

**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGOGICO
"JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO"**

**SEDE UNIVERSITARIA PEDAGÓGICA
ANTILLA**

**INFORME DE LA INVESTIGACIÓN EN OPCIÓN AL TÍTULO DE
MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MENCIÓN EDUCACIÓN PREUNIVERSITARIA

**JUEGOS PREDEPORTIVOS Y TRADICIONALES PARA
ELEVAR LA PARTICIPACION DE LOS ESTUDIANTES
EN LA CLASE DE EDUCACION FISICA EN EL IPUEC
"DESEMBARCO DEL PERRIT" MUNICIPIO: ANTILLA**

Autor: Lic. GISELA RABELL LARA

Antilla 2008

**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO
“JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO”**

**SEDE UNIVERSITARIA PEDAGÓGICA
ANTILLA**

**INFORME DE LA INVESTIGACIÓN EN OPCIÓN AL TÍTULO DE
MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MENCIÓN EDUCACIÓN PREUNIVERSITARIA

**JUEGOS PREDEPORTIVOS Y TRADICIONALES PARA
ELEVAR LA PARTICIPACION DE LOS ESTUDIANTES
EN LA CLASE DE EDUCACION FISICA EN EL IPUEC
“DESEMBARCO DEL PERRIT” MUNICIPIO: ANTILLA**

Autora: Lic. Gisela Rabell Lara

Tutor: Msc. Ramón Martínez Leyva

Antilla 2008

Agradecimientos

Fue difícil para mí expresar los agradecimientos, si pensamos que siempre en ellos, se corre el riesgo de omisiones:

Quiero expresar mis más eternos agradecimientos:

A Msc. Ramón Martínez Leyva, tutor que me orientó en los momentos más difíciles y complejos de nuestro trabajo.

A Lic. Geiler de la Pena consultante, por su ayuda y comprensión prestada.

A todos los profesores que han desempeñado con su máximo esfuerzo la tarea de colaborar en mi formación profesional.

A mi familia, de las cuales he recibido su apoyo incondicional.

Dedicatoria

Con infinito amor y placer dedicamos este trabajo:

A la memoria de mi padre por haber constituido cada día un ejemplo de ser humano, trabajador, que me impulso a la superación profesional, humana y ayudarme con su educación, a ser quien soy.

A mi madre por ser un ejemplo para mí y ser la guía espiritual en mi vida.

A mis hermanos por su cariño inmenso e incondicional.

Síntesis

La investigación se desarrolló para ofrecer solución a la problemática existente de falta bibliografía actualizada que recogiera un grupo de juegos pre deportivos y tradicionales para planificar y desarrollar las clases en el Preuniversitario. El Folleto que se propone sirve como orientación metodológica en el desarrollo de las funciones de los profesores. El mismo recoge varias temáticas que han sido validadas en el desarrollo de las clases y en los Festivales municipales y provinciales de la clase de Educación Física para la enseñanza preuniversitaria.

El folleto se utilizó como material de consulta en los cursos de 1er. y 3er. años de la carrera de Licenciatura en Cultura Física en la asignatura de Juegos Menores y Práctica de los Juegos en los cursos de formación de profesores habilitados organizados por el INDER, en la preparación del personal seleccionado para cumplir misión técnica deportiva en la hermana República de Venezuela y ha sido validado en diferentes eventos de investigación (Pedagogía 2009, Premio anual de la Investigación de la Educación Física 2007, Fórum municipal y provincial), donde ha obtenido resultados destacados y relevantes.

Se relacionan una serie de juegos y ejercicios con las debidas sugerencias metodológicas para que los docentes puedan preparar sus clases teniendo en cuenta el Folleto. Son de fácil ejecución y posee una amplia gama de áreas a las que están dirigidos. Pudiéndose insertar y desarrollar en las diversas educaciones y niveles.

El propósito fundamental de la propuesta está en función de ofrecerle a los profesores y habilitados que imparten la asignatura de Educación Física, un arma para desarrollar su autopreparación, autosuperación y alcanzar mayor conocimiento científico – técnico para el trabajo en la escuela, con vista a llevar las actividades a los jóvenes, para lograr una recreación sana, culta y útil.

ÍNDICE	Página
INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	
Fundamentación Juegos pre deportivos y tradicionales	10
Caracterización de los escolares del nivel	11
Orientaciones generales de la asignatura para el preuniversitario	19
Muestra y Metodología	21
Caracterización del Folleto de juegos pre deportivos y tradicionales para elevar la participación de los estudiantes en la clase de Educación Física en el IPUEC “Desembarco del Perrit” del municipio: Antilla	27
Funcionalidad del Folleto	30
Resultados fundamentales y criterios valorativos.	31
CONCLUSIONES	47
RECOMENDACIONES	49
BIBLIOGRAFÍAS	50
ANEXOS	

Introducción

En las concepciones de la enseñanza de la Educación Física desde su punto de vista contemporáneo, el objetivo no se convierte en el eje vertebrado de todas las secuencias de enseñanza, aunque es una pieza clave. Se concreta a partir del contenido y su valor formativo, así como la unidad existente entre contenido, objetivo, metodología a emplear y evaluación. Dentro del contenido una de las tendencias es aplicar tareas abiertas de tipo significativas como las que nos ofrece el modelo integrado a partir de contextos de juegos, donde el alumno es sujeto y contraste de su propio aprendizaje, otro de los aspectos que identifican la clase de Educación Física contemporáneo es precisamente verla como una unidad donde las partes están integralmente articuladas y se suceden unas a otras sin cambios aparentemente significativos. El uso alternativo de los medios producidos por los profesores y alumnos es también una característica esencial de este tipo de enseñanza por lo tanto la evaluación debe estar dirigida a la formación integral de los educandos poniéndose en práctica entre otras formas la auto evaluación y la evaluación recíproca.

Según el licenciado José M. Morales :” La Educación Física es un proceso pedagógico y a la vez un servicio social dirigido al mejoramiento del desarrollo físico y a propiciar el alcance de nivel adecuado de preparación física, así como a ofrecer conocimientos específicos sobre los contenidos que se abarca,. En síntesis: educar, ampliar el acervo cultural a través de lo físico, del movimiento.” 9. 198

Los doctores: “ **Ariel Ruiz y Alejandro López**” (Teoría y Metodología de la Educación Física tomo 1, 1988) Definieron que la Educación Física “es el proceso pedagógico que se realiza en las escuelas, encaminadas al desarrollo de las capacidades de rendimiento físico del individuo sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices, la adquisición de conocimiento y el desarrollo de sus convicciones de forma tal que esté en condiciones de cumplir los puntos de vista laboral, militar y social.”

Dentro del contexto curricular en el ámbito escolar, la Educación Física es reconocida generalmente como una asignatura y sus contenidos se cumplen con la aplicación de un programa obligatorio que debe estar en función de las necesidades e intereses de los

escolares y de las posibilidades de la escuela y el personal responsable de impartir la asignatura.

La Educación Física tiene como finalidad satisfacer las exigencias que establecen los objetivos de la Educación Física general politécnica y laboral, para el desarrollo psíquico y físico de los estudiantes con sus objetivos, contenido, estructura y concepción metodológica, para cumplir en las condiciones reales de las escuelas, las exigencias planteadas teniendo en cuenta la edad, el sexo y prepararlos adecuadamente para realizar tareas más complejas con otros tipos de niveles de educación, la defensa del país y en las actividades laborales.

En la Educación Física se integran la instrucción y la educación en un proceso único, para desarrollar en los alumnos hábitos y habilidades motrices, capacidades físicas y conocimientos. Influye en la esfera educativa donde deben aprovecharse las potencialidades instructivo – educativas, así como las situaciones pedagógicas que se produzcan en el desarrollo del proceso docente, vinculada con otras materias y fomentar la formación de valores.

En nuestro país, anteriormente se impartía una Educación Física que utilizaba los deportes como medio esencial. Con el triunfo revolucionario la Educación Física adquiere un verdadero carácter social, al declararla como una asignatura obligatoria desde la enseñanza preescolar hasta el segundo año universitario.

Según los criterios de José. M. Morales (1996), el tiempo que se utilizaba para la Educación Física no era suficiente para solucionar la demanda de actividades físicas que necesitaban los escolares en el transcurso del proceso educacional, por lo que se consideró de imperiosa necesidad, la ejecución de actividades físicas complementarias para lograr el cumplimiento cabal de los objetivos propuestos, estableciéndose por resolución tres frecuencias semanales para la enseñanza primaria y dos frecuencias para la enseñanza media y media superior, para la práctica de la masividad, nombrada así , en aquel entonces y se dictó que los contenidos debían ser de corte físico-deportivo-recreativo.

En 1990 se edita el Manual de la Masividad con un conjunto de juegos menores y predeportivos de Atletismo, Baloncesto, Balonmano, Fútbol y Voleibol; así como

actividades recreativas de Bádminton, A jugar, Kikimbol, Gimnasia Musical Aerobia, Festivales de juegos y Ajedrez en las escuelas. Este manual surge producto de la necesidad de los profesores de Educación Física y técnicos deportivos de tener un grupo de actividades físico –deportiva –recreativas para poder ofertar a sus alumnos. Posteriormente la denominación de Masividad es cambiada por la de Deporte Participativo con una tónica diferente.

En el contexto de la escuela existen hoy dos actividades que convergen: la clase de Educación Física, que se imparte dentro del horario docente y la clase de Deporte Participativo, que se imparte dentro del horario extraescolar y extradocente, como parte del proceso de la Educación Física escolar y en el marco curricular la responsabilidad de estas actividades pertenece a los profesores de Educación Física, los profesores de Deportes o los profesores de Recreación Física que realizan su trabajo en las escuelas o en instalaciones deportivas externas. A esto contribuyen también los promotores de recreación y todo un conjunto de activistas que atienden variadas actividades, incluidos entre ellos los monitores de Educación Física.

Existen otros factores de dirección y coordinación en la realización de las actividades físicas que son decisivos, entre los que se encuentran la dirección de la escuela, las direcciones municipales de educación y deportes y sus metodólogos, los centros y escuelas deportivas y otras instituciones e instalaciones que brindan su servicio para la ejecución de actividades físicas, deportivas y recreativas en sus múltiples manifestaciones.

En algunos centros de educación preuniversitaria, los turnos de clases de Educación Física y de Deporte Participativo es impartido por los profesores en formación, por lo que consideramos de mucha importancia la planificación y organización de las actividades a desarrollar en estos turnos, pues los profesores en formación, aún no poseen todos los conocimientos y habilidades pedagógicas necesarias para desarrollar estas actividades físico - deportiva – recreativas con calidad y además no cuentan con la suficiente bibliografía actualizada para realizar la preparación metodológica con calidad en la escuela, situación que pudimos constatar en las visitas a diferentes centros, donde había profesores que nos manifestaban no poseer el Manual de la masividad.

Teniendo en cuenta la interrogante ¿Cómo elevar los niveles de satisfacción y motivación de los estudiantes por la clase de Educación Física en el Preuniversitario “Desembarco del Perri” del Municipio: Antilla?, tuvimos en cuenta los criterios utilizados por la Lic. Poyato de la Cruz en su trabajo de Diploma donde elabora una estrategia destinada a elevar la motivación por el calentamiento y el MsC. Ramón Martínez Leyva en su tesis donde confecciona un Manual de actividades de recreación y Cultura Física para el desarrollo del Deporte Participativo en la enseñanza preuniversitaria.

La enseñanza, Preuniversitaria, objeto de estudio de nuestra investigación, en los últimos tiempos, se ha caracterizado por la introducción de una serie de transformaciones como parte de la llamada Tercera Revolución Educativa en Cuba. Estas transformaciones generan proceso de cambios educativos; por lo que se hace evidente la necesidad de elevar la calidad del proceso de enseñanza, en el componente formativo de nuestros adolescentes y jóvenes. La Educación Física, por su parte debe, dar una respuesta para ofrecer un proceso de enseñanza – aprendizaje más participativo y creador.

Lo cual nos motivó a la realización de un Folleto de juegos pre deportivos y tradicionales para elevar la participación de los estudiantes en la clase de Educación Física, de forma planificadas y organizadas para que fueran realizadas en las clases de educación física y en el deporte participativo durante el curso escolar en la enseñanza preuniversitaria, que pudiera servir de guía para todos aquellos que están responsabilizados con el desarrollo de esta actividad, independientemente de sus conocimientos y habilidades pedagógicas al respecto.

Esto precisa de la interiorización de la necesidad e importancia que tiene la planificación y la organización de la misma en todas sus dimensiones, sin escudarse en lo engorroso de hacerlo por la cantidad de frecuencias que tiene la clase en los programas de educación física, pues actualmente sólo se lleva a efecto dos veces a la semana, razón sobrada para que se realice de la mejor forma, a modo de garantizar un mayor disfrute y satisfacción de nuestros estudiantes al participar en ella.

La planificación y organización de los juegos y actividades que se desarrollan en el turno de clase de educación física y de deporte participativo constituye una actividad primordial que permite lograr la proporcionalidad, la racionalidad y el ordenamiento necesario en el logro de los objetivos propuestos y en el cumplimiento de las tareas encomendadas.

Deben establecerse formas organizativas que permitan que todos los estudiantes incluyendo los que presentan certificados médicos, que pueden ser atendidos en las aulas terapéuticas, estén realizando algún tipo de actividades físicas, deportivas, recreativas o terapéutica durante este turno con la debida motivación.

En el Manual del profesor de Educación Física se plantea que: “generalmente los profesores de esta asignatura conocen cuales son los tipos de actividades que pueden incluirse en el horario de la clase de educación física y del deporte participativo, pero en muchas ocasiones éstas no se concretan en las escuelas, o se desaprovecha el tiempo con que se cuenta, por problemas de planificación o de organización, y en algunos casos por falta de conocimientos o informaciones técnicas o metodológicas”. 9.205

La escuela es la encargada de formar individuos responsables consigo mismo y comprometidos con la sociedad y su devenir lo que implica necesariamente fortalecer las posibilidades de este desarrollo y la permanente participación activa en virtud de estimular la motivación de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes. Trabajar para satisfacer las necesidades en los estudiantes y estimularlos a realizar las diferentes actividades de la Educación Física como tal, ya que esta ayuda a formar hombres y mujeres dinámicos, críticos y participativos en la construcción de un mundo mejor como a expresado nuestro comandante en disímiles oportunidades de que un mundo mejor es posible y los hace responsables de su propio proceso. Contribuyendo al mantenimiento de hábitos motores y habilidades motrices todo lo cual desarrolla el pensamiento en los estudiantes.

La enseñanza tradicional de la Educación Física ha otorgado desde siempre una atención especial al trabajo de acondicionamiento físico y rendimiento motor por encima de otros objetivos más pedagógicos. Por suerte, estos planteamientos de carácter directivos rasgos militares han dado paso a otras metodologías que otorgan a la Educación Física un papel fundamental en el marco del proceso educativo del alumno.

La Educación Física se plantea como objetivo principal el desarrollo armónico de todas las posibilidades del individuo así como al desarrollo de las condiciones físicas, aparecen un conjunto de contenidos necesarios mediante los cuales se conseguirá mejorar el proceso de aprendizaje.

Por tanto entendemos por Educación Física, la educación integral del individuo a través del movimiento. Se trata de una educación con el moviendo y para el movimiento, en fin,

una ciencia que enseña cómo, cuándo, por qué y dónde hay que realizar la actividad físico deportiva. La Educación Física pretende educar utilizando como media la motricidad. En la medida que se pretende mejorar la disponibilidad motriz del individuo.

De manera particular, la Educación Física reconoce en la propia naturaleza de su proceso enseñanza – aprendizaje la importancia del desarrollo de la acción motriz, desde esta perspectiva es que valoramos la actividad práctica del juego, como uno de los elementos fundamentales dentro del proceso de la Educación Física.

Dentro del contexto curricular en el ámbito escolar, la Educación Física es reconocida generalmente como una asignatura y sus contenidos se cumplen con la aplicación de un programa obligatorio, desde la enseñanza preescolar, hasta el segundo año de la universidad, por lo que en nuestro país adquiere un carácter social y la misma debe estar en función de las necesidades e intereses de los escolares y de las posibilidades de la escuela y el personal responsable de impartir la asignatura.

Las tareas esenciales van dirigidas fundamentalmente hacia el perfeccionamiento de la capacidad del rendimiento físico de nuestros jóvenes, hacia el mejoramiento de la salud, así como influir en la formación y consolidación de valores morales, para integrar la personalidad socialista, como propósito fundamental de nuestra sociedad en la formación multilateral y armónica del individuo, por lo que la Educación Física no debe verse solo como una asignatura más del plan de estudio, sino también, como un elemento fundamental en la educación integral.

En la Educación Física se integran la instrucción y la educación en un proceso único, para desarrollar en los alumnos hábitos y habilidades motrices, capacidades físicas y conocimientos. Influye en la esfera educativa donde deben aprovecharse las potencialidades instructivo – educativas, así como las situaciones pedagógicas que se produzcan en el desarrollo del proceso docente, vinculada con otras materias y fomentar la formación de valores” (Ariel Ruiz y Alejandro López. Teoría y Metodología de la Educación Física. Tomo 2, 1988).

La clase de Educación Física tiene como objetivo desarrollar capacidades, habilidades, trasmite conocimientos, crea cualidades psíquicas de la personalidad, contando con los diferentes ejercicios físicos como medio fundamental a través de la Gimnasia Básica, el

Deporte y los Juegos, para que los alumnos tengan dominio de si mismo y de que sean capaces de dirigir sus propios actos, iniciativas, independencia de sus acciones motoras y así de ese modo superen sus dificultades.

El juego es una genuina tendencia natural del hombre que a través de los tiempos se ha ido perfeccionando y evolucionando; para el estudiante, el juego es simplemente placentero, divertido, donde implica una participación activa.

El juego hay que considerarlo como un fenómeno inherente al hombre, si se tiene en cuenta que el juego es uno de los primeros lenguajes de este y una de sus primeras actividades, a través de la cual conoce al mundo que lo rodea, incluyendo: las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos, por tanto se reconoce que no se puede excluir el juego del ámbito de la educación formal y de la socialización.

En relación con la aparición, el desarrollo y significado de los juegos para el hombre se han formulado distintos conceptos y puntos de vistas, basados cada uno en determinadas características. La Real Academia Española, define al juego como: “La acción de jugar, pasatiempo o diversión su definición es algo no definida ya que es una actividad principalmente bajo su aspecto ocio.”

No obstante, esta definición aunque puede servir desde el punto de vista utilitario, para los fines científicos adolece de la esencia de esta actividad, además de ser tautológica.

H. Spencer, a partir de un criterio fisiológico lo define como: “La actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía. Sin embargo cuando un niño se encuentra enfermo no pierde el interés por el juego y él mismo sigue jugando.”

Este autor en su definición, se refiere al juego como una actividad necesaria y espontánea que el hombre realiza por su naturaleza humana, sin considerar otra satisfacción fisiológica que no sea la liberación de energías.

Miguel Martínez plantea: “Los Juegos constituyen la guía mediante la cual el niño conoce el mundo en el que ha de vivir y al que está llamado a transformar”

También el psicólogo Cuy Jacquier define el juego como: La actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida de cumplir o un obstáculo puesto que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo para aumentar su personalidad, lo sitúa ante sus propios ojos y ante los demás

J. Huizenga, lo define desde el punto de vista sociológico como: “La actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de cierto límite establecido de espacios y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptada.”

El psicólogo Arnolf Russell: “Define el juego como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”.

José Devis “Es necesario establecer un cambio, que consiste en adaptar los juegos a los participantes para que el modelo que parte del aprendizaje de las acciones motrices básicas, que a continuación pasa al conocimiento y comprensión de los conocimientos tácticos y que termina en la utilización de la técnica pueda llevarse a la practica con un alto porcentaje de éxito”.

Sáez López “Tratan de despejar la Educación Física de sus objetivos de rendimiento y de sus métodos directivo y analítico y convertirla en una actividad de placer donde el interés de los estudiantes por la Educación Física vaya creciendo a medida que las actividades se aparten del mundo repetitivo, sin opciones para poder construir su propio conocimiento, lo cual proporciona el juego por encontrarse el estudiante ante situaciones cambiantes, lo que supone que no se ejecuten procedimientos técnicos de forma aislada, sino acciones de colaboración y de oposición en ataques y defensa logrando de esta forma la transferencia entre situaciones motrices semejantes, lo cual revierte en un beneficio de tiempo de aprendizaje, pues no secuenciamos el aprendizaje de los elementos de juego, sino que se integran en una situación determinada, aquello que resultan más significativos para su relación”.

Pablo Neruda, escribió sobre el juego ideas tan significativas como la siguiente: “en mi casa he reunido juguetes pequeños, sin los cuales no podría vivir. El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le haría mucha falta. He edificado mi casa también como un juguete y juego en ella de la mañana a la noche.” “Confieso que he vivido”

Una visión de la lúdica en la actualidad la refleja R. Muñoz Fernández, cuando precisa: “Consolas, videojuegos, [ordenadores infantiles](#), [televisión](#), etc. No hay niño que no sepa

de su existencia y la mayoría los utiliza en sus momentos de ocio. Es más, suelen ser sus juguetes favoritos. Muy diferentes son los juegos tradicionales, “los de toda la vida”. En nuestra consideración, jugar de una forma no implica desechar la otra, ambas son complementarias y cada una aporta ciertos beneficios al niño.

Sin embargo, las realidades de hoy en los diferentes países señalan como un gran problema, fundamentalmente social y educativo, la pérdida paulatina de las tradiciones lúdicas. En Cuba, que en materia de educación infantil se ha ganado el respeto y la admiración de educadores, políticos, filósofos, y luchadores por los derechos de los pueblos en el mundo, ha manifestado su preocupación por este particular, reclamando espacios para los juegos tradicionales en la vida infantil e incluso adulta.

Todos estos conceptos y definiciones tienen sus puntos en común y es posible aceptar que el juego es esencialmente importante para el estudiante en su vida, para su desarrollo motor, biológico, psicológico y espiritual.

Otra definición sobre juego la expresa María Regina (48, 2) “El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras ni caretas, donde todo – o casi todo – se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo y el hombre se remonta a lo más profundo de su ser. “

Muchos teóricos, representantes de las más diversas disciplinas, han intentado definir el juego y se han encontrado con consecuentes limitaciones al pretender encerrar en pocas palabras una dimensión casi inabarcable del ser humano. Así podremos encontrar posturas psicológicas, pedagógicas, filosóficas, biológicas, históricas, antropológicas y otras. En cada una de ellas se halla una óptica del juego, pero que no deja de ser una óptica parcial.

De cualquier manera, más allá de estos cuestionamientos de algunos autores, las diferentes definiciones del juego coinciden en los aspectos arriba mencionados. María Regina dice: “Así podemos decir que el juego es parte de nuestra realidad y en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente. El juego no tiene el grado de fijación y no tiene las ataduras de nuestra vida seria. El juego es más libre, más pasajero, es abierto en su tendencia. El juego es el límite incierto de nuestra realidad. El

juego es una realidad y una posibilidad. Es un área intermedia del hombre en el que se forman nuevas realidades y las realidades antiguas se pueden desvanecer. El juego es un motor para la extensión del hombre en lo material como en lo espiritual. El juego no se limita a una actividad lúdica determinada. Aparece mucho más en todas las actividades del hombre, desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción, hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida.”

También María Regina, cita a Lavega el cual se expresa así: "En ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas. La persona cuando juega verdaderamente, es decir, cuando participa de una práctica lúdica reglamentada olvidándose de todo el resto de actividades 'racionales' y 'serias' que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más 'serios'. El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de 'inventar' o improvisar una aventura lúdica original, esta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece."

Los juegos como portadores de la cultura de los pueblos son universales, cuestión que desde finales del siglo XIX fue observada por José Martí cuando escribió que “Los niños de ahora juegan lo mismo que los niños de antes; la gente de los pueblos que no se han visto nunca, juegan las mismas cosas”

Muchas generaciones fueron formadas por infinidad de juegos que han caracterizado las etapas de sus vidas. ¿Quién que haya jugado en su infancia juegos como El gato y el ratón, Policías y bandoleros, Ardillita sin casa, o participado en procesos de selección con el piteo “El inglés tiró la espada...” no lo recuerda con mucho agrado e incluso nostalgia? ¿Acaso las generaciones que hoy frisan o superan los 30 años no se enriquecen con sólo recordar o volver a jugar los juegos que matizaron su infancia? ¿Quién no eleva su espíritu cuando ve ahora a los niños jugar a la escoba, o cuando sus

hijos lo convocan a jugar al ahorcado, el titafor (o tres en línea), las bolas, a volar cometas, dados, rompecabezas, etc.?

Tomando como referencia los rasgos esenciales de las definiciones expuestas por algunos autores podemos concluir, a nuestro modo de ver que el juego es: **“La actividad recreativa de interacción, donde se cumplen requisitos o normas acordadas previamente y que contribuyen al desarrollo de la personalidad.”**

El sistema cubano de Educación Física trabaja para satisfacer estas necesidades de los escolares, sin embargo en la práctica escolar no siempre se logra una preparación metodológica conducente a la elaboración de acciones didácticas y de superación, que garanticen que partiendo de un modelo integrado centrado en juegos responda a las exigencias de los programas de preuniversitario, cuestión que fue corroborada mediante un diagnóstico inicial caracterizado por encuestas y entrevistas aplicadas a una muestra representativa de profesores de Educación Física ver anexo 1 . Como principales dificultades de la preparación metodológica el diagnóstico reveló:

1. Los programas poseen en su currículo los típicos deportes estándar que se mantienen años tras años, permaneciendo inalterable a la luz de todos los profesores. La enseñanza se reduce a un conjunto de tareas o habilidades motrices deportivas claramente orientadas a la adquisición de las técnicas deportivas y vinculadas al rendimiento motriz del deporte competitivo. Aunque en los programas actuales se nota la tendencia a las actividades contemporáneas en este sentido. No tiene en cuenta factores característicos de los juegos deportivos, predeportivos y tradicionales como la complejidad, la adaptabilidad y la incertidumbre.
2. No enfatiza las características más preciadas de los juegos deportivos, juegos predeportivos y tradicionales los cuales desarrollan el pensamiento abierto, toma de decisiones, la capacidad para responder a nuevas situaciones, imaginar y crear, y lo prepara para resolver diferentes situaciones en la vida diaria.
3. No se atiende a la diversidad de desarrollo físico.
4. Insuficiente bibliografía que contenga juegos pre deportivo y tradicional para que sirva como material docente de consulta para cumplir los programas de educación física de la enseñanza preuniversitaria.

En el transcurso de la historia se ha podido observar poca utilización de juegos en algunas partes de la clase de la Educación Física, esto ha sido comprobado, por la constatación de algunas encuestas y entrevistas realizadas a profesores y metodólogos de Educación Física en relación a esta temática.

La clase de Educación Física para la enseñanza media superior se verá favorecida si en su desarrollo se introduce un conjunto de juegos pre- deportivos y tradicionales, logrando elevar su nivel de participación durante la clase y por la asignatura, estimulando positivamente al desarrollo de las capacidades físicas necesarias, las habilidades y destrezas en los estudiantes del pre universitario "Desembarco del Perrit".

El folleto elaborado para ser utilizado en la enseñanza de habilidades, capacidades físicas y conocimientos teóricos en la clase de Educación Física y el Deporte Participativo a través de la utilización de juegos, que en su naturaleza supone un recurso metodológico natural que aporta motivaciones y eficacia a los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde los estudiantes asumen un nuevo papel de ser protagonistas de sus propios aprendizajes. Esto supone de manera simultánea, una acción mediadora por parte del educador consistente en una adecuación de los procesos de aprendizaje de los alumnos y que materializaría a través de propuestas que favorezcan una práctica evidenciada y con diferentes niveles de ejecución y de solución motriz.

Estudios realizados anteriormente por varios autores nacionales y extranjeros entre los que podemos citar (Dr. C Alejandro López, Dr. C Ariel Ruiz, en su libros Teoría y Metodología de la Educación Física. Tomo 1 y 2. 1988. Cuba, El Dr. C Alejandro López en sus estudios sobre la motivación por la clase de Educación Física en estudiantes de Sexto y Noveno grado del Municipio Cerro, así como el estudio diagnóstico y elaboración de un plan de acción futura de las actividades deportivas extraescolares en los colegios del sistema de educación municipal de Castro en Chile, R. Alfaro Torres. Juegos cubanos. 2003, J. Olivera y A. Graca. La enseñanza de los Juegos Colectivos. 1977. España, han arrojado la necesidad de estimular en los estudiantes la participación activa en las prácticas de los juegos pre-deportivos y tradicionales en las clases de Educación Física, ya que no es característico de la edad, estar realizando actividades

jugadas. Todos estos aspectos se tuvieron en cuenta para realizar nuestra investigación y es por esta razón que nos planteamos el siguiente **Problema Científico**:

¿Cómo lograr un conjunto de juegos pre-deportivos y tradicionales para elevar la motivación y la participación de los estudiantes hacia las clases de Educación Física de la enseñanza media superior del preuniversitario de Antilla ?

Nos proponemos el siguiente **Objetivo**:

Diseñar un Folleto de Juegos pre - deportivos y tradicionales para elevar la motivación y la participación de los estudiantes en las clases de educación física en el preuniversitario “Desembarco del Perrit” del municipio: Antilla.

Para cumplir con el objetivo propuesto, nos trazamos las siguientes:

Tareas Científicas

1. Elaborar el marco teórico-conceptual de la investigación.
2. Diagnosticar el estado actual del problema.
3. Elaborar el Folleto de juegos pre – deportivos y tradicionales para elevar la participación de los estudiantes en la clase de educación física en el preuniversitario “Desembarco del Perrit” del municipio de Antilla.
4. Aplicar el Folleto de juegos pre – deportivos y tradicionales para elevar la participación de los estudiantes en la clase de educación física.
5. Constatar y validar la importancia del Folleto de juegos pre – deportivos y tradicionales aplicados.

Métodos y Técnicas empleadas

Métodos del nivel teórico:

Análisis - Síntesis: Lo empleamos durante el proceso de consulta de la literatura, documentación especializada en la búsquedas de conceptos, leyes, teorías, sistemas de ejercicios, selección de juegos predeportivos y tradicionales etc., así como en la procesión de los datos obtenidos con la aplicación de los métodos empíricos.

Inductivo - Deductivo: Este método facilitó la interpretación de los datos empíricos; así como descubrir regularidades importantes y relaciones entre los componentes del

proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de educación física en la enseñanza preuniversitaria.

Histórico – Lógico: Nos permitió la búsqueda de los fundamentos que antecedieron al problema científico tratado, los resultados históricos obtenidos, estudiar a los autores que investigaron sobre este tema en nuestra provincia, en el país y a nivel internacional, como es su desarrollo, significación y su incidencia en los resultados actuales.

Enfoque sistémico: Se utilizó para la concepción y estructuración de los diferentes juegos pre – deportivos y tradicionales, que garantizo la unidad y relación funcional entre las etapas que componen los mismos, para utilizarlo en la clase de educación física.

Métodos del nivel empírico:

Observación: Se concreta a través de la utilización de una guía de observación para comprobar la motivación y participación de los estudiantes en el desarrollo de las clases de educación física.

Técnicas Investigativas:

Encuestas: Se efectuaron con el objetivo de conocer los criterios de los estudiantes y profesores respecto al nivel de aceptación de los juegos propuestos en el Folleto para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de educación física en la enseñanza preuniversitaria.

Entrevistas: Se aplicaron para conocer la opinión de los profesores sobre los juegos propuestos en el folleto y los resultados obtenidos después de aplicarse los mismos

Procedimiento Matemático.

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

Novedad científica:

Desde el punto de vista teórico:

Es de gran importancia confeccionar un sistema de juegos pre-deportivos y tradicionales para los estudiantes de la enseñanza media superior del preuniversitario “Desembarco

del Perrit” de Antilla con el objetivo de elevar la participación activa de estos alumnos durante las clases de Educación Física.

En nuestra investigación elaboramos un conjunto de juegos pre-deportivos y tradicionales a entera disposición de los profesores de Educación Física de la enseñanza media superior que les permitirá que sus clases sean más motivadas e interesantes, además de lograr una participación activa de los estudiantes, también les permitirá a estos un desarrollo más adecuado de sus habilidades y capacidades así como el desarrollo de su personalidad de forma integral.

Con estos Juegos lograremos

1. Mejorar la agilidad y las habilidades así como la capacidad.
2. Mayor madurez en los procesos motores.
3. Disminuirles la torpeza en el control muscular.
4. Mayor precisión en su notoria fina.
5. Mayor constancia en su actividad.
6. Los movimientos serán más equilibrados y armónicos.
7. Mejoramiento en los procesos de imaginación y memoria.

En el orden Socio psicológico se lograra

1. La socialización de su conducta.
2. La actuación en colectivo.
3. El sentido de pertenencia.
4. El financiamiento de los valores.
5. La motivación para la participación en clase.

Esta propuesta requiere de la preparación de los docentes y la flexibilidad de los programas de Educación Física y el logro que obtengamos a la hora de hacer participar a los alumnos en las diferentes clases de Educación Física.

Como significación práctica del presente estudio se ofrece un Folleto de juegos Pre – deportivos y Tradicionales para elevar la participación de los estudiantes en la clase de educación en el IPUEC” Desembarco del Perrit”, cuya aplicación permite a los profesores de Educación Física, garantizar una mayor activación en las clases, lográndose el desarrollo de actividades autos sugeridos, acorde a las tendencias contemporáneas de las técnicas de dirección de las clases de Educación Física. Además, se logra una compilación de concepciones y sugerencias metodológicas que se encuentran en bibliografías dispersas en un único material de estudio que pueden ser

utilizadas en la clase de educación física y en el desarrollo del deporte participativo, con vista a lograr una recreación sana, culta y útil.

FUNDAMENTACIÓN

La tradición es un mecanismo de acumulación y transmisión de las experiencias vitales, propio cualitativamente de la cultura humana. La asumimos como el conjunto de costumbres, mitos y leyendas, la historia positiva y negativa de un pueblo, nación o la propia humanidad, que la caracteriza e identifica; tienen entre sus cualidades la perdurabilidad de sus rasgos, la sistematicidad de su realización, la transmisión en la práctica social, la estabilidad del creador - portador, y la contribución a al enriquecimiento de nuevas tradiciones. Por ello se deben estimular y recrear, atemperadas a los nuevos tiempos, conservando sus raíces. Es que las tradiciones alimentan la vida, mostrando a las nuevas generaciones el camino por el que se ha llegado al presente.

¿Será leal y beneficioso realizar esfuerzos por mantener los juegos tradicionales? De lo que se trata no es de ser tradicionalistas a ultranza, por querer perpetuar la cultura de lo viejo amparados en el decir que “todo tiempo pasado fue mejor”. No. Tampoco nos referimos a “condenar” a las nuevas generaciones a hacer lo que antes hacíamos y aprendimos de nuestros abuelos más lejanos en el tiempo. Es una necesidad como lo es cualquier manifestación de la creación humana, que sirve de referencia como base de la identidad humana.

En tal sentido, los juegos tradicionales son los utilizados sistemáticamente en diferentes contextos y han pasado la prueba del tiempo con su permanencia y preferencia entre las nuevas generaciones. Como su nombre lo indica, “son tradicionales por dos razones esenciales:

1. Se basan en las actividades socioeconómicas y políticas de las sociedades desarrolladas hace muchos años.
2. Hace mucho tiempo fueron creados y conservan la estructura, dinámica y hasta el nombre (en muchos casos) que le dio origen. Son parte de la producción espiritual de un pueblo, se desarrollan en forma de cultura oral y tienen la virtud de transformarse y recrearse en nuevas situaciones. Este carácter lo hace obra de la colectividad.”

Los juegos predeportivos y tradicionales son importantes elementos para la formación y desarrollo de la personalidad armónica, multilateral e integral como lo demanda nuestra sociedad socialista.

Son ejemplos de este tipo de juego los tradicionales de mesa (damas, parchís, dominó), juegos de movimiento (el gato y el ratón, los escondidos, la casita, etc.), juegos escritos (el ahorcado, titafor) y los juegos de rondas (A la rueda rueda, Arroz con leche, A donde va la cojita, etc.). Son reflejos de los tiempos, de la cultura y de la identidad de los pueblos y en general son juegos de poca factura constructiva, de fácil acceso y su utilización no requiere de recursos adicionales.

Los juegos tradicionales se transmiten oralmente de generación en generación, incluyendo con frecuencia cantos y expresiones con rimas. Son juegos que se resisten a la prueba del tiempo porque reflejan la sabiduría y el ingenio acumulados por la humanidad; por su propia naturaleza no pierden su brillo ni su magia ni su atractivo. Su rescate no significa verlos como piezas de museos que vamos a apreciar, sino una fuente de desarrollo de la que es necesario que las nuevas generaciones se apropien por su propio bien y futuro.

Los juegos mentales son un entretenimiento tradicional para desarrollar la creatividad “¿Qué he pensado?” es una incitación a observar a los alrededores y descubrir lo que el padre o la madre ha pensado y tiene escrito en un papel, roles que luego se intercambian; es un juego que no necesita de recursos ni condiciones especiales, incluso se puede realizar mientras se ejecutan otras acciones de la vida hogareña cotidiana. “El “veo-veo”, una de sus variantes es bueno para desarrollar la observación del espacio cercano y de los objetos que allí se encuentran. Se adaptan a la edad del niño y en tal caso se brindan datos que acerquen las soluciones como decir el color o una de sus formas.

Jugar a algo tan clásico como adivinar “las películas”, favorece la expresión corporal y potencia la imaginación y la atención. El juego La casita de Martí, es muy beneficioso para el autocontrol, la memoria, la concentración de la atención; por su parte, el juego del Pañuelo es muy utilizado para el cambio de actividad, pues es esencialmente de movimiento, pero se estimula el dominio de los números naturales, las operaciones del cálculo y por supuesto, el trabajo en equipos.

Al jugar estos tipos de opciones lúdicas se crean todas las situaciones del proceso de socialización. Se aprende a colaborar, repartir, mantener el reglamento, ceder en lo individual en aras del grupo, ganar y perder. De esta manera el juego influye en el desarrollo de la personalidad; potencia la fuerza física e intelectual, agudiza los sentidos, libera la energía, genera las reglas y organización, estimula las facultades de coordinación y concentración, espontaneidad y curiosidad, solidaridad y cooperación. En general, refuerza la confianza en sí mismo.

La enseñanza de los juegos tradicionales, de forma espontánea o dirigida y por diferentes vías (escuela, familia y promotores, bibliotecarias, profesores de educación física), permite que se conviertan en una opción recreativa para el tiempo libre de los niños. Porque los juegos no son aprendidos de la nada. Si no se enseñan no se hereden. Y en poco tiempo, desaparecen, provocando que sufra la cultura.

Su adecuada ejecución es fundamental para el desarrollo de la capacidad de rendimiento físico del individuo, el mantenimiento de la salud y para la formación de valores morales y sociales de la personalidad, mediante los juegos pre-deportivos los alumnos adquieren nuevas experiencias, desarrollan las habilidades motrices básicas y las capacidades físicas. Las variedades de juegos que realizan propician que sean capaces de cumplir con las exigencias y se sientan lo más motivados posibles donde deben realizar dichos juegos con la mayor disciplina y entusiasmo posible, tanto de forma individual como en pequeños grupos donde se desarrolla el colectivismo, el compañerismo, la solidaridad. Los que actúan de acuerdo con las reglas establecidas como son la honestidad, la sencillez, el valor, la dignidad, el amor a la patria. Los juegos van encaminados a desarrollar una postura adecuada, que cumplan también con las reglas higiénicas y sean capaces de identificar los signos de nuestra patria y la historia de nuestra tradición de lucha vinculadas con los juegos pre-deportivos, los cuales contribuyen positivamente en la formación de una personalidad como lo expresaron a lo largo de nuestras gestas independentista, donde la juventud siempre ha sido participe de librar batallas.

Es por lo antes expuesto que entendemos que el desarrollo de la personalidad es en forma de espiral y por tanto los juegos que conforman los programas de Educación Física cumplen un papel muy importante en este desarrollo, pero como el perfeccionamiento en el nivel educacional debe de ir aparejado con el nivel científico

técnico alcanzado en el mundo, los juegos que existen en los programas no son suficientes con vista a lograr un mayor cumplimiento de los objetivos en la formación de un hombre nuevo, capaz de estar a nivel con el desarrollo científico técnico, que nos ayude a formar y mantener una sociedad justa donde predomine la paz, la solidaridad y el amor entre los pueblos de mundo.

Los juegos pueden ser agrupados por sus características y por la actividad que realizan. Aquí podemos encontrar los juegos con pelotas o sin pelotas que pueden ser Predeportivos o Deportivos, dentro de ellos los predeportivos pueden ser simples o complejos en dependencia de la cantidad de elementos técnicos que tenga y pueden ser básicos, cuando las habilidades que realizan pueden servir para varios deportes, y específico, cuando solo las habilidades sirven para un deporte determinado. En el caso de los juegos pequeños, por la actividad que realizan pueden ser clasificados en miméticos, dramatizados, sensoriales de persecución, de relevo, de canto, coeducacionales, motrices, rítmicos.

Todos estos juegos pueden ser utilizados en la clase de Educación Física, según el objetivo que uno se trace en cada parte de la clase. En el transcurso de la historia del desarrollo de las clases de Educación Física se ha podido observar el déficit en la utilización de los juegos en cada una de estas partes de la clase. Los programas de Educación Física contemplan pocos juegos, entre ellos solo se encuentran los predeportivos y deportivos, además de los que van en busca de el desarrollo de las capacidades físicas, sumado a esto debemos de puntualizar que entre todos estos juegos planificados en los programas, ninguno de ellos son tradicionales, los cuales si se planificaran y se utilizaran en la clase, contribuirían a la formación y mantención de cualidades en la personalidad del estudiante, en estos juegos se contempla la solidaridad, cooperación, ayuda mutua, compañerismo, etc.

Los juegos tradicionales, , son parte de la cultura popular por lo que favorecen el acercamiento entre las generaciones, facilitan el reconocimiento elementos culturales propios de los grupos sociales, la integración social, independientemente de los grupos o estamentos sociales a los que se pertenece; también favorecen la divulgación de los

valores autóctonos, caracterizan situaciones históricas vividas y que han tenido un gran impacto socioeconómico y político.

No se puede decir categóricamente que en la escuela no se utilizan los juegos tradicionales. Aun en circunstancias adversas los niños escogen algunas de estas variantes lúdicas y convocan a sus coetáneos a compartir nuevas experiencias lúdicas. Es verdad que gravitan en este contexto las razones anteriormente expuestas e incluso otras como espacios más reducidos, limitaciones en la cultura lúdica general y profesional de los educadores, estilos de dirección autoritarios y posiciones pedagógicas que intentan limitar las posibilidades de juego de los escolares. Sin embargo, la fuerza de los juegos tradicionales hace que aun pervivan, por lo menos una parte de ellos.

Los juegos tradicionales estimulan la imaginación, facilitan la comunicación y fortalecen el cuerpo y el alma. La vida de los niños tiende a ser en el mundo cada vez más sedentaria y menos activa desde el punto de vista físico. Esto favorece la aparición de rasgos de obesidad y de debilidad corporal. Los juegos a los que se ha jugado siempre son completos desde cualquier punto de vista. Los juegos tradicionales aportan múltiples beneficios al niño, pues en su mayoría implican el movimiento corporal y el establecimiento de relaciones espaciales, le son inherentes el andar, correr, saltar, movimientos de fuerza física e intelectuales y habilidades motoras.

Un aspecto significativo con relación a estos importantes juegos es la facilidad de su realización, pues no requieren de condiciones especiales. Cuando se utilizan soportes materiales (juguetes), estos son de fácil factura, tanto por la materia prima que emplean como por el diseño constructivo, que si bien no puede compararse estéticamente con los juguetes modernos, en cuanto a colores, acabado e integración de elementos, tienen como cualidades esenciales, además de ser funcionales para cada tipo de juego, brindar el placer y el orgullo de que fueron construidos por los propios jugadores, familiares y amigos.

La utilización de los juegos tradicionales constituye una oportunidad para perpetuar la cultura. Cuando los niños acuerdan realizar juegos tradicionales están acercándose aun más a la cultura de la sociedad y la humanidad, aprenden más de la vida que vivieron sus padres y abuelos. Además establecen un área de intercambio mayor con sus

familiares. Los momentos de ocio en los que coinciden en tiempo y espacio padres e hijos y abuelos (cada vez menos, lamentablemente), pueden ser aprovechados por la utilización de juegos tradicionales y que históricamente han sido una gran oportunidad para la unidad familiar, descubrir los talentos infantiles y encauzar las conductas sociales de los más pequeños en bien de su inserción social.

En este trabajo hemos querido abundar fundamentalmente en cómo influyen los juegos pre-deportivos y tradicionales en la motivación de la personalidad de los alumnos durante y después de la clase de Educación Física, para ello se observarán varias clases para conocer el grado de motivación que el profesor les transmitirá a los diferentes juegos pre-deportivos y tradicionales en aras de desarrollar en ellos el pensamiento lógico y también que vean los juegos como un móvil capaz de utilizar en años venideros tanto en lo personal como en lo profesional, tratando de concientizar en medida que desarrollen los juegos pre-deportivo y tradicionales de forma armónica mayor será el desarrollo de sus habilidades motoras, al igual que sus capacidades físicas en función de obtener un hombre más sano e inteligente como quiere nuestro comandante en medio de esta batalla de ideas que estamos librando en nuestro país.

Los Juegos Predeportivos y Tradicionales son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad, facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza, buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

La clase de Educación Física tiene posibilidades reales de contribuir al desarrollo de un pensamiento productivo en los estudiantes ya que mediante las actividades que en ella se realizan, se pone continuamente a los estudiantes en la alternativa de resolver los diversos problemas que se presentan.

Dentro de los contenidos de los programas de Educación Física, un peso importante lo tienen los juegos y dentro de ellos los juegos deportivos; entre ellos se destacan el Voleibol, Baloncesto, Fútbol, etc. así como juegos menores y

predeportivos. Estos juegos, y fundamentalmente dichos deportes, se caracterizan por las acciones técnico - tácticas de los jugadores.

La enseñanza de los elementos técnicos en los juegos se desarrolla fundamentalmente con el empleo de métodos reproductivos. Esta afirmación se fundamenta en el hecho de que la técnica, que proporciona el medio para la lucha deportiva, está formada por modelos técnicos de los movimientos, los cuales se caracterizan por su racionalidad y efectividad, y cuya base fisiológica es la formación de estereotipos dinámicos; por ello, la técnica debe aprenderse esencialmente por esta vía.

Unos de los problemas psicológicos fundamentales, sin cuyo estudio no pueden ser llevados a la práctica los fines de la Educación Física, es la formación de las necesidades y las motivaciones humanas como factores de primer orden que estimulan al individuo en sus actividades.

El estudio de la motivación tiene una rica historia y tradición a partir de la unidad dialéctica de la teoría con la práctica, lo cual desempeña un papel decisivo en la forma de penetrar en la esencia de la realidad y orientar la investigación hacia la solución de los problemas humanos desde la ciencia aplicada hasta la vida social.

El término motivación se refiere a un viejo problema de la pedagogía, aunque es una categoría psicológica. Ella expresa todo lo relacionado con los factores determinantes del comportamiento o su causalidad ¿Por qué laboramos?, ¿Por qué estamos activos o inactivos? De acuerdo con la concepción que se tenga, así se entenderá el proceso docente educativo, de ahí el papel importantísimo que desempeña está en la optimización de los resultados, en el aprendizaje y en el desarrollo integral de los estudiantes.

Todo niño y joven necesita tomar parte en juegos y actividades que favorezcan su motivación y desarrollo, y que han causado placer a través de las edades históricas: Tregar, correr, rodar, andar, nadar, bailar, patinar, jugar, con pelotas, cantar, ejecutar instrumentos musicales, hacer cosas con sus propias manos, jugar y trabajar con palos, piedras, arena y agua, construir, modelar crear animales domésticos, la jardinería y la naturaleza, participar en juegos por equipos, realizar actividades en grupos, tener aventuras y expresar su espíritu de camaradería, siendo compañero de empresas con

otros, este principio postulado por la "Asociación Internacional de Recreación" ya hace algunos años mantiene su plena vigencia en la actualidad. En el mundo se presenta una tendencia a la concentración de la población en áreas urbanas y las ciudades de hoy constituyen precisamente un campo inepto para que los niños tengan la necesaria libertad para la espontánea realización de sus actividades de juegos. Es más; los elementos de "entretenimiento" comercial que han invadido la vida hogareña, hacen que exista una notoria desviación de aquellas apetencias naturales tan necesarias. Es por eso que quienes tenemos en nuestras manos la formación integral de nuestros niños no podemos eludir el conocimiento profundo de sus necesidades vitales.

Es por lo antes mencionados que proponemos un folleto de Juegos que lo importante no es "ganar" o "perder": la propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura debe asegurar que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

Los juegos no promueven la eliminación de participantes: el diseño de los juegos busca la incorporación de todos. La búsqueda de los resultados tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos "aptos", los menos inteligentes, los menos "vivos", etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; los juegos tienen que buscar incluir y no excluir.

En los juegos propuestos se realiza el proceso de crear: crear es construir y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Si las reglas son flexibles, los participantes pueden contribuir a reformularlas; los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la actividad. Algunos juegos competitivos son de estructura rígida y dependientes del cumplimiento de las reglas, de espacios y materiales determinados.

Los juegos no deben favorecer ninguna forma de agresión: la estructura del juego no tiene por que plantear formas de confrontación: individual o colectiva.

Estos juegos propuestos estimulan el desarrollo de algunas actitudes como:

1. Las capacidades necesarias para poder resolver problemas. Una buena alternativa para esto es hacerlo en forma colectiva, junto con otros.
2. La sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, su realidad; la capacidad de poder ubicarse en la situación del otro.
3. La sensibilidad necesaria para reconocer, valorar y expresar la importancia del otro, con sus percepciones, sus aportes y sus diferencias. En síntesis, aprender a convivir con las diferencias de los demás.
4. Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afecto, problemas, preocupaciones,

Los profesores, directivo, estudiantes y personal de apoyo que laboran en el preuniversitario, deben trabajar en conjunto, en colectivo como una gran familia, para poder cumplir con la política educacional y lograr con éxito el:

Fin de la educación preuniversitaria. (Modelo de trabajo para directores de preuniversitario 2006 – 2007)

“Lograr la formación integral del joven en su forma de sentir, pensar y actuar responsablemente en los contextos escuela-familia-comunidad, a partir del desarrollo de una cultura general integral, sustentada en el principio martiano estudio-trabajo, que garantice la participación protagónica e incondicional en la construcción y defensa del proyecto socialista cubano, y en la elección consciente de la continuidad de estudios superiores en carreras priorizadas territorialmente.

Para cumplir con el fin de la educación preuniversitaria, se debe tener en cuenta las transformaciones y prioridades para la enseñanza, que son las siguientes:

1. Lograr que en la Educación Preuniversitaria todos los estudiantes aprendan 5 veces más.
2. Preparación de los Profesores Generales Integrales. (Un profesor para atender 30 estudiantes)
3. Atención a la retención escolar y análisis de sus causas.
4. Atención a la FEU, la FEEM, y el Movimiento de Monitores.
5. Atención a las carreras pedagógicas.

6. Lograr integralidad en las estructura de dirección

7. Trabajo preventivo y Comunitario.

El profesor de Educación Física y de Recreación su labor es fundamental en el desempeño de sus funciones a través de sus actividades en el proceso de la educación física en la escuela que se desarrolla a través de la clase de la asignatura y la clase del deporte participativo, con su ánimo y espíritu de sacrificio logra enfrentar el desafío de mejorar cada día el proceso de enseñanza aprendizaje. El profesor sirve de mediador entre el adolescente y las nuevas experiencias que este debe adquirir por lo que exige que el docente apoye, oriente y potencie permanentemente el aprendizaje del joven. Resulta más útil la ayuda que el profesor le da al alumno para que aprenda a resolver determinadas situaciones polémicas que darle a memorizar una regla o respuesta ya elaboradas, fundamentalmente a través de los juegos pre deportivos y tradicionales donde el estudiante tiene que resolver los diferentes problemas que se le presentan en el desarrollo de los juegos y las actividades recreativas, Es por ello que el profesor debe lograr ambientar y crear condiciones de trabajo en su grupo, promover y estimular la iniciativa individual y colectiva, orientar las tareas con consignas de trabajos que posibiliten la asimilación y ejecución de la orden por parte de los adolescentes evitando así fracaso escolar y sus posteriores consecuencias.

En la escuela el profesor de Educación Física debe compartir sus funciones con las socio culturales, con las cuales obviamente incluye el medio de la escuela, donde los juegos tienen un papel fundamental en la Recreación Física, la cual juega un papel crucial en la continuidad del trabajo Comunitario con los alumnos como forma de utilización de su tiempo libre.

Entre los centros que se ocupan del trabajo extraescolar tenemos palacios de pioneros, casas de cultura, organización de jóvenes exploradores, joven club de computación, salas de videos etc., atendiendo estas organizaciones todas las edades escolares.

Entre el trabajo de la educación física en la escuela y el trabajo extraescolar y comunitario existen grandes diferencias en la formación de los grupos. En la escuela los grupos se basan en el colectivo de un aula, mientras que en las actividades recreativo físicas entra además otro criterio, que es el interés de los participantes por determinadas formas de la recreación física. Las actividades en el tiempo libre se realizan como la

expresión del interés de los niños y jóvenes hacia las distintas formas de actividad del movimiento en base a la libre voluntad.

Eso crea una buena situación para la influencia educativa, la cual es absorbida mejor por los alumnos en base al voluntarismo. En algunos momentos hay dudas sobre si las actividades dirigidas en el tiempo libre tienen motivación, planteándose que esta dirección puede matar la espontaneidad de los participantes. Sin embargo las actividades dirigidas posibilitan el juego para todos los niños y jóvenes en partes iguales.

La participación de las actividades de juego crea en los niños y jóvenes un importante hábito del trabajo individual y en la fijación de sus intereses. La introducción para las actividades voluntarias regulares, crea en los niños la necesidad de pasar el tiempo libre creativamente.

Para hacer un seguimiento del desempeño del alumno, más allá de las actividades y control sistemático y la calificación, impera una observación constante y sistemática de la evolución de su aprendizaje y comportamiento, permitiendo rediseñar las estrategias de aprendizajes y de modificación de conducta. El profesor debe analizar métodos y procedimientos empleados para el desarrollo de sus clases; propiciando revisar de forma sistemática su desempeño profesional; sirviendo como elementos vitales para la renovación constante de la tarea pedagógica y terapéuticas. Por todo lo antes expuesto es la importancia de contar con un Folleto de Juegos que le sirva como material docente de consulta para su preparación metodológica, auto preparación y auto superación, para planificar las clases y las actividades extraescolar.

En el caso de la actividad educativa de la escuela, ningún método, ningún proyecto llega a tener sentido si al mismo tiempo, no supone un proceso de conocimiento sistemáticos del alumno. Este conocimiento sin embargo solo sería realmente posible cuando el profesor recurra a la observación sistemática como una herramienta clave de su actuación y de su intervención diaria con los alumnos". (Modelo de trabajo para directores de preuniversitario 2006 – 2007)

El profesor debe observar sistemáticamente al estudiante en el desarrollo de todas las actividades planificadas por la escuela docente, extradocente y extraescolar (Deporte Participativo), que tienen como fin su formación integral, dentro de estas actividades están las planificadas en el Programa de Organización de la Educación Física y el Deporte que planifican y ejecutan los profesores de educación física en coordinación con

el INDER y el plan de Recreación Sana, Culta y Útil que organiza, planifica, dirige y controla la vice dirección de trabajo educativo en conjunto con los profesores generales integrales, asesores del programa audiovisual, bibliotecarias, técnicos de computación, profesores de Educación Física y Recreación del INDER, que apoyan estas actividades en los centros escolares.

Dentro de las actividades que se planifican en el Plan de Organización para continuar impulsando la recreación sana, culta y útil, encaminada a la elevación de la calidad, diversificación y acceso a los servicios con la participación activa de todos los factores socializadores que la aseguren por parte de los profesores de Educación Física y Recreación que se deben cumplir en el horario de clase y del deporte participativo tenemos las siguientes:

1. Competencias intra murales de corta y larga duración de los deportes impartidos en los programas de estudios.
2. Desarrollo de Festivales Deportivos Recreativos.
3. Simultaneas de Ajedrez y competencias asesoradas por la cátedra del centro.
4. Carreras Populares y Maratones Recreativos.
5. Competencias de habilidades de los deportes motivos de estudio.
6. Competencias de Juegos Tradicionales.
7. Competencias de Juegos de Mesas y de Ludotecas,
8. Competencias de Recreación Turística.
9. Competencia mensual de Atletismo.
10. Competencias de Turismo Deportivo.
11. Competencia a Jugar.
12. Apoyo con actividades Recreativas al Festival del Saber del Centro.
13. Entrenamiento de la Gimnasia Musical Aerobia y Tabla Gimnástica.
14. Entrenamiento de Monitores, Círculos de Interés y Panel de Historia.
15. Encuentros Deportivos con otros Centros Docentes.
16. Desarrollo de Programas de Rehabilitación en el aula Terapéutica.
17. Proyección de Videos Didácticos Deportivos.
18. Cumpleaños Colectivos.
19. Encuentros de Reflexión y Debates con Glorias Deportivas del Municipio.
20. Festival de Cometas.

Con el desarrollo de estas actividades a través de los profesores de Educación Física y Recreación se refuerzan un conjunto de valores, hacia los cuales se deben orientar las acciones de cada uno de los factores de la sociedad, siendo estos los organismos, organizaciones, instituciones cívicas y militares que ejercen dentro de sus misiones diversas influencias educativas.

Los valores que estamos considerando fundamentales en la actualidad y que como todos requieren para su formación un tratamiento coherente e integrado son: dignidad, patriotismo, humanismo, solidaridad, responsabilidad, laboriosidad, honradez, honestidad, y justicia. Esto no quiere decir que se abandone la influencia educativa sobre otros valores que se corresponden con nuestra ideología y que junto a estos forman el sistema de valores que demanda la construcción de la sociedad socialista.

Caracterización del estudiante de Preuniversitario. (Colectivos de autores. Dr. Calixto del Canto, Dr. Frank Doval, MsC Yolanda Zulueta, MsC Juan Tomás Fonseca, Lic. Gladis Vázquez, Lic. Hugo Manuel Meriño, Lic. Alberto Hernández, Lic. Ramón Domínguez, Lic. Armando Pascual, 2005 Orientaciones Metodológicas de Educación Física. Enseñanza Preuniversitaria. La Habana).

“El ingreso al preuniversitario ocurre en un momento crucial de la vida del estudiante, es período de tránsito de la adolescencia hacia la juventud.

Todos sabemos que los límites entre los períodos evolutivos no son absolutos y están sujetos a variaciones de carácter individual, de manera que el profesor puede encontrar en un mismo grupo escolar, estudiantes que ya manifiestan rasgos propios de la juventud, mientras que otros mantienen todavía un comportamiento típico del adolescente.

Esta diversidad de rasgos se observa con más frecuencia en los grupos de décimo grado, pues en los alumnos de años posteriores comienzan a revelarse mayoritariamente las características de la edad juvenil. Es por esta razón, que se centra la atención en algunas características de la etapa juvenil, cuyo conocimiento resulta de gran importancia para los profesores de este nivel.

Muchos consideran el inicio de la juventud como el segundo nacimiento del hombre; entre otras cosas, ello se debe a que en esta época se alcanzan la madurez relativa de ciertas formaciones y algunas características psicológicas de la personalidad.

En lo que respecta al desarrollo físico es necesario señalar que, en la juventud, el crecimiento longitudinal del cuerpo es más lento que en la adolescencia; aunque comúnmente entre los 16 y 18 años ya los jóvenes han alcanzado una estructura muy próxima a la definitiva. También, en esta etapa es significativo el desarrollo sexual de los jóvenes; los varones, quienes respecto a sus compañeras habían quedado rezagados en este desarrollo, ahora lo completan.

En la juventud se continúa y amplía el desarrollo que en la esfera intelectual ha tenido lugar en etapas anteriores. Así, desde el punto de vista de su actividad intelectual, los estudiantes de nivel preuniversitario están potencialmente capacitados para realizar tareas que requieren una alta dosis de trabajo mental, de razonamiento, iniciativa, independencia cognoscitiva y creatividad. Estas posibilidades se manifiestan tanto a la actividad de aprendizaje en el aula, como en las diversas situaciones que surgen en la vida cotidiana del joven.

Resulta necesario precisar que el desarrollo de las posibilidades intelectuales de los jóvenes no ocurre de forma espontánea y automática, sino siempre bajo el efecto de la educación y la enseñanza recibida en la escuela o fuera de ella.

En relación con lo anterior, la investigación dirigida a establecer las regularidades psicológicas de los escolares cubanos, en especial de la esfera clásicamente considerada como intelectual, ha revelado que en el desempeño intelectual los alumnos de preuniversitario alcanzan índices superiores a los del estudiantado de niveles anteriores, lo que no significa, desde luego, que ya en el preuniversitario los alumnos no presentan dificultades ante tareas de carácter intelectual, pues durante la investigación se pudo constatar la existencia de estudiantes que no resuelven de un modo correcto los problemas lógicos, en situaciones que exigen la aplicación de procedimientos racionales y el control consciente de su actividad. No obstante, fue posible establecer que cuando la enseñanza se organiza de forma correcta, esos alumnos pueden superar muy rápido sus deficiencias, gracias a las reservas intelectuales que han desarrollado.

En el preuniversitario, como o en los niveles precedentes, resulta importante el lugar que se le otorga al alumno en la enseñanza. Debe tenerse presente que, por su grado de desarrollo, los alumnos de preuniversitario pueden participar de forma mucho más activa

y consciente en este proceso, lo que incluye la realización más cabal de las funciones de autoaprendizaje y autoeducación. Cuando esto no se toma en consideración para dirigir el proceso de enseñanza, el papel del estudiante se reduce a asimilar pasivamente, el estudio pierde todo interés para el joven y se convierte en una tarea no grata para él. Gozan de particular respeto aquellas materias en que los profesores demandan esfuerzos mentales, imaginación, inventiva y crean condiciones para que el alumno participe de modo activo. El estudio solo se convierte en una necesidad vital, y al mismo tiempo en un placer, cuando el joven desarrolla, en el proceso de obtención del conocimiento, la iniciativa y la actividad cognoscitiva independiente. En estas edades es muy característico el predominio de la tendencia a realizar apreciaciones sobre todas las cosas, apreciación que responde a un sistema y enfoque de tipo polémico, que los alumnos han ido conformando, así como la defensa pasional de todos sus puntos de vista.

Las características de los jóvenes deben ser tomadas en consideración por el profesor en todo momento. Esta a veces, nos olvidamos de estas peculiaridades de los estudiantes de preuniversitario y tendemos a mostrarles todas las “verdades de la ciencia”, a exigirles el cumplimiento formal de patrones de conducta determinados; entonces los jóvenes pueden perder el interés y la confianza en los adultos, pues necesitan decidir por sí mismos.

En la etapa juvenil, se alcanza una mayor estabilidad de los motivos, intereses, puntos de vista propios, de manera tal que los alumnos se van haciendo más conscientes de su propia experiencia y de la de quienes lo rodean; tiene lugar así la formación de convicciones morales que el joven experimenta como algo personal y que entran a formar parte de su concepción moral del mundo.

Las convicciones y puntos de vista empiezan a determinar la conducta y actividad del joven en el medio social donde se desenvuelve, lo cual le permite ser menos dependiente de las circunstancias que lo rodean y ser capaz de enjuiciar críticamente las condiciones de vida que influyen sobre él y participar en la transformación activa de la sociedad en que vive.

El joven, con un horizonte intelectual más amplio y con un mayor grado de madurez que el niño y el adolescente, puede lograr una imagen más elaborada del modelo, del ideal al cual aspira, lo que conduce en esta edad, al análisis y la valoración de las cualidades que distinguen ese modelo adoptado.

En tal sentido, es necesario que el trabajo de los profesores tienda no solo a lograr un desarrollo cognoscitivo, sino a propiciar vivencias profundamente sentidas por los jóvenes, capaces de regular su conducta en función de la necesidad de actuar de acuerdo con sus convicciones. El papel de los educadores como orientadores del joven, tanto a través de su propia conducta, como en la dirección de los ideales y las aspiraciones que el individuo se plantea, es una de las cuestiones principales a tener en consideración.

De gran importancia para que los educadores (familiares y profesores) puedan ejercer una influencia positiva sobre los jóvenes, es el hecho de que mantengan un buen nivel de comunicación con ellos, que los escuchen, los atiendan y no les impongan criterios o les den solamente consejos generales, sino que sean capaces de intercambiar con ellos ideas y opiniones.

Resulta importante, para que el maestro tenga una representación más objetiva de cómo son sus alumnos, para que pueda aumentar el nivel de interacción con ellos y, al mismo tiempo, ejercer la mejor influencia formadora de las diferentes vertientes que los requieran, que siempre esté consciente del contexto histórico en el que viven sus alumnos.

La función de los educadores es exitosa sobre todo cuando poseen un profundo conocimiento de sus alumnos. En el caso específico de la comunicación óptima con los estudiantes, es fundamental el conocimiento acerca de sus preferencias comunicativas, de los temas que ocupan el centro de sus intereses y constituyen el objeto de las relaciones de los alumnos entre sí, y con otras personas.

En investigaciones especialmente diseñadas para conocer las preferencias comunicativas de los jóvenes y encaminadas a profundizar en las regularidades psicológicas de los escolares cubanos, se puso de manifiesto que en la actualidad los temas de conversación más frecuentes entre los alumnos de preuniversitario están relacionados con el amor y el sexo; el tiempo libre y la recreación, los estudios y la proyección futura de estos. En particular la elección de la profesión representa una cuestión muy importante para el desenvolvimiento y las aspiraciones futuras del joven. Esta selección se convierte en el centro psicológico de la situación social, del desarrollo del individuo, pues en un acto de autodeterminación que presupone tomar una decisión y actuar en concordancia con algo lejano, lo que requiere cierto nivel de madurez.

El joven siente una fuerte necesidad de encontrar su lugar en la vida, con la cual se incrementa su participación en la actividad socialmente útil (estudio, deporte, trabajo, político-organizativa, cultural), en la que se mantiene gran valor para él la comunicación con su grupo coetáneos, las relaciones con sus compañeros, la aceptación y el bienestar emocional que logre obtener.

No obstante, la importancia de la opinión del grupo, el joven busca fundamentalmente, en esta comunicación con sus iguales, la relación personal, íntima, de amistad, con compañeros hacia los que siente confianza, y a los que le unen afinidad de intereses y criterios sobre diferentes aspectos. Por esto surgen subgrupos, parejas de amigos y también, sobre esta base, relaciones amorosas con un carácter más estable que las surgidas en la adolescencia.

De gran importancia son, entre las relaciones con los compañeros y amigos, las relaciones amorosas. En este tipo de relación se materializan los ideales sobre la pareja y el amor, así como las opiniones y experiencias que hayan logrado acerca de las relaciones sexuales, el matrimonio y las responsabilidades que esto trae para ambos sexos.

En este sentido, la influencia de los educadores puede resultar muy importante y se logra promoviendo conversaciones y discusiones, aconsejando con tacto y visión de futuro cuando se presentan conflictos y dificultades. Es preciso partir de la relación afectiva en que se encuentran los alumnos en estos momentos, llegar a ellos y comprenderlos, para poder entonces orientarlos y encauzarlos sin que se sientan censurados y criticados, lo que implicará un alejamiento del adulto.

Especial atención requieren los casos de parejas que surgen en la misma aula, ya que la posición de estos alumnos es delicada, por cuanto cualquier señalamiento los afecta más por estar presente el otro miembro de su pareja. Hay factores sociales ligados a esta problemática que deben ser analizados con los jóvenes de manera tal que el tiempo que le propicie la imagen de lo más adecuado para su edad (la no interrupción de sus estudios, la participación de ambos sexos en tareas y responsabilidades), no les reste, sino por el contrario, enfatice su capacidad para disfrutar del ensueño y valor espiritual de esta relación.

Analizando las relaciones interpersonales entre los alumnos y la fundamentación que hacen de por qué aceptan o rechazan a sus compañeros, encontramos que ellos se

prefieren por la vinculación personal que logren entre sí, como resultado de la aceptación y la amistad que establezcan con un destacado carácter recíproco: “confían en mí y yo en ellos”, “nos ayudamos”.

Se destaca también el valor de las relaciones en el grupo en virtud de determinadas cualidades de la personalidad como: exigencia, combatividad, sinceridad, justeza. Aparecen en estas edades expresiones que encierran valoraciones de carácter humanista como: “lo prefiero por su actitud ante la vida, por su forma de pensar”.

Al igual que en la adolescencia, el contacto con los demás refuerza su necesidad de auto reflexión, de conocerse, valorarse y dirigir, en cierta medida, su propia personalidad. Es importante que, en este análisis, el joven alcance cierto grado de auto estimación, de aceptación de su personalidad, a lo cual pueden contribuir los adultos, padres y profesores, en sus relaciones con él y, sobre todo, en las valoraciones que hacen de él. El joven necesita ayuda, comprensión, pero también busca autonomía, decisión propia y debe permitírsele que lo haga.

Todo esto exige del educador plena conciencia de su labor orientadora y la necesidad de lograr buenas relaciones con el joven, basadas en el respeto mutuo, teniendo en cuenta que este es ya un individuo cercano al adulto con criterios relativamente definidos.

El adolescente participa en distintas actividades sociales, íntegra diferentes grupos: El familiar, el escolar, el de amigos, el de círculos de interés y otros. El grupo preferido en la adolescencia es el de los compañeros de la misma edad, lo que responde a una fuerte necesidad de comunicarse, relacionarse y ser aceptado por ellos, de formar parte de su grupo.

Es importante que padres y profesores no obstaculicen la participación del adolescente en grupo de su edad, ya que de no lograr una relación positiva con el grupo, el adolescente se afectará en su estabilidad y bienestar emocional y, posiblemente, en su rendimiento académico

Es conveniente utilizar este afán de comunicaciones de las adolescentes con fines docentes y educativos. Los educadores deben manejar con flexibilidad el desarrollo de las actividades, eliminar la rigidez y el formalismo en su realización, deben tener claro que ya no son niños pequeños sino que tienen mayores posibilidades de hacer, de decir y debe propiciarse que lo hagan. Esto contribuye a un mejor desarrollo del grupo y evita situaciones de enfrentamiento profesor-alumno.

La posición del adulto no es frenar, prohibir, sino facilitar la realización y creación de actividades por los estudiantes, siempre que influyan en la transformación de cada grupo de alumnos en un verdadero colectivo escolar, capaz de asumir nuevas tareas que contribuyen al desarrollo de su personalidad y a prepararlos para su participación cada vez más activa, en la vida social.

En investigaciones efectuadas en nuestro país se ha detectado que la comunicación profesor- alumno se restringe excesivamente a los problemas de carácter docente y de la disciplina escolar y quedan al margen otros asuntos de interés que preocupan e inquietan a los estudiantes de estas edades, lo que limita el aprovechamiento de las posibilidades educativas que puedan tener la influencia del profesor en esta etapa.

Es necesario que se tengan en cuenta estas características de los estudiantes, pues ello implica la base cognoscitiva para utilizar su interés, necesidades y motivos en función de un adecuado tratamiento al contenido de juegos en la metodología propuesta, pues puede conllevar al desajuste en la manera de seleccionar este tipo de actividad.

En todo este proceso el adolescente y el joven, necesitan una adecuada dirección. corresponde a los adultos que los rodean ofrecer todo eso en forma conveniente, para que redunde en beneficio de su personalidad en formación y con ello se logre uno de los objetivos centrales de la educación socialista: la formación comunista de las nuevas generaciones”.

Orientaciones Generales de la Asignatura. ((Colectivos de autores. Dr. Calixto del Canto, Dr. Frank Doval, MsC Yolanda Zulueta, MsC Juan Tomás Fonseca, Lic. Gladis Vázquez, Lic. Hugo Manuel Meriño, Lic. Alberto Hernández, Lic. Ramón Domínguez, Lic. Armando Pascual, 2005 Programas de Educación Física. Enseñanza Preuniversitaria. La Habana).

“La Educación Física tiene como tarea contribuir al logro de los objetivos generales que establece la Educación General Politécnica y Laboral para la formación de los alumnos en estos grados.

Los objetivos y contenidos del Plan de Estudio están dirigidos a la profundización y generalización de los conocimientos, las capacidades físicas condicionales, coordinativas y la flexibilidad, las habilidades motrices deportivas, las cualidades psíquicas así como los valores morales, éticos y estéticos formados en grados anteriores.

Estas características de profundización y generalización establecen la necesidad de desarrollar los contenidos en la medida de las posibilidades a partir de situaciones de juegos e ir complejizándolos gradualmente en correspondencia con el nivel de conocimientos y desarrollo de habilidades que posean y vayan adquiriendo los alumnos. Se ha de tener en cuenta la edad de los estudiantes y sus características biológicas, fisiológicas y psíquicas de acuerdo al grado que cursan para alcanzar los niveles requeridos y por tanto mejores resultados.

Es indispensable tener en cuenta los intereses y motivaciones que manifiestan los estudiantes de estas edades y que cada vez más necesitan ser objeto y sujeto activo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, elementos que el profesor debe tener presente para una mejor atención a las diferencias individuales y lograr su independencia y creatividad.

La profundización en estos grados, presupone una elevada posibilidad de aplicación de los conocimientos, esto no quiere decir que se excluyan etapas de aprendizaje o de reactivación de los conocimientos según el nivel de desarrollo de los estudiantes.

Objetivos generales de la asignatura para la enseñanza.

1. Realizar con éxito las tareas que desde el punto de vista de su preparación física les plantea la escuela, la familia y la sociedad.
2. Aplicar en condiciones de juegos y competencias las habilidades principales de los diferentes deportes motivo de clases desarrollados en cada grado.
3. Identificar y seleccionar los diferentes tipos de ejercicios para el desarrollo de las capacidades físicas, condicionales y coordinativas como medio de autoejercitación en su tiempo libre.
4. Contribuir con las actividades de clases y extraescolares a la formación y/o consolidación de valores éticos, estéticos y morales.
5. Incentivar mediante las actividades de formación vocacional y orientación profesional, los Círculos de Interés Pedagógicos y el Movimiento de Monitores, intereses y motivaciones que permitan concientizar su selección futura para el estudio de la carrera de Cultura Física.

Los objetivos específicos de la Educación Física en el preuniversitario están dirigidos a lograr que los alumnos puedan:

1. Ejecutar habilidades combinadas y complejos de habilidades con los elementos técnicos de atletismo, baloncesto, voleibol, béisbol y fútbol designado para el grado.
2. Aplicar correctamente en condiciones competitivas las habilidades adquiridas y las reglas principales de los deportes motivos de estudio.

Como se puede apreciar está declarado abiertamente la limitación a la enseñanza por acciones jugadas y solo considera el juego en función de los juegos intramurales que contribuyen objeto de la evaluación como trabajo de control”.

Síntesis cronológica de la historia de utilizar sistemas de juegos en el proceso de la Educación Física en la provincia Holguín.

A partir de 1999 en que el Licenciado Rubén Castillejo Olán, de la Facultad de Cultura Física de Holguín, en estos momentos es Doctor y desempeña el cargo de director de la EIDE” Pedro Días Cuello”, comienza a realizar los diagnósticos de esta actividad a través de la tutoría de trabajos de diploma en los municipios Cacocúm, Holguín y Cueto, que forman parte del proyecto de investigación: “El deporte en las escuelas”.

En el curso escolar 1999- 2000 Ángel de la Cruz Riverí y Arístides Watson Mackenzie, en la investigación para su trabajo de diploma hacen un estudio de las condiciones reales para desarrollar el Deporte Participativo en las escuelas secundarias básicas del municipio Cacocúm y a través de la encuesta a estudiantes y entrevistas a directores y ejecutivos, así como la observación a clases, arriban a la conclusión de que existen dificultades para desarrollar el Deporte Participativo. En dicho trabajo realizan la modelación de las actividades que componen de forma lúdica el Deporte Participativo, su secuencia y estructura y proponen una serie de juegos pequeños, pre deportivos que pueden ser útiles a los profesores de Educación Física en la secundaria básica.

En el año 2001 María del Carmen Díaz en su trabajo de diploma: “55 juegos para el Deporte Participativo” realiza un estudio investigativo en la secundaria básica “Rubén Casaus Cruz” del municipio Cueto, donde utiliza las técnicas de encuestas, entrevistas

y observaciones a clases, a través de las cuales conoció que a los estudiantes les gusta el Deporte Participativo, que existen dificultades con los medios sobre todo los deportes de equipos y que hay un promedio de participación estudiantil en estas actividades del 63,93 %.

Martha Torres, partiendo del diagnóstico realizado por María del Carmen Díaz en su trabajo de diploma “55 juegos para el Deporte Participativo” realiza una investigación donde presenta una estrategia metodológica como solución de un problema con la participación de los estudiantes del noveno grado del mismo centro escolar al Deporte Participativo. Dicha estrategia tiene en cuenta fundamentalmente, los intereses estudiantiles, concretándose en un conjunto de actividades de carácter variable y ameno. Estas actividades fueron aplicadas durante un mes a hembras y varones, lográndose resultados satisfactorios evidenciados en las encuestas realizadas a los estudiantes y entrevista al profesor que dirigió dichas actividades.”.

En el año 2003 la Lic. Emelina Margarita Gatos Gonzales en su tesis de Maestría, en estos momentos es Máster y se encuentra cumpliendo misión Internacionalista en Venezuela, realizó una investigación con el Tema: Plan de actividades físico, deportiva, recreativa para el desarrollo del Deporte Participativo en Segundo Grado. El cual fue de gran aceptación por estudiantes y profesores de la provincia.

En el curso 2007 – 2008 el Lic. Ramón Martínez Leyva, en su tesis de Maestría, realizó una investigación con el Tema: Manual de temas y actividades de Recreación y Cultura Física para el desarrollo del deporte Participativo en el IPUEC Desembarco del Perrit del municipio Antilla, el cual recoge varios juegos de interés para ser utilizados en el proceso de la educación física escolar.

Muestra y metodología

La Educación Física, la Recreación y la Cultura Física como parte integrante de la formación multilateral y armónica de la personalidad, se dirigen al desarrollo de las capacidades de rendimiento físico del individuo sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional de su organismo; a la formación y el mejoramiento de sus habilidades motrices, a la adquisición de conocimientos y el desarrollo de convicciones

de modo tal, que esté en condiciones de cumplir todas las tareas que la sociedad le señale desde el punto de vista escolar, social, laboral y militar.

Hoy se cuenta con una fuerza técnica en el municipio de 28 profesores de Educación Física y 16 de recreación, para un total de 44 profesores, desglosados de la siguiente forma:

Profesores de Educación Física	Profesores de Recreación
Licenciados-----8-----29%	Licenciados... 1... 6.5 %
Técnicos----- 4----- 15 %	Técnicos..... 1.... 6.5 %
Habilitados-----15-----53 %	Habilitados... 14... 87 %
Máster.....1.....3 %	

De los cuales laboran en nuestro IPUEC” Desembarco del Perrit” 9 profesores desglosados de la siguiente forma:

Profesores de Educación Física	Profesores de Recreación
Licenciados-----1----- 11%	Técnicos.....1.....12%
Habilitados..... 3..... 33%	Habilitados...3.... 33 %
Máster..... 1..... 11%	

Los profesores de Educación Física ofrecen servicios en las diferentes enseñanzas sin déficit alguno, al referirnos a la superación de los mismos existen 12 de los 15 habilitados que se encuentran cursando los estudios de la licenciatura en cultura física en nuestra sede municipal, que representa el 80%, de los 8 licenciados, 4 están estudiando la maestría en Ciencia de la Educación, representando el 50 % además se brinda atención especial al personal habilitado mediante el asesoramiento escolar fundamentalmente en los entrenamientos metodológicos conjuntos , en las preparaciones metodológicas las cuales se realizan mensualmente, hay que destacar que hemos proyectado un sistema de preparación especializada de este personal encaminado a realizar actividades prácticas , para elevar el nivel técnico metodológico de los mismos , además de implantar un sistema de tutoría apadrinados por profesores de mayor experiencias y resultados en el trabajo .

Los profesores de Recreación ofrecen servicios en todas las enseñanzas del municipio cubriendo el 100% de las necesidades recreativas, al referirnos a la superación de los mismos existen 15 que no son licenciados, pero el 100% se encuentran estudiando en la sede universitaria con el objetivo de lograr el título de Licenciado en Cultura Física,

existe un programa de superación especial a través de los encuentros de preparación metodológica concentrada a nivel municipal, conferencias y seminarios impartidos por personal de experiencias tanto a nivel municipal como provincial, se realizan intercambios de experiencias en el orden teórico y práctico donde participan en conjunto los profesores del INDER y del MINED que atienden la recreación a nivel municipal en las escuelas y en la comunidad.

Muestra:

Este trabajo lo desarrollamos en el IPUEC “Desembarco del Perrit” del municipio de Antilla. Seleccionamos como muestra 6 grupos de estudiantes, 2 de cada grado, décimo, decimoprimer y doce, con un total de 180 estudiantes, que representan el 31,3% de la matrícula general de la escuela. Las características más significativas de la escuela son:

	Total	Femenino	Masculino
Matrícula General	512	271	241
Certificados Médicos	31	19	12
Alumnos que reciben Educación Física	481	252	229
Total de profesores de Educación Física	5	2	3
Total de profesores del INDER.	4	1	3
Instalaciones Deportivas en el Centro	2		
Instalaciones aledañas al Centro	1		
Total de Grupos Clases	19		

Metodología:

Seguidamente presentamos los principales aspectos metodológicos tenidos en cuenta para el desarrollo de nuestro trabajo, enunciando cada uno de los instrumentos aplicados.

Observaciones a clases:

Fueron efectuadas un total de 15 observaciones a clases, con el empleo de una guía de observación cualitativa confeccionada por la autora de este trabajo. Las observaciones

se realizaron en la sesión de la tarde y la mañana, en las semanas número 1,4, 6, 10, 15, 18, 19, 21, 25, 30, 32, 35, 37, 40, del curso 2007 - 2008.

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

Entrevista y encuestas a los profesores:

Fueron aplicadas 2 entrevistas (ver anexo # 3), anterior y posteriormente a la aplicación del Folleto de juegos pre - deportivos y tradicionales para elevar la participación en la clase de educación física en el preuniversitario.

Los principales aspectos tenidos en cuenta se centraron en:

- Actividades desarrolladas en la clase.
- Nivel de agrado a los estudiantes.
- Expectativas de los estudiantes.
- Planificación de la clase.
- Apoyo del centro al desarrollo de las actividades.

Encuesta y entrevistas a los estudiantes:

La primera de esta técnica se aplicó a un total de 180 estudiantes comprendidos entre los grupos muestrales, en diferentes horarios, y condiciones de locales.

La encuesta está conformada por cuatro preguntas clasificadas en cerradas (2) y abierta (2), cuyo objetivo se orientó a obtener información necesaria respecto a los criterios de los educandos acerca de los gustos y motivaciones por la práctica de la clase de educación física Ver anexo # 4, 5.

2. Condiciones Materiales.

En este paso se tomaron en cuenta las principales condiciones materiales que posee el centro objeto de investigación, referente a las áreas e instalaciones deportivas, implementos, medios y otras que incidieran, de cualquier modo, en los objetivos del

trabajo. Para ello nos ajustamos a los criterios de: cantidad, calidad y un estudio de la disponibilidad de estos medios, según el horario docente.

El resultado del estudio de las condiciones materiales en el IPUEC” Desembarco del Perrit” fue el siguiente:

Inventario de Implementos y medios.

		Estado		
		B	R	M
Instalaciones y Áreas	Cancha de Voleibol – Baloncesto Fútbol Atletismo (Doble)		X X	
Inventario de Medios	17 Balones de Baloncesto	4	8	5
	20 Balones de Fútbol	5	9	6
	15 Balones de Voleibol	6	3	6
	15 Balones de Balonmano	6	6	3
	1 Bate de madera	X		
	1 Bate de Aluminio	X		
	12 Bastones Relevó	X		
	20 Pelotas trapo	X		
	8 Guantes de Béisbol	X		
	20 Pelotas de Béisbol	X		

Inventario	4	Juego de Parchís	X		
El Área Juegos	6	Juegos de Damas	X		
	28	Juegos de Ajedrez	X		
Mesas.	4	Juegos de Domino	X		

Estos datos nos permitieron seleccionar y planificar con mayor objetividad las actividades en la clase, a modo de garantizar su correspondencia con las condiciones materiales existentes.

3. Horario docente.

Este paso tiene como objetivo esencial conocer el horario general del centro, que permite evaluar la cantidad de actividades que tiene el alumno, aquellas que anteceden a los turnos de clase y al deporte participativo y otras de interés para el exitoso desarrollo del estudio.

Se conoció que en el Horario de Educación Física, con un total de dos frecuencias semanales, se realiza en la sesión de la mañana y tarde dentro del horario docente y en la sesión contraria se planifica el horario del deporte participativo.

4to. Elaboración y aplicación de los juegos del folleto.

Para el proceso de elaboración y aplicación del Folleto de juegos pres deportivos y tradicionales tuvimos en cuenta el horario de clases y del deporte participativo y los fines de semana, en las cuales se pueden desarrollar actividades de mayor duración, que salen además, del contexto de la escuela, como ellas mismas lo requieren. A partir de aquí se procedió a su aplicación en el segundo semestre del curso escolar 2007–2008, comprendido desde el 5 de Febrero hasta el 24 de Junio del citado curso.

Este Folleto está concebido de Juegos pre deportivo y tradicional para el desarrollo de los deportes motivos de estudio en la enseñanza preuniversitaria como son: Atletismo. Baloncesto, Voleibol, Fútbol, Gimnasia Básica, que permite a los profesores o personal de apoyo del INDER en las clases de Deporte Participativo, disponer de un compendio

de Juegos metodológicamente concebidas y organizadas; razón que brinda una mayor relación de éstas, con la disposición y preparación de los estudiantes para enfrentar las tareas propuestas.

Pasos metodológicos para el desarrollo de los juegos predeportivos y tradicionales.

Estos pasos metodológicos se llevarán a cabo para los juegos que se imparten en la parte principal de la clase.

- 1. Enunciado del juego:** Dar a conocer el nombre del juego.
- 2. Motivación y Explicación del juego:** Se realizará inmediatamente después de la enunciación, consiste en la conversación o cuento que hace el profesor con el fin de interesar al estudiante por la actividad, en ocasiones de una buena motivación dependerá el éxito del juego. Por otra parte la explicación debe ser comprensible, auxiliándose de los medios audiovisuales de los juegos, donde se expongan todas las acciones que se realizaran durante el juego.
- 3. Organización:** En este caso se incluye lo concerniente a la distribución de los participantes, esto se realizará de la forma que el profesor lo tenga planificado teniendo en cuenta sus necesidades y su objetivo propuesto para el juego.
- 4. Entrega de los materiales:** Consiste en repartir en ese momento los materiales necesarios para realizar el juego.
- 5. Demostración:** En este paso se explicará el juego de forma práctica, por parte del profesor.
- 6. Práctica inicial del juego:** Una vez que se haya demostrado el juego se realizará una pequeña práctica por parte de los estudiantes a la señal del profesor, esto puede ser con todo el grupo o solo por una parte de él, como lo disponga el profesor. Esto ayudará a reafirmar el aprendizaje del juego y a evacuar las dudas que hayan quedado con la explicación y la demostración.
- 7. Explicación de las reglas:** Esta se realizará durante la ejecución práctica del juego, en la cual se expondrán los deberes y derechos que tienen los jugadores durante el juego. Se hará énfasis en el cumplimiento de ellas por parte de los participantes, para lograr el éxito de la actividad.
- 8. Desarrollo:** Consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se podrá comenzar hasta que todos los participantes hayan comprendido.

9. **Variantes:** Después que haya concluido el juego, el profesor puede realizar variantes de ese juego o dejar que sea por parte de los estudiantes en dependencia de sus motivaciones y gustos.
10. **Evaluación:** Aquí se evaluarán los resultados obtenidos en el juego, partiendo de los objetivos trazados por el profesor al inicio de la actividad.

En el caso de la parte inicial al y final, proponemos los siguientes pasos:

1. **Enunciado del juego y Explicación:** Dar a conocer el nombre del juego. E inmediatamente después explicar en que consiste el juego de una forma comprensible y asequible para todos, auxiliándose de los medios audiovisuales de los juegos, donde se expongan todas las acciones que se realizaran durante el mismo.
2. **Organización:** En este caso se incluye lo concerniente a la distribución de los participantes, esto se realizará de la forma que el profesor lo tenga planificado teniendo en cuenta sus necesidades y su objetivo propuesto para el juego.
3. **Demostración y explicación de las reglas:** En este paso se explicará el juego de forma práctica, por parte del profesor y además se expondrán los deberes y derechos que tienen los jugadores durante el juego. Se hará énfasis en el cumplimiento de ellas por parte de los participantes, para lograr el éxito de la actividad.
4. **Desarrollo:** Consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se podrá comenzar hasta que todos los participantes hayan comprendido.

Caracterización del Folleto de Juegos Predeportivos y Tradicionales para elevar la participación de los estudiantes en las clases de Educación Física, en el IPUEC “Desembarco del Perrit” del municipio: Antilla

El resultado de la confección del Folleto de Juegos Predeportivos y Tradicionales para elevar la participación de los estudiantes en las clases de Educación Física, en el IPUEC “Desembarco del Perrit” del municipio: Antilla, parte del diagnostico de las necesidades de capacitación de los profesores de Educación Física, Recreación; Activistas, y Directivos y de los retos que imponen a su preparación las necesidades manifiestas productos de las transformaciones en esta actividad en el mundo

contemporáneo, acorde con los adelantos científicos – técnicos. Sobre la base de los resultados diagnóstico, la revisión de importantes fuentes sobre el tratamiento pedagógico, de estrategia, y capacitación se fundamenta el resultado. El Folleto recoge las metodologías y estrategias de capacitación para el tratamiento de la dimensión axiológica del contenido de los Juegos físico – deportiva - recreativa, se realiza a través de su conceptualización, del establecimiento de exigencias metodológicas que sirven de base teórica para su desarrollo en cuatro momentos o etapas fundamentales, diagnóstico, planificación, instrumentación, y evaluación. La consciente aplicación del Folleto, permite la preparación de los profesores de Educación Física, Recreación, Activista y Directivos, para el trabajo de formación de valores desde los contenidos de los Juegos físicas – deportivas - recreativas y la socialización de conocimientos, valores y criterios profesionales, así como el fortalecimiento de la preparación metodológica de todo el personal correspondiente.

Se exige que las actividades de Educación Física y el trabajo metodológico en cuestión, sean diseñadas a partir de un enfoque interdisciplinario en correspondencia con el objeto de la profesión, para fortalecer las clases de educación física...

El Folleto estructura un sistema de Juegos pre deportivo y tradicional con un enfoque metodológico, que permite el logro de la formación y consolidación de valores en alumnos de los preuniversitarios. Se recurre a la integración de la escuela, la familia, la comunidad, las organizaciones políticas y de masas.

El Folleto de juegos pre deportivos y tradicionales para elevar la participación de los estudiantes en las clases de educación física en el preuniversitario “Desembarco del Perrit” del municipio Antilla, que elaboramos como guía para el trabajo en el preuniversitario, esta estructurado por 5 Temas de la siguiente forma:

TEMA Nro. 1: JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL DEPORTE FÚTBOL.

Tema 1: Se estructura un sistema de juegos pre deportivos de fútbol con sus indicaciones metodológicas que se pueden utilizar en el desarrollo de la unidad de fútbol, en el calentamiento o en la unidad de Gimnasia Básica para el desarrollo de las capacidades físicas (condicionales y coordinativas).

En el mismo se explica de forma detallada y en un lenguaje claro y preciso, las metodologías a utilizar para darle cumplimiento a los programas antes mencionados y se ponen de ejemplos varios juegos de carácter metodológicos que le sirven de guía al

personal interesado que lea el Folleto o lo utilice como material de consulta para su desempeño profesional.

TEMA Nro. 2 JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL DEPORTE ATLETISMO.

El Tema 2: Ofrece las orientaciones metodológicas para el desarrollo de los juegos de (Saltos, Carreras y Lanzamientos) que se pueden utilizar para el desarrollo del deporte de Atletismo en el programa de Educación Física de la enseñanza preuniversitaria, así como un número de actividades que se pueden realizar desde el punto de vista teórico – práctico, para elevar el nivel técnico – metodológico en los estudiantes en las diferentes modalidades de competencias.

Además se dan algunas iniciativas, para la iniciación de estas prácticas en las escuelas de oficio, escuelas de jóvenes integrales, secundarias básicas, ya que como es sabido la práctica de estos juegos predeportivos y tradicionales, despiertan un interés en los jóvenes y los motiva por lo que entendemos que se debe ampliar a las enseñanzas antes mencionadas, como una forma de utilizar el tiempo libre, contribuyendo a fomentar una recreación sana, culta y útil y así lograr un desarrollo en la cultura general integral de nuestros niños, adolescentes y jóvenes.

TEMA Nro. 3 JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL BALONCESTO.

Tema 3: Están relacionados un grupo de juegos predeportivos que le van a servir a los profesores para llevar a efecto el proceso de enseñanza aprendizaje en la unidad de baloncesto, además se puede trabajar a través de los mismos los conocimientos teóricos de las reglas y el arbitraje del deporte motivo de estudio.

Los juegos recogidos en este tema tienen gran funcionalidad en la planificación, desarrollo y control del deporte participativo en la escuela y en las actividades extraescolar y extradocente, con vista a apoyar la estrategia del trabajo educativo en el centro.

TEMA Nro. 4 JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL DEPORTE DE VOLEIBOL.

Tema 4: El mismo recoge varios juegos predeportivos que se pueden utilizar como medio auxiliar para el desarrollo de las habilidades motrices deportivas del deporte motivo de estudio de voleibol, en el se observan diferentes actividades complementarias que se pueden utilizar para el desarrollo de maratones recreativos en el horario del

deporte opcional, participativo y extraescolar con el objetivo de lograr una cultura general integral y mejorar la salud en los estudiantes.

TEMA Nro. 5: JUEGOS PARA EL DESARROLL DE LA UNIDAD DE GIMNASIA BÁSICA (Capacidades condicionales y coordinativas).

Tema 5: El mismo contiene 37 juegos predeportivos y tradicionales para el desarrollo de la unidad de Gimnasia Básica y a través de los cuales se pueden desarrollar en los estudiantes las capacidades física (condicionales y coordinativas), además se pueden trabajar los conocimientos teóricos en los estudiantes como una vía para que aprendan a planificar una dosificación de juegos que le sirva para el autoentrenamiento, conocer la importancia de la practica de los juegos para el mejoramiento de la salud y su utilidad en la vida diaria.

Funcionalidad del Folleto

La funcionalidad del Folleto de Juegos predeportivos y tradicionales para elevar la participación de los estudiantes en la clase de Educación Física en el IPUEC "Desembarco del Perrit" del municipio Antilla esta dirigido a elevar la calidad del proceso docente educativo a través del trabajo metodológico "es la labor que, apoyados en la Didáctica, realizan los sujetos que intervienen en el proceso docente educativo, con el propósito de alcanzar óptimos resultados en dicho proceso, jerarquizando la labor educativa desde la instrucción, para satisfacer plenamente los objetivos formulados en los planes de estudio."(Resolución 85/98 y la 210/07 que norman el Trabajo Metodológico en la Educación Media y Superior respectivamente).

Para ello el profesor es el responsable fundamental de que la asignatura que imparte posea la calidad requerida, desarrollando una labor educativa desde la instrucción. Para ello debe poseer una adecuada preparación pedagógica y dominar los contenidos de la asignatura; así como orientar, controlar y evaluar a los estudiantes para lograr un adecuado dominio de dichos contenidos, en correspondencia con los objetivos generales de la asignatura, contribuyendo así a su formación integral.

1. Dentro de las funciones fundamentales del manual es su utilidad como material bibliográfico, para la autopreparación y autosuperación de los profesores en el desempeño de sus funciones.

2. En su contenido se recogen las Orientaciones Metodológicas de diferentes juegos predeportivos y tradicionales que se pueden utilizar como material auxiliar para el cumplimiento de los programas de Educación Física en la enseñanza preuniversitaria.
3. En la planificación y ejecución de actividades recreativas en los centros docentes y comunidades de los diferentes Consejos Populares, donde laboran los técnicos y promotores de la Recreación, con el objetivo de lograr una Cultura General Integral.
4. En el desarrollo de cursos para la formación de profesores habilitados, organizados por el INDER, a nivel municipal.
5. Se utiliza como material de consulta en la asignatura de Teoría y práctica de los juegos, para los estudiantes que cursan el primer y tercer año de la carrera de Licenciatura en Cultura Física en nuestro municipio.

Resultados fundamentales y criterios valorativos.

En las actividades de la clase como célula fundamental del proceso de la Educación Física la instrucción y la educación se integran en un proceso único para desarrollar en los alumnos hábitos y habilidades motrices, capacidades físicas, conocimientos y convicciones, por lo que debe estar bien organizada y estructurada.

La organización y desarrollo de las actividades en la clase de educación física exige la utilización de métodos y procedimientos adecuados que permitan una dirección eficaz de la enseñanza.

La selección de métodos y procedimientos adecuados a los objetivos y al contenido en cuestión, el ordenamiento de estos en correspondencia con la secuencia de formación de las habilidades motrices deportivas y su aplicación en sistema con los métodos educativos y los métodos para el desarrollo de capacidades físicas, constituyen algunas de las exigencias pedagógicas contemporáneas que es necesario cumplir para el trabajo con los métodos pedagógicos.

Al realizarse la observación a clases se obtuvieron los siguientes resultados:

Teniendo presente el cumplimiento del horario docente no existieron violaciones del mismo, dando inicio la actividad en el tiempo reglamentado.

1. El calentamiento que se realiza regularmente en este tipo de actividad es el tradicional (utilizando fundamentalmente el procedimiento frontal), cuestión que afecta el rendimiento físico y psíquico de los estudiantes, tomando como argumento, el conocido efecto que ello provoca sobre el organismo y la psiquis de los practicantes.
2. Las actividades que se desarrollaron fundamentalmente dentro de las clases fueron de béisbol, juegos de baloncesto y los juegos relacionados con el Fútbol de forma competitiva, observándose también que regularmente las hembras que, son la mayoría en los grupos, no se sentían atraídas por estas actividades.
3. La labor de los profesores fue pasiva, ya que se basaron fundamentalmente en el control y observación de los juegos en las clases, aunque en cuatros ocasiones los profesores participaron en los juegos de béisbol, fútbol y baloncesto, como integrantes de los equipos.
4. Los medios utilizados regularmente fueron pelotas de fútbol, baloncesto, béisbol. voleibol, guantes, bates, brújulas, batones, cuerdas, etc.
5. La participación de los alumnos fue activa cuando lograron estar motivados de acuerdo a sus intereses.
6. No se utilizaron los juegos tradicionales en el desarrollo de las clases de educación física, como una alternativa para mejorar la motivación y participación de los estudiantes en la actividad planificada.

Al analizar el **anexo #2** se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla Nro. 1

Parámetros	Primera Observación			Segunda Observación		
	Docentes	Utilizan Correcto	%	Docente	Utilizan correcto	%
Métodos	5	2	40	5	4	80
Procedimientos	5	3	60	5	5	100
Rendimiento	5	2	40	5	3	60
Comunicación	5	3	60	5	8	100
Medios	5	3	60	5	4	80

Objetivos	5	2	40	5	4	80
Motiva	5	2	40	5	5	100

En el aprendizaje de una habilidad motriz, en la adquisición de los conocimientos, en el desarrollo de las capacidades y en la educación de cualidades morales y volitivas, el profesor emplea métodos instructivos y educativos apropiados.

Los métodos están sujetos al principio de la relación objetivo – contenido – método, lo que significa que deben estar en correspondencia con el objetivo específico a lograr, con el tipo de ejercitación y con la edad y el estado de desarrollo del alumno, en la práctica pedagógica de la Educación Física, el Deporte y la Recreación.

La formación y el desarrollo de habilidades motrices deportivas exigen la utilización de métodos y procedimientos adecuados que permitan una dirección eficaz de la enseñanza.

La selección de métodos y procedimientos apropiados a los objetivos y al contenido en cuestión, el ordenamiento lógico de estos en correspondencia con la secuencia de las etapas de formación de las habilidades motrices deportivas y su aplicación en sistema con los métodos educativos y los métodos para el desarrollo de capacidades físicas, constituyen algunas de las exigencias pedagógicas contemporáneas que es necesario cumplir en el trabajo con los métodos.

Los resultados obtenidos nos demuestran que en la primera observación de 5 docentes 2 que representa el 40% utilizaron correctamente los métodos para el buen desarrollo de la clase contemporánea, y en la segunda observación 4 docentes utilizaron correctamente los métodos representando un 80%, nos demuestra que existió un incremento significativo después de utilizar el Folleto como herramienta en la superación de los docentes para impartir las clases de Educación Física.

Lográndose en el desarrollo de las clases de educación física con el uso correcto de los métodos que las exigencias de las tareas que se planifican sean alcanzables, aprovechamiento del tiempo en la clase, esfuerzos y desarrollo de actitudes positivas del alumno por la asignatura, las actividades recreativas, pero además se asegura que sean organizados y dirigidos de manera adecuada y científica, así como que sus influencias

sean un sistema que permita realmente la transformación del alumno y su desarrollo social.

Los procedimientos organizativos tienen una importancia esencial en la organización, aprovechamiento y rendimiento de los alumnos, así como en la utilización de la base material de estudio, lo que se traduce en mejores resultados en las actividades recreativas.

El éxito en la organización de las actividades recreativas lleva implícito el aprovechamiento del tiempo y el aumento del nivel de rendimiento de los alumnos, que se traduce en el desarrollo de hábitos, habilidades, y capacidades físicas como parte de su formación integral a que se aspira.

Los procedimientos organizativos utilizados en el desarrollo de las clases de educación física de un total de 5 docentes, lo utilizan correctamente 3, que representa el 60% y 2 lo utilizaron incorrectamente, los errores detestados por la incorrecta utilización de los procedimientos se observaron en:

1. Deficiente organización y distribución del trabajo, que no garantiza la ejercitación suficiente por los alumnos.
2. Poca percepción de las faltas cometidas y la corrección de errores.
3. Mal aprovechamiento del tiempo debido a: disminuir los alumnos por la instalación fuera de su control directo, excederse en la explicación antes de cada actividad, no tener un plan bien definido.
4. No tomar las medidas de seguridad requeridas.
5. Deficiente tratamiento de las diferencias individuales

En los resultados obtenidos en la segunda observación de 5 docentes, 5 que representa el 100 % utilizaron correctamente los procedimientos, podemos plantear que existió un avance significativo después de utilizar el Folleto como medio en la autopreparación y autosuperación individual y colectiva.

Con el empleo del Folleto como bibliografía de consulta en el desarrollo de la preparación metodológica a nivel de centro se obtuvo los siguientes resultados, se incremento la participación activa de los estudiantes en la clase de educación física y en las actividades recreativas, aumento del trabajo orgánico de los estudiantes y participantes, tiempo real de trabajo del alumno, pero con el requisito de que este trabajo

provoque los niveles de esfuerzo(carga interna) requeridos para el desarrollo y se motive a los participantes a desarrollar las tareas hacia un objetivo: el desarrollo y perfeccionamiento físico para su propio beneficio y para beneficio de la sociedad.

Las clases de educación física como integrante fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje han de caracterizarse por una alta eficiencia en su desarrollo. En ello desempeña un importante, entre otros elementos, el aprovechamiento óptimo del tiempo en las actividades planificadas en las clases.

El aprovechamiento óptimo del tiempo no es más que lograr llenar las actividades de las clases de educación física de trabajo real y efectivo, lo que constituye un principio que ha de regir en todo su desarrollo.

El índice de rendimiento es el tiempo de trabajo realizado por el participante en una clase de educación física y que por ciento representa.

$$\text{Índice de Rendimiento} = \frac{\text{Tiempo real del alumno} \times 100}{\text{Tiempo real de la clase}}$$

Al realizarse la primera observación de 5 docentes, 2 que representa el 40 % estuvo por debajo del 50 % del índice de rendimiento en el desarrollo de las actividades y 3 que representa el 60 estuvo por encima del 50%. La pérdida innecesaria del índice de rendimiento afecta esencialmente el:

1. Logro de los objetivos
2. Entorpece el ritmo normal de la clase y la actividad recreativa.
3. Permite que los estudiantes desvíen su atención de la actividad, pudiendo incluso llegar a provocar indisciplina.

En la pérdida de tiempo en las clases influyeron problemas organizativos, metodológicos y materiales. La no utilización de las voces de mando, formaciones, despliegues y repliegues en la ubicación y traslado del grupo clase, la mala utilización de los procedimientos organizativos en correspondencia con la actividad que se desarrolla y la cantidad de alumnos-grupos, y la no preparación previa de la instalación y los materiales deportivos, no permiten hacer en menos tiempo el mismo trabajo. Otros factores como la disciplina, la puntualidad, la asistencia de alumnos y profesores, la previsión y planificación de todas las actividades a desarrollar, etc....., influyen en el aprovechamiento óptimo del tiempo de la clase y evitan que se produzcan pérdidas internas en la clase. Un elemento muy importante en este sentido es el ejemplo y la autoridad del profesor y su labor en pro de lograr en sus alumnos una disciplina

consciente, desarrollar un verdadero trabajo educativo en la clase y actividades recreativas que contribuya a formar en los alumnos hábitos de conducta convicciones acorde con la moral y las exigencias del proyecto social socialista.

Al comparar la segunda observación de 5 docentes, 3 que representa el 60 % alcanzo un resultado mayor al 50 %, podemos plantear que con relación a la primera observación existió un incremento de 20 % que representa, 1 docentes, que mejoraron los resultados del índice de rendimiento en el desarrollo de sus actividades.

Para lograr estas condiciones favorables los profesores tuvieron que propiciar las vías para desarrollar los intereses y las motivaciones en los alumnos, organizar las actividades para que todas tengan las mismas posibilidades de ejercitación, utilizar los métodos y procedimientos que brinden la carga física apropiada, emplear las formas que proporcionan alegría y satisfacción con la practica de las actividades establecidas en el Manual.

La comunicación y relaciones entre el profesor y los participantes, la muestra de apatía, el comportamiento grosero, las decisiones injustas e incluso una presencia personal inadecuada, no estimulan al alumno e influyen negativamente en su estado de ánimo.

Por el contrario , la actividad del profesor ha de caracterizarse por su disposición ante el trabajo, su trato afable y firme, por introducir medidas para animar a los alumnos, por brindar una ayuda oportuna a los que ofrecen dificultades y sobre todas las cosas mantener una comunicación sincera y agradable.

De los 5 profesores visitados, solamente 3 que representan el 60 % utilizaron correctamente las técnicas de animación y comunicación, entre el conductor de las actividades de la clase y los participantes en las actividades en la clase, debido a la falta de conocimientos de las técnicas de animación y errores cometidos en el uso correcto del vocabulario técnico de los ejercicios de organización y control de la unidad de gimnasia básica.

En la segunda observación de 5 docentes, 5 que representa el 100 % utilizaron correctamente las técnicas de comunicación valiéndose los profesores para lograr un estado psíquico favorable en sus clases de manera que los estudiantes mostraron el deseo de realizar las actividades que se le presento. Se logro en las áreas de educación física una atmósfera agradable, en la cual todos los participantes trabajaron gustosamente, con energía y alegría durante todas las actividades. Se mejoro en la comunicación cuando se orientaron adecuadamente los objetivos de las actividades en

la clase y se garantizaron que los alumnos sepan que actividades o habilidades van a realizar, que nuevos conocimientos o habilidades deben dominar y que relación tienen estos con lo ya conocidos por ellos, la actividad se le presenta interesantes.

Las condiciones materiales, higiénicas y estéticas de la instalación y los materiales deportivos influyen, en el estado psíquico favorable. Un área limpia, engalanada, con una base material bien dispuesta, invita a la actividad y despierta el interés del alumno por las actividades recreativas.

En el empleo de los medios para el correcto desempeño de las actividades recreativas se observó que no se explotan al máximo como esta orientado y se detestaron las siguientes dificultades, de los 5 docentes visitados, 3 que representan el 60 % utilizan correctamente los medios y 2 incorrectamente observando que no existió una correcta correspondencia entre los participantes y la cantidad de medios utilizados, donde se evidencio que se utilizaban pocos medios, en ocasiones no tenían la calidad necesarias para desarrollar las actividades, y existe poca creatividad por parte de los docentes, para crear o sustituir medios para el buen desarrollo de las actividades recreativas.

Al comparar los resultados de la primera observación con la segunda, de 5 docentes, 4 que representa el 80% utilizaron correctamente los medios en el cumplimiento de las tres funciones fundamentales del proceso docente- educativo: función instructiva, función educativa y función de desarrollo y cumplieron con las funciones básicas de los medios de enseñanza en la clase de educación física consiste en:

1. Formar y garantizar la asimilación de los conocimientos, los hábitos, las habilidades y las capacidades.
2. Propiciar la formación de cualidades morales y volitivas, convicciones y actitudes positivas.
3. Contribuir al logro de cambios cualitativos en la personalidad de los alumnos.

Estas funciones básicas de los medios de enseñanza se materializan en virtud del doble papel que adoptan dentro del proceso de docente-educativo, es decir, como objeto de estudio (portador de información o fuente principal y directa de los conocimientos) o como objeto auxiliar (no portadores de información principal).

Los objetivos deben enunciarse en términos de aprendizaje y lo más concretamente posible. El propósito o meta que expresa el objetivo debe quedar plasmado de manera explícita y con claridad. De esta forma, es posible lograr que se cumpla además otra función no menos importante, la valorativa, que permite comprobar y evaluar la

efectividad de la enseñanza. La enseñanza es efectiva en la medida que se logra el cumplimiento de los objetivos.

El parámetro a observar de cumplimiento de los objetivos de la actividad de los 5 profesores visitados, 2 que representan el 40 % cumplen los objetivos propuestos y 3 no cumplen con los objetivos que tenían planificados, nos demuestra que existe dificultades en la planificación, control y evaluación de los objetivos, debido a la insuficiente preparación en el orden metodológico de los docentes para cumplir con esta función didáctica.

Al comparar la primera observación con la segunda de 5 docentes, 4 que representa el 80 % cumplieron con los objetivos propuestos para el desarrollo de las actividades en la clase de educación física de:

1. El desarrollo general y básico del rendimiento físico fundamentalmente de los niños y jóvenes.
2. El fortalecimiento orgánico que actué en el fomento y mantenimiento de la salud.
3. El desarrollo de cualidades morales y sociales de la personalidad.
4. Fijar los hábitos higiénicos y corporales para el logro ulterior de una vida sana y la mejor utilización del tiempo libre.

En la clase de educación física, la motivación constituye un elemento de vital importancia que contribuye a despertar en los participantes el deseo de participar, de hacer actividades sana, culta y útil, de carácter deportivo y recreativo.

Dicha participación se hará más interesante, el alumno se sentirá realmente motivado, en la medida que las actividades de respuesta a sus necesidades espirituales y sociales de movimientos, y este en correspondencia con el nivel de desarrollo físico por el alcanzado.

De los 5 docentes visitados, 2 que representa el 40% motivan correctamente sus clases y 3 carecen de motivación, debido a la insuficiente preparación metodológica, incorrecta utilización de las técnicas de trabajo en grupos, y al uso incorrecto de métodos y procedimientos.

En la segunda observación de 5 docentes, 5 motivaron correctamente las actividades recreativas, para un 100%, mejorando la actividad del profesor y sus relaciones con los participantes. La muestra de apatía, el comportamiento grosero, las decisiones injustas e

incluso una presencia personal inadecuada, no estimulan al alumno e influyen negativamente en su estado de ánimo. Por el contrario la actividad del profesor ha de caracterizarse por su disposición ante el trabajo, su trato afable y firme, por introducir medidas para animar a los alumnos, por brindar una ayuda oportuna a los que afrontan dificultades.

La emulación, por ultimo, tuvo un inestable valor didáctico en la tarea de lograr un ambiente psicológico favorable en las actividades recreativas y de motivar a los estudiantes hacia la práctica de las actividades físicas y deportivas. El ambiente emulativo propicio la confrontación fraternal por lograr el triunfo, lo que se traduce en índices superiores de desarrollo en todos los ordenes.

En los resultados obtenidos en **el anexo # 3** en la guía de entrevista aplicada a los profesores de educación física, con el objetivo de:

Valorar el comportamiento del adolescente en las diferentes actividades propuestas en el folleto para el desarrollo de las clases de educación física en la enseñanza preuniversitaria...

Se obtuvieron los siguientes resultados:

Preguntas	Primera Entrevista				Segunda Entrevista			
	Docentes	Bien	Regular	Mal	Docentes	Bien	Regular	Mal
1:	5	2	2	1	5	4	1	
3	5	2	3	-	5	4	1	

Luego de utilizar el folleto en la autopreparación y autosuperación de los docentes, se aplico la segunda entrevista y se obtuvieron los resultados siguientes de 5 docentes, 4 manifestaron que se portaban bien, que representa el 80\$ %, regular 1, que representa el 20%.podemos plantear que existió un incremento notable, en la función educativa dirigida a la formación objetiva de convicciones, actitudes, cualidades morales y del carácter dentro del proceso educativo integral.

Las funciones instructivas, educativas, y de desarrollo se hacen realidad de forma integrada dentro del proceso docente-educativo y el profesor de recreación y educación física, conjuntamente con todo el colectivo pedagógico, son los encargados de que este se materialice de forma afectiva.

Pregunta Nro. 2

Los docentes nombraron por orden de prioridad las siguientes:

1. Metodologías para el desarrollo de los Juegos Predeportivos.
2. Metodologías para el desarrollo de los Juegos Tradicionales.
3. Juegos para el desarrollo de las capacidades condicionales y coordinativas.

El análisis de los resultados, nos dio la información de las necesidades e intereses objetivos que tenían nuestros profesores en la superación y donde presentaban sus principales dificultades, lo cual nos sirvió para seleccionar los Juegos y actividades para agruparlo en una bibliografía actualizada y darle respuesta a las interrogantes planteadas por los docentes en el campo de la superación profesional.

Pregunta Nro. 4

Se aplicó la segunda entrevista y arrojó los resultados siguientes, de 5 docentes, contestaron que bien 4, para un 80%, 1 de regular, para un 20%, al realizar el análisis comparativo entre la primera entrevista y la segunda llegamos a la conclusión, que existió un incremento significativo al utilizarse el folleto por los profesores de Educación Física permitiendo reforzar un conjunto de valores, hacia los cuales orientaron las acciones de cada uno de los factores de la sociedad, siendo estos los organismos, organizaciones, instituciones cívicas y militares que ejercieron dentro de sus misiones diversas influencias educativas.

Los valores que estamos considerando fundamentales en la actualidad y que como todos requieren para su formación un tratamiento coherente e integrado son: dignidad, patriotismo, humanismo, solidaridad, responsabilidad, laboriosidad, honradez, honestidad, y justicia. Esto no quiere decir que se abandone la influencia educativa sobre otros valores que se corresponden con nuestra ideología y que junto a estos forman el sistema de valores que demanda la construcción del Proyecto Social Socialista,

Al analizar las preguntas 4 y 5 de la guía de entrevista se obtuvieron los siguientes resultados:

Primera Entrevista					
Preguntas	Docentes	Importante	%	No importante	%
4:	5	2	40	3	60
Segunda entrevista					
4:	5	5	100	—	—

De los 5 docentes, 5 contestaron que muy importante, que representa el 100%, por lo que podemos plantear que el Folleto ha servido para elevar los conocimientos científicos – técnicos a través de la preparación metodológica, la autosuperación y autopreparación y ha contribuido notablemente a mejorar de forma significativa el desempeño profesional de los docentes, manifestándose en el desarrollo de actividades con una mayor cantidad, calidad y eficiencia, con el objetivo de lograr una recreación sana, culta y útil, a través de las clases de educación física..

Al realizarse el análisis de la guía de entrevista a los estudiantes y participantes en las actividades desarrolladas en las clases de educación física, que se recogen los datos en el **anexo # 4** con el **Objetivo:** Valorar la motivación de los estudiantes y participantes en los juegos propuestos en el folleto.

Se obtuvieron los siguientes resultados:

Preguntas	Participantes	Excelente	%	Muy en	Bien	No	
1:	180	111	62	32	8	37	20
		Si		veces		No	
3:	180	141	78,3	27	5	12	6
4:	180	171	95	10	5	--	—

Pregunta Nro. 1

De los 180 estudiantes entrevistados, 111 manifestaron que se sentían bien con el desarrollo de los juegos en la clase de educación física para un 62 %. 32 que Muy bien para un 18 % y 37 que bien para un 20%, por lo que podemos afirmar que los juegos constituyen una motivación para mejorar la participación de los estudiantes en las clases.

Pregunta Nro. 2

Los entrevistados contestaron que las actividades que prefieren en el folleto son las siguientes:

1. Juegos de Mesa.
2. Maratones recreativos
3. Juegos predeportivos.
4. Juegos tradicionales.
5. Juegos con pelotas.
6. Juegos de Participación.
7. Juegos para el desarrollo de las capacidades condicionales y coordinativas.

En la pregunta Nro.3

De los 180 entrevistados, 162 contestaron que si, que representa un 72,7%, 53 contestaron que a veces, que representa un 22,9%, y 10 contestaron que no, para un 4,4%, podemos afirmar, los resultados obtenidos nos demuestran, con la utilización del manual se incrementaron las actividades recreativas en el desarrollo de las clases de educación Física, contribuyendo estas a mejorar

1. La motivación y la creación de un estado psíquico favorable para el desarrollo de la clase.
2. El aprovechamiento optimo del tiempo de la clase.
3. La clara orientación de los objetivos.
4. La intensificación optima del tiempo, la consolidación y profundización permanentes de los conocimientos, hábitos y habilidades.
5. La adecuada organización, y preparación material de la clase, el control y autocontrol constantes.

En la pregunta Nro.4

De los 180 entrevistados, los 167 contestaron que si, para un 92,7% y 13 contestaron que a veces para un 7,3 %, por lo que se puede plantear que los juegos predeportivos y

tradicionales propuestos en el folleto gozan de buen nivel de aceptación por parte de los participantes, contribuyendo a mejorar:

1. La educación política-ideológica.
2. La elevación del nivel científico en la clase, el logro de la profundidad y solidez de los conocimientos de los alumnos.
3. El logro de la profundidad y solidez de los conocimientos de los alumnos.
4. El desarrollo de capacidades creadoras en los alumnos.
5. La educación del colectivismo en el proceso de enseñanza aprendizaje.
6. La educación de la actuación independiente de los alumnos en las actividades cognoscitivas y la estimulación en ellos del deseo de autosuperación permanente.
7. La aplicación de los conocimientos, hábitos y habilidades adquiridas en la solución de nuevos problemas.
8. La educación de cualidades positivas en la personalidad de los alumnos.
9. Las diferencias individuales de los alumnos. El desarrollo de las posibilidades potenciales de cada alumno.
10. La diferenciación e individualización del proceso de enseñanza en los diferentes momentos de la clase.

Encuestas realizadas a los estudiantes. (Anexo 5)

La pregunta numero 1 hace referencia acerca de la afinidad por los juegos pre-deportivos y tradicionales, en la cual se obtuvo un resultado positivo de 168 estudiantes de 180 que representa el 93,3%; los otros 12 restantes no sienten afinidad por estos juegos, para un 6,7%.

En la pregunta número 2 se hace mención a las razones por la que le gusta la Educación Física, donde manifestaron lo siguiente:

1. Porque podemos jugar contra otros equipos.
2. Me gusta desde pequeño.
3. Me divierto jugando.
4. Me mantengo en movimiento todo el tiempo.
5. Me mantengo en forma deportiva.
6. Aprendo las técnicas de un deporte.

En la pregunta número 3 se comprueba si los alumnos han recibido los juegos pre-deportivos o tradicionales en grados anteriores. En el grupo respondieron positivamente

94 estudiantes para un 52,2% y los 86 restantes manifestaron que no habían recibido los juegos pre-deportivos y tradicionales anteriormente, para un 47,7%.

En la pregunta número 4 se cuestiono la preferencia de recibir las diferentes clases en forma de juegos o de ejercicios, de ellos 156 desean que se imparta en forma de juegos para un 86,6%, 14 lo prefieren en forma de ejercicios para un 7% y 10 desean ambas formas en la enseñanza para un 6,4 %.

Los que prefieren los juegos plantearon como argumento los criterios siguientes:

1. Es más motivado.
2. Aprendemos más.
3. Podemos ganarle a otra escuela en una competencia.
4. Porque es más instructivo.
5. Porque aprendo más fácil.
6. Porque participan todos.
7. Porque así desarrollamos nuestro organismo.
8. Porque así competimos entre nosotros.

Los que prefieren los ejercicios plantearon lo siguiente:

1. Así nos desplazamos más.
2. Porque así se aprende a jugar, y se aprende más de las influencias de los
3. juegos pre-deportivos y tradicionales.
4. A través de los ejercicios trabajamos más las capacidades condicionales de fuerza, resistencia y rapidez.

Las que manifiestan ambos aspectos.

1. Desarrollamos mejor nuestra postura y habilidades.
2. Nos sentimos más motivados durante las clases.
3. Podemos vincular las dos formas de ejercitarse y las clases son más motivadas.

Como se puede apreciar los estudiantes fundamentan su elección según sus aspiraciones, necesidades e intereses, por lo que se puede inferir tienen preferencias por los juegos.

Análisis de las encuestas realizadas a los profesores. (Anexo 6)

En este estudio realizado donde utilizamos las encuestas y las entrevistas a los 5 profesores de educación física del preuniversitario “Desembarco del Perrit” del municipio Antilla, se llegó a las siguientes conclusiones:

De todos los profesores representados en la muestra el 40 % son graduados de Cultura Física y el 60% son habilitados que actualmente estudian en la SUM municipal de Cultura Física. Todos han transitado por todos los grados de la enseñanza media superior, a razón de 4 a 6 grupos por cada profesor con una matrícula aproximada entre 26 a 30 estudiantes. En todos los casos los profesores trabajan doble sesión (en una sesión clase de educación física y en la otra de deporte participativo).

En la tercera pregunta se pudo apreciar que los profesores de Educación Física aplican muy pocos los juegos pre-deportivos y tradicionales. De 5 profesores encuestados 3 plantearon que no aplican juegos pre-deportivos y tradicionales durante sus clases lo que representa un 60 % y el 40 % utilizan los juegos y el 100% plantean que en este tipo de enseñanza las alumnas tienden a rechazar las clases de Educación Física, por lo que se deben buscar actividades que las motiven.

En la cuarta pregunta el 100 % de los profesores coinciden que los juegos pre-deportivos ayudan a desarrollar las clases de Educación Física en relación con los contenidos se encuentran los juegos pre-deportivos, deportivos y competitivos, pero que se deben utilizar también los juegos tradicionales por su carácter motivacional.

La quinta pregunta fue respondida por todos, planteando que el juego puede ser utilizado en todas las partes de las clases. Y en relación con este análisis el 100% plantea que los juegos pueden ser utilizados para el desarrollo de las capacidades y las habilidades, para la recuperación, para el calentamiento y como método para el desarrollo de las capacidades físicas (condicionales y coordinativas) y para el desarrollo de las habilidades motrices deportivas.

En la sexta pregunta todos los profesores respondieron que los juegos más empleados por ellos son: los juegos pre-deportivos, recreativos, con pelotas y coordinativos y los menos utilizados son los tradicionales.

La séptima pregunta pide mencionar ejemplos de Juegos pre-deportivos y de los 5 profesores solo 2 ejemplificaron los juegos, aunque solo mencionaron de forma general

a los juegos de rapidez y fuerza lo que representó 40%. Los 3 restantes no pusieron ejemplos de juegos lo que representaron el 60 %.

Con la recopilación de estos datos pudimos apreciar que los profesores encuestados no saben mucho sobre la utilización de los juegos pre-deportivos, tradicionales y que no lo aplican, limitando la creatividad para la búsqueda de clases contemporáneas. Además todos se remiten a las orientaciones metodológicas donde no aparecen juegos de este tipo.

Análisis de los resultados de las observaciones a las clases de Educación Física. (Anexo 7)

De un total de 15 clases de Educación Físicas planificadas para su observación a través de la guía confeccionada, todas las clases fueron a través de la observación abierta, en ellas resumimos los siguientes datos.

De las 15 clases de Educación Física que fueron observadas, 10 de ellas fueron en el horario de la mañana para un 66,6% y 5 para un 33,4% en la sesión de la tarde. De las 15 clases, 12 que representa el 80% los profesores inician sus clases con ejercicios de gimnasia básica y solo en 3 clases que representa el 20% se pudo apreciar la utilización de juegos pre-deportivos y tradicionales para motivar el comienzo de la actividad.

Con relación a los juegos que se emplean en la parte principal, se pudo apreciar un predominio en la utilización de los juegos pequeños motrices, donde se desarrollan juegos de saltos y carreras, que mayormente son encontrados en las orientaciones metodológicas del grado. Aunque en tres clases de las observadas se utilizaron juegos pre-deportivos, como por ejemplo: "La Cadena".

En la parte de la clase donde se observó la presencia de juegos pre-deportivos y tradicionales, se pudo detectar que existe una mayor motivación y el estado de ánimo de los alumnos es satisfactorio.

A pesar de la poca utilización de los juegos pre-deportivos y tradicionales dentro de las clases de Educación Física, se pudo notar la gran aceptación por parte de los alumnos a la hora de realizar los mismos, planificados por su profesor. Notándose una mayor motivación por aquellos juegos pre-deportivos y tradicionales creativos, donde prevalece la acción de ayuda y cooperación conjunta para lograr un fin determinado dentro del juego.

Para el desarrollo de los juegos pre-deportivos y tradicionales dentro de las clases de Educación Física en las 15 clases observadas se apreció la utilización de una gran variedad de materiales confeccionados por los propios profesores.

La escuela que fue objeto de estudio para estas observaciones, a pesar que el áreas de Educación Física se encuentra al aire libre, pueden impartirse los juegos sin mayores dificultades.

El Folleto de juegos predeportivos y tradicionales para mejorar la participación de los estudiantes en la clase de educación física de la enseñanza preuniversitaria se ha utilizado.

1. Como material de consulta en la preparación de los estudiantes de la SUM municipal de la carrera Licenciatura en Cultura Física.
2. En los cursos de formación de profesores habilitados organizados por el INDER.
3. En la preparación y desarrollo de cursos del personal docente, que ha sido seleccionado en nuestro municipio, para cumplir misión Internacionalista en la hermana República de Venezuela.
4. En el desarrollo de la práctica laboral de los estudiantes del tercer año que han sido ubicado en nuestro Preuniversitario, con el objetivo de lograr una Cultura General Integral.
5. En el desarrollo de las Preparaciones Metodológicas en los centros docentes y escuelas comunitarias y concentrados a nivel de base y municipio.
6. Como material de apoyo para darle cumplimiento al programa de Educación Física diseñado para la enseñanza preuniversitaria.
7. En la preparación y planificación de clases, clases metodológicas, demostrativas y abiertas.
8. En el desarrollo de actividades recreativas con las comunidades del entorno de los centros docentes.
9. La preparación Metodológica de los profesores de la Sede Universitaria.

CONCLUSIONES

Después de efectuar un profundo análisis con los resultados obtenidos como fruto de la aplicación consecuente de los métodos y técnicas científicas empleadas en nuestro estudio, hemos arribado a las siguientes conclusiones:

1. De acuerdo a los datos recepcionados como consecuencia del diagnóstico inicial efectuado, cabe señalar, que los estudiantes de preuniversitario manifestaron una actitud positiva hacia las clases de educación física y que independientemente, de que los profesores mostraron interés en el cumplimiento de esta tarea, era evidente la falta de un Folleto organizado y estructurado científicamente que evitara la espontaneidad y la falta de objetividad de esta actividad docente.
2. Existen Profesores de Educación Física que carecen de conocimientos acerca de los juegos pre-deportivos y tradicionales, por lo que no le dan una buena utilidad en las clases.

Estos juegos deben tener como requisitos:

- Que se tracen metas colectivas favoreciendo el resultado de las clases por encima del resultado particular o individual.
- Que formen valores.
- Que realmente eleven la motivación y la participación.
- La participación de todos los alumnos sin hacer exclusión de ningún estudiante.
- Que promuevan las actitudes de sensibilización, cooperación, solidaridad y ayuda mutua entre los compañeros.

3. El folleto de juegos pre deportivo y tradicional, diseñado para mejorar la participación de los estudiantes en la clase de educación física, se ajusta a las características de la edad, sexo, intereses y necesidades de los estudiantes, así como a las condiciones reales existentes en el centro, tanto de orden material como humanas.

4. Al profundizar en los criterios de los estudiantes respecto a los niveles de satisfacción que experimentan por el desarrollo de la clase de educación física, posterior a la aplicación del Folleto de juegos pre deportivos y tradicionales para mejorar la participación de los estudiantes en la clase de educación física en la enseñanza

preuniversitaria, muestran respuestas favorables, que permiten inferir cambios positivos de desarrollo de esta actividad docente, respecto a los criterios emitidos en la fase de diagnóstico.

5. Como resultado de la interpretación integral de las técnicas aplicadas posteriormente a la introducción del Folleto de juegos propuesto en el presente trabajo, podemos afirmar que este último, provocó un cambio positivo en el desarrollo de las clases de Educación Física y del Deporte Participativo en IPUEC” Desembarco del Perrit”, razón que nos permite: aceptar la hipótesis planteada y confirmar la importancia práctica de la presente investigación.

RECOMENDACIONES.

Luego de haber analizado los resultados de la investigación entendemos que es necesario:

1. Que los contenidos abordados en el presente informe de Material Docente, así como los resultados fundamentales mostrados a raíz del proceso investigativo, sean tomados en consideración para la superación de los profesores de Educación Física de preuniversitario, en su afán de desarrollar, con mayor calidad las clases de educación física en sus centros docentes.
2. Aplicar los juegos Tradicionales y predeportivos en la enseñanza Preuniversitaria para formar las cualidades de ayuda mutua, solidaridad y cooperación en los estudiantes.
3. Que se extiendan las experiencias científicas del presente estudio a las demás enseñanzas.

BIBLIOGRAFÍA

1. Alfaro Torres, R. (2003) Juegos cubanos. Ciudad de la Habana, Editora Abril.
2. Álvarez de Zayas, Carlos y Sierra Lombardía Virginia. (1998). Metodología de La Investigación. La Habana. MES.
3. Arbolida Gómez, R. (1999) El Juego. Ceremonia de iniciación en la Cultura Educación Física y Deporte (Colombia) 1: 22-125.
4. Bañuelos, Fernando. (1997) Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte. España, Editorial Gymnos.
5. Berlín. Consejo Internacional para la Ciencia del Deporte y la Educación Física (1999) Resultados y Recomendaciones de la Cumbre Mundial sobre la Educación Física. Berlín, UNESCO.
6. Blanco Pérez, J. y Col. (2001) Programas y Orientaciones Metodológicas de Educación Física. Enseñanza Preuniversitaria. La Habana, Editorial Deportes.
7. Castillejo Olán, R. Y M. Casado (2002) Estrategia de participación para el deporte participativo. Informe final de investigación (El Deporte en las escuelas) Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".
8. Camerino Foguet, O. Y Cartañer Balcells, M. (1999). 1001 Ejercicios y Juegos de Recreación. Editorial, Barcelona.
9. Cervantes, J.L. (1992). Programación de actividades recreativas. México, ed. munjia y hnos. 155pg.
10. Cuba. Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación (1996) Manual del profesor de Educación Física I. La Habana, Departamento de Educación Física.
11. _____ (2006) Informe Nacional del curso 2006 – 2007. Ciudad de La Habana.
12. _____ (2006) Orientaciones sobre el trabajo a realizar en el deporte masivo. Holguín.
13. _____ (2000) Carta circular 01/2000. La Habana
14. _____ (1983) Evaluación de las visitas a clase. Circular No. 29/83. La Habana.
15. Cuy Jacquar. Los Juegos y Deportes Alternativos en Educación Fhhttp://www.efdeportes.com/ Revista Digital - Buenos Aires – Año 5 - N° 22 - Junio 2000.
16. Cruz Riverí, Ángel de la y A. Watson Mackenzie (2000) Serie de juegos para el Deporte Participativo en las escuelas secundarias básicas urbanas. Trabajo de diploma. Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".

17. Csanádi A (1984) El Fútbol Técnica - Táctica y Sistema de juego Santiago de Chile, Editorial Planeta.
18. DEVINCENZI, J. P. (1995) Baloncesto. "Ejercicios y Juegos de Ataques y Defensa" Barcelona, Editorial Hispano Europea 388 p
19. Díaz Rodríguez, Ma. Del C. (2001) 55 juegos para deporte participativo. Trabajo de diploma. Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".
20. Dobler E. Y H. Dobler (1980) Juegos menores. Ciudad de La Habana, Editora. Pueblo y Educación.
21. Elkonin, D (1984). Psicología del juego. Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
22. González Rodríguez, C y A. Corteza de la Rosa. Enfoque contemporáneo de la Educación Física en la etapa de preescolar. La Habana, Ministerio de Educación.
23. Gutiérrez F. y J Huizenga (1985) Educación Participativa, p 109-117. En Diálogo e Interacción en el Proceso Pedagógico. México, D.F, Ediciones Caballito.
24. Gutiérrez Veliz, Pablo. La preparación psicológica en los deportes de equipo de los juegos con pelota. Artículo publica en la Revista Digital Lecturas Educación Física y Deportes. Revista Digital · Año 4 · Nº 16 | Buenos Aires, octubre 1999. Consultado Marzo del 2007.
25. Graca, A Y J. Olivera. (1997) "La enseñanza de los juegos colectivos". Barcelona, Ed. Paidotribo 244 p
26. Jackman, Joan y Arnolf Russell. (1993) Técnicas y juegos gimnásticos. Barcelona. Editorial Paidotribo.
27. Londoño V. y J. J. (1996) Valoración pedagógica del juego Educación Física y Deporte (Colombia) 1: 95-103.
28. López Rodríguez, A. Aprendizaje significativo de habilidades atléticas sobre la base de situaciones problemáticas. La Habana, ISCF "Manuel Fajardo".
29. López Rodríguez, A. La motivación y la creación de un estado psíquico favorable para el desarrollo de la clase de Educación Física
30. _____. La clase de Educación Física. La Habana, INDER.
31. López Rodríguez, A. y V. González Maura. La calidad de la clase de Educación Física. Una Guía de observación cualitativa para su evaluación. La Habana, ISCF "Manuel Fajardo".

32. _____ López Rodríguez, A. Teoría y Metodología de la Educación Física. La Habana.
33. _____ Manual de la masividad. La Habana.
34. Martínez del Castillo, J. (1986). Actividades físicas y recreación, nuevas necesidades, nuevas políticas: Apuntes de Educación física. 4: 9- 17 Barcelona. INEFC.
35. Martínez Leyva Ramón, (2008) Manual de temas y actividades de recreación y cultura física para el desarrollo del deporte participativo en la enseñanza preuniversitaria. Tesis por la opción del título de Máster en Ciencias de la Educación. Holguín. ISP "José de la Luz y Caballero".
36. Martínez Leyva Ramón, Bancoll Hernández Sergio. (2002). Material de Estudio para profesores de Recreación, Educación Física. Tesina de Diplomado de recreación, Holguín. I.S.C.F. "Manuel Fajardo".
37. Matéu, Serrá, Mercé. (1996) 1300 ejercicios y juegos aplicados a las actividades gimnásticas. Barcelona, Editorial Paidotribo.
38. Meinel, K. (1977) Didáctica del movimiento. La Habana, Editorial Orbe.
39. Pérez Fernández, O. Y R. Castillejo Olán (2000) Serie de juegos para el deporte participativo en las escuelas secundarias básicas urbanas del municipio de Holguín. Trabajo de diploma. Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".
40. Pérez Ramírez, C (1993) Evolución histórica de la Educación Física. Apuntes: Educación Física y Deporte (Barcelona) 33: 24-38.
41. Petrosvki, A. (1980) Psicología General. Moscú, Editorial Progreso.
42. _____ (1988) Psicología pedagógica de las edades. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
43. Plana Galindo y José David. (1992) El rol del profesor de Educación Física. Apuntes: Educación Física y Deportes (Barcelona) 30: 58-63.
44. Pérez Sánchez Aldo. (2003). Fundamentos teóricos metodológicos de la Recreación Material didáctico del departamento de recreación. I.S.C.F "Manuel Fajardo".
45. Pérez Rodríguez, Gastón y col. (1996). Metodología de la investigación educacional. La Habana, ed. Pueblo y educación. 130 p.
46. Pérez Sánchez, Aldo. (2003). Fundamentos técnicos metodológicos de los juegos... Habana ISCF.
47. Regina María. Los Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas en mrofele@impsat1.com.ar. p.

48. Rudik, P.A. y Col. (1988) Psicología: Libro de texto. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
49. Ruiz Aguilera, A., A. López Rodríguez y F. Dorta Sasco (1989) Metodología de la enseñanza de la Educación Física. T.1. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
50. Ruiz Aguilera, A. y Col. (1989) Metodología de la enseñanza de la Educación Física. T.2. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
51. Salas Almarales, Y. (2002) Los Juegos cooperativos en las clases de Educación Física en la enseñanza primaria del primer ciclo. Trabajo de Diploma. Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".
52. Sánchez Bañuelos, F. (1992) Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Madrid, Editora Gymnos.
53. Sánchez, Landaño.N, (2001). Los Juegos y Juguetes como herramienta Educativas. Ciudad de la Habana Editorial Científico Técnica.
54. Sánchez, Rueda. Margarita, (1974). Los 100 Juegos del plan de la calle. La Habana: INDER.
55. Sáenz López Buñuel. EF y su didáctica. Manual para el profesor.
56. Scedentop, D (1998) Aprender a enseñar la Educación Física. Barcelona, INDE Publicaciones.
57. Sotelo Fariña, J. La Educación Física y el Deporte como factores de la calidad y la educación. La Habana, INDER.
58. Torres Vargas, M. (2001) Estrategia metodológica para el deporte participativo. Trabajo de diploma. Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".
59. Ureña Villanueva, F. (1992) Intervención didáctica: ¿Cómo enseñar en Educación Física? Apuntes: Educación Física y Deporte (Barcelona) 29: 53-60.
60. Valdés Veloz, H. y F. Pérez Álvarez. Calidad de la Educación Básica y su evaluación. La Habana, Instituto Central de Ciencias Pedagógicas.
61. Vega Portilla, C. Algunas de las corrientes o tendencias actuales en la Educación Física. La Habana, ISCF "Manuel Fajardo".
62. Vigotski, L.S. (1996): Su concepción del aprendizaje y de la enseñanza. Eu: Colectivo de autores. Tendencias pedagógicas contemporáneas. La Habana, Universidad de la Habana. CEPES. Pág. 155-175.
63. Virosta, Alberto. (1994) Deporte alternativo en el ámbito de la Educación Física. España, Editorial Gymnos.

64. Zapata, C. (1996) El Juego como instrumento metodológico en la enseñanza. Aprendizaje de los deportes de conjunto Educación Física y Deportes (Colombia) 1: 104-121.
65. Zhukouka, A. (1975) La Educación del niño en el juego. Ciudad de La Habana. Editorial Científico Técnico.

Anexo 1

ENCUESTA

Mediante esta técnica pretendemos recoger alguna información que nos pudieran brindar los profesores de Educación Física de la enseñanza media superior del IPUEC “Desembarco del Perrit” municipio Antilla, para lo cual le pedimos encarecidamente su fiel colaboración.

- 1 ¿Qué deportes y actividades presentan los actuales programas de Educación Física?
- 2 ¿Diga su opinión sobre los actuales programas de Educación Física y su importancia en el proceso enseñanza – aprendizaje a través del uso de los juegos?
- 3: ¿Cómo usted atiende las diferencias individuales en la clase de Educación Física?
4. ¿Diga las necesidades que usted tiene en su escuela de materiales docentes para cumplir y desarrollar los programas de educación Física desde su puesto de trabajo con la calidad requerida?

ANEXO 2

Guía de observación de la clase de Educación Física.

Objetivo: Valorar la preparación técnico – metodológica de los profesores de educación física, para desarrollar la clase de educación física en el preuniversitario.

Grado: _____ Grupo: _____ Lugar: _____

2. Profesor: _____

3. Hora de inicio: _____ Hora de culminación: _____

4. Total de participantes: _____ Masc. _____ Fem: _____

5. Correspondencia con el horario establecido: Si _____ No _____

6. Se realiza el calentamiento: Si _____ No _____

Si lo realizan ¿Qué actividades desarrolló?

b) El calentamiento se desarrollo:

Bien _____ Regular _____ Mal _____

7. Actividades realizadas dentro de la parte fundamental.

Deportes _____

Activi. Recreativas _____

a) ¿Cuáles? _____

b) ¿Cuáles? _____

Competitivas. Si _____ No _____

Juegos de movimientos _____

Juegos pasivos _____

c) ¿Cuáles? _____

d) ¿Cuáles? _____

8. Los juegos realizados en la parte principal fueron:

_____ Poco motivados _____ Motivados _____ Muy motivados

9. La labor del profesor fue:

_____ Muy pasiva _____ Pasiva _____ Activa _____ Muy activa

10. La participación de los alumnos fue:

_____ Muy activa _____ Activa _____ Pasiva _____ Muy pasiva

11. Los métodos que se utilizaron en la clase fuerön:

_____ Correctos _____ Incorrectos

12. Los procedimientos utilizados en el desarrollo de las clases fueron:

_____ Correctos _____ Incorrectos

13. El rendimiento de la actividad fue:

_____ Correcta _____ Incorrecta

15. La comunicación entre el profesor y los estudiantes fue evaluada de:

_____ Correcta _____ Incorrecta

16. Los medios se emplearon de forma:

_____ Correctas _____ Incorrectas

17. El cumplimiento de los objetivos en la clase fue evaluado de:

_____ Correcta _____ Incorrecta

18 La motivación de la clase fue de forma:

_____ Correcta _____ Incorrecta

ANEXO 3

Guía de entrevista a los profesores de Educación Física que laboran en el preuniversitario.

OBJETIVO: Valorar el comportamiento del adolescente en las diferentes actividades desarrolladas en la clase de educación física, así como las propuestas sugeridas en el folleto.

1. ¿Cómo es el comportamiento de los alumnos en los juegos desarrollados en las clases de educación física?

Bien..... Regular..... Mal.....

2. ¿Cuáles son las principales necesidades e intereses de los participantes en las actividades desarrolladas en las clases de educación física, que usted sugiere para incluirla en el folleto?

3. ¿Cómo valora usted el desarrollo de los sentimientos y las emociones en las actividades en la clase de educación física desarrollada en la escuela?

Bien..... Regular..... Mal.....

4. ¿Como valora usted la formación de valores a través de los juegos propuestos en el folleto para desarrollarlo en la clase de educación física?

5. ¿Como valora usted la importancia del folleto para el uso de la preparación metodológica y autosuperación de los docentes y directivos que dirigen el proceso de la educación física escolar?

ANEXO 4

Guía de entrevistas a los estudiantes y participantes en la clase de Educación Física.

Objetivo: Valorar la motivación de los estudiantes y participantes en los juegos desarrollados en la clase de educación física propuesto en el folleto.

1. ¿Cómo te sientes en los juegos desarrollados en la clase de educación física?

Excelente..... Muy bien..... Bien..... Regular..... Mal....

2, ¿Cuales son los juegos que prefieres que te ofrezcan en el folleto para desarrollarlos en las clases de educación física?

3. ¿Has desarrollados Juegos pre deportivos o tradicionales en las clases de educación física?

Si..... No..... A veces.....

4. ¿Te gustaría practicar los juegos pre deportivo y tradicional propuesto en el folleto sistemáticamente?

Si.....

No.....

No se.....

ANEXO 5

ENCUESTA

Compañero estudiante con el objetivo de conocer algunos datos sobre tu participación en las clases de Educación Física realizamos esta encuesta, y como siempre deseamos que seas lo más sincero posible. Tus profesores te lo agradecerán.

Gracias.

Edad: _____

Grupo: _____

1. ¿Te gusta la Educación Física?

Sí _____

No _____

2- En caso de que la respuesta sea SI, argumente.

3 ¿Has recibido juegos pre-deportivos o tradicionales dentro de las clases de Educación Física en otros grados escolares anteriormente?

Sí _____

No _____

4. ¿Cómo te gustaría más, que tu profesor te impartiera la Educación Física en forma de juegos o de ejercicios?

5- ¿Por que?

6-Tienes conocimientos sobre los juegos pre-deportivos o tradicionales.

Sí _____ No _____

ANEXO 6

ENCUESTA

Mediante esta técnica pretendemos recoger alguna información que nos pudieran brindar los profesores de Educación Física de la enseñanza media superior del IPUEC “Desembarco del Perrit” municipio Antilla, para lo cual le pedimos encarecidamente su fiel colaboración.

1.- ¿Graduado?

Sí _____ No _____

b) Años de experiencias.

c) ¿En qué especialidad?

2.- Escuela donde trabaja actualmente.

Centro _____

a) Grado con el que trabaja.

b) Cantidad de grupos.

c) Cantidad de estudiantes por grupos.

d) Horario de las clases y del deporte participativo.

3.- ¿Qué sabe usted sobre los juegos pre-deportivos y tradicionales?

4.- ¿Cuales son los juegos pre-deportivos y tradicionales que usted desarrolla en sus clases de Educación Física, en relación con el contenido de la clase?

5.- ¿CÓMO SE PUEDEN UTILIZAR LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS Y TRADICIONALES DENTRO DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA?

- Como medio_____
- Como método_____
- Para el desarrollo de las habilidades_____
- Para el desarrollo las capacidades físicas_____
- Para la recuperación_____
- Para el calentamiento_____

A) ¿Por favor indique en que parte de la clase se desarrollan?

6.- ¿Qué tipos de juegos pre-deportivos y tradicioanales son los más empleados por usted en sus clases?

Juegos Deportivos_____

Juegos Sensoriales _____

Juegos Motores _____

Juegos Psicoanalíticos _____

Juegos Cooperativos _____

Juegos Pre deportivos _____

Juegos Coordinativos _____

Juegos Dramatizados _____

Juegos Pequeños _____

Juegos Sicomotrices _____

Juegos con pelotas _____

Juegos de Roles _____

Juegos Socializadores _____

Juegos recreativos _____

Otros _____

7.- Puede usted poner algunos ejemplos de juegos pre-deportivos que se puedan utilizar en las clases de Educación Física.

ANEXO 7

GUIA DE OBSERVACIÓN A CLASES.

Centro _____ Grado _____ Grupo _____

1. Horario de las clases
2. Objetivo de las clases
3. Actividades con que se da inicio a las clases.
4. En relación con la parte principal
 - Juegos que realizan (tipo)
 - Organización del grupo durante el juego.
 - Aceptación de los juegos
5. Actividades que realizan en la parte final de la clase.
6. Asimilación de la clase por los alumnos.
Rápido ---- Poco Rápido----- Nada Rápido----
7. Actividades que más le gusta a los alumnos.
8. Nivel de cooperación entre los alumnos durante los juegos.
Alto ---- Medio --- Bajo ---
9. Materiales empleados en la realización de los juegos.
10. Área donde se desarrolla la clase.

Aval

El profesor Ramón Martínez Leyva, en su trabajo titulado "**Manual de Temas y actividades de Recreación y Cultura Física, para el desarrollo del Deporte Participativo en el Preuniversitario**". Se planteo el diagnóstico y el análisis de las principales dificultades relacionadas con el desarrollo de conocimientos y habilidades que forman parte de las funciones básicas de un profesor de recreación física comunitario, en los momentos actuales cuando libramos la actual batalla de ideas, uno de los programas más importantes de la revolución es la planificación y ejecución de actividades sanas y variadas por parte de un personal de alta excelencia. Es por eso que en la Resolución 17 del 2001 el presidente del INDER en su resuelvo 3ro. Planteó que: La superación profesional persigue la profundización y perfeccionamiento de los profesores de recreación consecuentes al desarrollo científico-técnico en el radio de acción, donde es absolutamente masiva y se hace necesario diagnosticar a partir de la caracterización de su puesto de trabajo de este recurso humano. Si partimos con el análisis de este planteamiento y lo relacionamos con los principales problemas globales de la educación de avanzada que se manifiestan entre otros como: la insuficiente actualización didáctica, limitando intercambio para demostrar sus conocimientos y experiencias, auto superación pocas veces fundamentadas sobre bases científicas metodológicas, escasa versatilidad en las formas de utilización y control de la superación generalmente formal, esquemática sin medir realmente una nueva calidad. Si partimos del análisis de todas estas dificultades, podemos decir que el compañero Ramón, le a dado respuesta a una de las problemáticas que se dan cotidianamente en las escuelas comunitarias del municipio, donde durante todo el periodo investigativo manifestó cualidades de auto superación constante, auto gestión estrechando vínculos investigativos para el diagnóstico y actualización de la temática investigada con los directivos recreativos a nivel de provincia y localidades, por lo que se pudo apreciar que los resultados obtenidos indican la solución al problema científico planteado por el y se

deja en el informe de forma detallada y orientadora un conjunto de elementos metodológicos para introducir a nivel de Municipio y Provincia.

Muchas Gracias

Lic. Osvaldo Sánchez sevila

Antilla, 23 de Marzo de 2008

Año 50 de la Revolución

De: Ing. Maite Zarzaval de la Cruz

Directora Municipal de Educación

Municipio Antilla

A: Quien pueda interesar

Asunto: Aval

Compañero: Por medio del presente hacemos constar que el trabajo desarrollado por el profesor: Ramón Martínez Leyva, con el titulo: Manual de Temas y actividades de Recreación y Cultura Física, para el desarrollo del Deporte participativo en el Preuniversitario, ha servido de material de estudio y consulta en la autopreparación y autosuperación de los docentes de nuestro municipio en las diferentes enseñanzas, utilizándose en:

- La preparación Metodológica a nivel de centro y concentrado municipal.
- En la preparación y planificación de clases, clases metodológicas, demostrativas y abiertas.
- En la planificación y ejecución de actividades recreativas en los centros docentes, para desarrollar una recreación sana, culta y útil.
- En el desarrollo de actividades recreativas con las comunidades del entorno de los centros docentes.

Muchas gracias

Ing. Maite Zarzabal de la Cruz

Lic. Walter Mckenziec Hamilton

Directora Educación
Municipio Antilla

Metodólogo de Educación Física
Municipio Anti

Antilla, 23 de Marzo de 2008
Año 50 de la Revolución

De: Lic. Sergio Bancoll Hernández
Jefe de Dep. Cultura Física y Recreación.
Municipio Antilla
A: Quien pueda interesar
Asunto: Aval

Compañero: Por medio del presente hacemos constar que el trabajo desarrollado por el profesor: Ramón Martínez Leyva, con el título: Manual de Temas y actividades de Recreación y Cultura Física, para el desarrollo del Deporte Participativo en el Preuniversitario, ha servido de material de estudio y consulta en la autopreparación y autosuperación de los docentes de nuestro municipio en la escuela comunitaria, utilizándose en:

- La preparación Metodológica a nivel de escuela comunitaria y concentrada municipal.
- En la preparación y planificación de clases, clases metodológicas, demostrativas y abiertas.
- En la planificación y ejecución de actividades recreativas en los centros docentes y comunidades de los diferentes Consejos Populares, donde laboran los técnicos y promotores de la Recreación, con el objetivo de desarrollar una recreación sana, culta y útil.
- En el desarrollo de cursos para la formación de profesores habilitados, organizados por el INDER, a nivel municipal.

Muchas gracias

Lic. Sergio Bancoll Hernández
Jefe Dep. Cultura Física y Recreación

Prof. Julio Algeciras Bombolon
Metodólogo de Recreación

Municipio Antilla

Municipio Antilla

Antilla, 23 de Marzo de 2008

Año 50 de la Revolución

De: Lic. Lucia Tamayo Espinosa
Directora de la Sede Universitaria del I.S.C.F
Manuel Fajardo Rivero
Municipio Antilla
A: Quien pueda interesar
Asunto: Aval

Compañero: Por medio del presente hacemos constar que el trabajo desarrollado por el profesor: Ramón Martínez Leyva, con el título: Manual de Temas y actividades de Recreación y Cultura Física, para el desarrollo del Deporte Participativo en el Preuniversitario, ha servido de material de estudio y consulta en la autopreparación y autosuperación de los estudiantes y docentes, en la sede universitaria de nuestro municipio, utilizándose en:

- En la preparación de los estudiantes de primer y tercer año de la carrera Licenciatura en Cultura Física, en la asignatura de Recreación.
- La preparación Metodológica de los profesores de la Sede Universitaria.
- La preparación y desarrollo de cursos del personal docente, que ha sido seleccionado en nuestro municipio, para cumplir misión

Saludos

Lic. Lucia Tamayo Espinosa
Directora de la Sede Universitaria del I.S.C.F
Manuel Fajardo Rivero Municipio Antilla

Folleto de Juegos predeportivos y tradicionales para elevar la participación de los estudiantes en las clases de Educación Física en el IPUEC “Desembarco del Perrit” del municipio: Antilla.

Autora: Lic. Gisela Rabell Lara

Tuor: Msc: Ramón Martínez Leyva

Introducción**Tema 1: Juegos para el desarrollo del Fútbol****Tema 2: Juegos para el desarrollo del Atletismo** 12**Tema 3: Juegos para el desarrollo del Baloncesto** 19**Tema 4: juegos para el desarrollo del Voleibol** 26**Tema 5: Juegos para el desarrollo de la Gimnasia Básica** 31**BIBLIOGRAFÍAS** 25

Introducción

El presente Folleto pretende ofrecer a nuestros profesores y estudiantes, futuros profesionales de la Cultura Física, un material didáctico al que puedan consultar en la planificación, organización y evaluación de los Juegos a desarrollar en el horario de clase de Educación Física y del Deporte Participativo en el Preuniversitario,.

En su estructura, este material abarca los contenidos necesarios para desarrollar esta actividad, ofreciendo tratamientos metodológicos para cada uno de los Juegos programados para llevar a efecto el cumplimiento de los programas en la enseñanza preuniversitaria en el horario extradocente y extraescolar logrando una Recreación, Sana, Culta y útil como lo planteo nuestro Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz

De igual forma ofrece los conocimientos generales necesarios sobre los diferentes juegos predeportivos y tradicionales que debe conocer un profesor de Educación Física o de Recreación que trabaja en la enseñanza preuniversitaria, tales como Metodologías de los juegos para el desarrollo de las diferentes unidades de estudio en la enseñanza como son Atletismo, Voleibol, Baloncesto, Fútbol y Gimnasia Básica.

Esperamos que los contenidos expuestos sean de fácil comprensión para todos aquellos que los necesiten y puedan serles útiles no solo para el desarrollo de las clases de Educación Física y del Deporte participativo, sino que permita vincular sus contenidos en otras asignaturas como forma de integración de las mismas, con el objetivo de elevar la calidad en las actividades de la clase de acuerdo a los intereses y necesidades de nuestros estudiantes que son la razón de ser de nosotros los educadores..

Muchas Gracias

TEMA Nro 1: JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL DEPORTE FÚTBOL.

Tema 1: Se estructura un sistema de juegos predeprtivos de fútbol con sus indicaciones metodológicas que se pueden utilizar en el desarrollo de la unidad de fútbol, en el calentamiento o en la unidad de Gimnasia Básica para el desarrollo de las capacidades físicas (condicionales y coordinativas).

En el mismo se explica de forma detallada y en un lenguaje claro y preciso, las metodologías a utilizar para darle cumplimiento a los programas antes mencionados y se ponen de ejemplos varios juegos de carácter metodológicos que le sirven de guía al personal interesado que lea el Folleto o lo utilice como material de consulta para su desempeño profesional.

Nombre: Golpear y golpear.

Materiales: Una cinta métrica y balones.

Organización: Delimitación del área. Grupo en equipos.

Desarrollo: El primer integrante de cada equipo golpeará el balón y el siguiente realizará la misma operación desde el pique del golpeo del primero y así consecutivamente cada integrante de los equipos.

Reglas:

1. Ganará el equipo que logre desplazar el balón hasta la línea de meta.
2. Ganará el equipo que más disciplinado realice la actividad.

Observaciones:

Este juego puede ser impartido en la parte principal de la clase para desarrollar las habilidades motrices básicas.

El valor que aporta es la ayuda mutua y la cooperación entre todos los integrantes del equipo para entre todos golpear el balón para que llegue más lejos y puedan ganar.

Nombre: El traslado de objetos.

Tipo: Motriz

Materiales: Balones, banderas y aros.

Organización: Se divide el grupo en dos o más equipos.

Desarrollo: Se formará al grupo detrás de una línea que indicará la salida. Se pondrá un aro al frente a la distancia que estime el profesor y otro aro más adelante, se desplazarán en parejas los primeros de cada equipo hasta la pelota conduciéndola

hacia el aro regresando y tocando la palma de la mano a la pareja siguiente y así consecutivamente.

Reglas:

1. No se debe conducir más de un balón.
2. Se saldrá después que el profesor dé la orden de salida.
3. Ganará el equipo que primero llegue.

Observaciones: Este juego puede ser impartido en la parte principal de la clase para desarrollar las habilidades motrices básicas.

El valor que aporta es la cooperación y ayuda mutua entre los compañeros del mismo equipo para conducir el balón y de esta forma ayudar a los niñas que tienen menos posibilidades de correr fuerte.

Nombre: Alcanzar al contrario.

Tipo: Habilidad.

Materiales: Balones y pañuelos.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos.

Desarrollo: Se marcará una circunferencia en el terreno que mida 60(m). Luego se separan los grupos a una distancia de 30 (m), es decir a la mitad del recorrido. Todos los jugadores llevarán un pañuelo en las manos. Cuando el profesor de la orden de salida todos conducirán el balón en el mismo sentido para tratar de coger el pañuelo del contrario, que se encontrará corriendo delante. Cuando uno sea tocado por el otro equipo, perderá el pañuelo e irá perdiendo punto, aunque este puede ser recuperado ya que correrán durante 2 minutos. Todos los integrantes del equipo deben impedir que le atrapen el pañuelo a sus compañeros. Con la dinámica del juego los jugadores buscaran soluciones para no ser atrapados.

Reglas:

1. Todos los jugadores tienen que tener en las manos un pañuelo.
2. Cuando se toca a un compañero del otro equipo se le recogerá el pañuelo.
3. El estudiante que tenga varios pañuelos si es tocado solo tendrá que entregar uno.
4. El jugador que abandone la carrera perderá el pañuelo.
5. Al final se contarán los pañuelos de cada equipo para saber quién tiene más para ser el ganador.

Observaciones: Este juego puede ser impartido en la parte principal de la clase para desarrollar la habilidad de conducir. El valor que aporta es el compañerismo y la

cooperación entre los del mismo equipo ya que deben velar por que sus compañeros no se queden detrás e impedir que el otro equipo le quite su pañuelo.

Nombre: Pase en forma de pared.

Tipo: Habilidad.

Materiales: Balones.

Organización: En tríos.

Desarrollo: Se forma el grupo en tríos, formando un triangulo cada uno, al sonido del silbato del profesor los estudiantes comenzaran a ejecutar pases con el interior del pie sin recepcionar el balón. El que realice el ejercicio incorrectamente se retira del juego.

Reglas:

1. El alumno esperará que el profesor de la orden de comenzar el juego.
2. Se debe golpear el balón con el interior del pie.
3. Ganará el estudiante que realice correctamente el pase del balón.

Observaciones: Este juego puede ser impartido en la parte principal de la clase para desarrollar las habilidades; en este caso el golpeo con el interior del pie. Aporta valores de cooperación, ayuda mutua y compañerismo; pues los estudiantes deben realizar el pase correctamente para que el equipo gane.

Nombre: Tiro hacia el objetivo.

Tipo: Fuerza.

Materiales: Vallas de atletismo o porterías pequeñas, banderas, balones y cronómetro.

Organización: Se formaran equipos en hileras.

Desarrollo:

Se formara el grupo en equipos, los miembros de cada uno separados por vallas a la distancia de un metro, golpearan el balón con el interior del pie tratando de introducir el balón por la valla para que el compañero del mismo equipo lo recepciones y realice la misma actividad.

Reglas:

1. Se debe realizar el golpeo con el interior del pie.
2. El balón tiene que pasar por todas las vallas o de lo contrario el equipo perderá un punto.
3. El compañero que golpea se incorpora al final.

4. Ganara el equipo que logre atravesar las vallas con el balón en el menor tiempo posible. Observaciones:

Este juego puede ser impartido en la parte inicial de la clase para el calentamiento de la misma. Además se puede impartir en la parte principal donde puede desarrollar la habilidad como el golpeo con el interior del pie.

El valor que aporta es la cooperación y ayuda mutua entre los compañeros para que su equipo gane.

Nombre: Conducción con pase entre obstáculos.

Tipo: De conducción.

Material: Jabalinas, banderas y balones.

Organización: Grupo en equipo.

Desarrollo: Se forma el grupo en equipos, los miembros de cada uno se dividirá en partes iguales uno frente a los otros a la distancia que estime el profesor. En el centro de colocarán jabalinas. El objetivo es conducir el balón y hacer pases entre las jabalinas así consecutivamente hasta que le entregue el balón al compañero del mismo equipo.

Reglas:

1. La estudiante esperará que el profesor de la orden de salida.
2. Se conducirá el balón y se pasara entre las jabalinas con el empeine interior.
3. La que no pueda pasar el balón por los obstáculos perderá un punto.
4. Ganará el equipo que más puntos acumule.

Observaciones: Este juego puede ser impartido en la parte principal de la clase para desarrollar las habilidades. El valor que aporta es la ayuda mutua y la cooperación entre todos los integrantes del equipo.

Nombre: El acordeón.

Tipo: Persecución

Materiales: balones.

Organización: se divide el grupo en dos equipos.

Desarrollo: Cada equipo formara una hilera y se separará del otro a una distancia que estime el profesor, en la mitad de cada equipo se colocará un balón. Cuando el profesor de la orden los primeros de cada equipo conducirán el balón que está en el centro de la hilera, le dará la vuelta al equipo contrario (este equipo tiene que tomarse

de las manos y estirarse lo más que puedan para que el jugador del otro equipo que está conduciendo el balón por detrás tenga que hacer un esfuerzo mayor). Pondrá la pelota en el aro y se incorporará a su equipo así consecutivamente.

Reglas:

1. Las jugadoras no se pueden soltar de las manos mientras que el del otro equipo esté pasando por detrás.
2. Ganará el equipo que más veces llegue primero.

Observaciones: Este juego puede ser impartido en la parte principal de la clase para desarrollar las habilidades motrices básicas. El valor que aporta es la ayuda mutua y la cooperación entre todos los integrantes del equipo para ayudar a su jugador para que el recorrido lo haga menor.

Nombre: Conduce alrededor del compañero.

Tipo: De conducción.

Material: Área delimitada

Organización: En equipos por hileras

Desarrollo: Una vez delimitada el área se procede a ordenar los equipos de tal forma que queden todos de cubito prono, a excepción del último de cada equipo quienes serán los primeros en conducir el balón alrededor del equipo y una vez que terminen adoptarán la misma posición del resto del equipo mientras que el siguiente realiza la misma operación. Gana el equipo que logra avanzar hasta que uno de sus integrantes del equipo pise la meta predeterminada.

Reglas:

1. Se vigilará que las alumnas conduzcan correctamente el balón alrededor de sus compañeros.

2. Ganará el equipo en que las alumnas pasen todas.

Observaciones: Este juego puede ser impartido en la parte principal de la clase para desarrollar las habilidades motrices básicas. El valor que aporta es la ayuda mutua y la cooperación entre todos los integrantes del equipo para ayudarse y poder ganar.

Nombre: La laboriosidad.

Tipo: Motriz.

Materiales: Balones y aros.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos.

Desarrollo: Los subgrupos se formaran en hileras tras la línea de salida, al frente se colocaran balones en un aro, a la señal del profesor saldrán los primeros de cada hilera en forma de ondas, solo podrán tomar un balón y lo conducirán hasta la línea final formando figuras en dependencia de la creatividad de cada equipo.

Reglas:

1. Cada alumna solo podrá conducir un balón.
2. Ganará el equipo que más rápido y creativo sea a la hora de confeccionar la figura.

Observaciones: Este juego puede ser impartido en la parte inicial de la clase para desarrollar las habilidades motrices básicas. El valor que aporta es la ayuda mutua y la cooperación entre todas las integrantes del equipo para ayudar a su jugador.

Nombre: Conduce en equipo.

Tipo: Motriz.

Materiales: Balones y banderas.

Organización: se divide el grupo en dos hileras.

Desarrollo: Los subgrupos se formaran en hileras tras la línea de salida, tomados de la manos, a la señal de profesor saldrán conduciendo el balón, dándole la vuelta a la bandera y regresando a ocupar la formación inicial.

Reglas:

1. Los jugadores no se pueden soltar de las manos
2. Ganará el equipo que más rápido llegue.

Observaciones: Este juego puede ser impartido en la parte principal de la clase para desarrollar las habilidades motrices básicas. El valor que aporta es la ayuda mutua y la cooperación entre todos los integrantes del equipo para que cada pareja se ayude y puedan conducir el balón juntas hasta ganar la competencia.

Nombre: Un globo por parejas.

Tipo: De golpeo.

Materiales: Balones.

Organización: En dúos.

Desarrollo: Las parejas estarán golpeando el balón entre ellas sin que este toque el suelo el mayor tiempo posible.

Reglas:

1. Se comienza todos juntos con la señal del profesor.
2. El profesor vigilara que el balón no toque el piso.
3. Gana la pareja que mantenga el golpeo del balón el mayor tiempo posible.

Observaciones: Este juego puede se puede utilizar en la parte inicial para complementar el calentamiento o en la parte principal de la clase para desarrollar las habilidades. El valor que aporta es la ayuda mutua y la cooperación entre las parejas.

Nombre: Anota un gol.

Tipo: Motriz.

Materiales: Balones, banderas y una valla de atletismo.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos y estos a su vez en dos hileras.

Desarrollo: Se forman dos equipos, compuestos cada uno por dos hileras. En un equipo se ubicara una hilera frente a la otra. La segunda hilera se colocará con un ángulo horizontal de 30 grados aproximadamente respecto a la primera hilera; y se coloca una valla de atletismo paralela a la primera hilera y con un ángulo aproximado de 30 grados horizontalmente respecto a la segunda hilera. El primer estudiante de la primera hilera golpeará el balón hacia el compañero que se encuentra en la hilera opuesta, este no podrá recepcionar el balón, sino lo golpeará y tratara de anotar un gol en la portería (valla de atletismo).

Reglas:

1. Gana el equipo que más goles anote.
2. Se golpeará el balón con el interior del pie.
3. No se debe recepcionar el balón sino golpearlo en movimiento.

Observaciones: Este juego puede ser impartido en la parte principal de la clase para desarrollar las habilidades. El valor que aporta es la ayuda mutua y la cooperación entre todas las integrantes del equipo para lograr la efectividad del golpeo.

Nombre: El correo.

Tipo: Rapidez.

Materiales: Balones y banderas.

Organización: Se divide el grupo en equipos.

Desarrollo: Se forman hileras, una frente de la otra. La primer estudiante de la primera hilera conducirá el balón hasta la hilera contraria, allí tomara a la primera alumna de mano y en pareja conducirán el balón hasta su equipo, así consecutivamente hasta que logre participar la ultima alumna

Reglas:

1. Los jugadores no se pueden soltar de las manos mientras se conduce el balón.
2. Ganará el equipo primero termine la actividad.

Observaciones: Este juego puede ser impartido en la parte principal de la clase para desarrollar las habilidades. El valor que aporta es la ayuda mutua y la cooperación entre todas las integrantes del equipo.

Nombre: Imitar números.

Tipo: Motriz.

Materiales: Balones, banderas y tarjetas con números.

Organización: Se divide el grupo en dos o más hileras.

Desarrollo: Se forman dos o más equipos en dependencia de la cantidad de estudiantes. El primero de cada equipo se desplazara hacia la bandera, allí encontrara una tarjeta que posee un numero, el alumno deberá levantarla para que sus compañeros del equipo conozcan la cifra. Posteriormente el estudiante deberá conducir el balón haciendo la imitación del primer número de la tarjeta. Luego el compañero que le sigue realizara la misma operación pero con el segundo número y así sucesivamente en dependencia de los integrantes del equipo.

Reglas:

1. Ganará el equipo que primero termine.
2. Que se realice la imitación del numero lo más preciso posible.

Observaciones: Este juego puede ser impartido en la parte inicial y principal de la clase para desarrollar las habilidades. Las estudiantes tienen que cooperar unas con otras para hacer la correcta ejecución de los números, lográndose así el compañerismo, la solidaridad.

Nombre: Balón de Relevó

Tipo: De relevó.

Materiales: Balones, banderas.

Organización: En parejas de frente.

Desarrollo: Cinco o seis jugadores se forman en una línea, delante de ellos, a una distancia de seis a ocho pasos, se encuentra el lanzador. Este le pasa el balón al jugador número 1, que lo devuelve inmediatamente. Luego se lo lanza al jugador número 2. Después de habérselo pasado al último jugador, se integra a la línea como

jugador número 1, mientras que el último jugador con el balón ocupa el lugar lanzador. Varios equipos juegan de esta manera uno contra otro u establecen el vencedor. Cuál es el equipo más rápido, al principio se juega una sola pasada. Más tarde se continúa el juego hasta que todos los jugadores hayan su puesto inicial.

Reglas:

1. El lanzador le pasa el balón tres veces a cada jugador, después de haberlo recibido tres veces, éste corre hacia delante y releva al lanzador que se integra a la línea como último jugador.

Observaciones: Este juego puede ser impartido en la parte inicial y principal de la clase para desarrollar las habilidades. Las estudiantes tienen que cooperar unas con otras para hacer la correcta ejecución de los números, lográndose así el compañerismo, la solidaridad.

Nombre: Desplazamiento del Balón.

Tipo: Motriz.

Materiales: Balón hueco y varios balones de gimnasia.

Organización: En equipos.

Desarrollo: Detrás de cada línea base (línea de saque) del área se forma un equipo. Cada jugador tiene un balón de gimnasia en su mano. En la línea media del área yace un balón hueco grande (de balonmano) que debe ser desplazado mediante tiros precisos hasta más allá de la línea de gol del rival, trazada a una distancia de uno a dos metros frente a la línea de saque. No se debe rebasar la línea de saque. Cada equipo manda a su mitad de área a un jugador que regresa los balones lo más rápido posible a su equipo. Pero no debe obstaculizar los lanzamientos del rival sobre el balón en el centro. Todos los balones que pasen las líneas laterales y de base han de ser buscados inmediatamente por los jugadores. El equipo que logre recibir un punto y el juego se inicia de nuevo.

Reglas:

1. Gana el equipo que más punto reciba.
2. Gana el equipo que más organizado y disciplinado realice la actividad.

Observaciones: En lugar de la línea de saque se puede emplear bancos de gimnasia invertido hasta los cuales se ha de desplazar el balón grande. Esto evita rebasar la línea al lanzar, e imposibilita para contrariamente a las reglas de balones grandes que se aproxima en forma amenazante.

Nombre: Robar las Pelotas.

Tipo: De rescate.

Materiales: Pelotas y un campo de juegos divididos en dos rectángulos.

Organización: En equipos.

Desarrollo: El campo de juego está dividido por una línea central, en cada mitad se encuentra un equipo. En las esquinas de línea base de cada mitad se trazan dos rectángulos en los que yacen cuatro pelotas. Las tareas de cada equipo consisten en defender las propias pelotas y en conquistar una por una las del adversario. Pero el que sea tocado en esa acción debe colocarse en la esquina de las pelotas y solamente podrá ser rescatado si un compañero de su equipo tuvo éxito en su carrera y al tocarlo grita "salvado". Si un jugador llega hasta la esquina sin ser tocado, tiene el camino de regreso libre. El juego se continúa hasta que un equipo se haya apoderado de todas las pelotas o hasta que todos los jugadores de un equipo estén como prisioneros en las esquinas del otro equipo. Si se juega por un tiempo determinado, gana con el mayor número de pelotas al finalizar el juego. Si se sale de los límites del campo del adversario para salvarse del golpe de toque, se considera esto como captura, la jugadora pasará a la esquina.

Reglas:

1. Ganará el equipo que más veces toque al contrario en el área de las pelotas.
2. Ganará el equipo que menos veces sea tocado y logre llegar a la esquina.
3. Podrá continuar el juego la alumna que al ser tocada en la esquina por su compañero grite "SALVO".

Observaciones: Este juego se presta muy bien para la ejercitación de fintas, esquives, paradas y arranques rápidos. El juego se vuelve más difícil, si después del robo de la pelota también se permite impartir el golpe de toque.

Al jugar con muchachos mayores o adultos es posible intensificar el juego permitiéndose no solo el golpe de toque a los jugadores, sino también el que sean agarrados para ser retenidos.

Para desarrollar la resistencia en la carrera rápida se recomienda jugar en un campo grande. La línea de la mitad y las áreas de penalidad de una cancha de balompié se pueden aprovechar como señalamiento.

Juego de los 10 pases

Materiales: un balón

Desarrollo: Se debe realizar 10 pases consecutivos por un equipo, a la vez que se intercepte un pase intermedio la cuenta de pases comenzará nuevamente

- a) se delimitará el área
- b) la forma de ejecución del desplazamiento (caminando rápido, corriendo, saltando)

Juego de fútbol adaptado

Participantes: de 5-8 jugadores por equipos.

Materiales: un balón.

Reglas:

1. Todos los jugadores deben estar en terreno ofensivo para que el gol sea válido.
2. El desplazamiento será caminando rápido o trotando.
3. Los equipos se harán por grupos de edades y atendiendo a las características de cada niño.
4. Todos los jugadores deben mantenerse en constante movimiento. No hay porteros.
5. Se jugarán dos tiempos de 9 minutos cada uno.

TEMA Nro 2 JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL DEPORTE ATLETISMO.

El Tema II, Ofrece las orientaciones metodológicas para el desarrollo de los juegos de (Saltos, Carreras y Lanzamientos) que se pueden utilizar para el desarrollo del deporte de Atletismo en el programa de Educación Física de la enseñanza preuniversitaria, así como un número de actividades que se pueden realizar desde el punto de vista teórico – práctico, para elevar el nivel técnico – metodológico en los estudiantes en las diferentes modalidades de competencias.

Además se dan algunas iniciativas, para la iniciación de estas prácticas en las escuelas de oficio, escuelas de jóvenes integrales, secundarias básicas, ya que como es sabido la práctica de estos juegos predeportivos y tradicionales, despiertan un interés en los jóvenes y los motiva por lo que entendemos que se debe ampliar a las enseñanzas antes mencionadas, como una forma de utilizar el tiempo libre, contribuyendo a fomentar una recreación sana, culta y útil y así lograr un desarrollo en la cultura general integral de nuestros niños, adolescentes y jóvenes.

Nombre: Círculo de jugadores en lucha.

Tipo: De fuerza.

Materiales: Clavas, banderas.

Organización: En círculos frontales.

Desarrollo: De seis a diez jugadores forman un círculo frontal interno, agarrándose de las manos. Si son jugadores muy vigorosos se recomienda agarrarse de los antebrazos. En el centro del círculo se encuentran cinco clavas. Los jugadores, mediante tracción o empuje, intenten lograr que otro jugador tumbe las clavas.

Reglas:

1. Quién tumbe una clava queda eliminado.
2. Quién rompa la cadena con la mano derecha, también queda eliminado. De esta manera, desde un principio se elimina la posibilidad de no tumbar clavas por haber soltado las manos.
3. En lugar de eliminación, es posible conceder puntos negativos con el fin de establecer los vencedores después de un número de pasadas.

Observaciones: En lugar de las clavas se traza un círculo con un diámetro 1m, al que no se permite penetrar. Una regla para facilitar el juego consiste en eliminar solamente a aquel jugador que haya penetrado al círculo con ambas piernas.

El juego se vuelve más sencillo si en el centro del círculo se traza otro con un diámetro de 50 cm. que se considere como base libre y a cuyo acceso no se sanciona.

En lugar de un círculo es posible colocar dos balones medicinales superpuestos. También se puede jugar con el propósito contrario: el círculo de jugadores en lucha se encuentra dentro de la línea circular. Los jugadores tratan de empujarse mutuamente hasta que uno pase la línea del círculo. Como otra variante muy amena se recomienda círculo de riña con atrape.

Nombre: Pelea de Gallos.

Tipo: Fuerza.

Organización: En parejas de espaldas.

Desarrollo: Dos jugadores con los brazos cruzados sobre el pecho y brincando sobre una pierna, intentan mutuamente hacerse perder el equilibrio, de manera que tengan que apoyar el segundo pie sobre el suelo. Esto se puede lograr mediante empujones,

un esquivo ágil y movimientos de amagos. Termina la lucha cuando el segundo pie de un jugador toque el suelo. Se permite el cambio de pierna.

Observaciones: En lugar de obligar al rival a poner la pierna levantada sobre el suelo, también es posible llevar a cabo la lucha en un pequeño campo delimitado de (3x 3m). La tarea consiste en obligar al rival a abandonar el campo.

Al tratarse de muchachos vigorosos y ágiles se les puede permitir de igual manera luchar simultáneamente con dos rivales.

Nombre: Lucha entre Jinetes.

Tipo: De fuerza.

Materiales: Balones medicinales o cintas métricas.

Organización: Por pares y en equipos.

Desarrollo: A los muchachos y muchachas les gustan las luchas de jinetes, las posiciones más convenientes para el jinete son las de espaldas y sobre el hombre. Pero es el profesor quien fija la posición de asiento, pues depende de la edad, la constitución y la agilidad de los jugadores.

La idea lúdica consiste en que dos "jinetes" intenten derribarse de sus caballos mediante tirones y empujones.

Reglas:

1. Gana el equipo o los pares que más balones medicinales arrebatan a los rivales.
2. Gana el equipo que durante el tiempo determinado por el profesor mantenga sus balones medicinales.

Observaciones:

1. Las jinetas pueden llevar consigo un balón medicinal pequeño que puede ser arrebatado o tirado al suelo por el rival.
2. Cada jinete se coloca ligeramente y bien visible una cinta detrás de la cintura del pantalón. La tarea consiste en conquistar la cinta del rival y preservar la propia. Si se realiza como lucha de una contra todas corresponde entonces al juego atrapa la cinta.
3. Todas las formas se pueden llevar a cabo como competencia entre equipos, permitiéndose que las jinetas se ayuden mutuamente.

Nombre: Carreras Combinadas por Números.

Tipo: Motriz.

Organización: En grupos o hileras.

Desarrollo: Además es posible realizar simultáneamente carreras con números numerando para ello los grupos o también los diferentes jugadores dentro de los grupos. Para ello se designan los grupos con A, B, C, etc. y dentro de cada grupo se numera en forma sucesiva. si el profesor , por ejemplo, llama A Y C, corren los respectivos grupos ; cuando llama a los B, solo parten estos. También estas formas se pueden jugar con las más diversas posibilidades de variación, y se pueden realizar con todas las formaciones ya mencionadas para las “carreras por grupos “ y “ con números.

Observación: En el entrenamiento para los juegos deportivos se escoge el juego “carrera con jugadores numerados “como ejercicio de reacción y para el control de la carrera de velocidad. Al respecto, son muy apropiadas las filas amplias. Para ejercitar la movilidad de las caderas se corre el trayecto en forma de entre obstáculos una distancia muy reducida entre los jugadores o entre los grupos.

Nombre: Carrera Eliminatoria.

Tipo: Motriz.

Organización: Círculos frontales internos.

Desarrollo: Los jugadores cuentan de dos, de a tres o de a cuatro, de manera que seis hasta ocho jugadores que tenga el mismo número. Los jugadores con el numero 1 salen del círculo y a un pitazo empiezan con la carrera de persecución, tratando cada uno de atrapar a su delantero, El jugador que sea tocado debe de abandonar la pista. Se procede así hasta que sea eliminados tres o cuatro jugadores. Luego se sigue la carrera de persecución con los jugadores del próximo número, Si se quiere jugar con una valoración, los jugadores con el mismo número formarán un equipo que recibe un punto por cada jugador no eliminado.

Reglas:

1. El equipo acumula el mayor número de puntos es el ganador.

Observaciones: La carrera no se lleva a cabo con corredores individuales, sino con grupos de dos o tres jugadores que se toman de las manos o que se agarran de una soga de salto doblada. La primera corredora de cada grupo intenta impartir el golpe de toque al último jugador del grupo que corre delante de él. Si lo logra, el grupo queda eliminado también se elimina el grupo cuando se rompe la cadena o cuando se desvía

de la pista. Esta forma se recomienda especialmente cuando el grupo de jugadores es muy grande.

1. A un pitazo los corredores tienen que cambiar, de un momento a otro, su dirección.
2. La carrera eliminatoria también se puede llevar a cabo saltando en sacos. El trayecto recorrer no debe ser muy largo. Es conveniente que el número de participantes sea grande, ya que de esta manera se obtiene la posibilidad de eliminar a muchos jugadores.
3. Los jugadores forman equipos. El primer jugador de cada equipo empieza con la carrera de persecución, pero no se le permite correr más de una vuelta. Cuando haya regresado a su puesto, arranca el siguiente después de haber sido tocado.

Nombre: La Onda.

Tipo: Fuerza de piernas.

Materiales: Un balón grande macizo o hueco por cada equipo.

Organización: En equipos y sentados en escuadras.

Desarrollo: El primer jugador de cada fila mantiene fijo un balón entre las piernas y se les pasa al siguiente jugador, realizando media vuelta hacia atrás. Este lo recibe con sus piernas y se lo pasa, de la misma manera, al siguiente jugador. El último corre a lo largo de la fila, hacia delante, donde reinicia el pase.

Reglas:

1. Gana el equipo que primero haya recuperado el orden inicial.
2. Gana el equipo que más organizado esté y menos veces pierda los balones dentro de las piernas.

Observaciones: A un pitazo del profesor las alumnas tienen que saltar hasta llegar al final con el objetivo de realizar con emotividad y alegría.

Nombre: Balón entre Bandos de Campo a Campo.

Tipo: De resistencia.

Materiales: Balón hueco.

Organización: En equipos.

Desarrollo: El área se divide en seis parcelas iguales. En cada parcela se encuentra dos jugadores de cada bando. El equipo que saca intenta hacer circular el balón, pasándolo de la parcela número uno por todas las demás parcelas, hasta que vuelva a llegar a su lugar inicial. Si lo logra, se concede un punto y el equipo rival empieza el

mismo juego. Pero si el rival logra interceptar el balón, lo regresa a la primera parcela y trata, por su parte, de realizar esa ronda.

Si lanza el balón más allá de los límites del área, tiene que regresar a la parcela inicial, donde el saque le pertenece al partido rival, por lo demás, se juega conforme a las reglas del balón entre bandos.(no se permite obstaculizar el rival con el cuerpo ni correr con el balón. Se puede permitir el driblen). El pase repetido dentro de una misma parcela se puede castigar con la suspensión de un compañero de equipo en la próxima parcela.

Reglas:

1. Se penaliza el equipo que realice más pases repetidos en su parcela.
2. Se penaliza el equipo que lance el balón más allá de los límites de su parcela.
3. Gana el equipo que más veces le intercepte el balón a su rival en la parcela contraria.

Observaciones: Todas las formas se pueden llevar a cabo como competencia entre equipos, permitiéndose que las integrantes del equipo se ayuden mutuamente.

No se debe permitir que se obstaculice el rival con el cuerpo.

Nombre: Juego de Rescate.

Tipo: Motriz

Organización: En equipos

Desarrollo: Al explicar el juego rescate se presupone como juego preliminar directo el conocimiento del juego de rescate por números.

Los dos equipos distinguidos con claridad tratan de atraerse mutuamente al campo de juego para poder hacer prisioneros. Cualquier jugador puede correr a voluntad al área (aspecto nuevo en comparación con el juego de rescate por número), pero solamente puede dar el golpe de toque a aquellos rivales que echaron a correr antes que él. De ahí que cada uno tenga que prestar atención a que solamente persiga a aquellos rivales que entraron al área antes que él. Por otra parte, tiene que cuidarse para no ser tocado por un adversario que había echado a correr después que él. Con el fin de evitar esto, el jugador que ya haya corrido algún tiempo en el área sin haber tenido éxito, regresará a su línea base para intervenir en el juego con su nuevo derecho del golpe de toque.

Reglas.

1. Ganará el equipo que más prisioneros rivales atrape.
2. Ganará el equipo que más golpes de toque propine a sus rivales.

OBSERVACIONES: Al empezar el juego un jugador del equipo desafiador corre al área provocando de esta manera a un rival para que se salga (no se da un palmazo como en el juego de rescate por número). El juego se interrumpe a una exclamación en voz alta de los jugadores –“¡alto!” Al hacer un prisionero, “! Límite ¡“ o “!fuera¡” al salir del área.

“! Rescatado !“ al liberar a un prisionero - o al pitazo del profesor cuando se cometen otros errores. En seguida, todos los jugadores regresan detrás de línea base, el prisionero pasa a la marca, el rescatado se va detrás de la línea base. La nueva pasada la inicia el equipo que tuvo la última ventaja.

Nombre: Quien llega primero.

Tipo: Motriz.

Objetivo: Fortalecer la musculatura de las piernas y el pies.

Vocabulario: Banderas, rojo, blanco, azul, amarillo llega primero.

Materiales: Dos banderas de distintos colores.

Organización: En dos hileras detrás de la línea de salida donde lleguen a las banderitas y regresen al lugar.

Desarrollo: A la señal del profesor salen caminando en talón, le dan la vuelta a las banderitas y regresan en punta de pie al lugar de salida.

Regla: deben salir en talón y regresar en punta de pie.

Juego de marcha

Formados en hileras, dividido el grupo en cuatro equipos; marchar de 10-15 metros siguiendo las variantes del profesor y realizar el ejercicio competitivamente.

- A) brazos laterales
- B) manos en la cintura
- C) aumentando la longitud de pasos
- D) de espalda
- E) brazos extendidos arriba.

Juego: Corre, cambia, corre.

Organización: Los alumnos formados en hileras, a la señal del profesor, correrá el primer participante de cada equipo (4 equipos) hasta donde se encuentra los pomitos y cambiarlos de lugar para luego regresar y hacer el relevo. Gana el equipo que sus integrantes cambien todos los objetos de lugar.

Materiales: 10 pomos con arena, 4 banderitas, 4 bolos y 4 pelotas.

Variante: Igual formación, correr hacia una marca regresar a la otra para luego correr hasta los objetos cambiarlos de lugar y regresar en línea recta a realizar el relevo.

TEMA Nro 3 JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL BALONCESTO.

Tema 3: Están relacionados un grupos de juegos predeportivos que le van ha servir a los profesores para llevar ha efecto el proceso de enseñanza aprendizaje en la unidad de baloncesto, además se puede trabajar a través de los mismos los conocimientos teóricos de las reglas y el arbitraje del deporte motivo de estudio.

Los juegos recogidos en este tema tienen gran funcionalidad en la planificación, desarrollo y control del deporte participativo en la escuela y en las actividades extraescolar y extradocente, con vista a apoyar la estrategia del trabajo educativo en el centro.

Nombre: PELOTA AL CENTRO

Materiales: pelotas de béisbol o baloncesto.

Organización: círculo sencillo y el profesor colocado en el centro.

Desarrollo: se colocan los jugadores en un círculo,-en cuyo centro se situará el profesor y se dividirá en dos equipos, los alumnos estarán obligados a realizar el lanzamiento en la misma forma que lo ha efectuado el profesor. Se le explicará que pierde el equipo que primero cometa diez errores o faltas, se considerará falta, cuando un alumno hace un lanzamiento diferente al realizado ante por el profesor.

Reglas:

1: Ningún alumno podrá realizar un lanzamiento que no lo haya realizado antes el profesor.

Nombre: LA VUELTA AL CÍRCULO

Materiales: Pelota de Baloncesto.

Organización: formar con los alumnos dos círculos con un niño dentro de cada uno, el que sitúa en el interior del círculo tiene una pelota en sus manos. El círculo será amplio y con una distancia entre jugadores iguales a la de los brazos extendidos, un jugador del círculo tendrá distintivo.

Desarrollo: A una señal los jugadores situados en el centro comenzará a pasar la pelota al compañero que tiene el distintivo el cual se la devuelve rápidamente el jugador del centro pasa la bola al compañero siguiente, que también se la devuelve y así sucesivamente se desarrolla el juego . La bola debe ir avanzando en dirección a las manecillas del reloj . Cuando la pelota hay dado la vuelta al círculo y regresado al niño que tiene el distintivo, éste levantará en alto la pelota, el equipo que primero termine será el vencedor, pueden jugarse 5 veces pero será necesario ganar tres para triunfar. El jugador del centro puede ser cambiado cada vez que se juegue.

Regla

1. La bola debe avanzar con el mismo tipo de pase que haga el jugador del centro.

Nombre: PELOTA ELIMINADORA EN CÍRCULO

Materiales: Pelota de baloncesto.

Organización: Se divide el alumnado en dos equipos, uno de ellos formará un círculo dejando un espacio entre uno y otro alumno. El otro equipo se colocará disperso en el interior del círculo. El profesor entregará la pelota a cualquier alumno de los que formen el círculo.

Desarrollo: cuando el profesor de la señal de comenzar el juego, el alumno que tiene la pelota se la lanzará a cualquiera de los jugadores que están dentro del círculo. El lanzamiento debe hacerse de la cintura hacia abajo. El jugador que sea tocado, debe salir del juego.

Los niños que forman el círculo podrán pasarse la pelota unos a otros, usando pases de baloncesto. Estos deben apurarse por eliminar al equipo contrario porque hay un tiempo fijado de 3 minutos. Después se procederá a cambiar los jugadores de ambos equipos, comenzándose nuevamente el juego. Ganará el equipo que más contrario elimine.

Reglas

- 1 La bola se lanzará de la cintura hacia abajo.
- 2 Los que sean tocados por la pelota saldrán se juego.

Nombre: REBOTE Y TIRO AL ARO

Materiales: pelota de baloncesto.

Organización: se colocan los alumnos en dos hileras, cada una representará un equipo. Ambos equipos se situará detrás de una línea de partida, frente a un aro de baloncesto.

Desarrollo: A la señal el primero de cada equipo avanzará hacia al aro, rebotando la pelota con una sola mano. Una vez bajo el arco tratará de encestar la pelota hasta lograrlo. Hecho esto regresará rebotando la pelota para entregárselo al jugador que le sigue y se va a colocar al final. El jugador a quien se le entregó la bola repite lo mismo. Y así sucesivamente se desarrolla el juego hasta que todos los jugadores hayan participado. Ganará el equipo que finalice primero.

Reglas

1 Se rebotará la pelota con una sola mano.

2 *La pelota debe ser encestanda antes de emprender el regreso*

Nombre: PELOTA EN ZIG-ZAG

Materiales: Pelota de baloncesto y distintivos.

Organización: Se divide el alumnado en dos equipos, los que se formarán en círculo abierto. Los capitanes de cada equipo tendrán un distintivo.

Desarrollo: El juego comienza cuando ambos capitanes a una señal deba avanzar entre sus compañeros (en Zig – Zag), rebotando la pelota, hasta llegar a su lugar nuevamente y pasarán la pelota al jugador que le sigue.

Así se va desarrollando el juego, hasta que uno de ambos equipos finalice primero. Este juego puede hacerse también, desarrollando tres veces debiéndose en dos de los mismos para ganar el juego.

Reglas

1. Es necesario que los jugadores pasen entre sus compañeros, haciendo Zig –Zag.
2. Se debe rebotar la pelota con una sola mano, pudiéndose hacer cambios.
3. Si se le va la pelota a un jugador sólo él debe ir a buscarla y luego continuar desde el lugar que había quedado.

Nombre: HACER UN TANTO

Materiales: Pelota de baloncesto.

Organización: Se dividen los alumnos en dos equipos, con igual número de niños en cada uno, cada equipo se sitúa frente a un aro entregándole la pelota al primer niño de cada equipo.

Desarrollo: Tan pronto se da la señal para comenzar el juego los dos primeros niños de cada equipo tirarán la pelota, tratando de encestarla. Si la pelota es encestanda el niño que la lanzó será eliminado, tomando la bola el que le sigue en orden.

Si por lo contrario se encesta la bola, entonces el equipo anota un tanto y el niño que enceste se irá a situar al final de su hilera. El juego finaliza cuando se hayan eliminado todos los jugadores resultando ganador el equipo que más puntos haya acumulado.

Reglas

1. El jugador que no enceste la bola será eliminado del juego.

2. La pelota se lanzará desde la línea de tiro libre

Nombre: Baloncesto jugado en círculo

Materiales: balón de baloncesto.

Organización: en los gimnasios muy pequeños, o donde todavía no se disponga de un área de baloncesto, se puede jugar el baloncesto en círculo. En un soporte se sujeta un cesto a una altura de 2.50 m aproximadamente. La forma del área se deduce de la figura.

Desarrollo: Los equipos se componen de cinco a siete jugadores y deben distinguirse claramente. Al empezarse el juego, todos los jugadores se encuentran fuera del círculo de saque inicial, donde comienza el saque entre dos jugadores. Mediante pases adecuados, cada equipo intenta lograr una canasta; pero el lanzamiento se debe hacer desde afuera del círculo de tiro.

Reglas

1. Gana el equipo que después de 10.15 minutos haya logrado el mayor número de canasta.

Nombre: Correr a parar la pelota.

Desarrollo: Se forma a los atletas en dos hilera, después de la línea de fondo, el entrenador estará en el medio de estos dos equipos, con dos pelotas una en cada

mano. El profesor rodará las pelotas, los atletas deben de estar preparados para cuando salga de la mano del profesor, correr a parar la pelota y adoptar la postura baja cuando logre estar por delante del balón.

Este ejercicio a los atletas le permite correr perfectamente a para un jugador ya sea con o sin balón.

Variante: realizarlo con jugador ofensivo sin o con pelota, por todo el terreno o mitad del mismo.

Nombre: Tres jugadores pasándose el balón.

Desarrollo: En forma de triángulo, un jugador defensivo que presiona el pase con agresividad.

Este ejercicio permite la rapidez de reacción en los atletas y los obliga a cuando el jugador con balón pare la pelota, hay que ir a molestar el pase, robar si le da tiempo el balón u obligar al contrario a perder la pelota.

Variante: se puede hacer con dos jugadores defensivos, para relacionar la comunicación entre ellos, para que también se acostumbre a no dar la espalda al balón.

1. Dos jugadores defensivos en el terreno, uno mas adelantado que el otro realizando cambios entre ellos, una vez arriba y otra vez abajo, para realizar el cambio pueden utilizar cualquier palabra de aviso así como (cambio, ven, sube) o otra palabra, así sucesivamente.

Este ejercicio es muy importante, ya que obliga a los jugadores defensivos a comunicarse en el terreno, a ayudarse mutuamente cuando se va el jugador con pelota, tanto por la valla, por el centro o cuando va a entrar al aro

Variante: se puede hacer con un jugador ofensivo sin pelota y después con la misma, para relacionarlo más con las situaciones de juego. Se debe de realizar caminando, más rápido hasta llegar a hacerlo en trote o corriendo.

1. Se divide el grupo en tres partes iguales, dos de ellas en la línea final del terreno y la otra en la línea del tiro libre contrario. De los dos equipos que se encuentran en la línea final uno está defendiendo y otro a la ofensiva con balón y el grupo que se encuentra solo también esta a la defensa. Este ejercicio se realiza cuando los dos equipos que se encuentran en la misma línea realizan el 1x1, cuando se acerquen a la mitad del terreno el equipo que se encuentre solo, saldrá corriendo a la ayuda puede ser en

doble gardeo o si el jugador ofensivo deja atrás a su defensor este debe de salir a par al jugador con pelota que se quedo solo.

Esto se hace con el fin de obligar al defensor que esta solo con un jugador sin balón a salir a la ayuda, para establecer la ayuda mutua constante en el equipo defensivo.

Variante: realizarlo con más jugadores defensivos en el terreno, pero aquí debe de salir el jugador que se encuentre más cercano a la acción de juego. Puede ser más rápido o lento en dependencia del entrenador y la asimilación del trabajo por parte de los atletas.

Nombre: Dos equipos en disputa del balón.

Desarrollo: En la línea final, uno defensivo y otro ofensivo, el entrenador parado en la línea del tiro de tres puntos con un balón, cuando el profesor mande salir al equipo ofensivo a recibir el balón donde él se encuentra, entonces es que sale el equipo defensor a marcar a un jugador atacante. El que está a la ofensiva se mantiene estático para ver el trabajo de la defensa, después de haber ejecutado el trabajo se realizará cambio de equipos con el fin de marcar a su jugador lo más rápido posible y al que más cercano esté.

1. Juego 1x1.

2. Juego 2x2.

3. Juego 3x3.

4. Juego 4x4.

TEMA Nro 4 JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL DEPORTE DE VOLEIBOL

Tema 4: El mismo recoge varios juegos predeportivos que se pueden utilizar como medio auxiliar para el desarrollo de las habilidades motrices deportivas del deporte motivo de estudio de voleibol, en el se observan diferentes actividades complementarias que se pueden utilizar para el desarrollo de maratones recreativos en el horario del deporte opcional, participativo y extraescolar con el objetivo de lograr una cultura general integral y mejorar la salud en los estudiantes.

Actividad: Arrancada y parada

Nombre: El mejor grupo.

Desarrollo: Dos grupos se sitúan en el medio del campo de juego, uno frente al otro con un espacio de 3 metros de ancho. Al dar la señal cada grupo de jugadores debe correr a la línea opuesta y volver a su lugar. El grupo que primero logre ocupar su

posición inicial obtendrá un punto. La posición de partida y el tipo de movimiento (progresivo) pueden cambiarse.

Nombre: Carrera dándole la vuelta a un jugador.

Desarrollo: Un grupo con no mas de 12 a 15 jugadores, se sitúan en un círculo que se marca en el campo de juego. Se designaran 3 jugadores que son los que primeros han de participar de forma activa en el juego. Un jugador ocupara el pequeño círculo central y los dos restantes se mantendrán fuera del círculo grande. Cuando comienza el juego, el corredor intenta correr dándole la vuelta a cualquier jugador del círculo sin ser tocado por ninguno de los dos perseguidores que se encuentran fuera del círculo. En total deben darse tres vueltas. Si el jugador es tocado fuera de los límites del círculo en una vuelta, entonces se cambiara el papel de los jugadores dentro del juego (es decir, Habrá un cambio de lugar entre este y el que lo ha tocado) u otro grupo de tres comenzara una nueva vuelta.

Nombre: Enganches.

Desarrollo: Cada 4 jugadores formaran una fila agarrándose por la cintura y se situaran en un campo de cualquier extensión. En cada grupo de 4 habrá un jugador que no esta agarrado y cuya tarea es engancharse a su grupo. Esto debe impedirse con giros y cambio de grupo. Si el jugador que no esta enganchado logra su propósito, entonces se hará un cambio de los jugadores.

Nombre: Agarre en Círculo.

Desarrollo: un pequeño grupo (no mas de 10 jugadores) formara un círculo con las manos entrelazadas. El perseguidor que se encuentra fuera del círculo, debe agarrar a un jugador determinado que forma parte de la cadena que cierra el círculo. El círculo en movimiento debe tratar de evitar que el jugador sea tocado. El perseguidor puede sustituirse después de haber logrado su objetivo o después de no haber logrado éxito alguno en la caza.

Regla.

Gana el equipo que mas puntos acumule.

Manejo del Balón

Nombre: Bola al campo contrario.

Desarrollo: Dos equipos se sitúan uno frente al otro en un campo de voleibol y se separan mediante bancos, una línea de marcación, una separación o una net. Cada equipo recibe al comenzar el juego las mismas cantidades pelotas. Al sonar el silbato

ambos equipos deben tratar de enviar rápidamente la pelota al campo contrario. Esto puede hacerse mediante el lanzamiento, el saque o palmetazos, lanzando la pelota en cualquier dirección: El pase directo de regreso de la pelota es la regla complementaria. Se continúa jugando y pasando la pelota de uno a otro equipo hasta que suene el silbato o hasta que todas las pelotas se encuentren en una mitad del terreno de juego:

Regla:

1. Ganará el equipo en cuyo campo se encuentren el menor número de pelota o ninguna.

Nombre: Lanzamientos de varias pelotas por encima de una cuerda:

Desarrollo: Una cuerda (net) extendida a 2,0 y hasta 2,5 metros de altura divide el campo de juego, donde se encuentran dos equipos de la misma cantidad de jugadores y cuya tarea es lanzar varias pelotas por encima de la cuerda, ya sea mediante un movimiento de saque o voleado, de modo tal, que esta no pueda ser alcanzada por el equipo contrario. Para hacer más difícil el juego se trazara en cada terreno una línea de tiro de 1 metro de distancia de la cuerda. En caso de que se sobrepase la línea será considerado como una falta.

Regla:

1. La pelota no pueden tocar la cuerda ni las líneas de límite.
2. Si se cometen faltas se anotaran como puntos del equipo contrario y se continuara el
3. juego.
4. La pelota puede irse pasando dentro de un equipo de la forma que se estime conveniente. Aquel que alcance la cantidad de puntos estipulados, será el ganador.

Saque.

Nombre: Sacando.

Desarrollo: Al comienzo del juego, dos equipos se colocaran uno frente al otro en las líneas principales y si es posible cada jugador con una pelota. Al dar la señal, cada equipo debe tratar de hacer un saque favorable. Debe haber para cada equipo un jugador que registre la cantidad de puntos.

Regla.

Ganará el que logre primero hacer la cantidad fijada de saques o el que Realice en un tiempo determinado la mayor cantidad de saques.

Nombre: Carrera atrás del balón después de efectuado el saque.

Desarrollo: La idea del juego consiste en correr tras la pelota que ha sido tirada desde la zona de saque, registrar un tiro, tomar la propia pelota y continuar el tiro a partir de la zona de saque que se encuentra frente a él.

Regla.

1. Aquel que en esta competencia individual logre realizar primero la cantidad de tiros estipulada, saldrá del juego y con ello termina una vuelta
2. Los jugadores que han clasificado deben discutir en un nuevo juego.

Pase y recibo.

Nombre: Saque y recibo del balón.

Desarrollo: En un campo de voleibol juegan, al mismo tiempo, dos equipos. En cada mitad del campo se encuentra un jugador, cuya tarea consiste en agarrar las pelotas lanzadas correctamente por los jugadores contrarios desde la zona de saque. Si esto no se logra, entonces, cambian de lugar los jugadores que reciben y los que han logrado el saque.

Regla.

Después de un tiempo determinado, se saca al jugador que con más frecuencias ha tenido la tarea de recibir la pelota.

Nombre: Blanco en los campos.

Desarrollo: Los jugadores de dos equipos se sitúan frente a frente en las líneas principales del campo, el primer jugador correspondiente al grupo se sitúa en la zona de saque. El jugador que realiza el saque debe hacer blanco en los campos marcados.

Regla:

Aquel que falle el saque, sale del juego hasta que el último jugador haya jugado, con lo cual termina la vuelta.

Pase y recibo.

Nombre: Pelota volada.

Desarrollo: Dos equipos se sitúan, uno frente al otro, juntos a una cuerda y separado por una franja ancha. En este juego – uno contra uno – el objetivo es lanzar la pelota desde la propia zona (con un pase o voleada), de modo que haga blanco en la zona contraria. Después de haber hecho diez intentos, se determinará jugador individual y ante todo el equipo que ha ganado, después se comienza una nueva vuelta, para lo

cual se deben cambiar en sentido contrario de las manecillas del reloj, los lugares ocupados por los jugadores de un equipo.

Regla.

Los puntos se suman después de una cantidad de vueltas convenidas y gana el equipo que más puntos anote.

Nombre: Pelota contra la net.

Desarrollo: Los jugadores de dos equipos deben situarse después de la línea principal del campo de voleibol (si es posibles todos con una pelota). Al darse la señal, cada cual lanza su pelota a la net, por ejemplo cinco veces. Aun en el caso de que se haya errado el saque se continúa jugando hasta completar una vuelta, cinco saques. Después se termina la vuelta, los jugadores se sitúan a un lado de la línea y esperan por los últimos jugadores de los equipos para decidir quien es el ganador del juego.

Regla.

Gana el equipo que más puntos acumule en el desarrollo del juego.

TEMA Nro 5: JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD DE GIMNASIA BÁSICA (Capacidades condicionales y coordinativas).

Tema 5: El mismo contiene 37 juegos predeportivos y tradicionales para el desarrollo de la unidad de Gimnasia Básica y a través de los cuales se pueden desarrollar en los estudiantes las capacidades física (condicionales y coordinativas), además se pueden trabajar los conocimientos teóricos en los estudiantes como una vía para que aprendan a planificar una dosificación de juegos que le sirva para el autoentrenamiento, conocer la importancia de la practica de los juegos para el mejoramiento de la salud y su utilidad en la vida diaria.

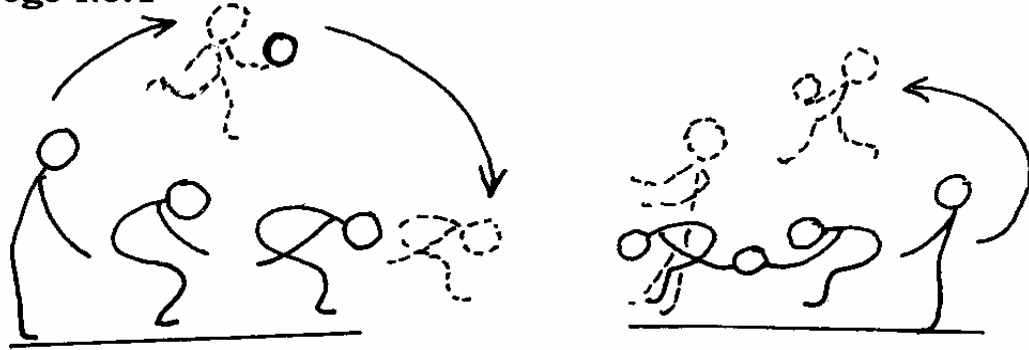
Objetivos generales de los juegos:

Fortalecer y flexibilizar los músculos que garantizan el descenso plantar.

Realizar distintos tipos de ejercicios, a través de los juegos, donde se pongan de manifiesto elementos de coordinación como el equilibrio y la flexibilidad.

Realizar movimiento por medio de los juegos, donde se ponga de manifiesto la flexibilidad, equilibrio, coordinación, orientación y diferenciación.

Juego No.1



Nombre: “Pasa la pelota”.

Tipo: Relevé.

Materiales: Pelota medicinal.

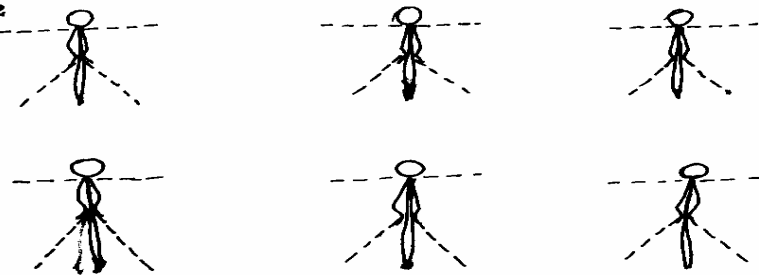
Organización: Formar dos equipos en hileras detrás de una línea separada entre sí por dos metros. El primer niño de cada hilera tendrá una pelota en sus manos.

Desarrollo: A la orden del maestro el primer niño de cada hilera pasa la pelota con las dos manos por debajo entre las dos piernas, hasta que la pelota llegue al final. Cuando el último niño la toma en sus manos corre hasta el frente de la hilera y la vuelve a pasar hacia atrás y así sucesivamente hasta que el primer niño que pasó la pelota ocupe de nuevo su lugar, donde levantará la pelota en señal de victoria.

Regla: El último niño de cada hilera no debe salir hasta tanto no reciba la pelota.

Variante: Pasar la pelota por detrás, lateralmente por donde el niño tenga la convexidad.

Juego No.2



Nombre: "El Libro".

Tipo: Sensorial.

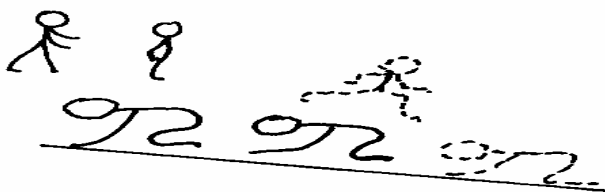
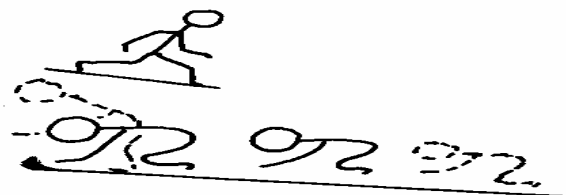
Materiales: Libro.

Organización: Los alumnos formarán dos filas en posición de acostados de espalda con piernas unidas y extendidas y brazos extendidos al lado del cuerpo.

Desarrollo: Cuando el entrenador diga: "Abrir el libro", todos abren las piernas y brazos. "Cierren el libro", todos cerrarán ambas extremidades... así como otras formas, siempre tratando que los hombros toquen el suelo.

Regla: Durante la ejecución del juego los alumnos deben mantener los hombros tocando el suelo.

Juego No.3



Nombre: "Mercado de cerdos"

Tipo: Dramatizado.

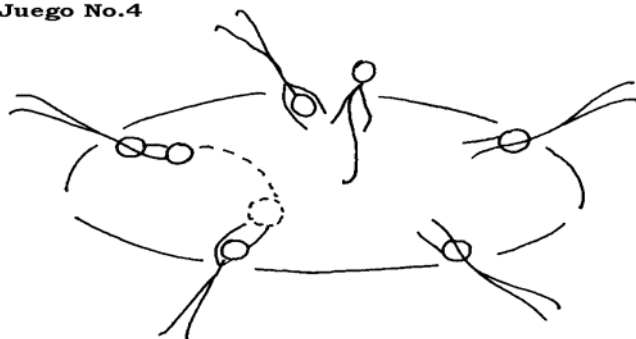
Materiales: Láminas de cerdos, mercado.

Organización: Todos los participantes con excepción de dos, representan los puercos, que se colocan en filas en posición de cuadrúpeda, uno de los exceptuados hace de cliente y el otro de vendedor.

Desarrollo: El cliente pregunta: -¿Tienes cerdos? Y el vendedor contesta: -¡Bastante!, escoja el que le guste, el cliente examina las filas de cerdos cuidadosamente y rechaza uno por gordo y otro por flaco, otro por viejo, etc. Pueden decir algo que haga reír y finalmente escoge y el escogido camina una distancia de dos metros imitando a un cerdo, luego continúa el juego hasta que ya todos hayan caminado dos metros y cuando los dos alumnos que hacían de cliente y vendedor ocupen el lugar de cerdos y viceversa. Termina el juego.

Regla: Los alumnos que imitan los cerdos deben permanecer en cuadrúpeda...

Juego No.4



Nombre: “Pelota caliente”.

Tipo: Relevé.

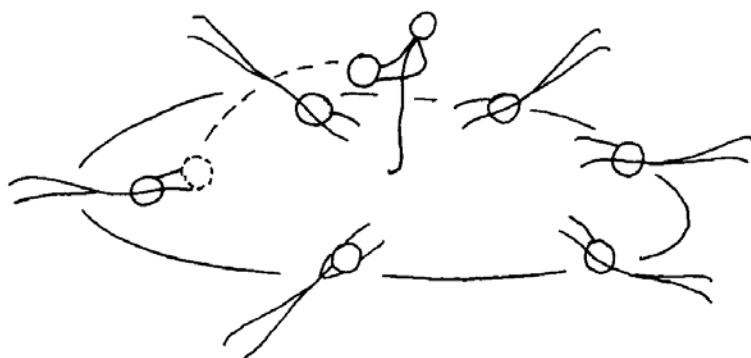
Materiales: Pelota medicinal.

Organización: Los alumnos formarán un círculo en posición de acostados de frente, en el centro del círculo estará un alumno parado.

Desarrollo: Los niños que están en el círculo se pasarán la pelota sin dejar que el niño que ocupará el centro logre coger la pelota en el momento del pase, este cogerá el lugar del niño que el le logre coger la pelota.

Regla: Los alumnos del círculo deben realizar el pase manteniendo la posición de acostados al frente.

Juego No.5



Nombre: “Pelota al centro”.

Tipo: Competencia colectiva.

Materiales: Pelota de Voleibol.

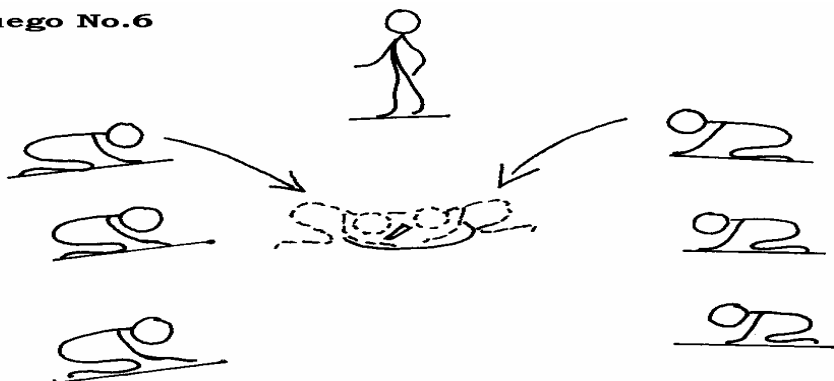
Organización: Los alumnos se acostarán de frente formando un círculo, el profesor ocupará el centro del círculo en posición de parado, con una pelota en las manos.

Desarrollo: Los participantes recibirán la pelota desde la posición de acostados de frente, cuando el profesor le haga el lanzamiento, estos la devolverán lanzándola con las dos manos de frente al pecho. El profesor lo hará de forma desprevenida y así se concentran más en la actividad.

Regla: La captura y lanzamiento por parte de los alumnos deben ser con las dos manos frente al pecho, arqueando el tronco.

Las reglas están en relación con las exigencias técnicas del ejercicio, ellas respaldan la correcta ejecución de la actividad para el cumplimiento exitoso del objetivo propuesto.

Juego No.6



Nombre: “El hueso”.

Tipo: Dramatizado.

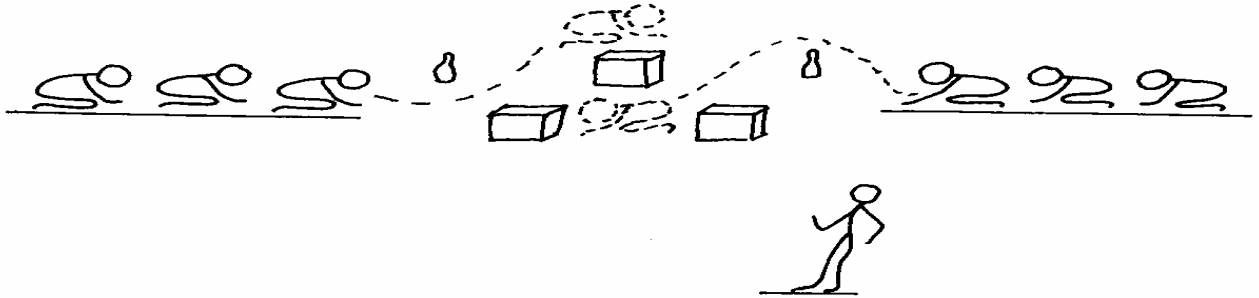
Materiales: Bastón pequeño.

Organización: Se forman dos equipos situados en filas, frente a frente, con 6 metros de distancia de separación, detrás de una línea, todos en posición de cuadrupedia. Entre cada equipo y al centro se colocará en un pequeño círculo, un bastón que hará la función de hueso. Los alumnos de cada equipo tendrán iguales números, es decir, parejas de a uno, de a dos, de a tres,... de acuerdo a la cantidad de jugadores.

Desarrollo: Cuando el profesor diga por ejemplo. – perrito uno, entonces los alumnos se desplazarán hacia el centro y tratarán de coger el hueso con la boca, el que logre cogerlo saldrá corriendo (manteniendo la posición de cuadrupedia) hacia donde estaba ubicado y el otro tratará de cogerlo y quitarle el hueso, si este logra tocarlo el otro niño le entregará el hueso y entonces ocupará su lugar y así sucesivamente.

Reglas: Los alumnos deberán desplazarse en cuadrupedia, los alumnos deberán coger el bastón con la boca.

Juego No.7



Nombre: “Carreras en zig-zag”.

Tipo: Relevos.

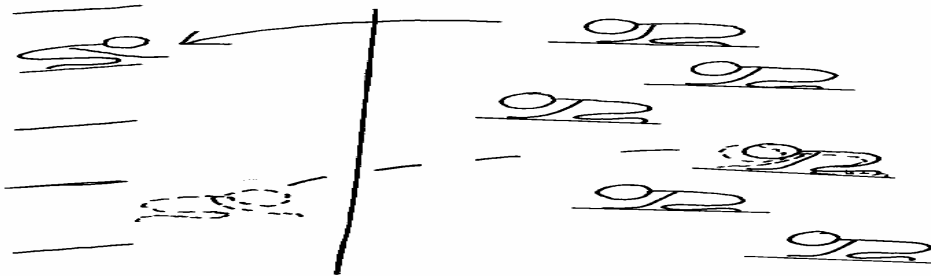
Materiales: Bolos y cubos.

Organización: Se forman dos equipos en hileras separadas entre sí, con una distancia de un metro, frente a cada hilera habrá una línea de salida y aproximadamente a 3 metros se colocarán cubos y bolos en zig-zag con una distancia entre cada uno de 1 metro.

Desarrollo: A la orden del profesor los primeros niños de cada hilera saldrán corriendo en posición de cuadrúpeda ejecutando el zig-zag de acuerdo a la posición de los cubos. Este regresará manteniendo la posición de cuadrúpeda para que continúe el otro compañero.

Regla: Los niños no pueden salir hasta que llegue su compañero.

Juego No.8



Nombre: “Perritos a sus casitas”.

Tipo: Dramatizado.

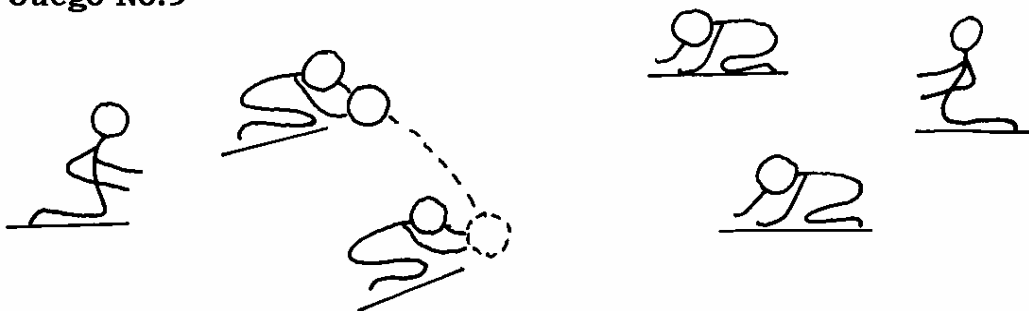
Materiales: Ninguno.

Organización: Se trazarán en el área algunas marcas, estas serán una menos que el total de jugadores, los jugadores tomarán nombres de perritos, excepto el que ha quedado sin marcas, estas marcas serán sus casitas, a una distancia de 1 metro se trazará una línea que significa que a partir de ahí será donde se pasearán los perritos.

Desarrollo: El perrito que está afuera llamará a los otros por sus nombres en voz baja imitando la voz del dueño y dirá que salgan a pasear, Sultán, Lobo... etc.,... estos saldrán a pasear haciendo el gesto de los perritos, luego que hayan pasado la línea, el perrito irá a pasear con ellos y de repente dirá en voz baja: - perritos a sus casitas – y todos los perritos correrán a sus casitas, estas no tienen que ser las que tenían al comienzo, el jugador sin marcas también correrá a ocupar casita. El perrito que se quede sin casita, será el jugador sin marcas y así se repite el juego como al principio.

Regla: Que los alumnos mantengan durante el juego la posición de cuadrupedia.

Juego No.9



Nombre: “Perritos al fútbol”.

Tipo: Pre-deportivo.

Materiales: Pelota de Balonmano.

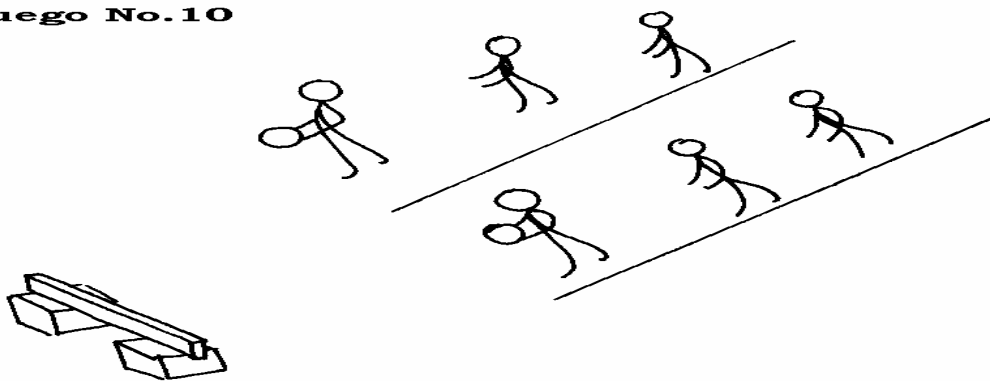
Organización: Se formarán dos equipos, de cada uno se sacará un portero que impedirá el gol del equipo contrario.

Desarrollo: Al sonido del silbato los jugadores comenzarán a desplazarse por el terreno en cuadrupedia, trasladando la pelota con las manos.

Reglas: Los jugadores deben mantener la posición de cuadrupedia.

1. El pase debe realizarse manteniendo la posición de cuadrupedia sin pararse.
2. Sólo los porteros podrán realizar el pase levantando el tronco.
3. Si algunos de los jugadores levanta el cuerpo para realizar el pase, entonces ese equipo pierde todos los goles obtenidos.

Juego No.10



Nombre: “Derribar el puente”.

Tipo: Relevó.

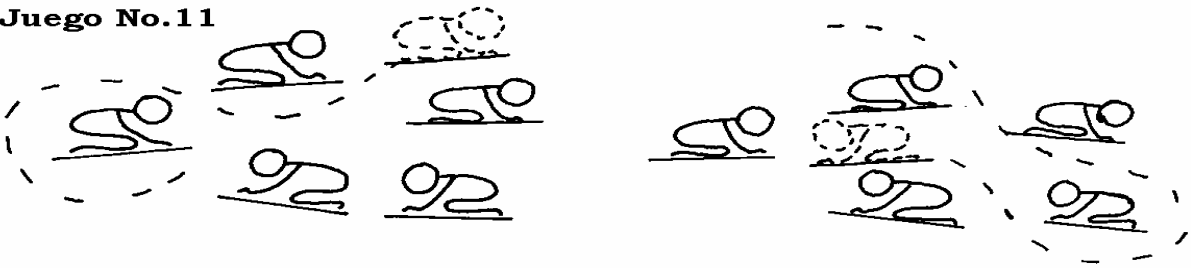
Materiales: Tablilla y cubos.

Organización: Se forman dos equipos en hileras detrás de una línea que significa el área de lanzamiento, frente a cada hilera y a una distancia de 3 metros, situamos dos cubos lateralmente con una tablilla por encima de ambos que hará la función del puente. El primer niño de cada hilera estará en posición decúbito prono con una pelota entre las manos mirando hacia el lugar del puente.

Desarrollo: El niño que comienza realizará el lanzamiento con ambas manos y luego continuará el siguiente compañero y así sucesivamente. Gana el equipo donde más niños hayan derribado el puente.

Reglas: El lanzamiento debe realizarse con ambas manos.

Juego No. 11



Nombre: “Carreras de caballos”.

Tipo: Relevé.

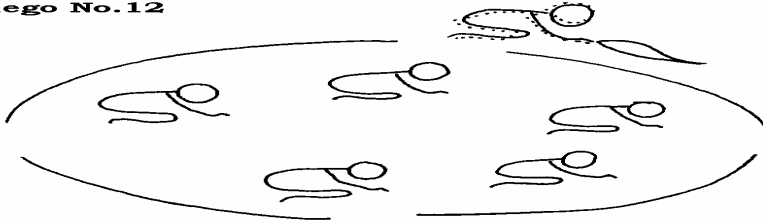
Materiales: Láminas de caballos.

Organización: Se dividen en dos equipos, se colocarán en dos círculos, cada uno la misma cantidad de participantes.

Desarrollo: A la señal del silbato el primer corredor lo hará imitando un caballo en zigzag entre todos sus compañeros, cuando haya llegado a su lugar continuará el jugador que tendrá al frente y así sucesivamente hasta el último niño que decidirá la victoria.

Regla: En la carrera los niños deben mantener la posición de cuadrupedia.

Juego No.12



Nombre: “El perrito sorprendido”.

Tipo: Relevé.

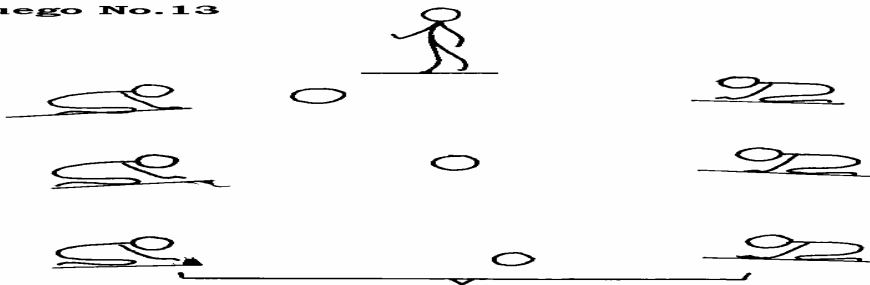
Materiales: Pañuelo.

Organización: Los alumnos formarán un círculo todos imitando perritos y uno estará fuera de este.

Desarrollo: El alumno que se quedará fuera del círculo tendrá un pañuelo en sus manos y comenzará a dar vueltas alrededor de la rueda imitando además un perro, colocando detrás de cualquier jugador el pañuelo, cuando el elegido se percata tratará de coger al que se lo puso y el otro ocupará su lugar, en caso de que el jugador elegido no se percate del pañuelo le pegará con este y así continúa el juego.

Regla: Los alumnos deben mantener la posición de cuadrupedia.

Juego No.13



Nombre: “Buscando la pelota”.

Tipo: Sensorial.

Materiales: Pelota de Voleibol.

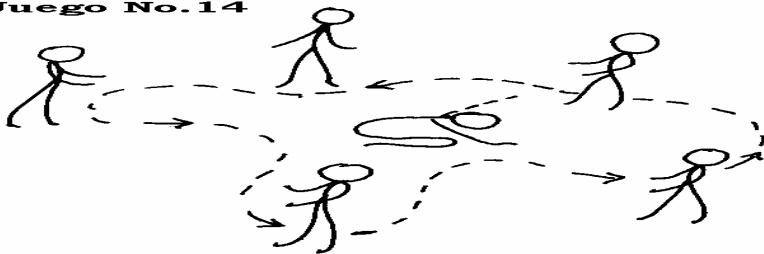
Organización: Los alumnos se ubicarán en dos filas, una frente a la otra con una distancia entre las dos de 4 metros, cada grupo de niño representa un equipo, tendrán un número cada uno es decir, parejas de 1, 2 y 3... etc. Estos estarán en posición de cuadrupedia.

Desarrollo: Al sonido del silbato y a la voz del número que el entrenador mencione, saldrá la pareja en busca de las pelotas que estarán en diferentes partes del área. Ganará el niño que logre coger la pelota y desplazarse con ella a su lugar anterior, luego de esto el entrenador les recoge las pelotas y la pone en otra parte del área y así continúa el juego.

Reglas: Los alumnos al regresar a su lugar inicial deberán hacerlo manteniendo la posición de cuadrupedia.

Variante: Los alumnos saldrán en busca de la pelota pero en posición de cangrejo.

Juego No. 14



Nombre: “Cangrejo en el centro”.

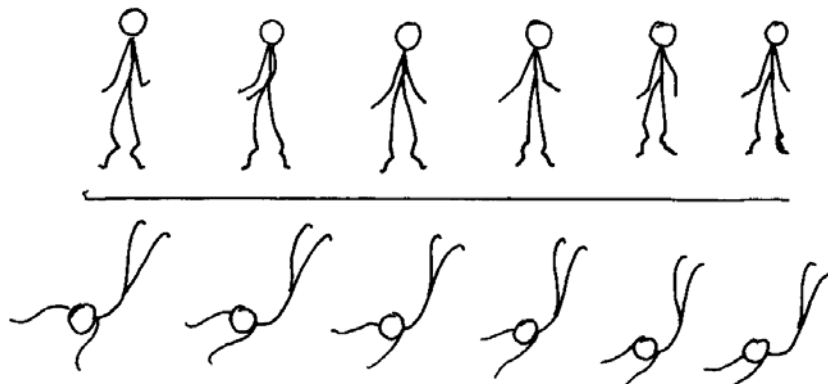
Tipo: Persecución.

Organización: Los jugadores forman un círculo girarán alrededor del que está al centro unas veces se acercan y otras se alejan, el del centro debe procurar tocar a uno, pero sin levantarse de pie, cuando lo consiga, el que ha sido tocado debe cambiar por el del centro.

Desarrollo: Al sonido del silbato los niños girarán alrededor del niño que está al centro, unas veces se acercan y otras se alejan. El del centro tratará de tocar a uno sin levantarse. El niño que sea tocado debe pasar al centro. La posición del niño que está en el centro es de cangrejo.

Regla: El niño del centro debe mantener la posición de cangrejo.

Juego No.15



Nombre: “Mar y tierra”.

Tipo: Sensorial.

Materiales: Láminas.

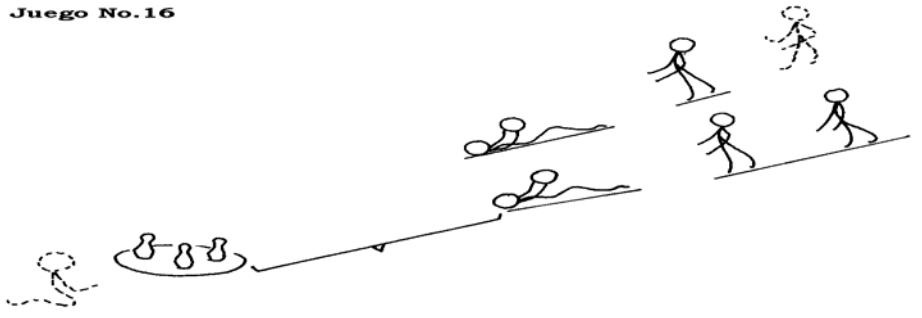
Organización: Los alumnos formarán una fila, frente a ellos se trazará una línea suponiendo que donde están ellos parados sea la tierra y la otra parte sea el mar.

Desarrollo: A la voz de mar todos los participantes se lanzan al suelo acostados de frente, imitando peces y realizarán un arqueado del tronco varias veces. A la voz de tierra todos se colocará, en el lugar de tierra y realizarán varias veces desde la posición de parados levantarán los talones manteniendo la postura correcta.

Regla: Que los alumnos mantengan la posición indicada en cada momento (mar o tierra).

Variante: A la voz de tierra los niños caminarán por esa zona en punta de pie con una tablilla sobre la cabeza.

Juego No.16



Nombre: “Lanzamiento de campeones”.

Tipo: Relevos.

Materiales: Pelota medicinal, bolos.

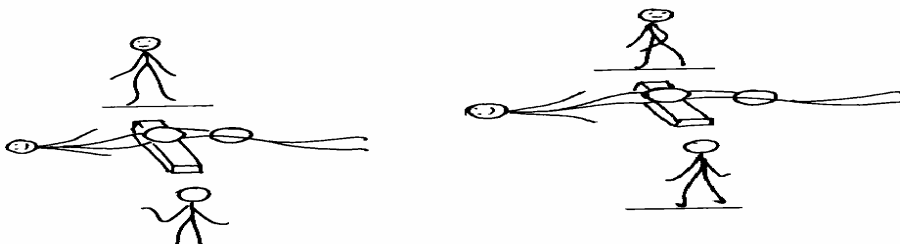
Organización: Se forman equipos en hileras detrás de una línea denominada de lanzamiento, frente a cada hilera y a una distancia de 3 metros situamos 3 bolos en triángulo cada uno dentro de un pequeño círculo para facilitar que luego se vuelvan a colocar de forma correcta. Se sitúa un niño detrás de los bolos para acomodarlos.

Desarrollo: El primer niño de cada hilera estará en posición de acostado de espaldas con la pelota en las manos, las extremidades inferiores van en dirección contraria a la dirección de los bolos, el niño que comienza realizará el lanzamiento desde el pecho y hacia atrás.

Regla: En el momento del lanzamiento el niño debe tener la vista hacia arriba.

1. Gana el equipo que más bolos derribe.

Juego No.17



Nombre: ¿Quién logra?

Tipo: Relevos.

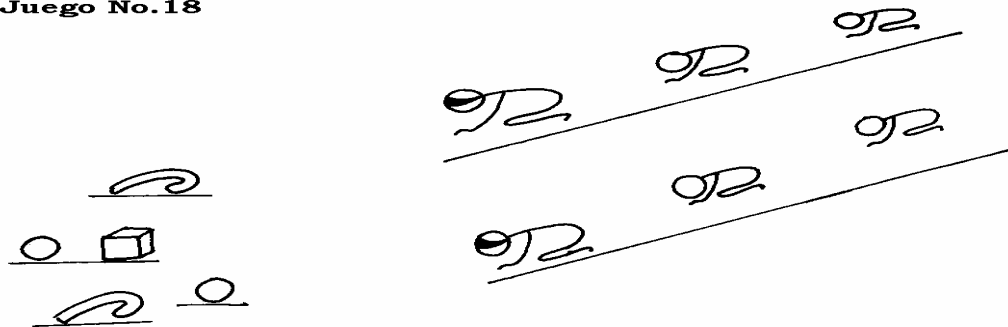
Materiales: Pelota medicinal, pelota de Voleibol.

Organización: Los alumnos se dividen en parejas, los niños de cada pareja se sitúan uno frente al otro, un jugador estará acostado de espalda con las piernas mirando a sus compañeros y el otro estará acostado de frente, entre los dos habrá un obstáculo de altura variable y progresiva.

Desarrollo: El alumno en posición de acostado de espalda pasará la pelota manteniéndola con los pies hacia el otro compañero que está acostado de frente, este la recibirá con las manos, luego de haber repetido varias veces el ejercicio cambian de posición y realizarán el mismo procedimiento pasando la pelota, gana la pareja que logre no dejarla caer.

Regla: La pelota debe pasar por encima del obstáculo.

Juego No.18



Nombre: “Buscar objeto”.

Tipo: Relevos: Contribuir a aliviar la columna vertebral de la acción de la fuerza de gravedad y mejorar la movilidad de sus articulaciones.

Materiales: Bastón, cubos, bolos.

Organización: Se forman equipos en hilera, situados detrás de una línea de salida, en el área del juego se pondrá un objeto (bastón, pelota) que tiene que buscar con los ojos vendados desplazándose en cuadrúpeda..

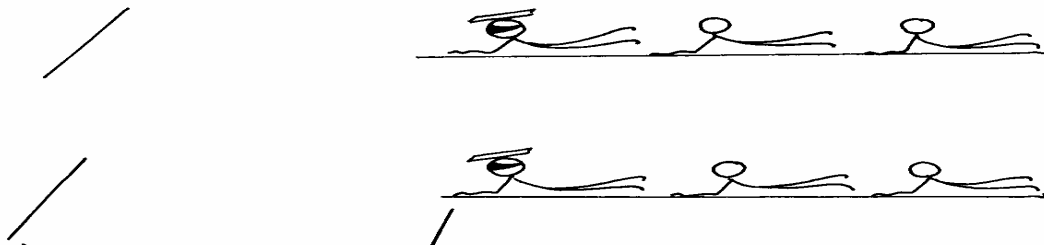
Desarrollo: A la orden del profesor los primeros niños de cada equipo saldrán con los ojos vendados en busca del objeto. Estos tendrán 30 segundos para encontrar el objeto

y luego regresarán a su equipo para que su otro compañero continúe el juego. El primero en encontrar el objeto se quitará la venda y ocupará su lugar y así continúa el otro compañero, los niños pueden orientarse previamente acerca de la posición del objeto. En el lugar de partida los jugadores tienen que dar 2 vueltas sobre sí mismo.

Regla: Los niños deben mantener la posición de cuadrupedia.

1. Los niños no deben quitarse la venda.
2. Un jugador sólo es vencedor cuando haya depositado el objeto encontrado en un cajón.
3. Los objetos pueden ser varios y gana el que más objetos encuentre.

Juego No. 19



Nombre: “Búsqueda de puesto”.

Tipo: Relevos.

Materiales: Tablitas.

Organización: Se forman dos equipos en filas, uno frente al otro a una distancia entre ellos de 15 m. Los jugadores estarán detrás de una línea base, acostados de frente, apoyando los antebrazos y frente a ellos a una distancia de 8 metros se trazan dos marcas, una para cada equipo.

Desarrollo: De cada grupo sale un jugador con los ojos vendados, llevando encima de la cabeza una tablita, este intentará llegar a la meta sin dejar que se le caigan la tablilla, si el cree que ha llegado a su meta se sienta, el que se encuentre más próximo

a su meta recibe un punto para su equipo, el que se siente correctamente en su meta recibe 2 puntos para su equipo.

Regla: Todos deben mantener la tablilla sobre la cabeza sin tocársela con las manos.

1. Al que se le caiga la tablilla pierde todos los puntos, tiene que comenzar de nuevo.

Juego No.-20



Nombre: “Carrera en carretilla”.

Tipo: Relevos.

Materiales: Bastón, pelotas, cubos y bolos.

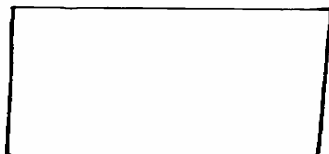
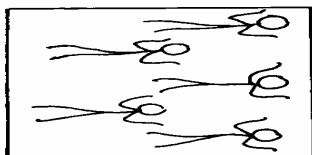
Organización: Se forman equipos en hileras, situados detrás de una línea de salida, en el área de juego se pondrá un objeto (bastón, pelota) que tienen que buscar con los ojos vendados desplazándose en cuadrupedia.

Desarrollo: A la señal del silbato los dos jugadores de cada equipo, situados en la posición antes señalada salen hacia la línea de regreso, una vez que llegan a ésta se cambian de posición. El niño que hacía el papel de carretilla pasa a conducir a su compañero antes conductor. De la línea de retorno parte hasta la línea de salida donde son relevados por dos compañeros de su equipo. Así continúa desarrollándose el juego hasta que uno de los equipos resulte ganador.

Regla: Es preciso que los jugadores lleguen a las líneas señaladas.

1. Gana el equipo que primero termine.

Juego No.21



Nombre: “El lobo y las ardillas”.

Tipo: Persecución.

Materiales: Tizas y láminas.

Organización: Se trazará en el área de juegos 2 cuadros que representan dos cubiles, uno muy distinto al otro, todos los jugadores se ponen dentro de uno de los cubiles menos uno que hará la función de lobo. Los niños que están en el cuadrado serán las ardillas y deben permanecer acostados de espalda sin moverse, pues el lobo puede descubrirlos.

Desarrollo: El niño que hará de lobo fingirá que ya se va, diciendo en voz alta: me voy de aquí, no hay comida. Y los niños que harán de ardillas aprovecharán y pasarán hacia el otro cuadrado. El lobo se percatará de estos y le cae atrás, la ardilla que es cogida por el lobo, ocupará su lugar y así continúa el juego.

Regla: Los niños permanecerán acostados de espalda sin moverse.

Juego: 22

Nombre: El trencito.

Tipo: Motriz.

Vocabulario: Tren en hileras.

Materiales: Tizas para marcar la línea del tren.

Organización: Dos hileras de niños tomados por los hombros.

Desarrollo: A la señal del profesor los estudiantes que se encuentren en dos hileras saldrán detrás de cada educador en la segunda repetición lo harán en talones y ganarán el que mejor conduzca y guíe el tren.

Regla: No pueden salirse de la línea del tren. Deben caminar en talón.

Valoración físico terapéutica: Este juego se realizó en la parte inicial de la actividad.

Para un mejor calentamiento de los músculos, este juego facilitara el contacto directo de la planta de los pies con el suelo, acompañado de extensiones con las piernas y el tronco extendido.

Juego 23.

Nombre: Las bailarinas.

Contribuir al desarrollo de habilidades coordinativas y de flexibilidad.

Materiales: Claves, laminas de bailarines.

Organización: dispersos en el área al escuchar la música comenzar a bailar.

Desarrollo: Primeramente la educadora le preguntara de que forma se puede bailar imitando a una bailarina, los niños responderán la pregunta y comenzaran a bailar al sonido de las claves, con los pies paralelos y juntos en puntas, luego con talones y punteras si después lo realizan en punta de pies con puntas juntas y talones separados y llegan hasta el final que lo realizaran con pies paralelos en punta de pies.

Regla: Todos estos ejercicios tienen que realizarse en punta de pies.

Juego 24

Nombre: Coge el globo.

Tipo: Motriz.

Materiales: Globos.

Organización: Los niños se colocaran en dos hileras, detrás de la línea de salida, deberán salir corriendo hasta llegar al final donde se encuentran los globos.

Desarrollo: El juego comienza a la orden del educador. Los niños saldrán corriendo hasta llegar al final donde hay dos globos en alto uno en cada hilera el cual deberá ser alcanzado por los niños saltando en punta de pies para continuar el juego, una vez alcanzado este la educadora colocara el globo en el mismo lugar y el niño vuelve a la hilera caminado en talón.

Regla: Es necesario que el niño salte en punta de pies.

Hasta que no alcance el globo no puede incorporarse a la formación.

Debe regresar en talón.

Juego 25

Nombre: Mar y arena o Mar y Tierra.

Desarrollan ejercicios de coordinación equilibrio flexibilidad.

Materiales: Tizas.

Organización: Se trazan grandes círculos que representan el mar alrededor de estos se ubican lo niños y la parte externa de cada círculo representa la arena.

Desarrollo: A la voz de la educadora al mar, todos los niños saltan con ambos pies hacia el interior del círculo e imitan los movimientos de los brazos al nadar a la señal y a la arena, todos saltan fuera del círculo.

Regla: Los niños deben saltar con ambos pies.

Dentro del círculo deben imitar con los brazos la acción de nadar.

BIBLIOGRAFÍA:

1. Alfaro Torres, R.(2003) Juegos cubanos. Ciudad de la Habana, Editora Abril.
2. Alvarez de Zayas, Carlos y Sierra Lombardía Virginia. (1998). Metodología de La Investigación. La Habana. MES.
3. Arbolida Gómez, R. (1999) El Juego. Ceremonia de iniciación en la Cultura Educación Física y Deporte (Colombia) 1: 22-125.
4. Bañuelos, Fernando. (1997) Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte. España, Editorial Gymnos.
5. Berlín. Consejo Internacional para la Ciencia del Deporte y la Educación Física (1999) Resultados y Recomendaciones de la Cumbre Mundial sobre la Educación Física. Berlín, UNESCO.
6. Blanco Pérez, J. y Col. (2001) Programas y Orientaciones Metodológicas de Educación Física. Secundaria Básica. La Habana, Editorial Deportes.
7. Castillejo Olán, R. Y M. Casado (2002) Estrategia de participación para el deporte participativo. Informe final de investigación (El Deporte en las escuelas) Holguín, ISCF “Manuel Fajardo”.
8. Camerino Foguet, O. Y Cartañer Balcells, M. (19991).1001 Ejercicios y Juegos de Recreación. Editorial, Barcelona.
9. Cervantes, J.L. (1992). Programación de actividades recreativas. México, ed. munjia y hnos. 155pg.
10. Cuba. Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación (1996) Manual del profesor de Educación Física I. La Habana, Departamento de Educación Física.
11. _____ (2006) Informe Nacional del curso 2006 – 2007. Ciudad de La Habana.
12. _____ (2006) Orientaciones sobre el trabajo a realizar en el deporte masivo. Holguín.
13. _____ (2000) Carta circular 01/2000. La Habana.
14. _____ (1983) Evaluación de las visitas a clase. Circular No. 29/83. La Habana
15. Camerino Foguet, O. Y Cartañer Balcells, M. (19991).1001 Ejercicios y Juegos de Recreación. Editorial, Barcelona.

16. Cruz Riverí, Angel de la y A. Watson Mackenzie (2000) Serie de juegos para el Deporte Participativo en las escuelas secundarias básicas urbanas. Trabajo de diploma. Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".
17. Csanádi A (1984) El Fútbol Técnica - Táctica y Sistema de juego Santiago de Chile, Edotirial Planeta.
18. DEVINCENZI, J. P. (1995) Baloncesto. "Ejercicios y Juegos de Ataques y Defensa" Barcelona, Editorial Hispano Europea 388 p
19. Díaz Rodríguez, Ma. Del C. (2001) 55 juegos para deporte participativo. Trabajo de diploma. Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".
20. Dobler E. Y H. Dobler (1980) Juegos menores. Ciudad de La Habana, Editora. Pueblo y Educación.
21. Elkonin, D (1984). Psicología del juego. Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
22. González Rodríguez, C y A. Corteza de la Rosa. Enfoque contemporáneo de la Educación Física en la etapa de preescolar. La Habana, Ministerio de Educación.
23. Gutiérrez F. (1985) Educación Participativa, p 109-117. En Diálogo e Interacción en el Proceso Pedagógico. México, D.F, Ediciones Caballito.
24. GUTIÉRREZ VELIZ, Pablo. La preparación psicológica en los deportes de equipo de los juegos con pelota. Artículo publica en la Revista Digital Lecturas Educación Física y Deportes. Revista Digital · Año 4 · Nº 16 | Buenos Aires, octubre 1999. Consultado Marzo del 2007.
25. GRACA, A Y J. OLIVEIRA. (1997) " La enseñanza de los juegos colectivos". Barcelona, Ed Paidotribo 244 p
26. Jackman, Joan. (1993) Técnicas y juegos gimnásticos. Barcelona. Editorial Paidotribo.
27. Londoño V. y J. J. (1996) Valoración pedagógica del juego Educación Física y Deporte (Colombia) 1: 95-103.
28. López Rodríguez, A. Aprendizaje significativo de habilidades atléticas sobre la base de situaciones problemáticas. La Habana, ISCF "Manuel Fajardo".
29. López Rodríguez, A. La motivación y la creación de un estado psíquico favorable para el desarrollo de la clase de Educación Física
30. _____. La clase de Educación Física. La Habana, INDER.

31. López Rodríguez, A. y V. González Maura. La calidad de la clase de Educación Física. Una Guía de observación cualitativa para su evaluación. La Habana, ISCF "Manuel Fajardo".
32. _____ López Rodríguez, A. Teoría y Metodología de la Educación Física. La Habana.
33. _____ Manual de la masividad. La Habana.
34. Martínez del Castillo, J. (1986). Actividades físicas y recreación, nuevas necesidades, nuevas políticas: Apuntes D Educación física. 4: 9- 17 Barcelona. INEFC.
35. Martínez Leyva Ramón, (2008) Manual de temas y actividades de recreación y cultura física para el desarrollo del deporte participativo en la enseñanza preuniversitaria. Tesis por la opción del título de Master en Ciencias de la Educación. Holguín. ISP "José de la Luz y Caballero".
36. Martínez Leyva Ramón, Bancoll Hernández Sergio. (2002). Material de Estudio para profesores de Recreación, Educación Física. Tesina de Diplomado de recreación, Holguín. I.S.C.F. "Manuel Fajardo".
37. Mateu, Serrá, Mercé. (1996) 1300 ejercicios y juegos aplicados a las actividades gimnásticas. Barcelona, Editorial Paidotribo.
38. Meinel, K. (1977) Didáctica del movimiento. La Habana, Editorial Orbe.
39. Pérez Fernández, O. Y R. Castillejo Olán (2000) Serie de juegos para el deporte participativo en las escuelas secundarias básicas urbanas del municipio de Holguín. Trabajo de diploma. Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".
40. Pérez Ramírez, C (1993) Evolución histórica de la Educación Física. Apuntes: Educación Física y Deporte (Barcelona) 33: 24-38.
41. Petrosvki, A. (1980) Psicología General. Moscú, Editorial Progreso.
42. _____ (1988) Psicología pedagógica de las edades. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
43. Plana Galindo, C. (1992) El rol del profesor de Educación Física. Apuntes: Educación Física y Deportes (Barcelona) 30: 58-63.
44. Pérez Sánchez Aldo. (2003). Fundamentos teóricos metodológicos de la Recreación Material didáctico del departamento de recreación. I.S.C.F "Manuel Fajardo".
45. Pérez Rodríguez, Gastón y col. (1996). Metodología de la investigación educacional. La Habana, ed. Pueblo y educación. 130 p.

46. Pérez Sánchez, Aldo. (2003). Fundamentos técnicos metodológicos de los juegos.. Habana ISCF. 45 p.
47. Rudik, P.A. y Col.(1988) Psicología: Libro de texto. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
48. Ruiz Aguilera, A., A. López Rodríguez y F. Dorta Sasco (1989) Metodología de la enseñanza de la Educación Física. T.1. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
49. Ruiz Aguilera, A. y Col. (1989) Metodología de la enseñanza de la Educación Física. T.2. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
50. Salas Almarales, Y. (2002) Los Juegos cooperativos en las clases de Educación Física en la enseñanza primaria del primer ciclo. Trabajo de Diploma. Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".
51. Sánchez Bañuelos, F. (1992) Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Madrid, Editora Gymos.
52. Sánchez, Landaño.N,(2001). Los Juegos y Juguetes como herramienta Educativas. Ciudad de la Habana Editorial Científico Técnica.
53. Sánchez, Rueda. Margarita, (1974). Los 100 Juegos del plan de la calle. La Habana: INDER.
54. Scedentop, D (1998) Aprender a enseñar la Educación Física. Barcelona, INDE Publicaciones.
55. Sotelo Fariña, J. La Educación Física y el Deporte como factores de la calidad y la educación. La Habana, INDER.
56. Torres Vargas, M. (2001) Estrategia metodológica para el deporte participativo. Trabajo de diploma. Holguín, ISCF "Manuel Fajardo".
57. Ureña Villanueva, F. (1992) Intervención didáctica: ¿Cómo enseñar en Educación Física? Apuntes: Educación Física y Deporte (Barcelona) 29: 53-60.
58. Valdés Veloz, H. y F. Pérez Álvarez. Calidad de la Educación Básica y su evaluación. La Habana, Instituto Central de Ciencias Pedagógicas.
59. Vega Portilla, C. Algunas de las corrientes o tendencias actuales en la Educación Física. La Habana, ISCF"Manuel Fajardo".
60. Vigotski, L.S. (1996): Su concepción del aprendizaje y de la enseñanza. Eu: Colectivo de autores. Tendencias pedagógicas contemporáneas. La Habana, Universidad de la Habana. CEPES. Pág 155-175.

61. Virosta, Alberto. (1994) Deporte alternativo en el ámbito de la Educación Física. España, Editorial Gymnos.
62. Zapata, C. (1996) El Juego como instrumento metodológico en la enseñanza. Aprendizaje de los deportes de conjunto Educación Física y Deportes (Colombia) 1: 104-121.
63. Zhukouka, A. (1975) La Educación del niño en el juego. Ciudad de La Habana. Editorial Científico Técnico.