

JUEGOS PREDEPORTIVOS PARA FORTALECER LA DISCIPLINA EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO GRADO

PRE-SPORT GAMES TO STRENGTHEN THE DISCIPLINE OF THE STUDENTS OF THE 8VO GRADE

Autores: MSc. María del Carmen Díaz- Rodríguez

MSc. Idalmis Tejeda- González

MSc. Mayelín Pérez- Herrera

Universidad de Holguín. Facultad de Cultura Física “Manuel Fajardo”

País. Cuba

RESUMEN

La clase de Educación Física es una fuente inagotable para la labor educativa y la formación integral del individuo, sin embargo, en la secundaria básica Carlos Manuel de Céspedes, del municipio Holguín, los estudiantes del 8vo grado manifiestan dificultades en la disciplina en los turnos de Educación Física y Deporte para Todos. Se proponen juegos predeportivos para fortalecer la disciplina de los mismos. Se utilizaron los métodos del nivel teórico análisis y síntesis, inductivo-deductivo e histórico- lógico y del nivel empírico: entrevistas, observación y el criterio de especialistas. La investigación realizada aporta juegos predeportivos con implicación educativa para fortalecer la

disciplina de los estudiantes del 8vo grado; lo que constituye un instrumento de referencia para estas clases en la enseñanza media.

Palabras clave. Educación Física, Juegos predeportivos, disciplina

ABSTRACT

The class of Physical Education is fundamentally however an inexhaustible source of many experiences for the individual's integral formation in the basic secondary Carlos Manuel de Céspedes the municipality Holguín the students of the 8vo grade manifest difficulties in the discipline in the shifts of physical Education and sport for all. For it the author has intended to elaborate pre-sport games to strengthen the discipline of the students. In

this sense in the used of methodology the methods of the level theoretical Analysis and synthesis were used, Inductive - deductive and Historical - Logical and of the level empiric Interviews, Observation, and specialists' Approach. The carried out investigation, as novel elements contributes educational games to strengthen the discipline of the students of the 8vo grade, that constitute an excellent reference for the classes of Physical Education and sport for all of the secondary education.

Key words. Physical Education, pre-sport games, discipline

INTRODUCCIÓN

La Educación es un pilar importante para la formación integral del individuo constituye un proceso complejo, con una acción multilateral variada y muy provechosa pues mediante movimientos voluntarios y precisos se resuelven variadas tareas de la cultura física. En este proceso se desarrollan habilidades físicas como correr, lanzar, saltar, entre otras y capacidades físicas como la fuerza, la resistencia, la rapidez, por solo citar algunas., además, se mejoran una serie de funciones básicas como la circulación de la sangre, la respiración, el sistema metabólico, el

sistema nervioso central, lo que garantiza un buen estado de salud que es la base sobre la cual el hombre manifiesta su capacidades y facultades de manera armónica e integral. (Beart, 1997, Álvarez De Zayas, R, 1997, Álvarez De Zayas, C., 1999, Alpizar, 2002)

La Educación Física es una disciplina pedagógica que basa su intervención en la formación integral físico-educativa, para desarrollar de forma integral y armónica, las capacidades físicas, afectivas y cognitivas de la persona, con la finalidad de mejorar la calidad de la participación humana en los distintos ámbitos de la vida, como son el familiar, el social y el productivo, es una necesidad individual pero también social.

Sin ella no puede haber una formación completa del individuo, salud perfecta, debida eficiencia en el trabajo físico-intelectual, ni siquiera la adecuada adaptación social. Por lo tanto, no puede existir salud sin la presencia de la Educación Física porque mediante ella no solo se ayuda al proceso natural del crecimiento del cuerpo, con ejercicios armónicos, bien dosificados, planificados y orientados inteligentemente se pueden

corregir deformaciones y prevenir ciertas enfermedades.

A través de una encuesta a los profesores de Educación Física, se detecta que los estudiantes del 8^{vo} grado presentan problemas de disciplina, los cuales en su mayoría se ven afectados por problemas de corte psicológico lo cual influye en un comportamiento incorrecto en sus modos de actuación en los turnos de clases.

La presente investigación surge por la necesidad de fortalecer la disciplina estudiantil, debido a que existen estudiantes con rechazo a obedecer lo que dice el profesor. La toma de decisiones de los contenidos debe estar en correspondencia con las características individuales de alumnos, propiciar un intercambio que favorezca el desarrollo no solo de capacidades y habilidades sino modos de actuación que conduzcan a un comportamiento cada vez mejor.

Estas limitaciones se manifiestan en los *modos de actuación*:

- No se organizan y se manifiestan actitudes negativas de comportamiento.
- Maltratan a sus compañeros de grupo.

- No siempre cumplen en tiempo y con calidad, los objetivos y tareas asignadas.
- No dan cumplimiento a las leyes y normativas de las actividades, lo que se refleja en un comportamiento inadecuado.
- Uso incorrecto del vestuario deportivo.
- Desobedientes, faltan el respeto con facilidad, no dejan que sus compañeros se concentren en las actividades.

El análisis de las insuficiencias anteriores arrojó la necesidad de solucionar el siguiente Problema científico: ¿Cómo fortalecer la disciplina en los estudiantes del 8vo grado de la Secundaria básica: Carlos Manuel de Céspedes, del municipio Holguín?

En correspondencia con el problema se propone la elaboración de juegos predeportivos para fortalecer la disciplina en los estudiantes del 8vo grado de la institución docente antes mencionada.

METODOLOGÍA

La investigación se realizó en la secundaria básica Carlos Manuel de Céspedes, Reparto Lenin, consejo popular 1, municipio de Holguín. De una población

de 360 estudiantes de 8vo grado se seleccionó una muestra aleatoria de treinta estudiantes, de ellos veinte varones y diez hembras.

Para su realización se emplearon métodos y técnicas de la investigación científica entre los que se encuentran en los teóricos el *análisis- síntesis e inductivo- deductivo* en la interpretación de los datos obtenidos para realizar inferencias de los resultados arrojados en cada pregunta e instrumento en el orden individual y colectivo; así como determinar el estado actual del problema, sus causas y los resultados.

En los métodos empíricos se utilizó la *observación* en la detección de los problemas de disciplina de los estudiantes del 8vo grado, así como constatar que los profesores aplicaran correctamente los juegos en sus clases de Educación Física. La *entrevista* se aplicó para conocer el estado actual de la disciplina de los estudiantes del 8vo grado, así como las principales deficiencias de los mismos en las clases de Educación Física.

Para constatar la pertinencia de los juegos pre-deportivos en el fortalecimiento de la disciplina de los estudiantes del 8vo grado se empleó el *criterio de especialistas*.

Técnicas estadísticas y de procesamiento de la información: se utilizó el *cálculo porcentual* como técnica estadística con el objetivo de tabular los datos recopilados para poder hacer las generalizaciones necesarias en cuanto a la población y la muestra seleccionada.

RESULTADOS

El carácter educativo de la clase de Educación Física se pone de manifiesto de forma elocuente con las posibilidades que brinda en la personalidad del estudiante, que requiere de soluciones inteligentes para resolver los problemas que en los juegos se plantean y el establecimiento de fuertes reacciones efectivas, coadyuvan a la creación de valores estéticos e intelectuales, desarrolla el trabajo colectivo, la autodeterminación, la voluntariedad, el autocontrol, la disciplina, el valor y la perseverancia. (Arbesú, s.f; Álvarez, R., 1996; Barbero, 2000, Álvarez, C., 2001)

Las relaciones que se dan entre las personas que rodean a los adolescentes en el medio social y familiar donde se desenvuelven se reflejan en el transcurso de la clase. Los procesos cognoscitivos en estos están aún en tránsito de procesos involuntarios a voluntarios, permite la

realización de actividades con un nivel superior de exigencia, lo cual es posible, tanto por el avance de la maduración del sistema nervioso, como por la mayor experiencia que el niño alcanza como resultado de las actividades intelectuales que realizan.

Un papel importante en el desarrollo y éxito de la actividad de aprender del adolescente lo desempeñan los factores motivacionales: que el aprendizaje sea agradable para él, que se sienta bien en la escuela, en la realización de sus actividades, son premisas para la formación de actividades positivas hacia el estudio y hacia la escuela. Todo esto alcanza gran significación si es estimulado y reconocido en sus éxitos, comprendido y ayudado en sus dificultades.

La atención a las diferencias individuales, la relación con la familia, el conocimiento profundo de cada adolescente, posibilitará al maestro influir de una forma más positiva en el desarrollo de la personalidad de los alumnos, ávidos de aprendizaje.

Es por ello que se materializa en los juegos la necesidad de mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades motrices básicas y capacidades físicas en

correspondencia con las exigencias del grado en cuestión y la participación en juegos con disciplina y entusiasmo de forma individual y en pequeños grupos; en los que actúen de acuerdo con las reglas establecidas, desarrollen cualidades morales, contribuyan al éxito de su equipo, cumplan con las reglas higiénicas y sean capaces de identificar y explicar los rasgos esenciales de los juegos que realizan.

Los juegos se caracterizan por una estructura sencilla y asequible; su selección en estos grados debe abarcar la mayor parte de las formas fundamentales de movimiento: correr, saltar, lanzar, atrapar y otras; a lo que se le añade la metódica de aplicación al buscar que sea de forma alternada; lo que contribuye a reafirmar las habilidades motrices que se trabajan en la Gimnasia Básica.

En sentido general están dirigidos a:

- Crear un clima de espontaneidad y satisfacción.
- No restringir las manifestaciones de alegría durante el juego, el buen humor, los aplausos y gritos de victoria.
- Aplicarlos dentro de los marcos de un ambiente organizado.

- Manifestar sus cualidades personales, su iniciativa y su espontaneidad.
- Permitir la ejercitación suficientemente del juego antes de darle un carácter competitivo y desde el punto de vista educativo se debe estipular como regla general que se declare vencedor a aquel que no solamente llegue primero a su punto de partida, si no el que haya cumplido cabalmente las reglas de juego.

Metodológicamente los juegos se deben seleccionar de acuerdo con los objetivos propuestos para cada clase y en correspondencia con el nivel de desarrollo de las habilidades motrices y de las capacidades físicas alcanzadas por el alumno. En este sentido se señala que los juegos se enfocan de forma general, se exigió la variabilidad en las acciones (diferentes formas, posiciones, direcciones y otras); correspondiéndole al profesor de Educación Física seleccionarlos para las diferentes clases en correspondencia con las características de sus alumnos.

Diferentes autores, entre los que se destacan Barbero (2000), López y Vega (1996, 2001), Watson (2008) coinciden en plantear que para desarrollar los juegos en las clases de Educación Física se han de

tener en cuenta aspectos esenciales que posibilitan un tratamiento mucho más específico al contenido que ellos manifiestan, y que a través del quehacer investigativo se evidenciarán incidentalmente en la concepción de las acciones. Entre estos se tendrá presente que se debe:

- Enseñar los juegos en orden creciente de dificultad.
- Mantener las condiciones higiénicas y de seguridad en el área.
- Subdividir el grupo en otros menos numerosos para que puedan ejercitarse más las habilidades.
- Atender las diferencias individuales.
- Hacer que los adolescentes participen activamente sin pérdida de tiempo de actividad.
- Velar por el trabajo educativo, propiciar a la ayuda mutua y la subordinación de los intereses personales a los colectivos.
- Evitar que los contrarios en el juego se conviertan en enemigos.
- Estimular a quienes participen activamente.

- Incorporar a los alumnos en el análisis de los juegos; informar los resultados, señalar los logros y deficiencias, así como escuchar sus opiniones.

Además, por su forma lúdica ayudan a la formación de valores en los estudiantes. Aunque los juegos no exigen un alto nivel técnico de ejecución, el profesor debe insistir en la correcta realización de las habilidades con el objetivo de evitar la adquisición de hábitos incorrectos que puedan afectar el aprendizaje de los elementos técnicos del deporte.

Los contenidos de los juegos tienen un enfoque general con el objetivo de dejar libertad de acción al maestro en la aplicación y creación de juegos que sirvan de apoyo a las habilidades que se desarrollan, entre las que se pueden incluir la ayuda de los alumnos.

Los juegos que se sugieren comprenden el trabajo con habilidades aisladas, combinadas y complejas de las habilidades, por tanto, el profesor debe tener dominio de estos conceptos a fin de aumentar gradualmente la dificultad (de lo más simple a lo más complejo); así mismo, es necesario que cada juego se ejercite suficientemente antes de crear alguna variante.

En la investigación se elaboraron 14 juegos predeportivos atendiendo a las características de los estudiantes. Se aplicó la metodología elaborada por Watson (2008), donde se clasifica el juego como una de las formas de la Educación Física, al ocupar así un lugar preponderante por su gran valor psicológico y pedagógico, lo cual permite que se convierta en un medio necesario para el desarrollo integral de los alumnos, ya sea en el aspecto físico, social, cognitivo y afectivo.

Al trabajar con estos juegos se debe tener en cuenta una serie de indicaciones metodológicas que serán de gran utilidad:

- La explicación del juego debe realizarse de forma clara, tratar de acompañarla con una demostración.
- Para que los juegos contribuyan al desarrollo de las habilidades motrices se debe propiciar la repetición y perfeccionamiento de los mismos.
- Se tendrá en cuenta la aplicación de variantes tanto por parte del profesor como sugerencias por parte de los estudiantes.
- Velar por que se cumplan las reglas del juego de forma adecuada.

- Intervenir lo menos posible después de iniciado el juego solo cuando sea necesario.
- Propiciar un ambiente alegre y favorable, aun y cuando haya equipos perdedores. Analice con ello de ser posible la causa del fracaso y motívelo para realizarlo nuevamente.
- Al formar los equipos se deben variar los integrantes, con vista a fomentar la solidaridad, el compañerismo, etc.
- Los juegos pueden ser utilizados en cualquier parte de la clase en dependencia de los objetivos de estas y la actividad principal a desarrollar
- Cambiar de juego o de actividad tan pronto aparezcan señales de desmotivación.
- Emplee medios adecuados en el caso que lo requiera que no ofrezcan peligro.
- De no contar con los medios que se requiere, pero el juego, pueden ser sustituidos por otros que cumplan la misma función.
- Seleccione el juego adecuado en correspondencia con el contenido que se trabaja.
- Tenga en cuenta que existen juegos que pueden ser utilizados para trabajar varios contenidos de los declarados.
- Al seleccionar el juego tenga en cuenta las posibilidades de los participantes.
- Para controlar el juego, ubíquese de manera que le permita observar la ejecución del mismo.
- Influya en los rasgos de la personalidad del alumno a través del proceso volitivo tales como el valor, perseverancia, toma de decisiones entre otros, sobre la base de contenido motriz.

Al enseñar o consolidar los juegos tenga en cuenta los pasos metodológicos elaborados por Watson (2008):

- Enunciación del juego
- Motivación y Explicación
- Organización y Formación
- Demostración
- Práctica del juego
- Aplicación de las reglas
- Desarrollo
- Variantes
- Evaluación

Se ejemplifica con un juego:

Juego 2.

Nombre: Fútbol en parejas

Objetivo: ejecutar elementos técnicos del fútbol y contribuir a la disciplina del grupo.

Participantes: todos

Material: balón y 2 porterías

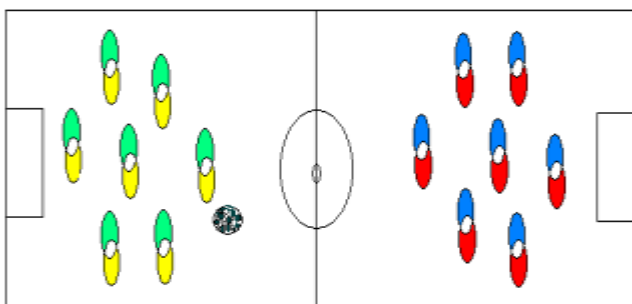
Organización. Los integrantes de cada equipo se colocan por parejas y durante el partido deben ir de la mano.

Desarrollo. Al sonido del silbato comienza el juego si una pareja se suelta, comete una falta, y anota puntos el equipo contrario. Los dúos de los equipos realizarán pases y trataran de realizar el tiro a portería, ganará el primer equipo en realizar un gol o el que tenga más puntos en un tiempo determinado.

Reglas. El equipo que más punto tenga o anote.

Variantes. Aumentar la distancia entre las porterías

Diagrama



ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Para la validación de los juegos propuestos a instrumentar fueron consultados un total de 8 informantes claves y 3 especialistas, todos con una experiencia que oscila en un rango de 25 a 30 años en el ejercicio de la actividad, se tuvo en cuenta la relación necesidad- satisfacción.

El 100 % de ellos pronosticó el éxito de los juegos propuestos, al tener en cuenta los cuatro indicadores (efecto, aplicabilidad, viabilidad y relevancia).

En sentido general, coinciden en que la estructuración, organización y contenido de los juegos propicia el cumplimiento de sus objetivos y la obtención de los resultados previstos, al ser posible su aplicación y generalización en otras escuelas (en correspondencia con las particularidades de los mismos), debido a su flexibilidad, su corrección y perfeccionamiento, retroalimentándose de las experiencias de su implementación práctica e incluye los aportes de los propios participantes.

En tal sentido, resulta de gran importancia para la preparación teórica y práctica de los especialistas en esta esfera de actuación, las orientaciones que se brindan para el trabajo con el grupo etario

seleccionado. No necesita de recursos económicos que puedan implicar gastos para el organismo y plantea soluciones concretas con el menor de los costos.

Sus principales opiniones muestran el consenso logrado a partir de las siguientes regularidades:

- El 100 % de los especialistas coincide en que la propuesta valorada presenta una notable variedad y diversidad de actividades en correspondencia con los intereses de los estudiantes, lo que predice su aceptación y el cumplimiento de los objetivos propuestos, a partir de la pertinencia de su aplicación.
- Los juegos constituyen una oferta novedosa por cuanto contempla detalladamente las vías para la concreción de cada una de las actividades, combinan la satisfacción de las necesidades de los juegos predeportivos con el desarrollo de hábitos y valores positivos en la formación de estos estudiantes.
- Su aplicación gradual logra una mayor sistematicidad en las actividades, el aumento progresivo en la participación de los estudiantes y un cambio notable en sus modos de actuación.

- Los juegos constituyen una excelente referencia para las clases de Educación Física y Deporte para Todos en la enseñanza media.

CONCLUSIONES

El conjunto de juegos pre-deportivos elaborados contribuye al fortalecimiento de la disciplina en las clases de Educación Física y deporte para todos.

La pertinencia de los juegos predeportivos quedó demostrada a través del criterio de especialistas, los que coincidieron en su novedad, variedad y diversidad en las actividades, las que combinadas favorecen el desarrollo de hábitos, valores y un cambio notable en los modos de actuación de los estudiantes de este nivel de enseñanza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alpizar Castillo, R. (2002). *Los principios para la dirección del proceso pedagógico*. [En soporte digital]
- Álvarez De Zayas, C. (1999) *La escuela en la vida*. La Habana, La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Álvarez De Zayas, R. M. (1997) Los contenidos de la enseñanza-aprendizaje. En *Hacia un*

currículum integral y flexible.
Santiago de Cuba: Universidad de Oriente.

Arbesú, N. (s.f) *Algunos aspectos del desarrollo de las capacidades de los niños y adolescentes que practican sistemáticamente deportes.* [En soporte digital]

Barbero Álvarez, J. C. (2000) Los Juegos y deportes alternativos. *Revista Digital Efdeportes.com* Año 5, N° 22. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/>

Barrios Recio, J. (1998) *Manual para el deporte de iniciación y desarrollo.* Ciudad de la Habana, Cuba: Editorial Deportes.

Beart, J. W. (1997) *¿Cómo investigar la educación?* La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.

Bermúdez Morris, R. (2002) *Dinámica de Grupo en educación. Su facilitación.* La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.

Compendio de Pedagogía. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.

López, A. y Vega, C. (1996) *La clase de Educación Física. Actualidad y Perspectivas.* México: EDILAND.

López, A. y Vega, C. (2001) *Tendencias contemporáneas de la clase de la Educación Física.* [En soporte digital]

Watson Brown, H. (2008) *Teoría y Práctica de los Juegos.* La Habana, Cuba: Editorial Deportes.

Recibido: 22072016

Aprobado: 25102016

Datos de los autores:

María del Carmen Díaz- Rodríguez

Máster en Actividad Física en la comunidad

Profesora Auxiliar

mcdiaz@fcf.uho.edu.cu

Universidad de Holguín. Facultad de Cultura Física

Idalmis Tejada- González

Máster en Actividad Física en la
comunidad

Profesora Auxiliar

itejada@fh.uho.edu.cu

Universidad de Holguín

Mayelin Pérez- Herrera

Máster en Actividad Física en la
comunidad

Profesora Auxiliar

mpherrera@fcf.uho.edu.cu

Universidad de Holguín. Facultad de
Cultura Física