

Juegos para la parte principal de la clase de Educación Física en la educación secundaria

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

Autor: Yoan Orlando Sánchez Almaguer.

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

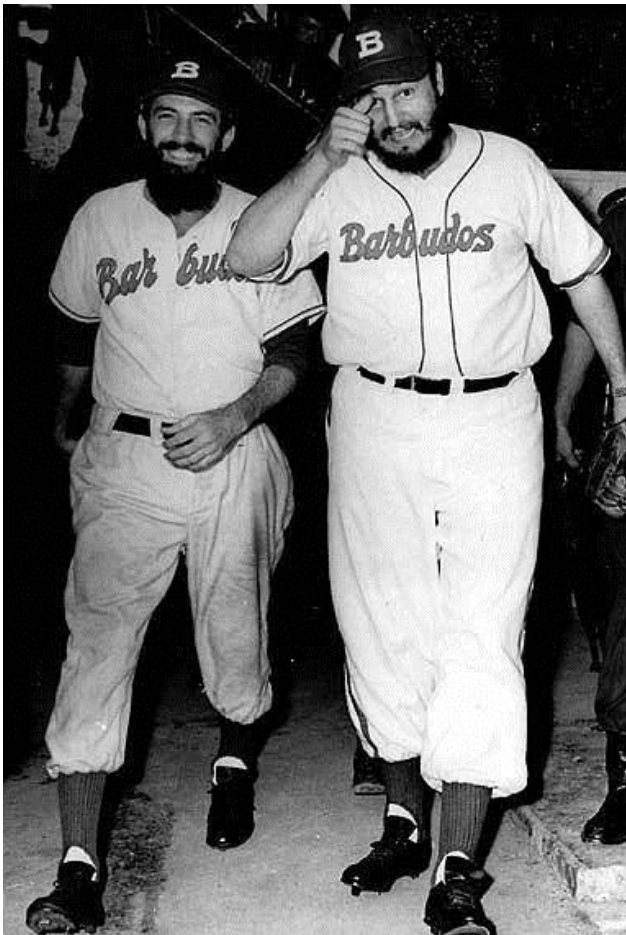
M.Sc Omar Delis Prades. Profesor Asistente.

Holguín

Año: 2022



PENSAMIENTO



Lo que gastemos en deporte y en Educación Física tenga la más completa seguridad de lo que ahorramos en gastos de salud pública y lo ganamos en bienestar y prolongación de la vida de los ciudadanos...

Fidel Castro Ruz.

Síntesis

En la investigación se proponen juegos para la parte principal de la clase de Educación Física. Se trabajó en la escuela secundaria básica “Lidia Doce Sánchez” del municipio Holguín, en el 7mo grado. Para ello se realizaron encuestas a profesores de la educación física con el objetivo de ofrecer una vía de solución al problema expresado, a partir de la elaboración de actividades docentes teniendo en cuenta diversos juegos que utiliza el profesor desde el proceso de dirección en la Educación Física, los que dan lugar a la atención al desarrollo de un aprendizaje desarrollador. Se puede evidenciar, mediante los métodos prácticos la necesidad de incidir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de manera que se logre una transformación en la motivación, creatividad y aceptación.

Synthesis

Games are intended to the principal part on the order of Physical Education in investigation. Worked to him Holguín, in the 7mo Fights twelve Sánchez of the municipality at the basic high school grade. Opinion polls to educational professors physical for the sake of offering a road of solution to the problem expressed, as from the elaboration of teaching activities taking various games into account that you utilize the professor from the process of address in Physical Education, the ones that give place to the attention to the development of a learning developer came true for it. The students' learning so that you get a transformation in motivation, creativity and approval can evidence, by means of the rules of thumb the need to have an effect on the process of teaching itself.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	
Situación problemática.	
Problema científico.	
Objetivo.	
Preguntas científicas.	
Tareas de investigación.	
Métodos.	
Población y muestra.	
DESARROLLO	
CONCLUSIONES	
BIBLIOGRAFÍA	

FUNDAMENTACIÓN

El juego fue utilizado por el hombre en la edad primitiva para el desarrollo físico, en la religión, en la recreación y con fines guerreros, con relación al origen de los juegos podemos decir que se pierde en la historia al no poder precisar el tiempo. A través de los diversos períodos históricos, muchos autores de diferentes países, observando el juego han tratado de aclarar el origen de esta interesante actividad, no obstante aún existen algunos puntos de vista que se encuentran en análisis y discusión.

Cuando se analiza las clases de Educación Física según la práctica físico-deportiva, se comprueba que los que practican o han practicado con anterioridad encuentran las clases de Educación Física más fáciles, más motivantes, más útiles y suficientes que los no practicantes. Igualmente perciben que el profesor les anima hacia la práctica extraescolar.

Sin embargo, los juegos dentro de las clases de Educación Física juegan un papel primordial para el logro de una motivación alta de los estudiantes. Los juegos en la adolescencia son clave para el desarrollo personal de los jóvenes y traen consigo innumerables beneficios tales como el desarrollo de capacidades y cualidades físicas, combina placer, implicación y experiencia, además potencia la autoestima, amplía las relaciones interpersonales y es una fuente de aprendizaje y desarrollo de valores sociales y personales.

El juego permite a los adolescentes ser activos y creativos, además de aprender de sus errores e ir más allá de sus límites, tanto a nivel físico como mental. En la adolescencia los juegos son una excelente herramienta para fomentar y desarrollar la creatividad.

Antecedentes investigativos.

Almaguer, D. (2010) En su trabajo “juegos predeportivos para favorecer el desarrollo de la capacidad física resistencia en las clases de educación física” concluyen los resultados alcanzados permiten asegurar la validez y efectividad de las habilidades propuestas en las variantes de juegos predeportivos.

Rosabal, Y. (2012) en su estudio “Los juegos predeportivos una herramienta para el desarrollo de las habilidades motrices deportivas en el atletismo en las secundarias básicas” aplicaron juegos predeportivos para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices deportivas del Atletismo, de los estudiantes de 7mo y 8vo grados.

Durante observaciones realizadas en el período de la práctica laboral en la secundaria básica “Lidia Doce Sánchez” del municipio Holguín se detectó la siguiente:

Situación problemática: Insuficiente utilización de los juegos para la parte principal en las clases de Educación Física contemporáneas, para lograr un aprendizaje desarrollador dentro de las tendencias actuales en la Secundaria Básica “Lidia Doce ” del municipio Holguín

Problema científico: ¿Cómo contribuir a las clases de Educación Física contemporánea en la Secundaria Básica “Lidia Doce” del municipio Holguín?

Objetivo: Recopilar juegos para la parte principal de la clase de Educación Física contemporáneas en la Secundaria Básica “Lidia Doce” del municipio Holguín

Preguntas Científicas:

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan los juegos en la parte principal 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 principal de la clase de Educación Física en la Secundaria Básica “Lidia Doce” del municipio Holguín?
3. ¿Cuáles juegos seleccionar para la parte principal de la clase de Educación Física en la Secundaria Básica “Lidia Doce” del municipio Holguín?

Tareas científicas:

1. Determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan los juegos en la parte principal de la clase de Educación Física.
2. Diagnóstico del estado actual de los conocimientos que poseen los profesores de Educación Física, sobre la aplicación de los juegos para la parte principal de la clase de Educación Física en la Secundaria Básica “Lidia Doce” del municipio Holguín
3. Selección de los juegos para la parte principal de la clase de Educación Física en la Secundaria Básica “Lidia Doce” del municipio Holguín

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 principal 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 principal de la clase de Educación Física.

De nivel empírico.

Encuesta: permitió el estudio diagnóstico sobre el nivel de conocimiento de los profesores de educación física del tema de investigación

Análisis de fuentes de información: Se utilizó para recoger los contenidos y criterios de los programas de educación física y las orientaciones metodológicas

Triangulación:

Estadísticos matemáticos

Estadística descriptiva

Población y muestra: Cuenta con una población de 115 alumno de la Secundaria Básica “Lidia Doce” del municipio Holguín y se trabajó con una muestra de 30 alumnos del 7mo grado, seleccionada de forma intencional, el 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 principal de la clase de Educación Física

De los autores que hacen referencia al juego, podemos encontrar la definición que ofrece Huizinga, J. (1972), que lo considera “como una acción o actividad voluntaria que se realiza dentro de unos límites fijados en el tiempo y en el espacio que sigue una regla libremente aceptada, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente a lo que se es en la vida corriente”

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.

Watson, H. (2008) explica que en la parte principal de la clase en dependencia de la edad se podrá incluir juegos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas utilitarias o auto locomotrices, juegos predeportivos y deportivos para la enseñanza, ejercitación o perfeccionamiento de elementos deportivas además de los ejercicios fundamentales que se aplican al final de la parte principal

Según Arroyo. M.A. (2010) para la parte principal de la clase se deben seleccionar los juegos, según los objetivos que busque conseguir, de las instalaciones disponibles, de las características de su alumnado, del material y de las condiciones climatológicas que

se le presenten. Establecer la duración e intensidad aproximadas del juego a llevar a cabo. Proponer el juego de una manera no directiva, motivante y atractiva. En ocasiones, el maestro/a debe intervenir como uno más del juego, con el objetivo de estimular y mantener la estimulación del alumnado hacia la práctica del juego.

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 (1986, 375) define el 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.

Spencer, H. (1973, 13) 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.

Jacques, G. (1973, 13) lo conceptualiza sobre bases psicológicas como: “La actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un

obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo al aumentar su personalidad, lo sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.”

En este concepto se observa una posición pragmática del juego al considerar la esencia de este en el placer moral del triunfo, obviando el placer que entraña el juego por sus potencialidades intrínsecas independiente del resultado competitivo.

Otra definición sobre juego la expresa Öfele, María. R. “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.

Igualmente se pueden hallar puntos en común que se pueden encontrar prácticamente en casi todas las expresiones lúdicas. Se podría sintetizar de alguna manera que es un fenómeno, una actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene reglas propias y se desarrolla en un "como sí". Otro aspecto importante

es la libertad, entendida la misma desde una actividad "libremente" aceptada, libertad en tanto y en cuanto el jugador elige jugar o no, y elige el tema y material de juego.

Tanto el "como sí", como la libertad, fueron aspectos cuestionados por otros investigadores más modernos. Algunos de ellos postulan al respecto que mientras el niño está jugando y en su juego transformó objetos de la realidad en objetos de fantasía estos últimos "son" estos otros objetos con su significación real para el mismo.

De cualquier manera, más allá de estos cuestionamientos de algunos autores, las diferentes definiciones del juego coinciden en los aspectos arriba mencionados. Fritz citado por María Regina Öfele 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."

María Regina Öfele 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."

Como se aprecia las diferencias se basan también desde el ángulo en que se esté estudiando el fenómeno lúdico. Así por ejemplo, desde el estudio antropológico "el juego es una actividad en la que no sólo se proyectan cosmovisiones colectivas bien establecidas, sino que además, refiere a otros mundos posibles en lo simbólico, expresivo e imaginario", como lo expresa Ana María Dupey en su publicación (Dupey, 1998). Así para la psicología evolutiva el juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del niño que se manifiesta en las diferentes formas de expresión lúdica. Para el psicoanálisis el juego es una instancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, entre principio de realidad y principio de placer. (48,2)

Según la bibliografía consultada puede inferirse que la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos. Para la fenomenología el juego es un fenómeno original, poniendo el acento en el carácter libre de objetivo del juego. Estos son algunos ejemplos de las diferentes ópticas en que se pueden encontrar los análisis sobre este fenómeno. Las teorías más antiguas con algunos de sus autores como Spencer, Lazarus, Groos, y otros, dan cuenta también de la importancia que ha tenido el juego en el pasado siendo objeto de estudio de tantos investigadores.

Pero investigaciones históricas sobre el juego y los juguetes, muestran aún más la significación que este fenómeno aporta al hombre, a la sociedad y a la cultura. Se han encontrado elementos referidos al juego y a los juguetes de tiempos muy antiguos, incluso desde antes de Cristo. Elementos que refieren diferentes simbologías e importancia para el hombre en dichas épocas. Así por ejemplo se han encontrado tableros de juego en las sepulturas de reyes de la época del 2500 a.c. (Glönnegger, 1996)

El hecho de haber encontrado numerosos juegos en tumbas de altas personalidades, por ejemplo, hace referencia a que se les daba a los muertos como entretenimiento y esparcimiento en el viaje al más allá (Glönnegger, 1996). A través de los diferentes estudios y análisis históricos se pueden ver las diferentes dimensiones y grados de importancia sociocultural por las que atraviesa el juego (y los juguetes), así como también las manifestaciones y expresiones lúdicas diversas en cada una de las épocas desde la antigüedad hasta la actualidad.

La importancia del juego en diferentes sectores sociales y épocas, ha tomado tal envergadura, que hasta hubo juegos que han sido prohibidos por las autoridades que gobernaban. Así por ejemplo, en Viena, Austria, en el año 1764 se publicó una prohibición de todos los juegos de azar sin excepción, los juegos detrás de puertas cerradas y juegos luego de las 9.00 horas de la noche, y juegos con apuestas (Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego, 1995).

Otro ejemplo es la Prohibición de juegos de suerte y envite en el Virreinato del Perú en el siglo XVII, donde también se prohibían juegos a todas las personas sin excepción (Dupey, 1998). La Edad Media se caracterizó justamente por el auge de los juegos de azar, por lo que las prohibiciones han comenzado a surgir con mayor notoriedad en dicha época, aunque no exclusivamente.

De cualquier manera si de prohibiciones de juego se trata, no hay que remontarse únicamente al pasado. Hoy día y especialmente en instituciones educativas también encontramos prohibiciones de juegos, y no precisamente de juegos de azar. Si bien por un lado se ponderan las bondades del juego y especialmente de los juegos infantiles, por el otro, encontraremos una serie de juegos prohibidos. Al respecto Pavía, quien investiga en el sur de la Argentina el juego popular en los patios escribe: "... muchos maestros consultados por nosotros sostienen que en sus escuelas 'no existen juegos prohibidos'. Admiten sí, restricciones en ciertas actividades, generalmente fundadas en razones de seguridad e higiene.

Sus alumnos, en cambio, suelen recitar con total seguridad la lista de juegos no permitidos en la escuela. La única y esencial diferencia radica aquí en que para los chicos, esos que están prohibidos son sin lugar a dudas, juegos; mientras que para los maestros eso que está prohibido lo está, precisamente, porque desde su óptica no son juegos. 'En mi escuela –textual- no hay juegos prohibidos y lo que está prohibido no son juegos'" (Pavía, 1994). (48,3)

No obstante, hubo otros juegos que, si bien se jugaban también por dinero, eran – contrariamente a las prohibiciones arriba mencionadas, recomendados por médicos, por ejemplo, como es el caso del juego de billar. Bauer en su trabajo de investigación sobre WA. Mozart cita al respecto: "El juego de billar era también, ya en el siglo XVII, una combinación ideal de un juego corporal, de un juego de concentración" (...) "Como juego corporal se presta (...) adecuadamente para ofrecer al cuerpo algo de movimiento y una múltiple ocupación, extensión, trabajo muscular, también por el frecuente caminar, levantarse y sentarse" (Bauer, 1996). (48,3)

Por estas razones es que el juego siempre ha sido objeto de estudio para todos los científicos ya que proporciona numerosas cualidades en los que lo practican, además se hace difícil hacer una valoración única de las posibilidades que brinda a la humanidad.

El juego es fundamental para el desarrollo de capacidades y cualidades. Dependiendo del tipo de juego, puede favorecer el desarrollo de facultades como la comprensión de las instrucciones, la memorización, la estructuración de la acción, la anticipación y el

desarrollo de estrategias. Además, jugar también permite aprender a aceptar los fallos. Para la mayoría de los adolescentes, la derrota en el juego sirve para aprender a descubrir que el fracaso es parte de la experiencia humana y que el mundo no se derrumba cuando esto sucede.

Potencia la autoestima, el juego combina placer, implicación y experiencia. Por ello, es una fuente de aprendizaje que contribuye al desarrollo del individuo y a sus habilidades personales. Del mismo modo, ofrece la posibilidad de tomar decisiones y asumir responsabilidades. Todo esto refuerza la autoestima de los adolescentes, en un momento en el cual deben gestionar sus acciones y tomar decisiones. Las victorias, e incluso las derrotas, reforzarán el amor propio de los adolescentes.

Amplía las relaciones sociales, estos juegos se hacen a través del trabajo en equipo, el respeto, la aceptación de normas y la cooperación. Puede servir para reducir conductas de riesgo tales como violencia, abusos, consumo de sustancias, sexualidad precoz y embarazos no deseados, obesidad, etc. Fomenta la imaginación y la creatividad. Produce una evasión en la vida, necesaria para mantener un equilibrio emocional y afectivo. Aporta alegría, placer y satisfacción.

El juego es una fuente de aprendizaje y desarrollo de valores sociales y personales como el respeto, la perseverancia, solidaridad, competitividad, cooperación, trabajo en equipo, convivencia, compañerismo, diversión, retos personales, deportividad y juego limpio, humildad, obediencia entre otros. Además posibilita desarrollar habilidades personales y sociales. Mejora el conocimiento de uno mismo.

En la adolescencia los juegos son una excelente herramienta para fomentar y desarrollar la creatividad de los jóvenes, muchos de ellos requieren habilidades imaginativas y creativas para superar los obstáculos, aprender de sus errores e ir más allá de sus límites, tanto a nivel físico como mental. De esta manera, aprenden como incorporar este tipo de pensamientos creativos en sus vidas.

La principal característica que define al juego es la diversión. Para los adolescentes debe ser un momento de placer, en el que disfruten con otras personas y su entorno, y que se base en una experiencia de libertad. ¡Solo así aprovecharán completamente el aprendizaje del juego! Permitiendo que aprendan y se diviertan, mientras utilizan los juegos como medio para distraerse y crecer a nivel personal.

La utilización de los juegos en la clase de Educación Física tiene beneficios para el aprendizaje, aparecen reflejados los planos emocional, psicológico, físico y motriz, cognitivo y social. Además, es una útil herramienta en el terreno deportivo, porque los adolescentes son más susceptibles de adquirir conocimientos si lo hacen jugando, desarrollan su creatividad, aprenden a relacionarse con los demás, conocen el entorno e interactúan con él, exploran la realidad y la imaginan, aprenden a respetar normas, dan rienda suelta a su curiosidad, ganan autoconfianza, mejoran su manejo del lenguaje, aprenden a organizar y tomar decisiones.

El juego también es un instrumento que sirve para transmitir la cultura y las tradiciones, así como para estrechar los vínculos intrafamiliares. Fomentar el juego en familia es muy positivo para las relaciones intergeneracionales y también para la afectividad.

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.

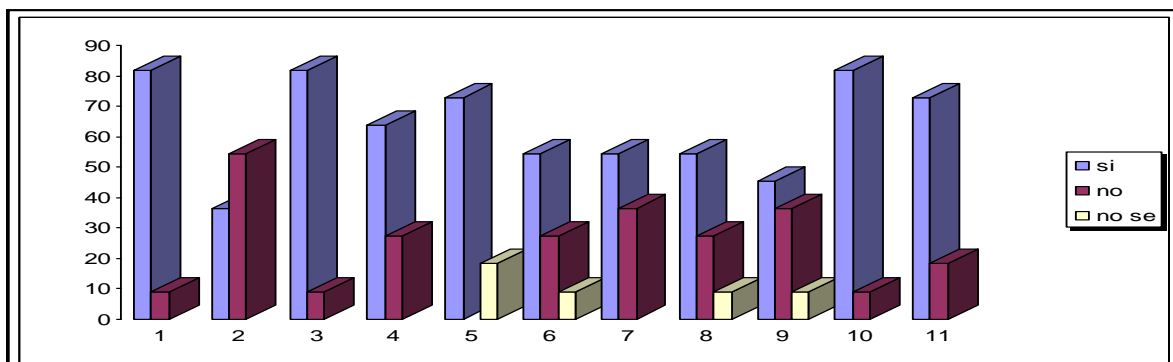
Los juegos ocupan un lugar principal por su contribución adecuada al alto grado de educación a la juventud culta, vigorosa y físicamente sana. Su gran valor biológico y pedagógico ha convertido al juego en un medio indispensable, para la formación de la personalidad de nuestros educandos. En los planes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

Diagnóstico del estado actual de los conocimientos que poseen los profesores de Educación Física, sobre la aplicación de los juegos para la parte principal de la clase de Educación Física en la Secundaria Básica “Lidia Doce” del municipio Holguín.

Con el objetivo de diagnosticar el nivel de conocimiento de los profesores de educación física sobre la aplicación de los juegos en la parte principal de la clase, se realizó una encuesta de once preguntas (ver anexo No1). El gráfico a continuación (gráfico No1) refleja el resultado de la encuesta.

Gráfico No1. Resultados de la encuesta realizadas a los profesores de educación física de la secundaria básica “Lidia Doce Sánchez”



El gráfico a continuación muestra el resultado del análisis de la encuesta realizada a los profesores de educación física (11 preguntas, ver anexo No) para diagnosticar el nivel de conocimiento sobre el tema estudiado y la necesidad de seleccionar juegos para la parte principal de la clase en la secundaria básica “Lidia Doce Sánchez” de Holguín.

El 83,5 % de los profesores coinciden que una selección de juegos para la parte principal de la clase ayudaría a la práctica deportiva en la parte principal de la clase, ese mismo porcentaje coinciden que los juegos permiten organizar mejor la parte principal de la clase. El 62,3 % concuerdan que la utilización del juego en la parte principal de la clase posibilita poner en práctica todo el contenido específico de las habilidades y capacidades. El 55,5 % coinciden que si contaran con una selección de juegos en la parte principal de la clase, los deportistas tuvieran un mayor desarrollo físico motor.

Selección de los juegos para la parte principal de la clase de Educación Física en la Secundaria Básica “Lidia Doce” del municipio Holguín.

Los juegos pre deportivos o pre deportes son una actividad física intermedia entre el juego y la práctica deportiva, ya que presentan dinámicas similares a las del deporte, pero mucho más simples y menos competitivas. Este tipo de juegos fortalecen las destrezas y habilidades necesarias en la práctica misma del deporte, por eso se llaman pre deportivos (o sea, “antes del deporte”).

Los juegos predeportivos son comunes en la educación física durante las etapas infantiles. Son una manera de fortalecer las capacidades motrices básicas y desarrollar tanto la capacidad física como social, en preparación para lo que más adelante harán

las prácticas deportivas plenas. Sin embargo, los juegos pre deportivos no son menos importantes: son un complemento de la actividad deportiva y pueden realizarse también a manera de calentamiento o práctica.

Por otro lado, los pres deportes se pueden clasificar en:

Juegos pre deportivos generales, cuando sirven para ejercitar y desarrollar las capacidades físicas en general, sin hacer foco en ningún tipo de talentos en específico.

Juegos pre deportivos específicos, cuando sirven para ejercitar y desarrollar una serie de talentos puntuales, necesarios para la práctica de un deporte específico.

Puede servirte: Gimnasia.

Características de los juegos pre deportivos

Los juegos pre deportivos se caracterizan por lo siguiente:

Son mucho más simples y rápidos que los deportes mismos, pero contienen dinámicas físicas muy similares.

Fomentan la adquisición de destrezas, de las reglas de juego y del espíritu deportivo.

Por eso suelen emplearse con fines de iniciación deportiva.

Permiten el calentamiento y la preparación muscular a quienes ya practican el deporte.

Pueden ser más o menos simples, y tener dinámicas competitivas o colaborativas.

Juego número 1

Nombre: Balón contra la pared

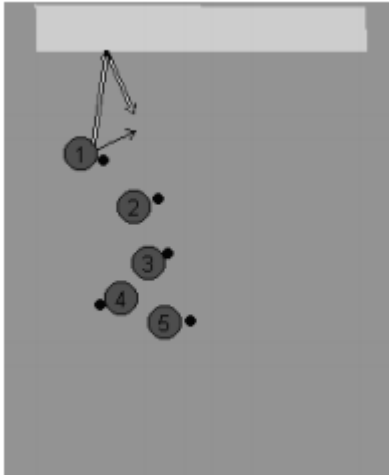
Objetivo: Que los estudiantes sean capaces de ejercitar la fuerza de brazos o piernas, haciendo énfasis en la perseverancia

Material: Un balón por jugador

Participantes: Tanto como se pueda

Organización: Formados en Hilera a una distancia de 1m

Diagrama:



Desarrollo: Los jugadores se sitúan en una línea imaginaria (1m de distancia). A una señal empieza a lanzar el balón contra la pared y lo debe coger antes de que bote. Si lo consigue da un paso atrás y así sucesivamente hasta que se le caiga. Gana el jugador que más lejos llegue.

Reglas: El jugador debe esperar la señal para lanzar la pelota.

Variante: Se puede hacer por parejas, tríos siendo eliminados los que se les caiga el balón. 2. Cambiar el balón y el modo de golpeo, para fútbol, balonmano, voleibol, tenis. 3. Dependiendo de la distancia, se puede introducir que el balón pueda golpear en el suelo una vez, dos

Terreno: Campo liso con una pared

Duración: Gana el jugador que más lejos llegue

Deporte: Se puede aplicar a cualquier deporte que necesite golpear un balón o pelota, dependiendo del golpeo sirve para uno o para otro.

Juego número 2

Nombre: Balón en círculos

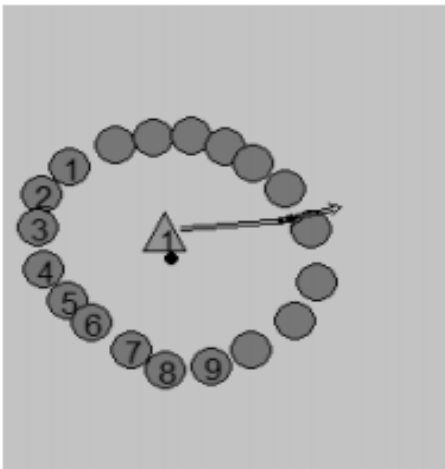
Objetivo: Trabajar la resistencia a través de juegos dinámicos

Materiales: Un balón

Participantes: Tantos como se pueda.

Organización: Formados en círculo

Diagrama:



Desarrollo: Se colocan todos los jugadores cogidos de la mano y formados en círculos, se coloca un jugador con el balón. El jugador del centro intenta sacar el balón fuera del círculo, lo que solo se le permite con la mano, y a menor altura de las manos de los otros jugadores; lo puede sacar por debajo de las piernas o por el espacio que hay entre los jugadores. EL que se deja pasar el balón por debajo o por su derecha, se suelta y pasa al centro y el del centro pasa a ocupar su lugar

Reglas: No se debe lanzar el balón con demasiada fuerza y los tiros se deben de realizar hacia abajo

Variantes: Se puede cambiar el tamaño de la pelota

Terreno: Campo amplio y liso.

Duración: Se juega a un tiempo determinado, ganando el jugador que no haya pasado por el centro

Deporte: Se puede aplicar a cualquier deporte, que se utilice lanzamientos con la mano.

Juego número 3

Nombre: Balón y números

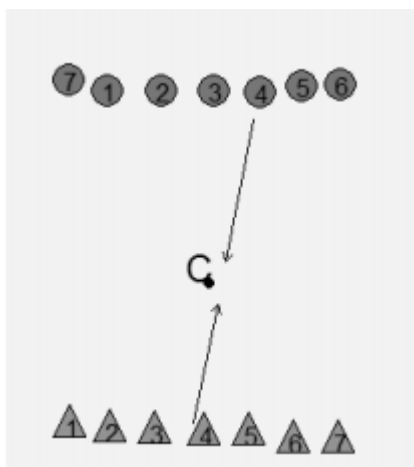
Objetivo: Trabajar la rapidez de reacción a través de una señal

Materiales: Un balón

Participantes: Tanto como se quieran

Organización: Formados en dos hileras

Diagrama



Desarrollo: Los equipos numerados y enfrentados cara a cara. En el centro el animador con el balón. El profesor lanza al aire el balón, diciendo un número (o varios números),

y los jugadores que posean el número dicho, tratarán de cogerlo. El que lo coja antes elimina al otro.

Reglas: Si el que coge el balón, no es el número que dijo el profesor, se descalifica

Variantes: Punteando a los equipos: coger el balón en el aire puntúa más que cogerlo en tierra, más puntos cuanto menos bote dé, etc.

Terreno: Campo amplio y liso

Duración: Indefinido

Deportes: Se puede aplicar a cualquier deporte, como calentamiento.

Juego número 4

Nombre: Golpea con el interior del pies

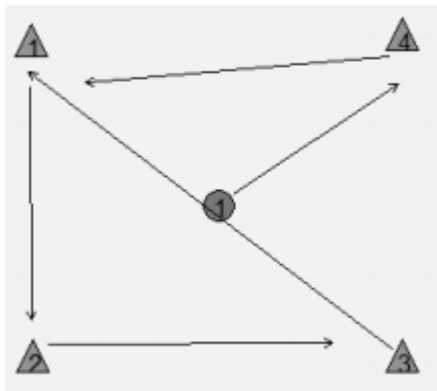
Objetivo: Trabajar el golpeo con el interior del pies a través de ejercicios rápidos

Materiales: Cuatro balones

Participantes: Cinco participantes

Organización: Dispersion, ubicados en forma de cuadrado con un estudiante en el medio.

Diagrama:



Desarrollo: Cuatro jugadores se sitúan en las respectivas esquinas con un balón, el otro se sitúa libremente en el espacio. El jugador que está en el centro intenta ocupar la plaza de uno de sus compañeros cuando estos cambian de sitio. Estos deberán cambiar de sitio golpeando el balón con el interior del pie. El jugador que se queda sin plaza entonces a ocupar el lugar del jugador libre.

Reglas: Es obligatorio al cambiar de sitio golpear el balón con el interior del pies, el no hacerlo, ese jugador irá al medio.

Variantes: 1. Se puede cambiar de un balón de fútbol a uno de baloncesto y trabajar el drible. 2. Se puede realizar sin balón. 3. Se deberá ir siempre a la esquina que está al frente de ti, no a la que el deportista quiera ir.

Terreno: Campo liso y delimitado, donde se señalen cuatro esquinas

Duración: Indefinido

Deportes: Se puede aplicar a cualquier deporte, como calentamiento si se juega con las variantes a cualquier deporte en el que se bote el balón, lo conduzca con el pie o con cualquier otro objeto.

Juego número 5

Nombre: Lucha a tirones

Objetivo: Realizar la fuerza de brazos y piernas a través de juegos

Materiales: Un silbato

Participantes: Grupos de 2 a 4 jugadores

Organización: Dispersos.

Diagrama:



Desarrollo: Cada jugador intenta tirar a su compañero hacia sí, hasta conseguir que pase por encima de la línea que tiene detrás de él

Reglas: No se puede tirar a su compañero antes del sonido del silbato, no se pueden salir del terreno marcado.

Variantes: 1. Los jugadores se cogen de ambas manos con un ayudante detrás de ellos. 2. Los jugadores se colocan de espaldas y se cogen de ambas manos.

Terreno: Colchón donde los jugadores no se puedan hacer daño en caso de caídas.

Duración: Hasta que un jugador pase la línea.

Deportes: Este juego se puede trabajar en el atletismo como una manera para ganar fuerzas en brazos y piernas.

Juego número 6

Nombre: Persecución por meses

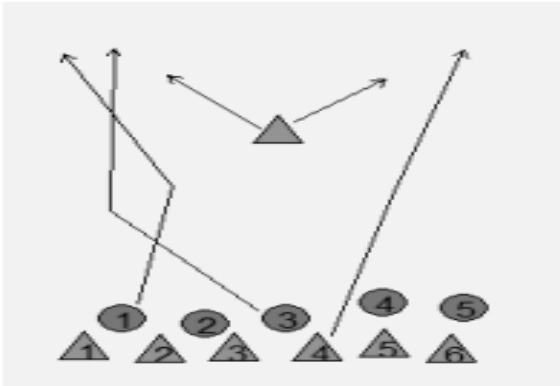
Objetivo: Realizar el drible a través de ejercicios

Materiales: La cantidad de balones que se necesitan

Participantes: Tantos como se quiera

Organización: Formados en 1 hilera

Diagrama:



Desarrollo: Jugadores colocados en la línea de fondo con balón. Uno de ellos se colocara en la línea central y será el cazador. Este dirá un nombre de un mes y todos los nacidos en dicho mes deberán cruzar al otro lado driblando el balón sin que el cazador los atrape, el que sea atrapado es eliminado. Al llegar todos a la línea de fondo se comienza de nuevo hacia el otro lado

Reglas: El jugador que se salga de los límites será eliminado.

Variantes: 1. Se puede realizar el juego sin balón y trabajar la velocidad. 2. Se puede cambiar el deporte y la habilidad. Ejemplo cambiar el balón de baloncesto por uno de fútbol y trabajar el golpeo con el interior del pie. 3. Cambiar el nombre de los meses por signo del zodiaco o iniciales de los nombres.

Terreno: Campo amplio liso y determinado

Duración: Se juega hasta que todos los jugadores sean eliminados

Deporte: Se puede aplicar a cualquier deporte, como calentamiento si se juega con las variantes a cualquier deporte en el que se bote el balón, lo conduzca con el pie o con cualquier otro objeto.

Juego número 7

Nombre: Anota el que mas

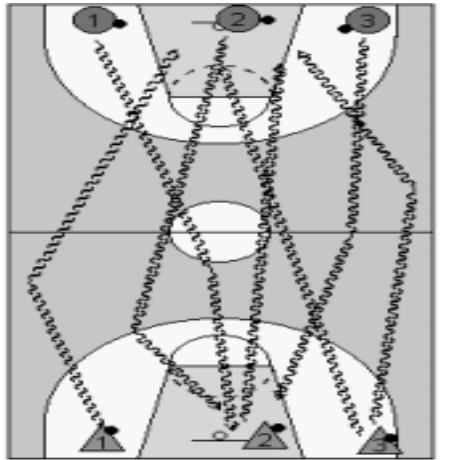
Objetivo: Trabajar el tiro el aro en movimiento después del drible a través de ejercicios

Materiales: Un balón de baloncesto por jugador

Participantes: Tantos como se quiera

Organización: Ubicados en 3 filas en cada línea de fondo

Diagrama:



Desarrollo: Al sonido del silbato los primeros jugadores de cada fila salen en bote hacia la otra cancha para realizar el tiro al aro en movimiento después del drible. Las pelotas se le entregaran al primero que queda frente de su fila y así sucesivamente.

Reglas: Se debe salir al sonido del silbato y es obligatorio driblar y realizar el tiro al aro en movimiento después de drible.

Variantes: Realizar el mismo ejercicio pero con un balón de futbol

Terreno: Campo de baloncesto

Duración: Tiempo determinado, ganando la fila que más puntos anote en dicho tiempo.

Deporte: Se puede aplicar en cualquier deporte, como calentamiento. Si se juega con las variantes dependiendo del balón y del gesto que se trabaje vendrá para un deporte u otro.

Juego número 8

Nombre: Balón tocado

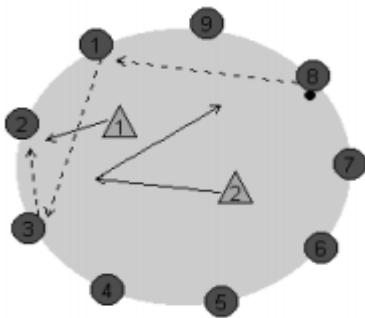
Objetivo: Realizar el pase a través de juegos

Materiales: Un balón

Participantes: Tantos jugadores como se pueda

Organización: Ubicados en círculos

Diagrama:



Desarrollo: En círculo con dos jugadores en el centro. Los jugadores del círculo se realizan pases entre ellos y los jugadores de adentro deberán tocar el balón.

Reglas: El jugador que tenga balón solo puede pasar a la derecha o izquierda sin saltarse a un jugador. El que pase mal o reciba mal se cambia por uno que este adentro.

Variantes: Se puede variar la forma del pase con la mano con el pie o con otra parte del cuerpo.

Terreno: Campo liso.

Duración: Indefinido.

Deporte: Se puede aplicar a varios deportes. Baloncesto, voleibol y futbol.

Juego número 9

Nombre: Lucha de cucullas

Objetivo: Realizar la fuerza de piernas

Materiales: Silbato

Participantes: Todos los que se puedan en parejas

Organización: En parejas

Diagrama:



Desarrollo: Dos jugadores se colocan en cucullas y estiran la palma de sus manos delante del cuerpo. Cada uno intenta sacar al otro del campo

Reglas: Gana aquel que logre hacer caer o forzar a su compañero poner sus manos en el piso. Solo se puede empujar, el que golpee pierde.

Variantes: Se puede hacer de espalda. Empujándose con los pies y la espalda

Terreno: Superficie delimitada de un diámetro de 3 a 5 metros

Duración: Hasta que uno de los jugadores saque del campo o que el compañero se vea forzado apoyarse.

Deporte: Se puede utilizar en el calentamiento y en el atletismo para ganar fuerza y equilibrio.

Juego número 10

Nombre: Pillar el balón

Objetivo: Realizar pases a través de juegos

Materiales: Un balón o balón medicinal

Participantes: Se necesitan 3 jugadores

Organización: Tríos

Diagrama:



Desarrollo: El jugador que se encuentra en el medio intentará tocar el balón, mientras los otros dos jugadores se pasan el balón.

Reglas: El balón no debe salir del círculo, el jugador que reciba o pase mal, pasara al medio

Variantes: Se pueden realizar pases con todas las partes del cuerpo. Los pases tienen que ser a primer toque

Terreno: Campo liso

Duración: Indefinido

Deporte: Se puede utilizar como calentamientos en deporte como voleibol y baloncesto

CONCLUSIONES

1. Los fundamentos teóricos y metodológicos sustentan que los juegos en la parte principal de la clase de Educación Física tienen beneficios para el aprendizaje, reflejados en los planos emocional, psicológico, físico y motriz, cognitivo y social.
2. Durante el diagnóstico realizado a los profesores de Educación Física en la Secundaria Básica “Lidia Doce” del municipio Holguín se pudo corroborar la necesidad de proponer juegos para la parte principal de la clase de Educación Física.
3. Los juegos seleccionados para la parte principal de la clase de Educación Física en la Secundaria Básica “Lidia Doce” del municipio Holguín son predeportivos atendiendo a que presentan dinámicas similares a los deportes.

RECOMENDACIONES

Continuar la validación de la propuesta mediante su aplicación en la práctica en el sector educativo, específicamente en la secundaria básica, en el séptimo grado.

BIBLIOGRAFÍA

Almaguer, D. (2010) En su trabajo “juegos predeportivos para favorecer el desarrollo de la capacidad física resistencia en las clases de educación física”. Trabajo de Diploma.

Rosabal, Y. (2012) en su estudio “Los juegos predeportivos una herramienta para el desarrollo de las habilidades motrices deportivas en el atletismo en las secundarias básicas”. Trabajo de Diploma.

Watson Brown, H. (2008) Teoría y metodología de los juegos.

Sáenz López Buñuelo, P (1997) Educación Física y su didáctica Manual para el profesos. Sevilla, Editorial Deportivo.

Paz Rodríguez, P de la (1983) Baloncesto: La defensa. Ciudad de la Habana, ED. Pueblo y Educación.

Paz Rodríguez, P de la (1985) Baloncesto: La ofensiva. Ciudad de la Habana. ED. Pueblo y Educación.

García Nozal, J (2007) Juegos predeportivos para la educación física y el deporte

Devis, E (1991) Juegos Menores: Un manual para escuelas y Asociaciones Deportivas. La Habana, ED Pueblo y Educación.

Dupey , A (1998) Secretos del juguete

Öfele, María Regina (1992) Miradas Lúdicas

Öfele, María Regina (1992) <https://www.efdeportes.com/efd0/reginao.htm>

Gutierrez, Manuel (2004) La Bondad del juego pero ...

Secadas, Francisco (2005) Las definiciones del juego

Spencer, H (1903) Teorías del juego capítulo 2

Huizinga, J (2016) El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois

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 principal de las clases de Educación Física en la educación secundaria básica con el objetivo de seleccionar juegos en la parte principal 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 principal de las clases?			
5	¿Considera útil la utilización de juegos para la parte principal de las clases?			
6	¿Si usted contara con una planificación de juegos para la parte principal de las clases la utilizaría?			
7	¿Cree usted que los juegos para la parte principal de las clases de Educación Física ayudarían a una clase motivadora de los alumnos?			
8	¿Considera que esta forma de realizar la parte principal de las clases se corresponde con los alumnos de séptimo grado?			
9	¿En sus clases de Educación Física usted utiliza juegos como medios para la motivación de sus alumnos?			
10	¿Considera útil la utilización de juegos para la parte principal de las clases en los programas de educación física?			
11	¿Considera que la utilización de los juegos para la parte principal de las clases en los programas de educación física contribuirá a la clase contemporánea?			

OPINIÓN DEL TUTOR.

TÍTULO: “Juegos para la parte principal de las clases de Educación Física contemporáneas en la enseñanza secundaria”

AUTOR: Estudiante Yoan Orlando Sánchez Almaguer.

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

M.Sc Omar Delis Prades. Profesor Asistente.

El trabajo de diploma titulado “Juegos para la parte principal de las clases de Educación Física contemporáneas en la enseñanza secundaria” 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 principal de las clases, de manera que se logre un aprendizaje desarrollador 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 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.

Agradecemos el informe de oponencia y la labor del tribunal que posibilitará el perfeccionamiento de la obra y servirá de guía al autor en el camino al perfeccionamiento de la propuesta.

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.