

Juegos para la parte final de las clases de Educación Física contemporáneas en la educación primaria

Trabajo de Diploma en opción al título de Licenciado en Cultura Física

**Autor:** Robin Ernesto Cortina Saburit.

Tutores: M.Sc Marcelina Consuegra Pino. Profesora Auxiliar.

M.Sc Omar Delis Prades. Profesor Asistente.

Holguín

2022



## PENSAMIENTO



“...El derecho a que todos los niños, todos los jóvenes, los adultos y hasta los de mayor edad pudieran practicar, sino un deporte, por lo menos la educación física en aras de la salud y el bienestar de la población...”

**Fidel Castro Ruz.**

## **AGRADECIMIENTOS**

Le agradezco a la Revolución Cubana por haber permitido cumplir mis sueños de formarme como Licenciado en Cultura Física.

Le agradezco a todos los docentes que contribuyeron con mi formación académica en la Facultad de Cultura Física, en especial a los profesores M.Sc Omar Delis Prades y M.Sc. Marcelina Consuegra Pino, mis tutores, que con sus sapiencias formaron parte de esta obra y me dedicaron mucho de su tiempo.

A mis compañeros de estudio, que de una u otra manera siempre han estado apoyándome moralmente para seguir adelante.

Agradezco a todas aquellas personas que intervinieron positivamente y siempre apoyándome en este logro de mi vida.

A todos muchas gracias de todo Corazón.

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar esta obra mis padres por darme la vida, por darme ejemplos concretos que se puede llegar lejos en la vida, por siempre apoyarme en mis metas y en mis sueños, incluyendo este proyecto de vida que escogí para mí, y a toda mi familia en general.

## **SINTESIS.**

En la investigación se proponen juegos para la parte final de la clase de Educación Física. Se trabajó en la escuela primaria “Cira María García” del municipio Holguín, en el en el segundo ciclo. Para ello se realizaron encuestas a profesores de la educación física con el objetivo de solucionar el problema presente, a través de la realización de actividades docentes teniendo en cuenta diferentes juegos que utiliza el profesor desde el proceso de dirección en la Educación Física, los que dan lugar a la relajación del cuerpo.

## **SYNTHESIS.**

Games are intended to the final part on the order of Physical Education in investigation. Cira María García of the municipality worked at the elementary school Holguín herself, in the in the second cycle. Opinion polls to educational professors physical for the sake of solving the present problem, through the realization of teaching activities taking different games into account came true for it that you utilize the professor from the process of address in Physical Education, the ones that cause the relaxation of the body.

## ÍNDICE

<b>Fundamentación</b>	1
Antecedentes de investigación.	3
Situación problemática.	4
Problema científico.	4
Objetivo.	4
Preguntas científicas	4
Tareas de investigación.	5
Métodos.	5
Población y muestra.	6
<b>Desarrollo</b>	
Fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan los juegos en la parte final de la clase de Educación Física contemporánea.	6
Diagnóstico del estado actual de los conocimientos que poseen los profesores de Educación Física, sobre la aplicación de los juegos para la parte final de la clase en la enseñanza primaria de la escuela “Cira María García”	13
Selección de los juegos para la parte final de la clase de Educación Física en la enseñanza primaria de la escuela “Cira María García”	14
<b>Conclusiones</b>	22
<b>Recomendaciones</b>	23
<b>Bibliografía</b>	
<b>Anexos</b>	

## FUNDAMENTACIÓN

Las potencialidades instructivo-educativas del juego son tan significativas que muchos autores han expresado sus ideas al respecto. El psicólogo soviético SVigostski L. (1984) refiere la relación entre la enseñanza y el desarrollo, definiendo el juego “Como los juegos son una escuela para la educación de las generaciones jóvenes. Makarenko y muchos otros médicos, fisiólogos y educadores prestigiosos, han reconocido los altos valores del juego en la educación de la niñez y la juventud. Dentro de la educación física los juegos más significativos son los denominados juegos menores (dinámicos, pequeños y motrices) los juegos predeportivos y los juegos deportivos, aunque en el nivel preescolar se incluyen también juegos sensoriales y de roles.

Asumiendo a la autora H. Watson (2008) por el valioso aporte que hace al reconocer el importante lugar que ocupan los juegos en la clase de Educación Física, abordando la función formativa y educativa que ejercen estos en la formación integral de las nuevas generaciones.

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, al inicio son simples movimientos corporales que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares y adultos.

De esta forma, el juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización. Por lo

que, el juego es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

Los niños invierten gran parte de su tiempo en jugar, el tipo de juego se modifica y adapta a la edad y a las preferencias de cada niño, pero más que un medio de diversión, es una actividad de enseñanza motivadora para los menores. Por ejemplo, a partir de los dos años de edad, el niño empieza con una nueva etapa de juego, debido a que en este momento se comunica con mayor fluidez, está ampliando su vocabulario y cuenta con mayor dominio sobre su cuerpo motricidad gruesa y fina, lo cual, lo lleva a buscar nuevas experiencias y compañeros de juego.

Como padres es importante fomentar y ser partícipes en las actividades de juego con los niños, debido al papel fundamental que tiene en el desarrollo de los pequeños así como por la importancia que ejerce en el fortalecimiento del lazo afectivo entre padres e hijos.

El juego se transforma en una actividad crucial que contribuye al pensamiento, desarrollo del lenguaje y habilidades sociales.

En la enseñanza primaria jugar puede mejorar las capacidades de los niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones. Además, el juego ayuda con las destrezas matemáticas e incluso ayuda a los niños a sobrellevar el estrés.

La importancia del juego en la educación física es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El

juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En la parte final de las clases de educación física es muy importante la realización de juegos contemporáneos y didácticos con el objetivo de volver a la calma. En estos se persigue la normalización fisiológica y psicológica del alumno para facilitar la integración del mismo de cara a la clase siguiente. Estos juegos suelen ser de respiración, relajación, sensoriales, de experimentación de posturas corporales, calmantes y de muy baja demanda física y motriz.

### **Antecedentes de investigación.**

Basulto, Y., García. M., Mendez. J (2020) en su investigación “Juegos de recuperación para la parte final de las clases de Educación Física” sustentan la misma en diseñar juegos contemporáneos y didácticos logran la vuelta a la calma en la parte final de la clase, utilizando instrumentos medibles y de análisis.

Muñoz, J.C (2010) en su artículo “La parte final de la sesión de educación física: juegos” transmite la importancia de las actividades que se realizan en la parte final de la sesión de educación física, finalmente desde un punto de vista práctico se ofrece una gran variedad de juegos y actividades para hacer de esta fase un momento divertido a la vez que logramos bajar la intensidad de la sesión.

Atendiendo a esto mediante una observación a las clases de educación física en la escuela primaria “Cira María García” durante el período de la práctica laboral, se pudo



detectar la carencia de los juegos para la parte final de la clase de la educación física lo cual nos llevó a la siguiente:

**Situación problemática:** Insuficiente utilización de los juegos para la parte final en las clases de Educación Física contemporáneas, para lograr un aprendizaje desarrollador dentro de las tendencias actuales en la enseñanza primaria de la escuela “Cira María García”

**Problema científico:** ¿Cómo contribuir a las clases de Educación Física contemporánea en la enseñanza primaria de la escuela “Cira María García”

**Objetivo:** Recopilar juegos para la parte final de la clase de Educación Física contemporáneas en la enseñanza primaria de la escuela “Cira María García”

**Preguntas Científicas:**

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan los juegos en la parte final de la clase de Educación Física?
2. ¿Cuál es el estado actual de los conocimientos que poseen los profesores de Educación Física, sobre la aplicación de los juegos para la parte final de las clases en la enseñanza primaria de la escuela “Cira María García”?
3. ¿Cuáles juegos seleccionar para la parte final de la clase de Educación Física en la enseñanza primaria de la escuela “Cira María García”?

### **Tareas científicas:**

1. Determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan los juegos en la parte final de la clase de Educación Física contemporánea.
2. Diagnóstico del estado actual de los conocimientos que poseen los profesores de Educación Física, sobre la aplicación de los juegos para la parte final de la clase en la enseñanza primaria de la escuela “Cira María García”
3. Selección de los juegos para la parte final de la clase de Educación Física en la enseñanza primaria de la escuela “Cira María García”

### **Métodos:**

De nivel teórico:

**Histórico-lógico:** permitió analizar el problema en su evolución, destacando los aspectos más significativos, así como los antecedentes del problema.

**Análisis y síntesis:** para resumir los aspectos esenciales de la literatura y las fuentes consultadas vinculadas con el problema tratado, incluyendo los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan los juegos la parte final de la clase de Educación Física.

**Inductivo-deductivo:** para efectuar reflexiones, preguntas científicas, el establecimiento de nexos y relaciones en cuanto a los elementos teóricos que sustentan el trabajo relacionado con los juegos la parte final de la clase de Educación Física.

## **Población y muestra:**

La población de nuestra investigación la conforman 90 alumnos del segundo ciclo de la escuela primaria “Cira María García”, la muestra utilizada fue de 25 del 5to grado, seleccionada de forma intencional, nuestro criterio de inclusión fue por la experiencia del profesor que imparte docencia y fuimos profesores en la Práctica Laboral Investigativa.

## **DESARROLLO**

### **Fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan los juegos en la parte final de la clase de Educación Física contemporánea.**

Watson H (2008) plantea: la tarea fundamental en la parte final de la clase es realizar actividades que contribuyan a la recuperación del organismo específicamente se utilizan juegos rítmicos, sensoriales, juegos recreativos de movimientos ligeros y danzas. Además estos juegos son pequeños, sencillos, de pocas reglas y corta duración.

Cañizares, J. M., Carbonero, Celis. (2016) refieren: la sesión de la clase debe finalizar con una parte práctica calmante que debe durar entre cinco y ocho minutos. Hay una fase fisiológica, cuyo objetivo es reducir la frecuencia cardíaca y respiratoria a través de ejercicios y juegos relajatorios. Otro momento es el psicológico que tiene por finalidad liberar al grupo de las tensiones habidas. Puede incluir juegos motivadores pero estos no deben suponer un esfuerzo físico toda vez que incluiría los objetivos de la vuelta a la calma. Algunos ejemplos son los juegos sensoriales, de relajación, atención, respiración, expresión y verbalización de las experiencias.

Los juegos son un elemento clave en las clases de educación física contemporánea. Su influencia educacional constituye una parte de la educación general de nuestra joven generación con el fin que se desarrollen en correspondencia con los principios y necesidades de la sociedad, posibilitando el desarrollo de un pensamiento productivo.

Öfele, M. R (48, 2) 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."

### **Importancia de los juegos para la clase de educación física contemporánea.**

La educación física ha experimentado en la época contemporánea un amplio desarrollo de diversos modos y modas de practicar el ejercicio físico que ha estado influido por múltiples factores. El impetuoso desarrollo alcanzado por la ciencia y la tecnología a

escala universal, los avances experimentados por las ciencias biomédicas, psicológicas, pedagógicas y sociológicas, el gran impacto de los Juegos Olímpicos en la era moderna y el deporte como fenómeno socio-cultural contemporáneo.

Los juegos son un elemento clave en las clases de educación física contemporánea, tiene posibilidades de contribuir al desarrollo de un pensamiento productivo, ya que mediante las actividades que en ella se realizan se pone continuamente a los alumnos en la alternativa de resolver los diversos problemas que se presentan, por ejemplo, en los juegos deportivos. Los juegos ayudan a formar valores en los estudiantes y no se sienten disminuidos los de menos capacidades, pueden usarse en las diferentes partes de la clase y ayudan a que las mismas sean más emotivas y tener un mayor aprovechamiento del tiempo. También pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas.

Los juegos ocupan un lugar principal por su contribución adecuada al alto grado de educación a la juventud culta, vigorosa y físicamente sana. Su gran valor biológico y pedagógico ha convertido al juego en un medio indispensable, para la formación de la personalidad de nuestros educandos. En los planes y programas la actividad a través de los juegos forma parte del desarrollo armónico de los estudiantes.

La influencia educacional de los juegos constituye una parte de la educación general de nuestra joven generación con el fin que se desarrollen en correspondencia con los principios de la sociedad contemporánea. Por medio de los juegos podemos desarrollar diferentes capacidades o cualidades condicionales y coordinativas, así como morales volitivas, representadas en las distintas situaciones que nos surgen en las actividades

del juego. Por lo general los juegos son considerados como medio de realización de clases más alegres y amenas en la educación física.

W. Wundt fue el que más cercano estuvo en la comprensión sobre el surgimiento del juego. Expresó que “el juego es hijo del trabajo” y continuó diciendo, “no existe ningún juego que no posea en su contenido el prototipo de una forma de ocupación seria en la que se aprende gradualmente a valorar la acción de sus fuerzas como fuente de placer”.

El destacado filósofo marxista Jorge Valentinovich Plejanov, se expresó sobre el carácter social del juego, refutando las teorías burguesas de que el juego se realizaba por instintos biológicos. Después de profundos estudios realizados sobre hechos históricos, planteó una serie de posiciones que también resultaron fundamentales para la explicación del surgimiento del juego. Expuso la concepción materialista del origen y la esencia del juego en sus trabajos sobre el arte, señalando que el contenido de las actividades lúdicas refleja la vida real, el trabajo y lo cotidiano de la vida.

El conocido investigador ruso N.G. Miklujo- Maklai en su libro “Viajes” realizó valiosas observaciones sobre los juegos de los niños- niñas en las Islas de Nueva Guinea, donde vivió durante muchos años entre las tribus “popuas”. Observó que jugaban con juguetes como: trompos, botecitos que echaban al agua, entre otros. Destaca además que sus juegos consistían en lanzamientos de palos parecidos a lanzas de los mayores y tiros con arcos y flechas y tan pronto alcanzaran pequeños éxitos los aplicaban en la vida práctica. Los niños pequeños pasaban largas horas a la orilla del mar tratando de pescar con sus flechas. Lo mismo hacían las niñas, incluso en mayor escala, porque

ellos debían ocuparse de los quehaceres de la cocina desde muy temprana edad. Desde pequeño los varones también acompañaban al padre a las plantaciones, al bosque y en sus viajes a pescar. El niño y la niña, desde su infancia comenzaban a realizar sus futuras tareas y paulatinamente iban adquiriendo seriedad y responsabilidad en sus actuaciones.

Miklujo- Maklai destacó: ...” pasando cerca de la última choza, vi a una niña dando vueltas a una cuerda, con las puntas amarradas; me detuve para ver lo que iba a hacer y observé que la niña repetía una y otra vez sus “magias” con la cuerda resultando ser éstas las mismas actividades que acostumbraba ver en todas partes de Europa”.

Bazanov A. G. escribe:” El niño- niña “vogul” apenas alcanza los cinco o seis años, corre alrededor de la tienda de campaña con sus arcos y sus flechas, cazan pájaros y va adquiriendo precisión en el tiro ya que entre sus aspiraciones se encuentra llegar a ser un buen cazador. Desde siete u ocho años comienzan a ir al bosque donde aprenden a buscar y descubrir ardillas, gallos, etc.; cómo manipular los perros; dónde y cómo colocar los cepos y trampas. Si el indígena cortaba las varas para las trampas, los pequeños elaboraban encubridores de trampas, excavaban el terreno y preparaban el cebo colocando arena y piedras. De forma general, se introducían en el trabajo mediante el juego, más adelante adquirirían las habilidades necesarias para asumir con responsabilidad las tareas asignadas en la tribu.

Mead M. al describir la vida de los niños y niñas en la sociedad de los primitivos pescadores de la Melanesia, en una de las islas del archipiélago Admiral, nos cuenta que a los pequeños del pueblo “manus” se les permitía jugar durante días completos.

Estos juegos eran imitando a los pequeños animales como gaticos, perritos, es decir, no encontraban en la vida de los adultos modelos interesantes para sus juegos, aunque en algunos casos representaban escenas como repartir el tabaco o el pago por el rescate de la novia durante la celebración del matrimonio, reflejando de esta forma algunas actividades del medio circundante.

También L. S. Vigotski ofrece sus concepciones sobre el significado del juego y su carácter social, en tal sentido expresó: “ Si dirigimos la atención hacia el hombre primitivo vemos que en los juegos de los niños- niñas tiene lugar su preparación profesional para su futura actividad -para la caza, para el reconocimiento de las huellas de los animales, para la guerra- el juego de los niños (as), del hombre contemporáneo, está también dirigido a la futura actividad, pero fundamentalmente a la actividad de carácter social. El niño ve la actividad de los adultos que lo rodean, la imita y la traslada a sus juegos. En el juego asimila las relaciones sociales fundamentales y pasa la escuela de su futuro desarrollo social.

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima



de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

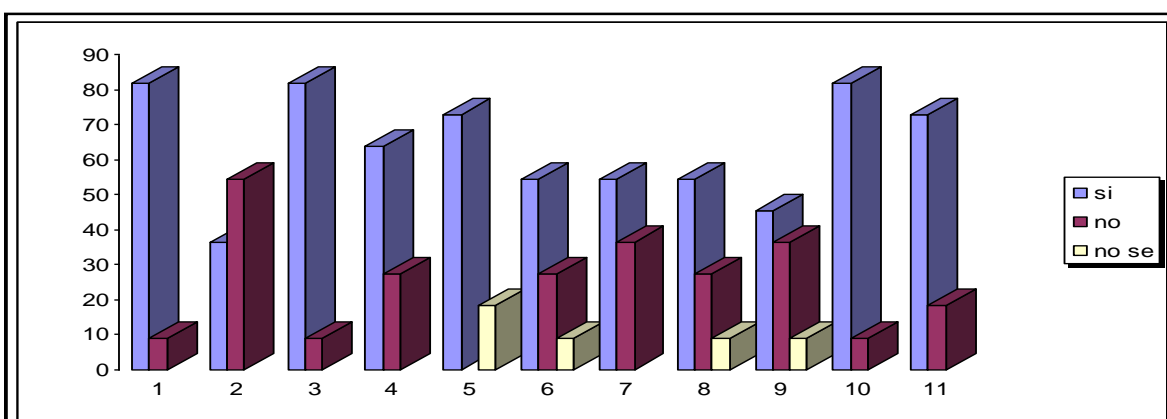
Según Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por Hill (1976), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

## Diagnóstico del estado actual de los conocimientos que poseen los profesores de Educación Física, sobre la aplicación de los juegos para la parte final de la clase en la enseñanza primaria de la escuela “Cira María García”

El siguiente gráfico muestra el resultado del análisis de la encuesta realizada a los profesores de educación física (11 preguntas, ver anexo No1) para diagnosticar el conocimiento sobre el tema estudiado y la necesidad de seleccionar juegos para la parte final de las clases de educación física en la escuela primaria “Cira María García” de Holguín.

Gráfico No1. Resultados de la encuesta a los profesores de educación física.



El 85 % de los profesores coinciden que la realización de juegos para la parte final de las clases de educación física es fundamental para la recuperación de los alumnos después de haber realizado varias actividades en la parte principal de la clase. El 62,5 % están de acuerdo que la utilización de los juegos para la parte final de las clases de educación física posibilita que el alumno llegue a un estado de relajación de cara a las próximas actividades escolares. El 53 % coinciden que es necesaria la planificación de estos juegos en la parte final de las clases de educación física.

## **Selección de los juegos para la parte final de la clase de Educación Física en la enseñanza primaria de la escuela “Cira María García”**

Los juegos pasivos que se realizan al final de las clases con el objetivo de ir disminuyendo las pulsaciones por minutos, estos juegos suelen ser de sensoriales, calmantes y de baja demanda física y motriz.

### **Pelota caliente**

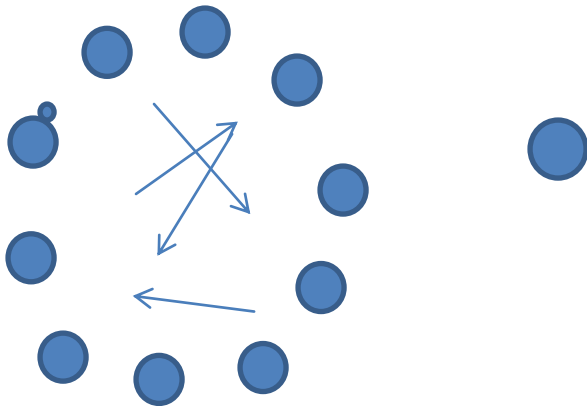
Objetivo: Recuperar al organismo de la carga física.

Material: Pelota de trapo.

Participantes: 25 alumnos.

Organización: Sentados, formando un círculo.

Diagrama



Desarrollo: Un alumno tiene la pelota. Éste dice el nombre de otro y se la pasa, de modo que vaya rodando por el suelo. El último se la enviará al siguiente y así sucesivamente.

Reglas: La pelota siempre debe ir rodando.

Variante: Al alumno que tenga la pelota se le realizará una pregunta sobre el contenido de la clase.

Clasificación: Exterior, colectivo, pasivo.

### Stop

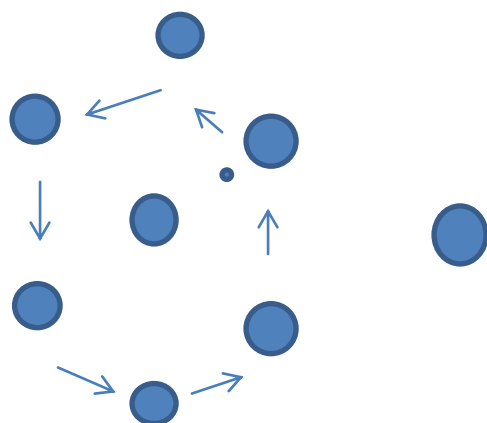
Objetivo: Lograr un estado de relajación.

Material: Pelota de trapo

Participantes: 25 alumnos

Organización: En círculo, un alumno en el centro.

Diagrama



Desarrollo: El que está en el medio dará palmas, y los que se encuentran a su alrededor se irán pasando la pelota al ritmo que esté marcando el que está en el medio. Cuando deje de dar palmas, el que tenga la pelota en ese momento será el siguiente en ponerse en el medio.

Reglas: La pelota no puede caer al suelo.

La pelota no se tira.

Variante: Realizar el juego con dos pelotas.

Clasificación: Exterior, colectivo, pasivo.

## La fotografía

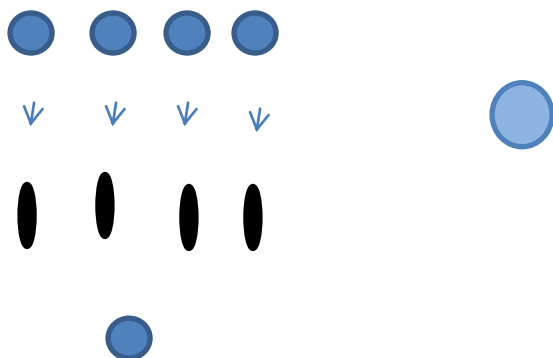
Objetivo: Identificar qué cambios se han producido en la foto.

Material: Conos

Participantes: 25 alumnos.

Organización: Se crean grupos de 5, un estudiante hace de fotógrafo y el resto posa.

Diagrama



Desarrollo: Se crean grupos de 5, un alumno de cada grupo se coloca delante de sus compañeros y hace como si les sacara una foto. Éstos se colocarán como si estuvieran posando. Luego, el que tira la foto se pone de espaldas; mientras, los otros realizan un cambio en la pose y este tendrá que identificar el cambio que se ha producido en la pose.

Reglas: El alumno que tira la foto al darse la espalda no puede virarse mientras los demás cambian las poses.

Variantes: Incrementar el número de cambios posibles.

Clasificación: Exterior, colectivo, pasivo.

## El guardián del balón

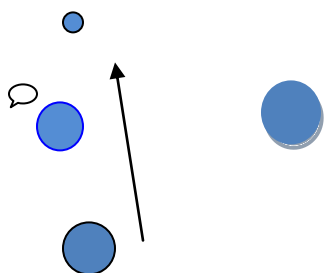
Objetivo: Potenciar la concentración auditiva.

Material: Una pelota y un pañuelo.

Participantes: 25 alumnos.

Organización: Se colocan los alumnos sentados en suelo frente al que esta con los ojos vendados.

Diagrama:



Desarrollo: El profesor coloca a medio metro al que tiene los ojos vendados, un balón, en el sitio que quiera (delante, detrás, lados, etc...). El profesor señalará a un alumno y éste deberá intentar coger el balón sin ser oído. Si lo oyen, el jugador de los ojos vendados deberá decir: "alto ladrón" señalando la dirección de donde viene el "otro". El que consiga coger el balón sin ser oído pasa a ser el guardián. Si no a las tres veces, cambio de vigilante del balón.

Regla: El alumno de los ojos vendados no puede quitarse el pañuelo hasta que no descubra al "ladrón".

Variante: Poner de guardián a dos alumnos.

## Intercepta el balón

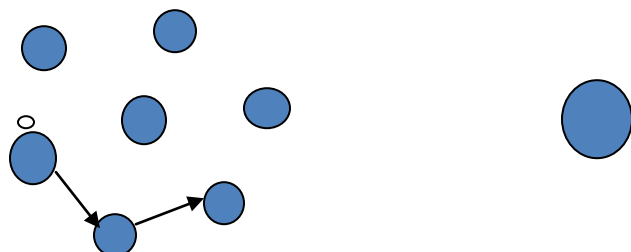
Objetivo: Trabajar la percepción auditiva.

Materia: Una pelota y un pañuelo por grupo.

Participantes: 25 alumnos.

Organización: Grupos en círculo sentados en el suelo.

Diagrama:



Desarrollo: Cada grupo hace un círculo sentados en el suelo, uno con los ojos vendados se coloca en el centro. Éste deberá interceptar un balón que los compañeros se pasarán entre ellos rodando.

Reglas: El balón debe lanzarse siempre por el suelo.

Variante: Más de uno con los ojos vendados, más de una pelota.

## Los oficios

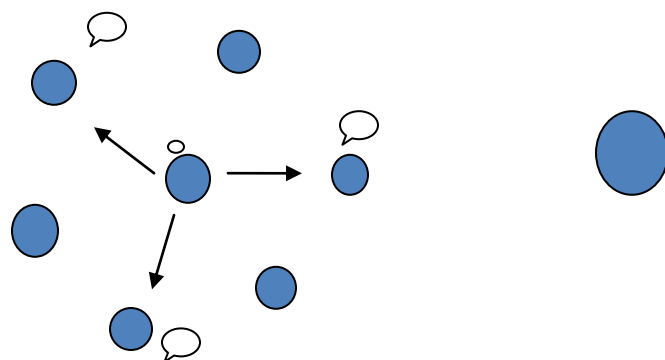
Objetivo: Relajar a los alumnos.

Material: Balón

Participantes: 25 alumnos.

Organización: Grupos en círculos sentados.

Diagrama:



Desarrollo: Se forman varios grupos, cada grupo hace un círculo. Se coloca uno en el medio del círculo que ira pasando el balón a cada uno y estos antes de devolver el balón deberán decir un oficio.

Reglas: Los oficios no se pueden repetir.

Variante: Hablar de frutas, países, animales, etc.

## El asesino

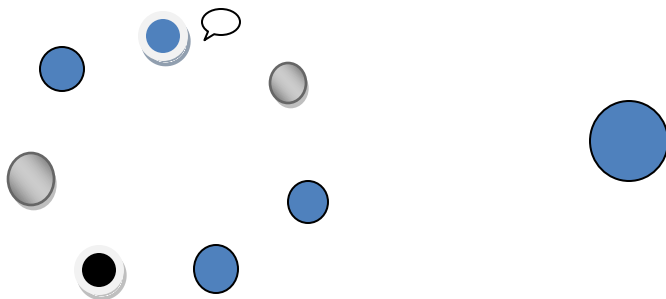
Objetivo: Conseguir una relajación global.

Material: Papel.

Participantes: 25 alumnos

Organización: En círculo y sentados.

Diagrama:



Desarrollo: Un alumno se queda en el centro de pie (policía). Se preparan papeletas, en una de ellas se pone: asesino. Cada niño coge una. El asesino mata a sus víctimas con un guiño de ojos. Los muertos se tumbarán en el suelo. Si el policía descubre al asesino finaliza el juego.

Reglas: Los muertos no pueden delatar al asesino.

Variante: Con dos policías y dos asesinos.



## Gallinita ciega

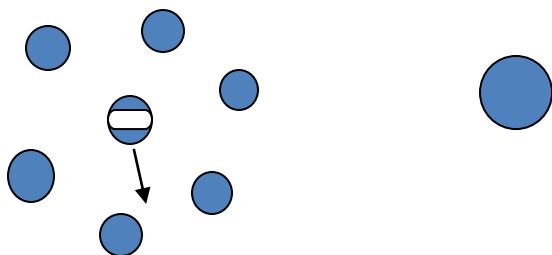
Objetivo: Desarrollar la percepción corporal.

Material: Pañuelo.

Participantes: 25 alumnos.

Organización: Círculo.

Diagrama:



Desarrollo: Los alumnos hacen un círculo. Uno de ellos se le venda los ojos y se coloca en el centro, este dará varias vueltas en el mismo lugar y después se dirigirá hacia los compañeros. Mediante el tacto este debe adivinar de quién se trata. Si lo acierta cambia de rol.

Reglas: El alumno de los ojos vendados no debe quitarse el pañuelo hasta adivinar a su compañero.

Variante: Adivinar mediante voz.

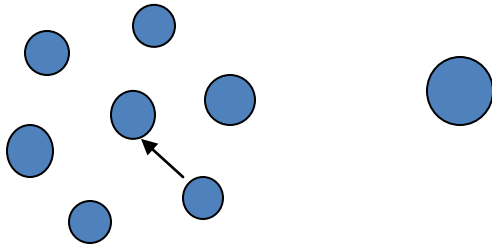
## Lindo animalito.

Objetivo: Desarrollar la autonomía y la autoconfianza.

Participantes: 25 alumnos.

Organización: En círculo y sentados.

Diagrama:



Desarrollo: Un alumno se queda en el centro, uno de los compañeros se acerca y a la vez que lo acaricia deberá decirle: mi precioso y lindo animalito. El que está en el medio debe hacerlo reír, si el compañero se ríe pasa a quedarse en el medio de lo contrario deberá seguir en el centro.

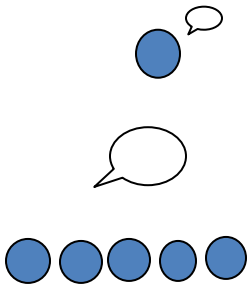
### Traigo cartas

Objetivo: Desarrollar el trabajo en equipo.

Participantes: 25 alumnos.

Organización: Grupos de 5 y sentados.

Diagrama:



Desarrollo: El profesor trae unas cartas con los números de cada equipo, la cual trae algunas preguntas. El profesor dice “traigo cartas”, los alumnos responden “para quién”, de ahí el profesor dice el número de la carta y al equipo que le toque debe responder las preguntas que estarán relacionadas con la clase.

## CONCLUSIONES

Después del análisis realizado se arribaron a las siguientes conclusiones:

1. Los fundamentos teóricos y metodológicos sustentan que los juegos en la parte final de la clase de Educación Física tienen beneficios para lograr la relajación de los alumnos.
2. Durante el diagnóstico realizado a los profesores de Educación Física en la escuela primaria “Cira María García” del municipio Holguín se pudo corroborar la necesidad de proponer juegos para la parte final de la clase de Educación Física.
3. Los juegos seleccionados para la parte final de la clase de Educación Física en la escuela primaria “Cira María García” municipio Holguín son pasivos atendiendo a que son de baja intensidad.

## RECOMENDACIONES

Continuar la validación de la propuesta mediante su aplicación en la práctica en el sector educativo, específicamente en la educación primaria en el segundo ciclo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Basulto, Y., García. M., Mendez. J (2020) Juegos de recuperación para la parte final de las clases de Educación Física. EmásF. Revista Digital de educación Física. <http://redib.org>
- Contreras, O. (2008): El Deporte escolar como generador de ambientes de aprendizajes excelentes. Revista Fuentes, nº 8, pp. 8-20.
- Cortegaza. F, Hernández. P. (sa) La Teoría y Metodología del entrenamiento como ciencia. Universidad de Matanzas.
- Cañizares, J. M., Carbonero, C. (2016) Juegos y deportes populares autóctonos y tradicionales. Editorial Wrnceulen. España.
- Cañizares, J. M., Carbonero, C. (2016) Currículum de educación física en primaria. Editorial Wrnceulen. España.
- Huizinga, J (1984) "Homo Ludens". Madrid: Alianza.
- Muñoz, J.C (2010) La parte final de la sesión de educación física: juegos. EmásF. Revista Digital de educación Física. <http://redib.org>
- Öfele, M. R (2003) El juego y su función integradora en el desarrollo del individuo. Revista electrónica trimestral. Año I No3. Holguín. <http://luz.uho.du.cu>
- Sáenz López Buñuelo, P (1997) Educación Física y su didáctica Manual para el profesos. Sevilla, Editorial Deportivo.
- Watson Brown, H. (2008) Teoría y metodología de los juegos. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.

## ANEXO No1

Universidad de Holguín. Facultad de Cultura Física y el Deporte.

"Manuel Fajardo"

Cuestionario a profesores de educación física.

Profesor (a): se está llevando a cabo una investigación sobre la utilización de los juegos en la parte final de las clases de Educación Física en la educación primaria con el objetivo de seleccionar juegos en la parte final de las clases de Educación Física, de manera que los mismos se correspondan con los criterios modernos o contemporáneos a cerca de la utilización de métodos y estilos de enseñanza para hacer una clase más amena y motivadora. A tal efecto resulta muy importante la objetividad con que respondan este cuestionario. De él se desprenderán una serie de acciones que brindará la posibilidad de superar en este importante tema. Agradecemos de ante mano su colaboración y le solicitamos que sea lo más veraz posible en las respuestas. Este cuestionario es totalmente anónimo sin embargo, en el mismo aparecen datos generales que serán de gran utilidad para la realización de esta investigación.

Datos generales:

Edad _____	Sexo : F ___ M ___	Técnico Medio ___ Licenciado ___ Master ___
Años de trabajo como profesor de Educación Física _____	Años de trabajo en la institución _____	Profesor de: Primer grado ___ Segundo grado ___ Tercer grado ___ Cuarto grado ___ Quinto grado ___ Sexto grado ___
Has recibido cursos de superación sobre juegos Si ___ No ___	Enuncie el nombre del curso en caso de que la respuesta sea positiva.	

En la siguiente tabla se enumeran las siguientes interrogantes que usted debe responder con la mayor honestidad posible. Basta que marque con una cruz en la casilla correspondiente al estado en que se encuentran sus conocimientos sobre la planificación del entrenamiento deportivo por direcciones del rendimiento.

No	Preguntas	Si	No	No Se
1	¿Considera usted que los juegos ayudarían a la realización de las clases de Educación Física?			
2	¿Conoce usted la metodología para la enseñanza de los juegos?			
3	¿Las orientaciones de los programas de educación física tienen su base en los estudios realizados en los últimos años sobre el uso de los juegos en las edades escolares?			
4	¿En sus clases de Educación Física usted utiliza juegos para la parte final de las clases?			
5	¿Considera útil la utilización de juegos para la parte final de las clases?			
6	¿Si usted contara con una planificación de juegos para la parte final de las clases la utilizaría?			
7	¿Cree usted que los juegos para la parte final de las clases de Educación Física ayudarían a la recuperación de los alumnos?			
8	¿Considera que esta forma de recuperación se corresponde con los alumnos de quinto grado?			
9	¿En sus clases de Educación Física usted utiliza juegos como medios para la recuperación d sus alumnos?			
10	¿Considera útil la utilización de juegos para la parte final de las clases en los programas de educación física?			
11	¿Considera que la utilización de los juegos para la parte final de las clases en los programas de educación física contribuirá a la recuperación adecuada de los escolares?			

## OPINIÓN DEL TUTOR.

**TÍTULO:** “Juegos para la parte final de las clases de Educación Física contemporáneas en la enseñanza primaria”.

**AUTOR:** Estudiante Robin Ernesto Cortina Saburit.

Tutores: M.Sc Marcelina Consuegra Pino. Profesora Auxiliar.

M.Sc Omar Delis Prades. Profesor Asistente.

El trabajo de diploma titulado “Juegos para la parte final de las clases de Educación Física contemporáneas en la enseñanza primaria” está avalado por la actualidad de la temática tratada para satisfacer la necesidad que tiene el Sistema Nacional de Educación en general y la disciplina de Educación Física en particular de contar con una herramienta para el perfeccionamiento de las clases de Educación Física contemporáneas, mediante la propuesta de juegos para la parte final de las clases, de manera que se logre un proceso de recuperación adecuado en los estudiantes.

Es por ello que la presente investigación se considera de una elevada pertinencia, debido a que trata una problemática de actualidad, además de contribuir a resolver un problema profesional.

Para acometer el proyecto de investigación, se planificó un cronograma de actividades acelerado, el cual fue cumplido por el autor con elevada independencia, responsabilidad y constancia, cumpliendo por nuestra parte sólo la labor de orientadores y facilitadores del proceso investigativo.

En tal sentido logró integrar con alta calidad, los conocimientos y experiencias adquiridos durante su estancia en nuestra institución como estudiante del curso por regular diurno.

El diplomante desde que se acercó con la idea inicial del problema, fue desarrollando la investigación de forma sistemática y constante, mostrando hoy una adecuada correspondencia entre sus partes, una estructura metodológica adecuada y clara expresión en los criterios emitidos. Expone una adecuada selección de los contenidos propuestos que denotan seriedad y profundidad en el proceso investigativo. Lo



anteriormente expuesto le ha permitido lograr un alto dominio de su propuesta, al punto en que hoy podemos afirmar que exhibe condiciones excepcionales para continuar desempeñándose en la bella labor de ser un profesional de la Educación Física y el Deporte.

Por lo anteriormente expuesto, solicitamos al respetable tribunal que sea valorada como válida la investigación defendida para optar por el título de Licenciado en Cultura Física, con una calificación acorde con la calidad exhibida, la magnitud científica del trabajo, la calidad de la exposición que hemos presenciado, la pertinencia de sus respuestas y el grado de independencia, seriedad y responsabilidad asumidas por el aspirante.

M.Sc Marcelina Consuegra Pino. Profesora Auxiliar.

M.Sc Omar Delis Prades. Profesor Asistente.