

26

JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DESDE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA

GAMES FOR COGNITIVE DEVELOPMENT FROM THE PHYSICAL EDUCATION CLASS

Roberto Alexis Vera Orihuela¹

E-mail: cf1413@ucf.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1316-1930>

Yorisel Oriana Carmenate Figueredo¹

E-mail: ycarmenate@ucf.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0726-9478>

Marisol Toledo Sánchez²

E-mail: mtoledo@pampano.unacar.mx

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2784-3182>

¹ Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez” Cuba.

² Universidad del Carmen. México.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Vera Orihuela, R. A., Carmenate Figueredo, Y. O., & Toledo Sánchez, M. (2019). Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física. *Revista Conrado*, 15(69), 192-200. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

RESUMEN

La investigación se sustenta en juegos pre-deportivos integradores para el desarrollo cognitivo de los alumnos de 6to grado en las clases de Educación Física de la Escuela Primaria Antonio Maceo Grajales, con el objetivo de diseñar juegos para solucionar las dificultades que estos presentan en las asignaturas Español, Matemáticas e Historia, buscando instrumentos medibles y de análisis con la finalidad de reconocer el mérito y lograr lo propuesto, debilidad a lo cual responde el problema de investigación. Se realiza un estudio no experimental transeccional descriptivo donde se pretendió describir cómo lograr la relación intermateria en estas clases. La muestra fue de 81 alumnos, 4 profesores y 7 especialistas de experiencia. Se parte de las características de las clases en el grado, algunas concepciones de juegos y motivación, se tiene en cuenta la necesidad de desarrollo multilateral integral de la personalidad, así como el análisis del programa y las orientaciones metodológicas. El análisis porcentual permite el procesamiento de los resultados, los cuales quedaron validados según criterio de especialistas como una herramienta útil y necesaria para los docentes que imparten el grado.

Palabras clave:

Juegos, desarrollo cognitivo, Educación Física.

ABSTRACT

The research is based on integrative pre-sports games for the cognitive development of the 6th grade students in the Physical Education classes of the Antonio Maceo Grajales Primary School, with the aim of designing games to solve the difficulties they present in the subjects Spanish, Mathematics and History, looking for measurable instruments and analysis in order to recognize the merit and achieve the proposed, weakness to which the research problem responds. A non-experimental, descriptive, trans sectional study was carried out in which it was intended to describe how to achieve the inter material relationship in these classes. The sample was 81 students, 4 teachers and 7 experienced specialists. From the characteristics of the classes in the degree, some conceptions of games and motivation, it was took into account the need for integral multilateral development of the personality, as well as the analysis of the program and the methodological orientations. The percentage analysis allowed the processing of the results, which were validated according to the criteria of specialists as useful and necessary tool for the teachers who teach the degree.

Keywords:

Games, cognitive development, Physical Education

INTRODUCCIÓN

En la Enseñanza Primaria la asignatura Educación Física tiene gran importancia para el desarrollo de los niños y las niñas por la contribución que brinda a su desarrollo físico, a su equilibrio emocional y psíquico y a la salud en general.

Este proceso de enseñanza aprendizaje se hace en ocasiones un tanto difícil, por lo que induce a una amplia preparación y búsqueda de formas, métodos o procedimientos que hagan más fácil y ameno el desarrollo de las actividades docentes.

Debe constituir una necesidad para el profesor desarrollar sus clases con mayor motivación, podrá responder a los requerimientos que se plantean en su labor profesional, pues no hay dudas que es una necesidad que adquiere una mayor connotación, no basta solo con que los profesores desarrollen su propia motivación, sino también, en contribuir a lograrla en sus alumnos. Cuando el profesor se limita a seguir a los demás, a repetir lo ya existente y no crea e innova, está limitando una de sus capacidades fundamentales.

Resulta imprescindible en la Educación Física una correcta orientación motivacional, que influya notablemente en el cumplimiento de los objetivos propuestos, en este sentido Knapp (1999), afirma que *“la motivación es el factor más importante para la adquisición de una habilidad motriz”*.

La motivación puede ser desarrollada a través de un proceso educativo que favorezca potencialidades y consiga una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, influye también en la actitud que adoptan los alumnos, el modo en que realizan las actividades, así como en el nivel de esfuerzo que requieren para cumplir esas tareas. Para Sáenz López Buñuel, Ibañez Godoy & Giménez Fuentes Guerra (1999), la motivación es básica para lograr la atracción de los alumnos hacia la práctica de actividades físicas.

En el campo pedagógico existen otras necesidades como el juego y el aprendizaje que son el motor de arranque que tienen los docentes para conseguir los objetivos educativos que se plantean con los alumnos. A pesar de estas motivaciones, suele ser un problema para muchos profesores hacer las clases atractivas y más aún, que sitúen a la Educación Física como escenario ideal para darle solución a problemas cognoscitivos que se pueden presentar en otras materias.

Los profesores de Educación Física harían bien en desarrollar la suficiente imaginación y perspicacia para

estimular a sus alumnos en la búsqueda de la motivación y creación de juegos y situaciones lúdicas que mejor se adapten a sus intereses y necesidades.

Esta panorámica está marcada por el descubrimiento que se da a partir de que los profesores puedan aprender a crear situaciones pedagógicas a través del juego, que posibiliten la experimentación real de los estudiantes. No se trata tanto de dar consignas sobre el modo de hacer los diferentes ejercicios y juegos, sino más bien de sugerir a los alumnos que prueben a experimentarlos con el fin de conseguir distintos objetivos.

El diseño de las tareas de enseñanza va a ser una de las claves del éxito en el proceso de enseñanza aprendizaje. Una actividad bien planteada desarrollará en los alumnos aprendizajes motrices, cognoscitivos, afectivos y sociales, adaptados a los objetivos que se hayan planteado.

A pesar de las investigaciones realizadas hacia la solución a esta problemática aún queda mucho por experimentar, se hace indispensable continuar en la búsqueda de vías para el desenvolvimiento de los profesores en función de convertir las clases en un momento de disfrute, donde todos los estudiantes tengan la posibilidad de expresarse original y creativamente.

Dentro del proceso de enseñanza, para lograr la motivación de las clases, independencia cognoscitiva y toma constante de decisiones; el juego representa un elemento fundamental por su carácter integrador de conocimientos, cualidades morales y volitivas además de su alta incidencia motivacional dentro de todo el proceso.

En las reuniones de ciclo de las instituciones escolares se numeran las dificultades generales que presentan los alumnos, pero no se establecen acciones desde la relación entre las asignaturas del grado que puedan contribuir integralmente al desarrollo cognitivo de estos alumnos.

A pesar de que en el Programa de Educación Física del III ciclo (2016) se plantea la planificación de juegos con una o varias habilidades motrices, no se relacionan estos con las demás asignaturas que recibe el alumno en el grado y que pueden ser consolidadas a través de la Educación Física desde un enfoque motivacional, creativo y participativo (Cuba. Ministerio de Educación, 2016).

La creciente necesidad de situar a la Educación Física como escenario propicio en la consolidación de conocimientos no solo físicos sino también cognoscitivos en general, la concepción contemporánea de la Educación Física al situar al alumno como protagonista de su propio aprendizaje; así como el cumplimiento de las estrategias de relación intermaterias en la Educación Primaria, conducen al diseño de juegos pre-deportivos integradores

para el desarrollo cognitivo de los alumnos de 6to grado en las clases de Educación Física de la Escuela Primaria Antonio Maceo Grajales.

DESARROLLO

El proceso de enseñanza - aprendizaje se lleva a cabo a través de la clase como factor esencial de dicho proceso, y por las numerosas y variadas actividades que en la escuela se desarrollan como respaldo, consolidación y ampliación de la instrucción y del trabajo educativo.

La clase de Educación Física constituye el acto pedagógico en el cual se van a concretar los propósitos instructivo - educativos y las estrategias metodológicas previstas en la programación docente, último nivel de concreción del diseño y desarrollo curricular.

En la escuela, la Educación Física se desarrolla mediante diversas actividades de carácter físico - deportivas y recreativas que se practican de forma obligatoria u opcional, dentro y fuera de la escuela y donde la clase constituye la forma fundamental de organización del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Su objetivo fundamental es el desarrollo de capacidades y habilidades físicas, la transmisión de conocimientos generales y el desarrollo de cualidades psíquicas de la personalidad; para ello cuenta con el ejercicio físico como medio fundamental; los que constituyen movimientos seleccionados pedagógicamente que influyen de manera positiva en el desarrollo de las capacidades físicas, dominio de las habilidades motrices, aplicación de los elementos técnicos deportivos y en el desarrollo de esferas importantes de la personalidad.

Las diversas formas y combinaciones de los ejercicios físicos han dado origen a las tres manifestaciones más generalizadas de la ejercitación: la gimnasia y el deporte y el juego.

La gimnasia: es una de las formas más antiguas de realización del ejercicio físico. Son ejercicios físicos generales que se realizan individualmente, con instrumentos o sin ellos, en pareja o en grupo. Éstos se llevan a cabo a través de diferentes formas con el objetivo de desarrollar las capacidades físicas del individuo y mejorar su postura, perfeccionar en forma sistemática las habilidades motrices básicas y contribuir al desarrollo de habilidades motrices deportivas. Sirve como base y complemento del juego y del deporte.

El deporte: se caracteriza por su alta exigencia de rendimiento competitivo, en la que el equipo o jugador individual está subordinado a reglas oficiales establecidas nacional e internacionalmente. La enseñanza de las

disciplinas deportivas requiere de un periodo largo y una metodología que contemple diferentes niveles de desarrollo de los elementos técnicos como la adquisición de fundamentos, la consolidación y la aplicación.

Los juegos: ocupan un lugar preponderante por su gran valor psicológico, biológico y pedagógico, lo que hace que se conviertan en un medio necesario para el desarrollo integral de los niños.

Mediante los juegos podemos contribuir al desarrollo de diferentes procesos psíquicos: cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria, atención, etc.) afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio, etc.).

Desde el punto de vista biológico, los juegos de movimiento actúan sobre el cuerpo en su conjunto, es decir, ayudan al desarrollo del sistema óseo, trabajan gran cantidad de grupos musculares, incrementan el metabolismo en el organismo, etc. Combinándolos inteligentemente se evita el ejercicio unilateral y se logra una influencia sobre la constitución en general.

Una de las vías de que dispone la escuela para desarrollar en sus educandos valores y cualidades de la personalidad es el juego, el cual constituye la primera forma de aprendizaje de la vida en colectividad. El respeto a las normas y otros elementos del juego van creando en el niño las condiciones necesarias para su pleno desenvolvimiento social.

El juego como actividad humana presente en todas las épocas, ha sido abordado desde distintas perspectivas: filosófica, psicológica, antropológica, pedagógica, entre otras y sus significaciones son innumerables dependiendo del paradigma en que se encuentren; en este sentido Lavega (1995), considera que el concepto de juego es tan versátil y elástico que presume de escaparse a una aproximación conceptual definitiva.

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; por su parte, para el psicoanálisis el juego es una instancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, entre principio de realidad y principio de placer.

Desde el punto de vista psicológico, Vigostky (1989), considera que el juego completa las necesidades del niño y describe el mismo como una de las expresiones más genuinas de lo que se entiende por área de desarrollo próximo y Piaget (1980), lo conceptualiza como uno de los procesos que ponen a punto las estructuras cognitivas básicas.

La situación del juego proporciona estimulación, variedad, interés, concentración y motivación. Si se añade a esto la oportunidad de ser parte de una experiencia que, aunque posiblemente sea exigente, no es amedrentadora, está libre de presiones irrelevantes y permite a quien participa una interacción significativa dentro del entorno; las ventajas del juego se hacen aún más evidentes. Sin embargo, a veces, el juego también puede proporcionar un escape de las presiones de la realidad y aliviar el aburrimiento.

La pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores y conocimientos diversos. Para la fenomenología, el juego es un fenómeno original, poniendo el acento en el carácter libre del objetivo del juego, está presente en mayor o menor grado en muchos aspectos de nuestro modo de vida y en la configuración misma de nuestra personalidad.

Según Chirino (2014), los juegos contribuyen a la salud y desarrollo de cualidades físicas, afectivas, sociales, intelectuales en el niño (en la persona), e inciden sobre el ambiente y la vida del propio grupo: es un estímulo global. A todos les gusta probar sus fuerzas o habilidades, comunicarse, aventurarse; el juego además de ser reconocido por su valor educativo, es amigo íntimo del placer gratuito.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas, 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 lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia.

También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo, ayuda al desarrollo del colectivismo y la solidaridad. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital.

El aprendizaje a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor. Por otro lado, son múltiples las posibilidades educativas y de aprendizaje que brinda el juego libre y espontáneo, elegido y organizado por los mismos niños sin necesidad de intervención de un adulto; en los cuales la motivación ocupa un lugar revelador.

Características de los juegos:

- El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherentemente productivo.
- El juego es voluntario y espontáneo no es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- Tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.
- Con finalidad en sí mismo.
- Espontáneo, repentino sin necesidad de aprendizaje previo. Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo.

Según Watson (2008), el juego no solo contribuye a la formación de determinadas cualidades morales, el juego también favorece el entorno intelectual del niño.

Entre los tipos de juegos más significativos se encuentran los juegos menores, los juegos pre-deportivos y los juegos deportivos.

- Juegos menores: son determinadas acciones motrices atractivas que se realizan sobre la base de una idea de Educación Física definida y que persiguen el desarrollo psicomotor y la recreación del niño.
- Juegos pre-deportivos: constituyen una variante de los juegos menores que se caracteriza porque su contenido propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas.
- Juegos deportivos: son el grado superior de los juegos y se caracterizan por su alta exigencia de rendimiento competitivo, en la que el equipo o jugador individual está subordinado a reglas oficiales.

Para (Capote 2014) si se analiza la motivación como un proceso para satisfacer necesidades, surge lo que se denomina el ciclo motivacional, cuyas etapas son las siguientes:

- a. Homeostasis: es decir, en cierto momento el organismo humano permanece en estado de equilibrio.
- b. Estímulo: es cuando aparece un estímulo y genera una necesidad.
- c. Necesidad: esta necesidad (insatisfecha aún), provoca un estado de tensión.

- d. Estado de tensión: la tensión produce un impulso que da lugar a un comportamiento o acción.
- e. Comportamiento: el comportamiento, al activarse, se dirige a satisfacer dicha necesidad. Alcanza el objetivo satisfactoriamente.
- f. Satisfacción: si se satisface la necesidad, el organismo retorna a su estado de equilibrio, hasta que otro estímulo se presente. Toda satisfacción es básicamente una liberación de tensión que permite el retorno al equilibrio homeostático anterior.
- g. El ser humano se encuentra inmerso en un medio circundante que impone ciertas restricciones o ciertos estímulos que influyen decididamente en la conducta humana. Es indudable también que el organismo tiene una serie de necesidades que van a condicionar una parte del comportamiento humano.

El organismo al accionar la conducta, no siempre obtiene la satisfacción de la necesidad, ya que puede existir alguna barrera u obstáculo que impida lograrla, produciéndose de esta manera la denominada frustración, continuando el estado de tensión debido a la barrera que impide la satisfacción. La tensión existente o no liberada, al acumularse en el individuo lo mantiene en estado de desequilibrio. Sin embargo, para redondear el concepto básico, cabe señalar que cuando una necesidad no es satisfecha dentro de un tiempo razonable, puede llevar a ciertas reacciones como las siguientes:

- a. Desorganización del comportamiento (conducta ilógica y sin explicación aparente)
- b. Agresividad (física, verbal, etc.)
- c. Reacciones emocionales (ansiedad, aflicción, nerviosismo y otras manifestaciones como insomnio, problemas circulatorios y digestivos etc.)
- d. Alineación, apatía y desinterés

Teniendo en cuenta todo el referente teórico anterior y para dar solución a la problemática expuesta se realiza la presente investigación con un experimental transaccional descriptivo; en la misma se pretende descubrir cómo relacionar contenidos de diferentes materias en la clase de Educación Física teniendo al juego como medio fundamental para el logro de este objetivo. Se parte del diagnóstico cognoscitivo de 81 alumnos del 6to grado de la Escuela Primaria Antonio Maceo Grajales del municipio de Cienfuegos.

La muestra fue seleccionada intencionalmente, coincide con la población del 6to grado de la Escuela Primaria Antonio Maceo Grajales del municipio de Cienfuegos de los cuales 43 son hembras y 38 varones con edades comprendidas entre 11 y 12 años de edad.

Los alumnos de estas edades muestran, respecto a los del ciclo anterior un aumento en las posibilidades de autocontrol, autorregulación de la conducta; lo que se manifiesta sobre todo en situaciones fuera de la escuela tales como el juego, el cumplimiento de encomiendas familiares y otras.

Sin embargo, estas posibilidades no se hacen patentes cuando se trata de la realización de las tareas docentes. Este hecho no indica una incapacidad del alumno; sino que la escuela y en particular los maestros no explotan al máximo las posibilidades de autocontrol de las tareas en las diferentes asignaturas y situaciones escolares.

Es necesario dotar a los alumnos de procedimientos de control y autorregulación, haciéndoles ver la importancia de este componente de la actividad. Los niños del segundo ciclo son pre - adolescentes por lo que poseen necesidad de independencia.

Para la realización de esta investigación fueron entrevistados: 4 profesores del grado, todos del sexo femenino y los años de experiencias de las mismos oscilan entre los 23 años; además de 7 especialistas en el tema que permitió la validación de los juegos de los cuales 2 fueron del sexo femenino y 5 del sexo masculino donde los años de experiencia oscila entre los 27 años.

Entre los métodos teóricos que se utilizaron está el inductivo - deductivo, que permitió valorar la literatura y los resultados, para obtener las regularidades.

Además, se aplicó el analítico - sintético, a través del cual se analizaron documentos para enriquecer el caudal de conocimientos teóricos y la fundamentación del problema, se estudiaron tesis de grado y de maestrías, trabajos de cursos y de diplomas relacionados con el tema, artículos de revistas científicas y populares.

El histórico-lógico permitió establecer la línea cronológica en cuanto a los antecedentes de la investigación para el conocimiento de los aportes desde la ciencia al tema abordado.

Del nivel empírico se trabajó la entrevista a los profesores del 6to grado de Escuela Primaria Antonio Maceo Grajales para obtener información acerca de los principales problemas que presentan los alumnos del grado en las asignaturas Matemática, Español e Historia; para que los juegos elaborados fueran objetivos en cuanto a su solución.

El análisis documental fue empleado para profundizar en el estudio y análisis del tema objeto de investigación, los documentos analizados se concretan esencialmente en los programas de Educación Física de 6to grado en el III ciclo de la enseñanza primaria.

El criterio de especialistas permitió la validación de los juegos diseñados, la selección de los mismos se realizó a partir de determinados criterios, como: grado científico, años de experiencia en la docencia, currículum vitae y conocimientos acerca del tema objeto de estudio, entregándole a estos personalmente la propuesta de juegos y valorando las opiniones vertidas una vez aprobado el mismo.

De los métodos matemáticos se utilizó el análisis porcentual, para el procesamiento de los resultados del diagnóstico.

Los resultados arrojados por los diferentes instrumentos aplicados fueron los siguientes:

Resultados del análisis de documentos: los programas de Educación Física y las orientaciones metodológicas del 6to grado en la enseñanza primaria fueron documentos que se analizaron para el desarrollo de la investigación.

En la enseñanza primaria los programas y las orientaciones metodológicas de la Educación Física presentan primeramente una caracterización de los alumnos desde los puntos de vista anatómico-fisiológico, de los procesos cognitivos y del desarrollo social y afectivo, están estructurados por grados y unidades donde inicialmente se declaran los objetivos de la asignatura para el nivel de enseñanza, luego los específicos para cada grado y posteriormente las unidades para cada uno de ellos, que son de obligatorio cumplimiento y tienen un enfoque general que orienta a los profesores para que en correspondencia con sus condiciones y las características de los grupos elaboren sus propias actividades.

Los objetivos de la unidad juegos pre-deportivos específicamente están encaminados a que los alumnos puedan:

- Lograr un nivel satisfactorio de las habilidades motrices básicas y capacidades físicas en estrecha relación con los contenidos de la unidad.
- Ejecutar con éxito las habilidades de conducción, recepción, pase, tiro, saque, fildeo y bateo; de modo que le facilite el aprendizaje de las habilidades deportivas del baloncesto, fútbol, voleibol y béisbol.
- Conocer la utilidad que resulta la participación activa en los juegos para obtener mejores rendimientos en las actividades docentes, extradocentes y extraescolares; y participar en las mismas con valentía, honestidad y espíritu colectivista.

Los juegos en este grado tienen un tiempo considerablemente alto para su ejecución dada la incidencia que poseen en el desarrollo armónico de la personalidad, así como el interés y motivación que muestran los niños por esta actividad. En las orientaciones metodológicas se

sugieren diferentes juegos en los que de forma variada se combinan las habilidades trabajadas de forma aislada.

De manera general y luego del análisis del programa, o sea, las exigencias, los objetivos, contenidos y orientaciones metodológicas se pueden resumir como principales argumentos que justifican la necesidad de juegos pre-deportivos integradores para las clases, los siguientes:

- Los juegos pre-deportivos en este grado se basan en actividades con pelotas con el objetivo de continuar familiarizando a los alumnos con las habilidades esenciales de los deportes baloncesto, fútbol, voleibol y béisbol. Por otra parte, contribuyen a desarrollar las habilidades motrices básicas y las capacidades físicas que tienen relación con estos deportes.
- Los juegos tienen carácter competitivo y permiten que los alumnos conozcan algunas reglas oficiales de los deportes que forman parte del programa. Además, los contenidos propician la adquisición de habilidades primarias que sirven de base al aprendizaje de las habilidades motrices deportivas.
- 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 el programa, los contenidos tienen un enfoque general con el objetivo de ofrecer libertad de acción al profesor para la creación de sus propios juegos.

En el programa de 6to grado se pone de manifiesto la necesidad de utilización de formas lúdicas en todas las unidades, por el interés que despiertan estas actividades en los educandos y por el alto valor instructivo y educativo que los juegos llevan implícito para la formación de su personalidad.

Se sugiere que la enseñanza de las habilidades de los deportes motivos de clases se realice en condiciones de juego fundamentalmente, pues lo que se quiere es que el niño logre aplicar los elementos en estas condiciones.

Considerando que la formación básica de los alumnos transcurre de quinto a noveno grado, el 6to grado constituye el segundo eslabón en este ciclo. Por ello, el proceso docente - educativo debe garantizarles un desarrollo de las capacidades físicas y de las habilidades motrices, que les permita una preparación adecuada para enfrentarse a los contenidos de mayor complejidad en los primeros grados de la enseñanza media; al mismo tiempo debe facilitar que los alumnos asimilen las habilidades motrices deportivas relacionadas con el atletismo, baloncesto y el

fútbol, y que alcancen un nivel de desarrollo que propicie cumplir con éxito las exigencias del grado y del ciclo.

Teniendo presente que las edades de diez a trece años representan las de mayores posibilidades de aprendizaje motor, de los alumnos, ello obliga al profesor a la búsqueda de las vías que, por una parte, no alteren la lógica de la metodología del aprendizaje y, por otra, no frenen las posibilidades del ritmo de desarrollo que manifiestan los alumnos.

En estas edades los alumnos poseen facilidad para captar los conocimientos. Esto posibilita poder reducir el tiempo de explicación y el de demostración, y transitar rápidamente por el proceso de asimilación hasta la etapa de ejercitación.

Como se puede ver se hace evidente desde el propio programa de Educación Física la necesidad de buscar alternativas que propicien el desarrollo de la creatividad y la independencia cognoscitiva en los niños desde este nivel de enseñanza, todo lo cual tributará a su formación y desenvolvimiento activo ante las situaciones de su vida cotidiana.

Análisis de la entrevista a docentes del 6to grado: al entrevistar a los docentes del 6to grado de la Escuela Primaria Antonio Maceo Grajales se pudieron determinar los principales problemas en las asignaturas fundamentales del grado: Matemática, Español e Historia.

Matemática: Operaciones combinadas (64%), resolución de problemas (51%)

Español: Ortografía (83%), clasificación de las palabras (69%)

Historia: Ordena cronológicamente (73%), valorar figuras históricas (57%), ubicación en el mapa (47%)

Los juegos como medio de la clase de Educación Física van dirigidos a propiciar mediante la ejercitación física la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades que indiscutiblemente sentarán bases en el desarrollo multilateral de los escolares.

Dentro del proceso de enseñanza, para lograr la independencia cognoscitiva y la toma constante de decisiones, los juegos representan un elemento fundamental por su carácter integrador de los conocimientos, habilidades, capacidades, así como, cualidades morales y volitivas y por su alta incidencia motivacional dentro de todo el proceso. Además de provocar el interés de los participantes y en crear una atmósfera de alegría y de participación, ideal para encausar y orientar, hábilmente el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia el logro de los objetivos de la Educación Física.

Los juegos propuestos fueron elaborados teniendo en cuenta el diagnóstico realizado a los alumnos y los objetivos que persigue el grado, en este sentido cabe resaltar que es solo una propuesta, pues los profesores pueden y deben gestionar otras actividades que como éstas también contribuyan a lograr los objetivos planificados. Se diseñaron 2 juegos para el trabajo con la asignatura Matemática, 2 para Español y 1 para Historia.

Propuesta de juegos

Juego 1

Nombre del juego: Estrella del pase.

Objetivo: Mejorar la precisión del golpeo con el interior del pie y la recepción con la planta del pie.

Materiales: Pelotas y conos.

Organización: Dos filas enfrentadas.

Desarrollo: Se colocan dos filas enfrentadas. Los alumnos de la fila que comienzan al realizar el pase pronuncian una palabra y al pasarle al compañero que está en frente este debe clasificar la misma en aguda, llana o esdrújula; luego devuelve el balón cruzado al compañero que le sigue en la fila para que este comience nuevamente con una palabra. Al final cuando el último competidor clasifique su palabra comenzará en sentido contrario, pero esta vez preguntando.

Reglas: Se le dicta la palabra antes de realizar el pase. Los pases deben ser cruzados. Por cada respuesta correcta se le suma un punto al equipo y de ser incorrecta se le resta. Gana el equipo que más puntos acumule.

Variantes: Formar más de dos filas. Realizar la actividad de forma consecutiva.

Juego 2

Nombre del juego: Recepciona y piensa.

Objetivo: Recepcionar el balón con el interior del pie manteniendo la pierna que recepciona relajada.

Materiales: Pelotas y conos.

Organización: Hileras enfrentadas.

Desarrollo: Colocando los equipos en hileras enfrentadas a una distancia de 5 metros se realiza un pase y al mismo tiempo una pregunta de una operación matemática. El alumno que recepciona debe contestar con el resultado de la pregunta y luego el mismo después de contestar, realiza el pase con otra pregunta y se coloca al final de la fila. Por cada pregunta correcta se otorgará un punto.

Reglas: La recepción debe ser con el interior del pie. Gana el equipo que más puntos acumule.

Variantes: Crear más de dos equipos.

Juego 3

Nombre del juego: Tiro histórico.

Objetivo: Realizar tiro a puerta con el empeine interior.

Materiales: Pelotas, conos y porterías.

Organización: Dos hileras detrás de la línea de partida. Pelota a 3 metros. Portería a 5 metros de la pelota.

Desarrollo. Los alumnos estarán colocados en hileras, los primeros de cada formación saldrán a la señal del profesor realizando una pequeña carrera hasta la pelota donde tomarán una de las tres tarjetas con hechos históricos y realizarán el tiro a la portería donde esté la figura protagonista del hecho y hará una valoración de su desempeño histórico. Luego de realizar el tiro buscará el balón para regresarlo a la marca donde se encontraba y colocarse al final de la hilera.

Reglas. No realizar el tiro sin leer la tarjeta. Por cada respuesta correcta se le suma un punto. Gana el equipo que más puntos acumule.

Variantes. Puede utilizarse más tarjetas, puede realizar una conducción antes del tiro.

Juego 4

Nombre del juego: Pelota Inteligente.

Objetivo: Ejecutar el golpeo con el interior del pie con postura correcta.

Materiales: Pelotas y conos.

Organización: Dos hileras detrás de la línea de partida. Una pelota a 5 metros del primer participante y conos a 5 metros de las pelotas.

Desarrollo: Se colocan los alumnos en hileras detrás de la línea de partida y delante del primer competidor se sitúan tres tarjetas con varios ejercicios matemáticos. A 5 metros del primer participante estará un balón y a 6 metros del balón los conos con los resultados de las operaciones plasmadas en las tarjetas. El alumno a la señal del profesor tomará una tarjeta observando el cálculo, realiza una pequeña carrera hasta el balón y ejecuta el golpeo dirigiendo el mismo hacia el cono con el resultado correcto.

Reglas: El golpeo debe realizarse con el interior del pie.

Juego 5

Nombre del juego: Conductor Enciclopédico.

Objetivo: Ejecutar la conducción con el empeine interior manteniendo el control del balón.

Materiales: Pelotas, conos o banderitas.

Organización: Dos hileras enfrentadas, tres conos entre las hileras.

Desarrollo: A la señal del profesor el primer competidor realiza la conducción del balón en línea recta hasta los conos, donde ejecutará los zig-zag mencionando los sinónimos o los antónimos. Luego repite la conducción en línea recta y entregará el balón al compañero del frente, colocándose al final de la hilera.

Reglas: No podrá salir sin mencionar la palabra. Debe realizar los zig-zag en todos los conos mencionando los sinónimos o antónimos. Por cada palabra correcta se le suma un punto. Gana el equipo que más puntos obtenga.

Variante: Utilizar más conos. Reducir la distancia entre los conos.

A partir de un profundo criterio se seleccionaron 7 especialistas que cumplieron una serie de requisitos, entre ellos: grado científico, años de experiencia en la docencia y conocimientos acerca del tema objeto de estudio, lo que permitió darle cumplimiento al tercer objetivo propuesto en la investigación. Para la selección de los especialistas se procedió a través de la entrevista para la validación de los de juegos, obteniendo como resultado las siguientes opiniones:

- El 81,2 % plantea como sugerencia incorporar el tema a las actividades metodológicas del ciclo.
- El 100 % plantea llevar esta propuesta al resto de los profesores del ciclo.
- El 98 % plantea la necesidad de generalizar la propuesta, ya que reúne los requisitos necesarios y contribuye al desarrollo cognitivo de los alumnos en las clases de Educación Física de 6to grado.
- El 100 % considera que los juegos propuestos contribuyen a solucionar el problema diagnosticado.

CONCLUSIONES

Se ha justificado la importancia de diseñar juegos para integrar las asignaturas del grado a partir de las clases de Educación Física, pues es una de las exigencias para el exitoso cumplimiento de los objetivos del programa y el desempeño de los estudiantes tanto en el aula como en su quehacer cotidiano.

Se diseñaron juegos con el fin de contribuir al desarrollo cognitivo de los alumnos del 6to grado de la Escuela Primaria Antonio Maceo Grajales.

Existe un amplio consenso entre los especialistas en cuanto a la adecuada estructuración de los juegos y su importancia para el desarrollo cognitivo de los alumnos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Capote, G. (2014). Juegos para la parte inicial de la clase de Educación Física en segundo grado. (Trabajo de Diploma). Cienfuegos: Universidad de Cienfuegos Carlos Rafael Rodríguez.
- Chirino, Y. (2014) Juegos para motivar a los alumnos del tercer grado en las clases de Educación Física. (Trabajo de Diploma). Cienfuegos: Universidad de Cienfuegos Carlos Rafael Rodríguez.
- Cuba. Ministerio de Educación. (2016). Programas y Orientaciones Metodológicas de Educación Física, enseñanza primaria. La Habana: Deportes.
- Knapp, B. (1999). La Habilidad en el deporte. Valladolid: Miñón
- Lavega, P. (1995a). Los juegos y deportes tradicionales y populares: conceptos y clasificaciones. Valor cultural y educativo de los mismos. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Piaget, J. (1980). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.
- Sáenz López Buñuel, P., Ibañez Godoy, S., & F, Giménez Fuentes Guerra, J. (1999) La motivación en las clases de Educación Física. *EFDeportes.com*, 17. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd17a/motiv.htm>
- Vygotsky, S. (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.
- Watson, H. (2008). Teoría y Práctica de los Juegos. La Habana: Pueblo y Educación.