Chávez.	$9 \cdot 5 = 45$ ¿Cuál es la capacidad física predominante en el levantamiento de pesas?	$9 \cdot 6 = 54$ ¿Cuál es el único país latinoamericano en el que se ha celebrado unos Juegos Olímpicos?
$9 \cdot 7 = 63$ ¿Qué país es dirigido por Evo Morales?	$9 \cdot 8 = 72$ Comandante del ejército rebelde caído en la lucha contra bandidos en 1960.	$9 \cdot 9 = 81$ Máxima organización deportiva en el mudo.

9	INDER 9	ESGRIMA 18	CAMILO 27 CIENFUEGOS	VENEZUELA 36	FUERZA 45	MÉXICO 54	BOLIVIA 63	MANUEL 72 FAJARDO	C.O. 81
8	JAVIER 8 SOTOMAYOR	JULIO A. 16 MELLA	CIENFUEGOS 24	FRANK 32 PAÍS	CUATRO 40	NICOLÁS 48 GUILLÉN	FIDEL 56 CASTRO	19 DE 64 NOVIEMBRE	M. "PI 72 FAJARDO
7	ANTONIO 7 MACEO	BOXEO 14	ERNESTO 21 CHE GUEVARA	MAXIMO 28 GÓMEZ	CIUDAD 35 DE LA HABANA	BENNY 42 MORE	PERUCHO 49 FIGUEREDO	FIDEL 56 CASTRO	BOLIVIA 63 MÉXICO
6	MANUEL 6 ASCUNCE	ATEDREZ 12	ESGRIMA 18	CIENFUEGOS 24	CUMANAYAGUA 30	VENEZUELA 36	BENNY 42 MORE	NICOLÁS 48 GUILLÉN	MÉXICO 54
5	RAPIDEZ 5	RESISTENCIA 10	A.L.B.A. 15	ATLETISMO 20	PAQUITO 25 GONZALEZ	CUMANAYAGUA 30	CIUDAD 35 DE LA HABANA	CUATRO 40	FUERZA 45
4	BÉISBOL 4	JAVIER 8 SOTOMAYOR	ATEDREZ 12	JULIO A. 16 MELLA	ATLETISMO 20	CIENFUEGOS 24	MAXIMO 28 GÓMEZ	FRANK 32 PAÍS	VENEZUELA 36 CAMILO
3	CARLOS MANUEL 3 DE CÉSPEDES	MANUEL 6 ASCUNCE	INDER 9	ATEDREZ 12	A.L.B.A. 15	ESGRIMA 18	ERNESTO 21 CHE GUEVARA	CIENFUEGOS 24	CIENFUEGOS 27
2	JOSÉ 2 MARTÍ	BÉISBOL 4	MANUEL 6 ASCUNCE	JAVIER 8 SOTOMAYOR	RESISTENCIA 10	ATEDREZ 12	BOXEO 14	JULIO A. 16 MELLA	ESGRIMA 18 INDER
1	ARIMAO 1	JOSÉ 2 MARTÍ	CARLOS MANUEL 3 DE CÉSPEDES	BÉISBOL 4	RAPIDEZ 5	MANUEL 6 ASCUNCE	ANTONIO 7 MACEO	JAVIER 8 SOTOMAYOR	INDER 9
M.C.G.	1	2	3	4	5	6	7	8	9



Anexo 7.

DIAGNÓSTICO FINAL de segundo grado.

Objetivo: Comprobar los conocimientos generales de los niños/as de 2do grado tienen menos información.

Estimado niño/a, responda según sus conocimientos:

1. Nombre un río de nuestra localidad.
2. ¿Quién es el apóstol de nuestra independencia?
3. ¿Quién es considerado el padre de nuestra patria?
4. ¿Qué capacidad nos permite ir de un lugar a otro en el menor tiempo posible?
5. ¿Qué maestro alfabetizador fue asesinado junto al campesino Pedro Lantigua?
6. ¿A qué general mambí muy fuerte le decían "El Titán de Bronce. "?
7. ¿Cuál es el deporte nacional en Cuba?
8. ¿Qué comandante rebelde era conocido por "El Héroe de Yaguajay"?
9. ¿En qué país murió el Che?
10. ¿Cuál es la capital de Cuba?
11. ¿Quién escribió la letra del Himno de Bayamo?
12. ¿A qué deporte se le considera el juego ciencia?
13. ¿Qué general protagonizó la protesta de Baraguá?
14. Diga el nombre del primer pionero mártir en Cuba.
15. ¿Qué revolucionario era conocido por "El Guerrillero Heroico"?
16. ¿Cómo se llama nuestra provincia?
17. ¿Qué deporte fue impulsado por el "Che" en Cuba.
18. ¿Quién escribió La Edad de Oro?
19. ¿En qué municipio vivimos?
20. ¿Quién dirigió el asalto al cuartel Moncada.?

Anexo 7a

DIAGNÓSTICO FINAL 3er grado.

Objetivo: Conocer cuáles son las principales deficiencias que se manifiestan en los niños/as de 3er grado en el conocimiento de los elementos tratados a continuación.

Estimado niño/a, responda según sus conocimientos:

1. El Nombre de un río de nuestra localidad.
2. ¿Quién es el apóstol de nuestra independencia?
3. ¿Quién es considerado el padre de nuestra patria?
4. Qué capacidad nos permite recorrer una distancia en el menor tiempo posible.
5. ¿Qué maestro voluntario alfabetizador fue asesinado junto al campesino Pedro Lantigua en las lomas del Escambray.?
6. ¿Qué general mambí por su heroísmo, constitución y cantidad de heridas recibidas era apodado "El Titán de Bronce. "?
7. ¿Cuál es considerado el deporte nacional en Cuba?
8. ¿Qué comandante rebelde era conocido por "El Héroe de Yaguajay".
9. ¿En qué país murió el Che?
10. ¿Cuál es la capital de Cuba?
11. ¿Quién escribió la letra del Himno de Bayamo?
12. ¿A qué deporte se le llama el juego ciencia?
13. ¿Qué general protagonizó la protesta de Baraguá?
14. Diga el nombre del primer pionero mártir en Cuba.
15. ¿Qué revolucionario era conocido por "El Guerrillero Heroico"?
16. ¿Cómo se llama nuestra provincia?
17. ¿Qué deporte fue impulsado por el "Che" en Cuba?
18. ¿Quién escribió La Edad de Oro?
19. ¿En qué municipio vivimos?
20. ¿Quién dirigió el asalto al cuartel Moncada.?
21. ¿Qué destacado atleta cubano es recordista mundial de salto alto?
22. ¿Qué deporte practicaba el equipo que fue masacrado en el avión de cubana el 6 de octubre de 1976 en Barbados?

23. ¿Qué capacidad nos permite realizar un trabajo prolongado sin llegar al cansancio?
24. ¿A qué músico apodaban “El Bárbaro del Ritmo”?
25. ¿A qué deporte se le llama el deporte Rey?

Anexo 7B

DIAGNÓSTICO FINAL de cuarto grado.

Objetivo: Conocer en cuales de los elementos generales relacionados a continuación se manifiestan la mayores deficiencias en su conocimiento.

Estimado niño/a, responda según sus conocimientos:

1. Diga el nombre de un río de nuestra localidad.
2. ¿Quién es el apóstol de nuestra independencia?
3. ¿Quién es considerado el padre de nuestra patria?
4. ¿Qué capacidad nos permite recorrer una distancia en el menor tiempo posible?
5. Diga el nombre del maestro voluntario alfabetizador que fue asesinado junto al campesino Pedro Lantigua por bandidos mercenarios en el Escambray.
6. Diga el nombre del famoso general del ejercito mambí que era conocido por sus compañeros como “El Titán de Bronce. ”
7. ¿Cuál es el deporte nacional en Cuba?
8. Comandante rebelde conocido por “El Héroe de Yaguajay”.
9. ¿En qué país murió el Che?
10. ¿Cuál es la capital de Cuba?
11. ¿Quién escribió la letra del Himno de Bayamo?
12. Deporte llamado el juego ciencias.
13. ¿Qué general protagonizó la protesta de Baraguá?
14. Nombre el primer pionero mártir en Cuba
15. Revolucionario conocido por “El Guerrillero Heroico”.
16. ¿Cómo se llama nuestra provincia?
17. Deporte impulsado por el “Che” en Cuba.
18. Escribió La Edad de Oro
19. ¿En qué municipio vivimos?

20. ¿Quién dirigió el asalto al cuartel Moncada.?
21. Cubano recordista mundial de salto alto
22. Deporte que practicaba el equipo que fue masacrado en el avión de cubana el 6 de octubre de 1976.
23. ¿Capacidad que nos permite realizar un trabajo prolongado sin llegar al cansancio?
24. ¿A qué músico apodaban "El Bárbaro del Ritmo"?
25. ¿A qué deporte se le llama el deporte Rey?
26. ¿Cuál es la patria de Simón Bolívar?
27. La ciudad conocida como la "Perla del Sur" se llama.
28. Deporte en el que se destacó Teófilo Stevensón.
29. ¿Qué deporte practicaba Ana Fidelia Quirot?
30. ¿Cada cuántos años se efectúan los J.J.O.O.?

Anexo 7c

DIAGNÓSTICO FINAL quinto grado

Objetivo: Identificar las principales deficiencias que prevalecen hasta este grado en los conocimientos generales que se refieren a continuación.

Estimado niño/a, responda según sus conocimientos:

1. Diga el nombre de un río de nuestra localidad.
2. ¿Quién es el apóstol de nuestra independencia?
3. ¿Quién es considerado el padre de nuestra patria?
4. Capacidad que nos permite recorrer una distancia en el menor tiempo posible.
5. Maestro voluntario alfabetizador asesinado junto al campesino Pedro Lantigua.
6. General mambí muy fuerte apodado "El Titán de Bronce. "
7. ¿Cuál es el deporte nacional en Cuba?
8. Comandante rebelde conocido por "El Héroe de Yaguajay".
9. ¿En qué país murió el Che?
10. ¿Cuál es la capital de Cuba?
11. ¿Quién escribió la letra del Himno de Bayamo?
12. Deporte llamado el juego ciencias.

13. ¿Qué general protagonizó la protesta de Baraguá?
14. ¿Primer pionero mártir en Cuba?
15. Revolucionario conocido por "El Guerrillero Heroico".
16. ¿Cómo se llama nuestra provincia?
17. Deporte impulsado por el "Che" en Cuba.
18. Escribió La Edad de Oro
19. ¿En qué municipio vivimos?
20. ¿Quién dirigió el asalto al cuartel Moncada.?
21. Cubano recordista mundial de salto alto
22. Deporte que practicaba el equipo que fue masacrado en el avión de cubana el 6 de octubre de 1976.
23. ¿Capacidad que nos permite realizar un trabajo prolongado sin llegar al cansancio?
24. ¿A qué músico apodaban "El Bárbaro del Ritmo"?
25. ¿A qué deporte se le llama el deporte Rey?
26. ¿Cuál es la patria de Simón Bolívar?
27. La ciudad conocida como la "Perla del Sur" se llama.
28. Deporte en el que se destacó Teófilo Stevensón.
29. ¿Qué deporte practicaba Ana Fidelia Quirot?
30. ¿Cada cuántos años se efectúan los J.J.O.O.?
31. ¿Cuál es la capacidad física más importante?
32. ¿En qué deporte se destacó José Raúl Capablanca?
33. ¿En qué deporte se destacó Ramón Font?
34. Joven revolucionario asesinado el 10 de enero de 1929 en México.
35. ¿Qué país impulsa junto con Cuba el ALBA?
36. ¿Qué joven revolucionario dirigió el levantamiento en Santiago de Cuba el 30 de noviembre de 1956?
37. Quién es considerado el poeta nacional de Cuba?
38. ¿De qué país partió el yate Granma hacia Cuba?
39. Deporte en el que se destacó Kid Chocolate.
40. Comandante guerrillero que dirigió la batalla de Sta Clara

41. ¿A qué patriota independentista se le decía "El Generalísimo"?
42. ¿Qué importante general desembarcó con Martí por "Playitas"?
43. ¿Quién escribió La Historia me Absolverá?
44. Joven revolucionario, practicante de deportes, fundador del 1er Partido Comunista en Cuba.
45. ¿Qué joven revolucionario fue asesinado el 30 /7/ 1957 en Santiago de Cuba?
46. ¿De qué país es presidente Hugo Chávez.
47. Máxima organización deportiva en el mundo.
48. ¿Cuál es la capacidad física predominante en el levantamiento de pesas?
49. ¿Qué día se celebra el día de la cultura física y el deporte en Cuba?
50. ¿Cuál es el único deportista cubano ganador del premio "Príncipe de Asturias"?

Anexo 8 Resultados del diagnóstico final para la validación de la propuesta, se utilizaron las mismas preguntas que en el inicial.

Tabla 10

Resultados 2do grado participaron 5 niños/as.

Preguntas	1er día				2do día				3er día			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B	5	4	4	3	3	5	4	5	3	4	2	3
M	0	1	1	2	2	0	1	0	2	1	3	2
%B	100	80	80	60	60	100	80	100	60	80	40	60

Continuación **tabla 10**

4to día				5to día			
13	14	15	16	17	18	19	20
3	2	3	4	3	4	4	3
2	3	2	1	2	1	1	2
60	40	60	80	60	80	80	60

Tabla 11

Resultados 3er grado participaron 3 niños/as

Preg	1er día						2do día					3er día				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
B	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	3	
M	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	0	
%B	100	100	100	66	100	100	100	100	66	66	66	66	66	33	100	

Continuación **tabla 11**

	4to día					5to día				
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
B	3	1	3	3	2	2	1	2	1	1
M	0	2	0	0	1	1	2	1	2	2
%B	100	33	100	100	66	66	33	66	33	33

Tabla 12

4to grado participaron 6 niños/as

Preguntas	1er día						2do día					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B	6	6	6	4	4	6	5	6	4	5	4	4
M	0	0	0	2	2	0	1	0	2	1	2	2
%B	100	100	100	66	66	100	83	100	66	83	66	66

Continuación **tabla 12**

3er día					
13	14	15	16	17	18
5	3	6	6	3	6
1	3	0	0	3	0
83	50	100	100	50	100

Continuación **tabla 12**

Preguntas	4to día						5to día					
	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
B	6	4	3	3	4	3	4	3	5	3	2	3
M	0	2	3	3	2	3	2	3	1	3	4	3
%B	100	66	50	50	66	50	66	50	83	50	33	50

Tabla 13

5to grado participaron 6 niños/as

pr.	1er día									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B	6	6	6	5	5	6	6	6	5	6
M	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0
%B	100	100	100	83	83	100	100	100	83	100

Continuación **tabla 13**

2do día									
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
5	3	6	4	6	6	3	6	6	6
1	3	0	2	0	0	3	0	0	0
83	50	100	66	100	100	50	100	100	100

Continuación **tabla 13**

	3er día									
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
B	3	4	5	3	4	5	6	3	3	6
M	3	2	1	3	2	1	0	3	3	0
%B	50	66	83	50	66	83	100	50	50	100

Continuación **tabla 13**

4to día									
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
3	4	2	5	4	5	2	6	2	5
3	2	4	1	2	1	4	0	4	1
50	66	33	83	66	83	33	100	33	83

Continuación **tabla 13**

Preguntas	5to día									
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
B	3	5	4	3	4	5	2	6	1	2
M	3	1	2	3	2	1	4	0	5	4
%B	50	83	66	50	66	83	33	100	16	33

Anexo 9

Observación final a matutinos.

Objetivos: Comprobar el nivel de conocimientos generales alcanzado por los niños/as expuestos de manera espontánea en el debate de los matutinos.

Tabla 14

nro	Aspectos evaluados	si	no
1	¿Al introducirse una efeméride por un niño/a otros participan para ampliar lo dicho?		
2	¿Al abordarse la figura de alguna personalidad histórica otros niños/as son capaces de ampliar con datos nuevos?		
3	¿Se incluyen temas relacionados con la cultura nacional?		
4	¿Hacen preguntas los niños/as sobre eventos deportivos o culturales que se efectúan?		
5	¿Son capaces de identificar a deportistas destacados integrantes de los equipos nacionales?		

Resultados observación final a matutinos.

Se observaron un total de 10 matutinos.

Tabla 15

Aspectos evaluados	si	no	observaciones
1	x		Participan fundamentalmente para hablar sobre figuras no así sobre sucesos.
2	x		Sobre todo identifican más a Martí, Maceo, el Che, Camilo se confunden más con Mella, Frank País, José Antonio Echeverría.
3	x		Se habló de la feria del libro y sobre Nicolás Guillén en los otros 8 encuentros no se trató.
4	x		Sobre todo de torneos donde participa Cuba el clásico de béisbol, liga mundial de Voleibol, nacional de fútbol, y otros.
5	x		Sobre todo a integrantes del equipo de béisbol.

Anexo 10 Entrevista a los niños/as

Objetivo: Conocer el estado de opinión sobre las actividades realizadas.

Estimado niño/a, responda según sus conocimientos:

1. ¿Las actividades jugaron un papel importante en tus conocimientos generales?
2. ¿Qué representó para ti el juego didáctico con sus diferentes actividades educativas y de conocimientos?
3. Consideras tu que se ha llevado a cabo a través de las actividades del juego una forma correcta para estimular el conocimiento. ¿Por qué?

Anexo 11 Entrevista a directivos Final.

Objetivos. Conocer el estado de opinión de los directivos sobre el juego didáctico

Estimado especialista necesitamos sea lo más sincero posible respecto al juego didáctico que se le ha presentado, su respuesta será de gran importancia. Gracias por su ayuda.

1. ¿Cómo valora usted el juego desde el punto de vista educativo y de conocimientos?
2. ¿Considera usted que el juego es una importante herramienta para elevar los conocimientos de niños/as?

Anexo 12 Entrevista grupal a los especialistas.

Objetivo: Conocer la opinión sobre la propuesta del juego didáctico.

Estimado especialista necesitamos sea lo sincero posible respecto al juego didáctico que se le ha presentado, su respuesta será de gran importancia. Gracias por su ayuda.

- 1- ¿Cómo valora usted las potencialidades del juego desde el punto de vista educativo?
- 2- ¿Cree usted que los juegos didácticos resuelven problemas de conocimientos en los alumnos de las escuelas primarias?
- 3- ¿Considera usted que el juego es una importante herramienta para elevar los conocimientos generales en los niños/as?