

## **Variantes de juegos para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas desde la clase de educación física**

### **Gamblings combinations to favor the development of the basic motor skills since the sort with physical education**

Alexis Hernández Aguila<sup>1</sup> [alexisha@uho.edu.cu](mailto:alexisha@uho.edu.cu)

José Carlos Escobar de la Torre<sup>2</sup> [jescobar@uho.edu.cu](mailto:jescobar@uho.edu.cu)

César Julio Parra Prieguez<sup>3</sup> [cpprieguez@uho.edu.cu](mailto:cpprieguez@uho.edu.cu)

#### **Resumen**

El proceso de enseñanza – aprendizaje de la educación física requiere de una objetiva orientación en la búsqueda de un aprendizaje significativo. El juego, por sus características, es un medio insustituible para el desarrollo de los escolares en los diferentes ámbitos. El presente trabajo consiste en la aplicación de variantes de juego para favorecer el desarrollo de habilidades motrices básicas en los escolares de cuarto grado del S/I Paquito González del municipio Holguín. Desde la clase de Educación Física se detectaron deficiencias que limitaban el mejoramiento de las habilidades motrices básicas. Para la solución del problema se emplearon métodos teóricos, empíricos que permitieron confeccionar el marco teórico y práctico de la investigación. El aporte de la investigación lo constituye la elaboración de variantes de juegos que posibilitan combinar o crear situaciones cambiantes para lograr una mayor efectividad, ejercitación y motivación del proceso de enseñanza – aprendizaje, así como ampliar el catálogo de juegos para los escolares, aplicándolos en los ejercicios de combinaciones de habilidades que conlleve a una mayor ejercitación, protagonismo e independencia de acuerdo a sus particularidades.

**Palabras claves:** Educación Física, Juego, Habilidades Motrices Básicas.

#### **Abstract**

The teaching - learning process of physical education requires an objective orientation in the search for meaningful learning. The game, due to its characteristics, is an irreplaceable means for the development of school children in different spheres, spheres or channels development. The present work consists in the application of variants of game to favor the development of basic motor skills in the fourth grade students of S / I Paquito González of Holguin municipality. From the physical education class deficiencies were detected that attempted the development of basic motor skills. For the solution of the problem, theoretical and empirical methods were used to make the theoretical and practical framework of the research. The research is the execution of variants of games that make it

---

<sup>1</sup> Máster en Ciencias. Profesor Auxiliar. Universidad de Holguín. Cuba.

<sup>2</sup> Licenciado. Asistente. Universidad de Holguín. Cuba.

<sup>3</sup> Licenciado. Asistente. Universidad de Holguín. Cuba.

possible to combine or create changing situations, achieving greater effectiveness, exercises and motivations of the teaching-learning process, as well as expanding the catalog of games for students, applying them in exercises combinations of skills; as well as greater exercise, protagonist and independence according to their particularities.

**Key words:** Physical education, Game, Basic Motors Skills.

## **Introducción**

Los extraordinarios cambios que tienen lugar en la educación cubana se han hecho con modestos recursos, utilizados con inteligencia, sentimientos de igualdad y justicia. Para entender estos éxitos hay que partir de que Cuba es un país y un pueblo en Revolución.

Las acciones nacionales en el terreno educacional rebasan el concepto de equidad pública; en el debate educacional contemporáneo se amplía y perfecciona el libre acceso al conocimiento con igualdad para todos. Esto responde a una concepción de la escuela y de la Pedagogía que tienen por centro la formación, construcción, profundización y desarrollo de valores, con el objetivo de forjar hombres y mujeres capaces de amar profundamente la libertad y la justicia social.

Los educadores desempeñan un papel decisivo en sembrar ideas en las nuevas generaciones, forjar valores, enseñar a orientarse ante los problemas de estos tiempos y lograr la apropiación por todos de una cultura general integral. Las transformaciones deben estar dirigidas fundamentalmente a formar un niño y niña que sea dentro del proceso docente educativo: activo, crítico, reflexivo, independiente y protagónico en su actuación.

El proceso de enseñanza - aprendizaje ha sido históricamente caracterizado de formas diferentes, que van desde su identificación como proceso de enseñanza con un marcado acento en el papel del maestro como transmisor de conocimientos, hasta las concepciones más actuales en las que se concibe como un todo integrador, en el que se pone de relieve el papel protagónico del alumno.

En este último enfoque se revela como característica determinante la integración de lo cognitivo y lo afectivo, de lo instructivo y lo educativo, como requisitos psicológicos y pedagógicos esenciales.

La Educación Física contemporánea ha superado el enfoque tradicional del ejercicio físico y salud, para dirigir su acción a la formación integral de la persona en un proceso donde el alumno es sujeto activo, constructor de su aprendizaje y donde el profesor, además de ser un facilitador, asume el papel de investigador y creador en ese proceso.

La clase de Educación Física juega un papel importante en la formación integral de los educandos, dentro de ella los juegos ocupan un lugar relevante. Por su

valor biológico, psicológico y pedagógico, los juegos constituyen un factor importante para la educación general de la joven generación. A través de las actividades lúdicas se busca una relación nueva y mejor entre los escolares, caracterizada por la sinceridad, la disposición de ayudar, por el trabajo común y por una conducta desinteresada en provecho del colectivo.

Dentro de la clase de Educación Física el juego se convierte en el elemento fundamental del proceso de enseñanza - aprendizaje, es una vía importante para alcanzar resultados superiores en el aprendizaje de habilidades motrices básicas y el desarrollo de capacidades físicas donde se establece una relación profesor-alumno, siendo el primero un facilitador del conocimiento, convirtiéndose los escolares en protagonistas de su propio aprendizaje y de esta forma desarrollar una clase integral.

En cuarto grado se culminan los objetivos del primer ciclo, aunque se continúan perfeccionando las habilidades motrices básicas como pilar fundamental. En el desarrollo del niño es importante, garantizar una correcta orientación de las actividades que permitan estar en condiciones de cumplir con diferentes tareas en el ámbito escolar, social. La función del profesor de Educación Física tiene que estar encaminada al desarrollo de tantas habilidades como sea posible, a fin de incidir en la motricidad del escolar mediante la construcción de un amplio repertorio de habilidades motrices básicas.

Por lo antes expuesto, se aplicó un diagnóstico a los escolares del cuarto grado del S/I” Paquito González Cueto” y se detectaron como insuficiencias: poco dominio de las habilidades motrices básicas en situaciones de juegos.

### **Particularidades de la Educación Física en la Educación Primaria**

A partir de la segunda mitad del siglo XX, se produce la gran proliferación de términos y acepciones diferentes. Según Blázquez (2001) el ámbito de la Educación Física recibe aproximadamente sesenta denominaciones diferentes a lo largo de todo el mundo.

Esta proliferación de términos con respecto a la Educación Física ha generado diferentes conceptos, algunos de ellos expresan:

Ruiz (2007) plantea que la Educación Física abarca el conjunto de formas de practicar los ejercicios físicos con un fin educativo, dentro de la pedagogía contemporánea constituye el proceso pedagógico encaminado al desarrollo de las capacidades de rendimiento físico del individuo, sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo, la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de sus convicciones de forma tal, que esté en condiciones de cumplir las tareas que la sociedad.

López (2006) se refiere a que la Educación Física ha evolucionado, de su antigua alusión a lo simplemente corporal, perceptivo o físico – motriz, pasando por su

influencia en el desarrollo biológico e higiénico: habilidades, capacidades motoras y salud y en algunos casos en el rendimiento físico e intelectual, a destacar, cada vez más, su carácter formativo integral.

Los autores de la presente investigación asumen lo planteado por Ruiz, donde demuestra el carácter formativo de la Educación Física para el individuo, mediante un proceso pedagógico encaminado a desarrollar distintas esferas como: la social, afectiva, motriz y cognoscitiva.

La Educación Física tiene como objetivos específicos para el primer ciclo:

- Lograr la preparación física general, mediante el desarrollo de las capacidades físicas condicionales y coordinativas integrados.
- Desarrollo de las habilidades motrices básicas auto locomotrices y las habilidades motrices utilitarias.
- Familiarización con habilidades motrices deportivas aisladas antecedentes, mediante actividades de Atletismo, Gimnasia Rítmica y los Juegos Predeportivos.
- Adquisición de conocimientos teóricos que se relacionan con los ejercicios de la gimnasia básica, la gimnasia rítmica, los juegos y el atletismo. (Ruiz, 2007).

### **Características de las habilidades motrices básicas de la Educación Física en la escuela primaria**

Las unidades del programa de la disciplina Educación Física en el primer ciclo, permite que para cuarto grado los escolares ya estén en condiciones de ejecutar los movimientos con mayor control, seguridad en las diferentes actividades. Esto posibilita aplicar los ejercicios estudiados desde el primer grado en condiciones diferentes, al propiciar el desarrollo de hábitos y habilidades motrices básicas que se alcanzarán con el trabajo sistemático del programa que comprenden las unidades: gimnasia básica, juegos predeportivos, actividades rítmicas y atletismo.

Las habilidades motrices básicas han sido clasificadas a través del tiempo por distintos autores, de diversas maneras y con diferentes fines que tienen que ver con aspectos relativos al movimiento.

Arteaga (2009) las clasifica como: locomotrices, no locomotrices y de proyección/recepción, a saber:

- Locomotrices: Andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, etc.
- No locomotrices: Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio: balancearse, inclinarse, doblarse, girar, empujar, tracciones, equilibrarse, etc.
- De proyección/recepción: Se caracterizan por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos: recepciones, lanzar, golpear, batear, atrapar, driblar, etc. (p.11).

Watson (2008) clasifica a las habilidades motrices básicas según la función de estas en los juegos pequeños en:

Auto locomotriz: (caminar, correr, relevos persecución, saltar).

Utilitarias: (lanzar, recibir, precisión, halar, trasportar, cargar o rodar, agarrar o levantar y combinaciones de habilidades).

Sánchez (2009) expresa que las habilidades motrices básicas se pueden definir como la familia de habilidades amplias, generales y comunes a muchos individuos. Estas habilidades pueden servir de plataforma para aprender y desarrollar situaciones más complejas y elaboradas de movimiento.

La concepción de Sánchez (2006) pone de manifiesto el carácter común que todo individuo al nacer y desarrollarse tiene sobre la motricidad (básica), así como su desarrollo contribuye, a alcanzar resultados superiores en la estructura del movimiento.

### **Concepción teórica de los juegos**

Muchas teorías y puntos de discusión han surgido en relación con los juegos, su desarrollo y significado. Constituyen un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad, su diversidad es inmensa. Ellos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de la persona; trascienden los tiempos y los espacios, no conocen las fronteras idiomáticas, pues cuando se juega no hay barrera para su comprensión; a través del juego resulta más fácil asimilar cualquier información. En el proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación Física el juego constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las habilidades motrices.

El fenómeno del juego ha fascinado a través de la historia a educadores, psicólogos, sociólogos y antropólogos, quienes han revelado en sus investigaciones el significado de este y de su rol en la vida de los seres humanos en las diferentes civilizaciones, así como en la cultura de las formaciones económico – sociales por las que han transitado las sociedades humanas.

La actividad cognitiva que acompaña al juego estimula el desarrollo de procesos de gran importancia para el desarrollo psíquico del escolar, en tanto se integran habilidades, capacidades y aspectos relacionados con los contenidos de la Educación Física, laboral, ética, estética, patriótica; todo ello en correspondencia con el tipo de juego. Los juegos constituyen un medio de formación idóneo de los escolares, pues crean hábitos de conducta, normas de convivencia, condiciones morales que posteriormente aplicarán en la vida adulta.

Ofele (2006) expresa que el juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente como en otras actividades donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, 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.

López (2006) se refiere que el juego en sí, supone un recurso metodológico natural que aporta motivación y eficacia a los procesos de enseñanza – aprendizaje. Pero su orientación metodológica ha de estar dirigida, a que los alumnos asuman ese nuevo papel de ser protagonistas de su propio aprendizaje. Esto supone, de manera simultánea una acción mediadora por parte del educador, que consiste en una adecuación de los procesos de enseñanza a los procesos de aprendizaje de los escolares y que se materializaría a través de propuestas que favorezcan una práctica vivenciada y con diferentes niveles de ejecución y de solución motriz.

Pero no solo se pueden ver los juegos en su aspecto educativo pues también estos tienen una gran influencia desde el punto de vista instructivo y posibilitan la acumulación gradual de experiencias de toda índole: (sociales, motrices, cognitivas. etc.).

El juego como aspecto socio afectivo debe contribuir a que la educación sea entendible por el alumno como regalo y no como una amarga obligación, además debe favorecer la creatividad, identidad personal, cooperación, homogeneidad y el profesor ser uno más en la actividad.

Los juegos se caracterizan por una estructura sencilla y asequible, dirigidos a crear en el escolar un clima de espontaneidad y satisfacción, por eso el profesor no debe restringir las manifestaciones espontáneas de alegría durante el juego, el buen humor, los aplausos, así como los gritos de victoria.

Los profesores de Educación Física tienen que prestar atención a los escolares cuando estos juegan y se percatarán así de la inagotable fuente de creatividad que emerge de cualquier situación lúdica.

La metodología de la investigación se materializó en los métodos siguientes:

Se utilizaron para la investigación métodos teóricos entre los que se encuentran: análisis – síntesis, inducción – deducción y el método histórico – lógico, así como se aplicaron diferentes instrumentos: observación, encuesta y pre-experimento.

La población está conformada por cuarenta escolares del cuarto grado del seminternado “Paquito González Cueto” del municipio Holguín, representada por 20 hembras y 20 varones, con edades entre 9-10 años.

Brown (2008) expresa que en esa etapa está considerada como el mejor período del aprendizaje de la infancia. Lo que en etapas anteriores se consideraba o presentaba como tendencia de desarrollo, alcanza en estos años su maduración más completa. Como resultado se observa una mayor agilidad y habilidad de los niños, así como mayor rapidez y fuerza en los movimientos. En este ciclo se promueve la competición donde el niño muestra gran placer fundamentalmente en los juegos en equipos. Realiza todo tipo de juegos motrices con mayores exigencias. Se apasiona por medir sus fuerzas con otros compañeros y participa activamente en los juegos predeportivos y deportivos. Predominan los juegos con gran variedad de movimiento, fundamentalmente los de persecución.

## **Planificación de la propuesta de variantes de juegos**

Propuesta de variantes de juegos para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los escolares del cuarto grado; además les servirán de ayuda, teniendo presente que estos también desarrollan capacidades, por la multipotencialidad de las actividades en la Educación Física.

Aspectos que se deben tener en cuenta para la aplicación de la variante de juegos:

- **Contenido motor:** Este debe ser de dominio de los escolares, además tiene que ir orientado en función de la enseñanza.
- **La influencia educativa:** Todo juego ejerce un valor educativo en la formación en valores tales como la honestidad, colectivismo, laboriosidad, patriotismo, compañerismo, valentía, perseverancia, además se le exige organización y cumplimiento de las reglas.
- **Materiales:** Debe de estar en correspondencia con los objetivos y disponibles para todos los escolares.
- **Equipos:** Tenerlos conformados de antemano, procurando que la correlación de fuerzas sea pareja.
- **Colocación del profesor y los escolares en el momento de la explicación:** El profesor debe tener una visión general de todo el grupo y los escolares formados que le permita oír y ver la explicación y demostración.
- **Condiciones higiénicas:** Una parte fundamental en los juegos es crear el nivel de responsabilidad exigiendo un vestuario adecuado (short, pulóver o camiseta etc.) así como el área libre de obstáculos y mantener una distancia adecuada entre uno y otro escolar.
- **Complejidad:** En la medida que se domine por parte de los escolares y si es posible este debe de transformarse en función de un aprendizaje significativo, además que los escolares sean capaces de buscar variantes.
- **Atención a la diversidad:** Tener presente el grado de desarrollo motor de cada escolar, colocarlos de acuerdo con sus características, siempre partiendo de un diagnóstico integral.
- **Estado de ánimo:** Todo juego genera un excelente estado de ánimo, y si a esto se le une un papel protagónico del profesor con su estimulación constante, creando un ambiente psicológico y pedagógico sumamente favorable.

### **Pasos a tener en cuenta para realizar las variantes en los juegos:**

- Estudio de las características del juego original.

- Analizar las características del área de Educación Física y medios de enseñanza necesarios.
- Confección de los objetivos en función de las habilidades motrices básicas.
- Elaboración de las reglas en función del aprovechamiento del juego.
- Búsqueda de las formas organizativas más apropiadas para combinar habilidades motrices básicas.
- Poner en práctica el juego.

### **Metodología para la puesta en práctica de la variante de juegos:**

- Selección del juego en correspondencia con el objetivo de la clase y el dominio por parte de los alumnos del contenido motriz del juego.
- Materiales disponibles para su realización
- Dar a conocer el nombre del juego.
- Formación, distribución de los escolares de acuerdo a sus características y la entrega de los materiales necesarios.
- Explicación y demostración (clara, precisa, demostrando los elementos más importantes y las reglas).
- Práctica o ensayo por parte de un equipo (corrección de errores y de las reglas)
- Práctica o ensayo por todos los equipos no competitivo (corrección de errores y de las reglas)
- Ejecución del juego con carácter competitivo (a la hora de definir la ubicación final de los equipos no solo se tendrá presente el lugar alcanzado, sino la ejecución aceptable y el cumplimiento de las reglas).
- Valoración de los resultados obtenidos en el juego, partiendo de los objetivos trazados por el profesor al inicio de la actividad.

### **Propuesta de variantes de juegos para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los escolares de cuarto grado desde la clase de Educación Física**

Las variantes de juego que se proponen en esta investigación tendrán salida en la clase de Educación Física, caracterizada por un enfoque físico – educativo, donde el sujeto va ser sujeto activo de su propio aprendizaje, desarrollando sus habilidades y capacidades unido a la formación de valores y actitudes.

La característica fundamental de la propuesta de variante de juegos radica en su estructura organizativa que posibilita combinar o crear situaciones cambiantes a la ejecución de las habilidades motrices básicas de (correr, saltar, lanzar y atrapar)

propiciando un mayor aprovechamiento de estas, en el proceso docente – educativo.

El profesor debe garantizar mediante las actividades físicas la acumulación de experiencias, vinculadas con los juegos de modo que el escolar se relacione con una forma global de movimiento trayendo consigo la adquisición y consolidación de las habilidades motrices básicas, deportivas y capacidades físicas.

### Ejemplos de variantes de juegos para el desarrollo de habilidades motrices básicas

#### Juego # 1

Nombre: Lanzamiento desde marcas.

Objetivos: Realizar carrera y atrape de pelotas por el aire.

Materiales: Pelotas, tizas, silbato, gomas de bicicleta y banderitas.

Organización: Se forman varios equipos, detrás de una línea frente a cada equipo y a una distancia de 5 metros entre cada una se sitúan 3 marcas o círculos y a 5 metros de la línea final se coloca una banderita.

Desarrollo: A la orden del profesor los primeros escolares de cada equipo salen corriendo. Al llegar a la primera marca cogen la pelota haciendo lanzamiento hacia arriba con una mano y atrapándola con dos, deja la pelota y corre hacia la segunda marca para realizar la misma actividad e igual en la tercera marca, de ahí corre para bordear la banderita y retornar corriendo para darle salida al siguiente compañero. (Figura 1)

Reglas:

1. Si lanza la pelota y al tratar de atraparla se le cae pierde un punto el equipo.
2. El lanzamiento debe efectuarse con una mano y el atrape con dos.
3. La carrera se realiza con apoyo del pie en el metatarso y con la vista al frente, si no lo hacen se le quita un punto al equipo.
4. Gana el equipo que primero termine y por cada lugar se otorgarán puntos (Primero 10pts, segundo 8pts, tercero 6pts, cuarto 4pts).

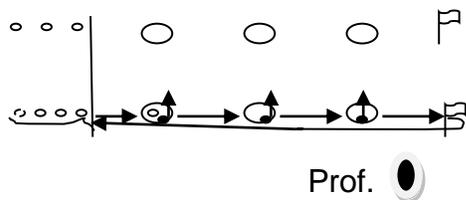


Figura 1

#### Juego # 2

Nombre: Saltar el río.

Objetivo: Ejercitar el salto y despegue en un pie.

Materiales: tizas, silbato, tablitas de madera de aproximadamente 20 centímetros cuadrados, cintas.

Organización: Se forma equipos, detrás de una línea de salida frente a cada equipo se sitúan 6 a 10 (según el tamaño del área de Educación Física).

Separados entre sí aproximadamente por 50 centímetros. Después de la última tablita a una distancia de 4 a 5 metros se dibuja con la cinta un río de aproximadamente 1,50 a 2,00 metros. (Figura 2)

Desarrollo: A la señal del profesor el primer escolar de cada equipo tratará de pasar de tablita a tablita, cuando llega a la última corre y tratará de saltar el río dibujado. Cuando llegue al otro extremo corre por fuera para darle salida al siguiente compañero.

Reglas:

1. Por cada escolar que se caiga en la tablita o dentro del río se le descuenta un punto.
2. En el salto del río se tiene que despegar con un pie.
3. Gana el equipo que primero termine y por cada lugar se otorgarán puntos (Primero 10pts, segundo 8pts, tercero 6pts, cuarto 4pts).

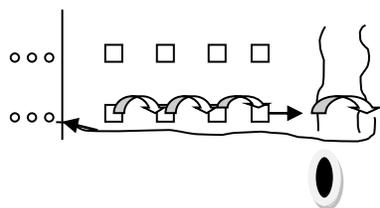


Figura 2

## Conclusiones

El análisis de los resultados obtenidos de la búsqueda bibliográfica acerca a la problemática de esta investigación permite plantear que:

- La variante de juegos es un medio idóneo para darle salida al proceso de enseñanza – aprendizaje permitiendo a los escolares enfrentarse a situaciones lúdicas adquiriendo destreza física, coordinación, equilibrio y fluidez.
- El conjunto de variantes de juegos desde su carácter integrador y el efecto combinatorio de las habilidades trae consigo una mayor ejercitación y consolidación de las mismas.
- La ejecución de variantes de juegos le propician a la clase de Educación Física variabilidad de acciones motrices, permitiendo gran motivación en los escolares al lograr un mayor esfuerzo y entrega con placer.

## Referencias

Arteaga, J. (2009) *Las habilidades motrices básicas*. La Habana: Pueblo y Educación.

Blázquez, D. (2001). *La educación física*, Barcelona: INDE.

López, A. (2006). *El proceso de enseñanza – aprendizaje en la educación física*. La

Habana: Pueblo y Educación.

López, A. (2006) *Educación Física más educación que física*. La Habana: Pueblo y

Educación.

Ofele R. M. (2006) *Los Juegos Tradicionales y su proyección Pedagógica*.

[mrofele@impsat.1con.ar](mailto:mrofele@impsat.1con.ar)

Ruiz, A. (2007). *Teoría y metodología de la educación física y el deporte escolar* (pp 86-

87). Santo domingo: Aplusele.

Sánchez Franyuti, M. (2009) *Las habilidades abiertas y cerradas su utilidad en la*

*enseñanza de los deportes* [lourdessfranyuti@yahoo.com](mailto:lourdessfranyuti@yahoo.com)

Watson Brown, H. (2008) *Teoría y práctica de los juegos* (pp 140-145). La Habana:

Deporte.