

CIUDAD ESCOLAR

COMANDANTE

ERNESTO  
GUEVARA

AL PUEBLO DEL MUNDO EN  
ESTE MOMENTO A LOS COMBATIENTES  
DE LA BATALLA DE SANTA BLANCA  
1953-1954

101093

**UNIVERSIDAD DE LAS CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA Y EL DEPORTE**

**" COMANDANTE MAUEL FAJARDO "**

**FACULTAD VILLA CLARA**

Tesis en opción al grado académico de Master en Actividad Física en la Comunidad.



**Título: Programa de juegos para la enseñanza de los elementos básicos de la lucha en niños de 6 años del combinado deportivo 26 de julio municipio de Santa Clara del consejo popular Vigía-Sandino, zona 20, circunscripción 9.**

**Autor:** Francis Wilford González

**Tutor:** M.Sc. Liván Ariel Fernández Pérez

**Santa Clara 2009**

## **Dedicatoria**

- **A mi madre por haberme guiado por el camino correcto hacia mi formación y por ser el motor impulsor de mi vida.**
- **A toda mi familia**
- **A todos los atletas, entrenadores y demás técnicos que con su esfuerzo y dedicación han contribuido a que la lucha a través de los años se haya ganado un lugar de honor dentro de nuestro deporte revolucionario**

### **Agradecimientos:**

- **A mi tutor M.sc. Liván Ariel Fernández Pérez por su ayuda incondicional.**
- **A mi esposa, amiga y compañera Anay Carrero Gómez.**
- **A la revolución por darme la oportunidad de alcanzar la metas que me he propuesto.**
- **A todo aquel que de una forma u otra puso su granito de arena en la realización de este trabajo**
- **Y en especial a mi madre por estar siempre ahí.**

## Resumen

La presente investigación está dirigida al diseño de un programa de juegos físico recreativas Para la enseñanza de los elementos básicos de la lucha deportiva siempre tomando como elemento esencial el disfrute de dichos juegos.

La misma se desarrolla en el combinado deportivo 26 de julio de la ciudad de Santa Clara consejo popular Vigía Sandino zona 20, circunscripción 9 en virtud de lo cual se emplearon diferentes métodos y técnicas tales como: análisis bibliográfico, revisión de documentos, encuesta escrita, distribución Empírica de Frecuencia, tormenta de ideas y la reducción de listado.

En el proceso de investigación se trabajaron con dos poblaciones:

La primera población estuvo integrada por los 5 profesores de lucha que laboran en el combinado deportivo 26 de julio y la segunda la conforman un total de 25 niños atletas de lucha del combinado

El programa se diseña sobre la base de las características del 1er ciclo de enseñanza en la educación física para estar en correspondencia con las habilidades que deben desarrollarse en esas edades, siempre tomando en consideración que el aspecto esencial del programa son los juegos con un enfoque físico recreativos.

Para valorar la propuesta se empleó el criterio de especialistas el cual nos permitió corroborar que la propuesta es factible y se encuentra en correspondencia con el propósito fundamental de la investigación.

## Índice

**Introducción**.....

### **CAPITULO I**

Marco Teórico conceptual

- 1.1 La didáctica. Teoría científica de la enseñanza.
- 1.2 Características generales de la Lucha deportiva.
- 1.3 Los juegos. Concepciones teóricas.
- 1.4 En torno a la teoría de programas.
- 1.5 En torno al trabajo comunitario.

### **CAPITULO II**

3.1 Resultados de diagnóstico.....

3.2 Presentación de la propuesta.....

3.3 Criterio de especialistas.....

Conclusiones.....

Recomendaciones.....

Bibliografía

Anexos

## **Introducción**

Lucha como deporte de combate se ve enmarcado en el grupo de “deportes de oposición” (Hernández, 1994); (Blázquez, 1995) y dentro de este en el de “espacio común y participación simultánea” demanda del deportista el perfeccionamiento del pensamiento táctico en aras de continuar trabajando con la finalidad de mejorar los resultados deportivos.

La preparación del deportista va encaminada a trabajar los cinco componentes esenciales que la integran, cuyos elementos transitaran estrechamente unidos uno con otro, es de gran importancia que la gestión del rendimiento deportivo vaya unida a un consecuente desarrollo del componente físico, técnico, táctico teórico y psicológico, considerando las tres vertientes fundamentales en que se mueve la aplicación del ejercicio, lo general, lo especial y lo específico.

La Lucha deportiva en sus dos modalidades Libre y Greco-romana, es un deporte que se encuentra en el programa de los juegos Olímpicos desde sus inicios, en el, nuestro país exhibe altos resultados competitivos, erigiéndose como una de las tres potencias más importantes del mundo en la rama masculina desde el año 1983 hasta la fecha. La variabilidad de este deporte de oposición se une actualmente con las exigencias de los contrarios que cada vez son superiores, por este motivo en esta manifestación deportiva las influencias de las cargas en el proceso de entrenamiento muchas veces se encuentran cerca del límite de las posibilidades humanas.

Estas exigencias han provocado que en la actualidad la práctica de este deporte se inicie en edades tempranas comenzando en la edad de seis años, lo que implica que la planificación organización y control de este proceso de enseñanza se ajuste a las características de dichas edades.

Sin embargo en la actualidad el programa de enseñanza del luchador documento rector de este proceso en nuestro país, no brinda las herramientas necesarias para que el profesor cuente con una orientación para enfrentar el proceso en la edad de seis años, ya que el mismo se inicia en la categoría 7-8 años. Lo que evidencia la ausencia de propuestas en este sentido.

Nuestra provincia no escapa de esta problemática pues en la mayoría de los combinados deportivos donde se practica la lucha deportiva existe esta categoría de edad como paso inicial en la búsqueda de prospectos en este deporte, específicamente en el Combinado Deportivo 26 de julio del municipio Santa Clara se pudo constatar insuficiencias en este sentido ya que los profesores que atienden esta categoría planifican sus clases atendiendo a su criterio y experiencia, precisamente porque no cuentan con un documento que guíe su práctica pedagógica de ahí que el problema científico de la investigación se centre en:

**Problema científico: ¿Cómo contribuir al mejoramiento del proceso de enseñanza de la lucha deportiva en niños de 6 años del combinado deportivo 26 de julio del municipio Santa Clara en el consejo popular Vigía-Sandino zona 20, circunscripción 9?**

**Objetivo General:**

Diseñar un programa de juegos para la enseñanza de los elementos básicos de la lucha en niños de 6 años del combinado deportivo 26 de julio municipio de Santa Clara del consejo popular Vigía-Sandino, zona 20, circunscripción 9.

**Objetivos Específicos:**

- Diagnosticar el estado actual del empleo de los juegos en los niños atletas de lucha de 6 años del combinado deportivo 26 de julio del municipio Santa Clara del consejo popular Vigía-Sandino zona 20, circunscripción 9?
- Determinar el contenido del programa de juegos para la enseñanza de los elementos básicos de la lucha en niños de 6 años del combinado deportivo 26 de julio municipio de Santa Clara del consejo popular Vigía-Sandino, zona 20, circunscripción 9.
- Valorar el programa sobre la base del criterio de los especialistas.

**Interrogantes Científicas**

- ¿Cuál es el estado actual del empleo de los juegos en los niños atletas de lucha del combinado deportivo 26 de julio del municipio Santa Clara , consejo popular Vigía-Sandino zona 20, circunscripción 9?
- ¿Qué contenido debe poseer el programa de juegos para niños atletas de lucha del combinado 26 de julio del municipio Santa Clara , consejo popular Vigía-Sandino zona 20, circunscripción 9?
- ¿Cómo valoran los especialistas el programa de juegos para la enseñanza de los elementos básicos de la lucha en niños de 6 años del combinado deportivo 26 de julio municipio de Santa Clara del consejo popular Vigía-Sandino, zona 20, circunscripción 9?

Para la realización de la investigación se emplearon diferentes métodos y/o técnicas tales como:

Métodos y/o técnicas

- **Del nivel teórico.**

Analítico-sintético

Inductivo-deductivo

Histórico-lógico

- **Del nivel empírico**

Entrevista abierta

Entrevista semi estructurada

Revisión de documentos

- **Del nivel matemático y/o estadísticos.**

Distribución empírica de frecuencia (Análisis porcentual)

- **Técnicas**

Tormenta de ideas

Para la realización de la investigación se trabajó con dos poblaciones:

- **La primera población** estuvo integrada por los 5 profesores de lucha que componen la fuerza técnica del combinado deportivo 26 de julio *del municipio Santa clara* del municipio Santa Clara , consejo popular Vigía-Sandino zona 20, circunscripción 9?
- .
- **La segunda población** la constituyeron los 25 atletas de las edades de 6 años que practican lucha en el combinado deportivo 26 de julio del municipio Santa Clara , consejo popular Vigía-Sandino zona 20, circunscripción 9? .

## CAPITULO I

### Marco Teórico Conceptual

#### 1.1 La didáctica: Teoría científica de la enseñanza.

Se sabe que el proceso educativo que tiene lugar en la escuela o en otras formas de organización (no formal e informal), constituye una manera peculiar de darse el proceso educativo general que se produce en toda la sociedad por diferentes agencias o agentes. ¿Cuál es, entonces, su peculiaridad? Es ser un proceso conscientemente organizado y orientado a un fin determinado. A este proceso se le llama en este caso particular: proceso de enseñanza-aprendizaje Chávez( 2006).

Existe una rama de la Pedagogía, que se llama Didáctica, que tiene por objeto el estudio de ese proceso de una manera integral. Puede decirse, que la didáctica es la ciencia que estudia el proceso instructivo - educativo que tiene lugar en la escuela.

La didáctica, por tanto, no puede prescindir de la pedagogía general, que le brinda sus “leyes” o principios generales y sus fundamentos teóricos, que se particularizan y se operacionalizan en esta ciencia en especial. A ella le corresponde ilustrar al maestro a organizar, desarrollar y controlar en la práctica el complejo proceso de enseñar y de aprender, en diferentes formas de organización y por distintas vías, al seguir un fin y objetivos determinados.

La didáctica no conlleva a un mero practicismo, pues, no sólo nos ofrece reglas para operar en la clase, sino que por su carácter científico tiene, además de su objeto de estudio y sus fundamentos teóricos, un sistema de principios y de categorías esenciales, y posee sus métodos para la investigación científica en ese campo.

La didáctica puede ser concebida como una teoría - práctica como afirman algunos autores. ¿la didáctica es ciencia, arte o técnica , como afirman otros?. Esta interrogante se la plantean algunos estudiosos ante la complejidad de dicha ciencia. Puede ser posible que sea todo eso en unidad dialéctica.

El proceso de enseñanza - aprendizaje es el campo en que se da la instrucción y la educación. Realmente la instrucción y la educación forman un par dialéctico que no pueden ser separados. Ambos tienen sus funciones específicas pero se dan en un sólo y único acto educativo. Como dijera José Martí: “Las cualidades morales suben de precio cuando son realizadas por las cualidades inteligentes”.

En fin, la instrucción tiene que ser educativa y viceversa Hoy se discute acerca del objeto de estudio de la didáctica en diferentes sentidos, de acuerdo al aliento teórico - filosófico- que tiene cada una de esas posiciones:

- La didáctica es la ciencia de la educación - rama de la pedagogía -, que tiene por objeto el estudio integral del proceso instructivo - educativo que se da en la escuela (en la clase);
- La didáctica se contrae a un conjunto de técnicas y principios para instrumentar la enseñanza;
- La didáctica tiene como fin la dirección del proceso del aprendizaje.

Como se aprecia, se pasa desde una concepción integral de la didáctica a una simple tecnología educativa o a centrar su objeto en uno de los importantes procesos de los que se ocupa la didáctica: el aprendizaje.

Para algunos autores la didáctica sólo debe estar fundamentada en la psicología y hasta particularizan el tipo de pensamiento psicológico como la epistemología genética de Piaget (César Coll). En otros casos, la didáctica esta basada en la tecnología educativa. En ambos casos se prescinde de la pedagogía general, que ha quedado absorbida por la didáctica o muy deteriorada como ciencia.

En otros casos más serios, la didáctica no se desprende de la pedagogía general, aunque para muchos por el desarrollo alcanzado puede ser considerada como una ciencia independiente, y recibe de la pedagogía sus fundamentos teóricos, que se presentan en toda su coherencia teórica.

Por eso es que hoy se habla de la didáctica: dinámica, crítica, constructivista, etc., en función de los fundamentos teóricos que se asuman.

### 1. **La didáctica: sus categorías esenciales.**

Las categorías de la didáctica (proceso de instrucción y de educación que se da en la clase), que constituyen un sistema y se dan en una relación dialéctica.

Estas categorías son: Objetivo, Contenido, Método, Medio, Evaluación y Formas de organización.

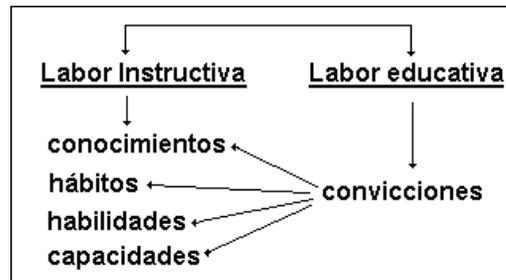
**Objetivo.** La categoría objetivo ocupa un lugar destacado en la dirección del proceso de enseñanza- aprendizaje. Ella cumple la importante función de determinar el contenido, los métodos y las formas de organización de la enseñanza, al expresar la transformación planificada que se desea lograr en el alumno en función de la formación del hombre a que aspira la sociedad.

En cuanto a los objetivos expresa el para qué se enseña y se educa al alumno. Es necesario destacar los elementos que integran la estructura de los objetivos. Entre ellos están, los conocimientos, los hábitos, las habilidades, las capacidades, las convicciones, los sentimientos, las actitudes, las particularidades del carácter, el sistema de motivos o intereses, etc.

Es prudente destacar el carácter sistémico y multilateral de los objetivos. Así como, la derivación gradual de ellos.

Los objetivos expresan también los niveles de asimilación del conocimiento y no se debe olvidar la orientación de los alumnos hacia el objetivo en el proceso de la clase.

Se puede resumir los componentes de la estructura de los objetivos en el sistema siguiente:



### **Contenido.**

El contenido de la enseñanza expresa el qué se enseña. Los contenidos se comprenden en una unidad indisoluble:

- Un sistema de conocimientos que son: conceptos, hechos, datos;
- Un conjunto de conocimientos que se expresan metodológicamente (algunos autores llaman contenidos procedimentales): habilidades, hábitos, operaciones, procedimientos propiamente dichos, etc.;
- Un conjunto de conocimientos actitudinales, que tienen en su base la formación de los valores.

Un mismo contenido tiene potencialidades para expresarse de uno o de otro tipo, de acuerdo a los objetivos que se formulen.

Los contenidos se expresan en: las asignaturas, que están incluidas en el plan de estudio y en los programas, en los libros de texto y en otros materiales de carácter docente.

Existen una serie de principios para la estructuración de los contenidos, entre ellos: carácter científico, sistematización, carácter único y diverso y el de la relación intermateria.

### **Método.**

El éxito de la enseñanza depende en gran medida de su correcta dirección y en ella ocupa un destacado lugar el método de enseñanza.

Muchas han sido las discusiones en torno a la significación del concepto método de enseñanza. En algunos casos se ignora su importancia y se considera que el método surge por el solo hecho del dominio del contenido. Otros criterios sobrevaloran el papel del método, ignorando así la relación fundamental que existe entre objetivo-contenido-método-organización.

Ambas posiciones son perjudiciales para el proceso de enseñanza.

En toda reflexión en torno a este importante concepto resulta decisivo considerar que la relación objetivo-contenido- método-organización, determina la lógica interna del proceso de enseñanza. Es imposible analizar este concepto aislado de dicha relación.

Hay que considerar también que el objetivo y el contenido son elementos decisivos en la concepción del proceso de enseñanza, pero para llevarla a vías de hecho resulta determinante el método.

Los métodos de enseñanza deben definirse como las formas de organizar la actividad cognoscitiva de los estudiantes, que aseguran el dominio de los conocimientos, de los propios métodos del conocimiento y de la actividad práctica, como de la educación de los estudiantes en el proceso docente (Lerner).

También se define como: en el sentido de que cualquier método de enseñanza constituye un sistema de acciones del maestro, dirigido a un objetivo, que organiza la actividad cognoscitiva y práctica del alumno, con lo que asegura que éste asimile el contenido de la enseñanza. (Danilov). Además, es necesario considerar al método de enseñanza como decisivo para lograr una adecuada dirección de la actividad cognoscitiva del escolar, y en ello, hay que considerar la relación entre la actividad dirigente del maestro o profesor y la asimilación activa, consciente, independiente y creativa de los alumnos.

Existen numerosas clasificaciones de los métodos de enseñanza, de acuerdo a diferentes puntos de vista.

Nos acogeremos a la clasificación del destacado especialista alemán Lothar Klimberg, que considera: el método expositivo, el del trabajo independiente de los alumnos y el de elaboración conjunta.

En el método de enseñanza expositiva se aprovecha todas las potencialidades instructivas y educativas que se derivan de la palabra del maestro o profesor. Predomina la actividad de este: él informa, narra, ejemplifica, demuestra. La actividad del alumno es eminentemente receptiva.

En el método de trabajo independiente de los alumnos se transforma la situación antes planteada. La actividad de los alumnos pasa a un primer plano. Trabajan con intensidad al solucionar de modo relativamente independiente sus problemas.

Existe el método de elaboración conjunta. La forma típica de manifestarse este método es la conversación en clase. La situación en cuanto al aprendizaje del alumno está caracterizada por la actividad receptiva, reproductiva y también hay elementos de rendimientos productivos.

Es necesario no olvidar que se puede hablar también de métodos problémicos, el método investigativo y la llamada conversación heurística.

## **Los medios de enseñanza.**

Los medios de enseñanza constituyen distintas imágenes y representaciones de los objetos y fenómenos que se confeccionan especialmente para la docencia, también abarcan objetos naturales e industriales, tanto en su forma normal como preparada, los cuales contienen información y se utilizan como fuente de conocimientos.

Los medios de enseñanza permiten crear las condiciones materiales- objetivas- favorables para cumplir con las exigencias científicas del mundo contemporáneo, durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Se afirma que los medios son los componentes del proceso de enseñanza que sirven de sostén material a los métodos. Es decir, resulta imposible separarlos.

Existen también numerosas clasificaciones de los medios de enseñanza. En este caso se asumirá la siguiente:

- Objetos naturales e industriales;
- Objetos impresos y estampados;
- Medios sonoros y de proyección;
- Materiales para la enseñanza programada y de control.

Todos los medios deben verse en un sistema, interrelacionados.

El uso de los medios tiene sus requerimientos didácticos, y pueden emplearse en diferentes momentos del proceso de enseñanza aprendizaje.

Los medios deben ser bien seleccionados de acuerdo al objetivo, deben expresar claramente lo que se quiere decir o expresar, y además, no se debe olvidar la parte estética de los mismos. La pizarra, el libro de texto, etc., pueden ser medios eficaces del proceso de enseñanza si son bien elegidos y se saben utilizar en su momento. En la actualidad existen otros medios que están vinculados a la tecnología educativa.

## **La evaluación.**

Concebir la evaluación en un sentido amplio significa utilizarla como instrumento que permite, por una parte, establecer en diferentes momentos del proceso la calidad con que se van cumpliendo los objetivos dentro de las asignaturas, y por otra parte, y en dependencia de los resultados alcanzados, determinar las correcciones que es necesario introducir para acercar cada vez más los resultados a las exigencias de los objetivos.

Los momentos evaluativos son partes del proceso de enseñanza y están presentes en su desarrollo.

Todo trabajo debe conducir a un resultado parcial o final y es también la evaluación la que nos

permite, en su función comprobatoria, establecer una calificación expresada en una nota o índice que signifique el nivel de calidad alcanzado en el proceso general y el resultado del aprovechamiento que manifiesta cada uno de los alumnos. Este constituye el momento de comprobación y lo que se considera evaluación en su sentido más estrecho.

Entonces, la evaluación en su sentido más amplio, es un componente esencial del proceso de enseñanza que parte de la definición misma de los objetivos y concluye con la determinación del grado de eficiencia del proceso, dada por la medida en la que la actividad del educador y los alumnos haya logrado como resultado los objetivos propuestos.

Su carácter de continuidad permite la constante comprobación del resultado del proceso de enseñanza y la convierte en guía orientadora de este.

Cuando nos referimos a la evaluación en un sentido más estrecho, lo identificamos con el juicio de valor que se emite cuando concluye el proceso evaluativo.

La evaluación cumple varias funciones: instructiva, educativa, de diagnóstico, de desarrollo y por último de control.

Se puede expresar que la comprobación de los conocimientos tienen rasgos característicos, así como, existen principios que lo regulan. Se puede hablar también de los diferentes tipos de control, que pueden clasificarse en: control sistemático, corriente o continuo, control parcial, examen final.

No debe olvidarse la relación que la evaluación tiene con los otros componentes del proceso de enseñanza.

### **Formas de organización.**

Existen distintas formas de organización de la enseñanza, pero señalaremos las más generalizadas:

- a) individual
- b) grupo-clase
- c) conferencias- seminarios.

Hay que tener en cuenta que la clase es la forma básica de la organización del proceso de enseñanza.

La estructuración de la clase constituye una etapa fundamental del trabajo del educador, en ella se manifiesta su preparación, su sentido de responsabilidad y su habilidad para estructurarla tomando como base las exigencias que debe reunir la clase en la escuela moderna y las características del grupo de alumnos. De la calidad de su estructuración depende, en gran medida, su efectiva realización.

La estructuración de la clase es un proceso creador. La necesidad de que cada uno posea una

lógica interna de acuerdo con sus objetivos, contenido y métodos, hace imposible la creación de una estructura única para todas. Por otra parte, constantemente hay que considerar las características del colectivo y de cada alumno, pero la estructura de la clase no puede ser arbitraria.

Existen diferentes tipos de clases: para el tratamiento del nuevo contenido, de consolidación- de ejercitación-, aplicación, generalización de los contenidos, clases de control. Es importante al planificar cada clase verla como un sistema, pues es conveniente que el maestro planifique en su conjunto todas las que corresponde a una unidad del programa, porque de esa manera tiene una visión del conjunto y puede tomar medidas si su planificación no resultó la correcta cuando realice el control correspondiente.

Existen otras formas de organización del proceso de enseñanza como: la excursión docente, el trabajo en el taller, el trabajo productivo, etc. Cada uno de estas formas tiene sus peculiaridades.

## 2. **Los principios y las normas didácticas**

Para el destacado especialista alemán Lothar Klingberg, los principios didácticos "son postulados generales sobre la estructuración del contenido, la organización y los métodos de enseñanza que se derivan de las leyes y de los objetivos de la enseñanza, que expresan el complejo carácter de esta y que por dicho motivo han de verse y considerarse por su complejidad."

Es necesario precisar el carácter rector de los principios en todo el quehacer didáctico.

Los principios didácticos tienen las características siguientes: carácter general, pues se aplican a todas las asignaturas y niveles de enseñanza; son esenciales, pues determinan el contenido, los métodos y las formas de organización. Su incumplimiento convierte el proceso docente en un caos, por tanto, su observancia tiene un carácter obligatorio. Constituyen un sistema, en consecuencia, el cumplimiento de uno supone el del resto y el incumplimiento de alguno afecta al sistema.

La determinación de un sistema de principios didácticos varía en dependencia de los objetivos que se persigan, del desarrollo social alcanzado y de las teorías y prácticas pedagógicas.

Existe como ya se ha dicho una relación entre los principios y las leyes de la didáctica, pero también es importante apreciar la relación con las normas o reglas didácticas.

Los principios didácticos precisan indicaciones prácticas adicionales que orientan al profesor en el trabajo docente. Esas orientaciones adicionales, que constituyen el aspecto operativo de este problema científico, se denominan reglas o medidas didácticas.

El sistema de los principios didácticos abarca los siguientes:

- a) del carácter científico;
- b) de la sistematicidad;
- c) de la vinculación de la teoría con la práctica;
- d) de la vinculación de lo concreto y lo abstracto;
- e) de la asequibilidad;
- f) de la solidez de los conocimientos;
- g) del carácter consciente y de la actividad independiente de los estudiantes;
- h) de la vinculación de lo individual y lo colectivo.

De una manera general - aunque el estudiante debe profundizarlos-, cada uno de los principios comprende una serie de especificidades.

El principio del carácter científico de la enseñanza significa que el contenido docente debe encontrarse en completa correspondencia con lo más avanzado de la ciencia contemporánea, para cuya adquisición la docencia utiliza métodos pedagógicos que reflejan su íntima vinculación con los métodos científicos.

La razón del principio de la sistematicidad se encuentra en la propia naturaleza de las ciencias, en su carácter de sistema, en la vinculación lógica de sus postulados.

Ser consecuente con el principio de la sistematicidad significa tomar muy en cuenta el enfoque de sistema en la labor docente, la revelación de los nexos, de la contradicción que existe entre los fenómenos y los procesos que son objeto de análisis en el proceso docente-educativo.

El principio de la vinculación de la teoría con la práctica, está en el hecho de considerar que el conocimiento no sólo debe explicar el mundo, sino, además, señala las vías de su transformación.

La vinculación e lo concreto con lo abstracto, que significa la necesidad de vincular los datos reales concretos estudiados con sus generalizaciones teóricas, en un proceso especialmente organizado para su apropiación por los alumnos.

El principio de la asequibilidad exige que la enseñanza sea comprensible y posible de acuerdo a las características individuales de los estudiantes.

Sobre la base de este principio, se determinan el nivel científico del proceso docente y el aprendizaje individual.

La asequibilidad no significa simplificar la enseñanza, sino adecuarla a las peculiaridades del grupo.

La base de la asequibilidad consiste en conocer las condiciones intelectuales específicas de cada grupo con que se trabaja.

La esencia del principio de la solidez de los conocimientos radica en que los maestros deben

tener en cuenta en el proceso de enseñanza la lucha sistemática y enérgica contra el olvido, como un proceso psíquico normal.

La asimilación de los conocimientos por los alumnos constituye una de las funciones del proceso de enseñanza, la que se manifiesta incompleta si los estudiantes son incapaces de demostrar los resultados alcanzados de manera estable durante un período más o menos largo, lo que pone de manifiesto que los conocimientos se adquieren para ser utilizados en la práctica.

El principio esencial de la didáctica, es que hay que procurar que los conocimientos que se adquieran sean concientizados interiorizados por los alumnos y que estos sean capaces de llegar a un nivel en el aprendizaje que logren trabajar de manera independiente.

Por último, el proceso docente-educativo debe conjugar los intereses del colectivo de alumnos y los de cada uno individualmente sobre la base de la unión de los objetivos y de las tareas de la enseñanza.

### **3. El proceso de enseñanza- aprendizaje y las teorías más significativas que lo sustentan.**

El proceso de enseñanza- aprendizaje, es el proceso educativo peculiar que tiene en la institución escolar su lugar, así como, en otras formas de organización de dicho proceso. Como es sabido (ver preguntas anteriores) es el campo en que se dan la instrucción y la educación en la clase, que es el objeto de estudio de la didáctica.

Este proceso se encuentra fundamentado por diferentes teorías, sobre todo psicológicas acerca del aprendizaje.

Las concepciones psicológicas acerca de la enseñanza- aprendizaje, que fundamentan a diferentes teorías pedagógicas, se pueden asumir de diferentes ópticas. Nos referiremos brevemente al carácter desarrollador o no que estas teorías dan al proceso que se estudia.

En primer lugar, se puede hablar de aquella teoría de corte conductista que considera que la enseñanza y por ende el aprendizaje debe adaptarse a premisas biológicas (Gessel y Amatnuda, ente otros). Es necesario que se produzca por tanto la maduración natural de las estructuras mentales para así ajustar la enseñanza que se programe. Por supuesto, que esta corriente no es en sí desarrolladora. Todo el proceso didáctico, que está representado por las estrategias que emplea el maestro en el aprendizaje parten de este principio. En las concepciones skinnerianas del aprendizaje, se considera que el proceso de enseñanza y el desarrollo transcurren al unísono, y en definitiva aquel también se adapta en última instancia a premisas biológicas. Conocemos la influencia que tuvieron las estrategias didácticas de Magger en la concepción del aprendizaje y las consecuencias de la llamada enseñanza programada, que resultaba muy estructuralista, en última instancia. Esta concepción del aprendizaje tampoco es desarrolladora.

En la posición de Jean Piaget - cognitvismo pre-cibernético hay que considerar que el desarrollo

de las estructuras mentales no tiene lugar a partir del conocimiento - la enseñanza misma - sino que aquel se adapta y depende de premisas sociales y naturales, sobre todo del medio. Esta concepción no posee la impronta biologicista de las anteriores, pero tampoco es una estrategia desarrolladora en sí misma, aunque es mucho más avanzada que las anteriores.

Por último se debe considerar la posición vigoskiana, que si considera que la forma de estructurar el conocimiento que se ofrece al alumno, y los métodos para su enseñanza, tienen unas potencialidades tales que son capaces de propiciar un desarrollo mayor que el nivel que posee el estudiante cuando comienza el proceso del aprendizaje determinado. Al partir de este principio, la enseñanza debe considerarse por delante del nivel del desarrollo intelectual que posea al alumno, y extenderse lo suficiente para propiciar el movimiento desarrollador hacia una zona de "desarrollo próximo". Una de las diferencias entre esta concepción y las otras que sólo hemos enumerado radica esencialmente en este principio desarrollador.

(Es necesario que al preparar esta pregunta se amplíe un poco más cada una de estas posiciones acerca de la enseñanza- aprendizaje: la conductista, la skinneriana, la cognitivista y la vigoskiana).

## **1.2 Características generales de la lucha.**

En los deportes de combate se incluyen los estilos de Lucha libre y Lucha grecorromana, la Esgrima, el Judo, el Taekwondo, el Boxeo y el Karate-do. Estos deportes son denominados también deportes individuales o deportes sin cooperación y con oposición del contrario, según los aportes de A. Z. Puni, J. Riera, A. Thomas y otros.

Una de las particularidades más importantes de estos deportes es que el atleta tiene que enfrentarse directamente a un adversario con el cual interactúa prácticamente cuerpo a cuerpo, exceptuando la esgrima en que se mediatiza la relación a través del arma. En estos deportes el atleta tiene que superar no solo la fuerza física que el contrario le impone, sino también la táctica que el mismo utiliza a través de la ejecución de la técnica que realice en cada uno de los movimientos ofensivos y defensivos, y todo ello debe hacerlo bajo un clima de alta tensión, por cuanto el deportista individualmente tiene toda la responsabilidad de alcanzar la victoria, sobreponiéndose a cualesquiera de las barreras que le impone la situación y específicamente el contrario.

De este grupo de deportes vinculamos el estudio a la Lucha, que como deporte individual de combate está supeditada al cumplimiento de una serie de reglas y cuyo principal propósito es poner al contrincante de espaldas sobre el colchón o ganarle por los puntos acumulados durante la actuación.

La lucha deportiva se caracteriza principalmente porque las acciones se realizan con gran rapidez y dinamismo en períodos de tiempo y espacio delimitados en su mayor parte por las reglas de competencia con movimientos muy precisos y ajustados a las situaciones competitivas, los cuales son determinados por la capacidad coordinativa del esfuerzo en función de las acciones que realice el contrario y de la ejecución satisfactoria de cada uno de los movimientos técnicos y de las acciones tácticas que ejecuta el deportista.

Si tomamos en cuenta que la actividad del luchador está caracterizada por la cantidad de ataque, defensas y contraataques variados y dinámicos y que ello a su vez implica que los luchadores estén en la obligación de desarrollar un elevado nivel del pensamiento táctico, entonces este deporte desarrolla en sus practicantes una gran movilidad de los procesos psíquicos.

Desde el punto de vista fisiológico esta actividad dinámica del luchador se caracteriza, según Pérez Téllez (1988)<sup>1</sup>, en que el ritmo de la respiración aumenta hasta 40 a 50 veces por minuto, aunque debido a la variedad de las acciones puede ser mayor o menor. Esta frecuencia cardíaca en luchadores de elite en reposo es de 60 a 65 pulsaciones por minutos. El consumo de oxígeno durante un combate varía en dependencia de la intensidad o potencia del trabajo. Según datos de Saltin Hastran en luchadores de alta calidad la cifra media máximo consumo oxígeno es de 4.6 l/m y 57 Mm./min. por kilogramo de peso. Por otra parte, Borisovoi y Tumania señalan que el volumen del corazón tiene una cifra media de 953 cm<sup>3</sup>. este volumen posee una gran correlación con el peso corporal y el tiempo que se lleve en la actividad.

Durante el desarrollo del combate la frecuencia cardíaca aumenta entre 170 y 200 pulsaciones por minuto en dependencia de la intensidad o duración del combate. La cantidad de ácido láctico puede aumentar hasta 130 mg por ciento y más.

Todo lo antes expuesto nos demuestra que el atleta que practique sistemáticamente este deporte independientemente que desarrolla sus cualidades físicas y volitivas debe aplicar consecuentemente un elevado desarrollo de la táctica para conseguir economizar sus energías y vencer al oponente de manera rápida y convincente.

Las exigencias de este deporte requieren también desarrollar y perfeccionar la capacidad de reacción compleja a fin de poder brindarle variadas respuestas a las diferentes situaciones de ataque y defensa que ejecuta el contrario, donde la mayoría de las intenciones de respuestas son desconocidas para el deportista, de ahí que la capacidad de anticipación constituye un elemento muy importante durante la realización del combate.

---

<sup>1</sup>

La ejecución rápida y precisa de las acciones técnico-tácticas de los luchadores está asociada a la capacidad que tienen para orientar de forma centralizada la atención, o en su defecto distribuir esta en los diferentes componentes de su ejecución propia y de las variaciones de las ejecuciones de cada una de las acciones técnico-tácticas del contrario, estas características de la atención son ejecución propia y de las variaciones de las ejecuciones de cada una de las acciones técnico-tácticas del contrario, estas características de la atención son las que le permiten a los deportistas utilizar toda la información acumulada, y en consecuencia, elaborar las respuestas más efectivas a las situaciones que él mismo se plantea en correspondencia con los movimientos del contrario. En este sentido, se aprecia la gran importancia que alcanza en este deporte el pensamiento táctico del deportista, lo cual le permite prever la situación, (capacidad para anticiparse), valorar lo que está ocurriendo durante la ejecución inmediata de las acciones competitivas y en consecuencia, brindar las respuestas más apropiadas, más lógicas, más racionales que den solución al problema planteado. La elección de las técnicas deportivas a emplear en función de las soluciones tácticas adecuadas para cada situación del combate está íntimamente relacionada con el pensamiento táctico y la preparación técnico – táctica que durante el período de entrenamiento se realice.

### 1.3 Los juegos. Concepciones teóricas

#### **Breve bosquejo Histórico.**

Comunidad Primitiva: La vida del hombre primitivo se caracterizó en su lucha por la supervivencia, contra la naturaleza, los animales salvajes y otras tribus. Para ello desarrollan habilidades como la carrera, los saltos, los lanzamientos, la natación y los escalamientos fundamentalmente. Sobre esta época hay muy pocos datos recopilados por la falta de documentación que nos revele la verdadera vida de nuestros antecesores, sin embargo, en los trabajos encontrados nos muestran actividades que se asemejan a juegos conocidos hoy en día, o parecidos a algunos que han llegado hasta nuestros días.

En esos juegos se reflejaban actividades de su vida diaria, tanto de aspecto de trabajo, como recreativo o rituales.

Los juegos de Areitos y Batos reflejan esas actividades y eran protagonizadas por los indios.

Por el sistema social existente se deduce que estos juegos eran aprendidos por imitación y participaban niños y adultos, no había limitaciones para sus participantes, todos podían disfrutar de los juegos.

En la medida en que esta sociedad se fue descomponiendo van apareciendo las clases sociales, de aquí que los juegos a partir de este momento respondiesen al nivel social a que pertenecían, pero podemos asegurar que los niños jugaban, aunque pertenecían a diferentes clases.

Esclavismo o Edad Antigua: En esta fase la sociedad se divide en clases, oprimidos (esclavos) y opresores (esclavistas).

El objetivo fundamental de esta etapa es la guerra para obtener a partir de ella más y mejor fuerza de trabajo esclava, por ello la actividad fundamental para la clase explotadora era la preparación para las guerras; de ahí que los juegos eran utilizados para la preparación de los ejércitos, tenían carácter militar. Sin embargo, es necesario reconocer que los niños dado su desarrollo psíquico, biológico y social desarrollaron juegos propios de su edad y de su clase.

Por tanto los juegos de los hijos de los esclavistas tenían rasgos de su medio social, diferenciándose de los niños esclavos, fundamentalmente en su contenido usaban determinados objetos (juguetes) o instrumentos.

Material que se utilizaba para la confección de pelotas:

En principio eran de piedra de distintos tamaños, dichas pelotas servían para rodarlas con el pié o rodarlas con la mano contra una pelota fija, colocada a cierta distancia sobre el terreno.

Las precursoras de estas fueron de fango, las pelotas de barro se consideraban mejor que las de fango, pero seguían siendo un poco frágiles y se rompían con facilidad, no fueron hasta la dinastía (1111-2 a.n.e) que se utilizaron las pelotas llamadas Chu.

Eran unas esferas de cuero rellenas con pelos de animales o algún material ligero. También había pelotas sólidas de piel, atadas con un cordel ambos tipos, se usaban en los juegos de pelota en que ésta era impulsada con el pié. Eran más blandas y no se rompían, si bien debemos admitir que no tenían buen rebote.

Las pelotas infladas, hechas con vejiga de cerdo revestida de cuero, se inventaron con la dinastía tang (618-907 a.n.e), lo que indica que en ese período se dio un paso de avance en los juegos con pelotas.

También se utilizó una pelota de madera en un juego antiguo de bolos para tumbar 15 de ellos.

A pesar de estos rasgos generales hay particularidades que reflejaremos en algunos pueblos de la antigüedad

La India: Otro pueblo típico de las civilizaciones antiguas.

Los juegos se vinculaban con los fines guerreros y religiosos, no organizados con propósitos definidos y por eso se ha dicho que la historia de aquel pueblo resulta estéril a lo que se refiere a los deportes y los juegos, aunque algunos historiadores señalan que el palo se originó en la India, además de otro juego llamado Chaturringa conocido hoy por Ajedrez adopta las formas y los simbolismos de los elementos de que se componía el ejército hindú.

Egipto: Otra sociedad clasista de la época antigua, es Egipto en la que la educación como tal, organizada solo estaba al alcance de los privilegiados, la clase gobernante. Dentro de ella aparecían actividades físicas variadas y entre estas el juego íntimamente ligado a la preparación militar, al igual que el resto de las actividades.

Estos se desarrollaban en escuelas militares, los numerosos grabados de pared que aparecen en las tumbas de los faraones, comprenden escenas de todas las actividades de la vida, incluyendo los juegos y deportes.

De acuerdo con las ilustraciones aparece que los Egipcios practicaban intensamente los juegos de pelota, muchas de estas pelotas (de cuero relleno de arcilla, paja y residuos de maíz y también pelotas de tejido de hojas de palmas y pequeñas pelotas de arcilla)

En otros pueblos como Persia y Babilonia también las actividades físicas se practicaban con fines militares, pero en todos se apreciaban los juegos como elementos de dichas actividades.

Esparta: En su historia después de la llegada de los conquistadores darios quedó dividida en tres clases; los Espartanos descendientes de los antiguos moradores, pero no se opusieron a los conquistadores y gozaban de ciertas libertades y los Ilotas, descendientes también de los antiguos moradores, pero que si se enfrentaron a los conquistadores y fueron sometidos a una esclavitud parecida a lo que más tarde se llamó siervo de la gleba.

De estas tres clases solo una gozaba de la posibilidad de educación, entiéndase por educación la del ciudadano Espartano, educación militar para hombres y mujeres centralizada en la "Gimnasia", educación física actual que empezaba de la más temprana edad.

En esparta donde la Gimnasia estaba basada en fines militares, no recoge en la bibliografía consultada ningún tipo de juego específico, aunque entre las actividades que realizaban en dicha "Gimnasia" con fines militares, se encontraba el lanzamiento del disco, jabalina, carreras y otras incluyendo distintas variedades de juegos de pelota, así como el manejo de las armas.

Atenas: El régimen de Atenas era muy parecido en su estructura al de Esparta, diferentes clases sociales y solo una era la dominante, que era la que tenía acceso a la "educación".

Aunque la guerra era su objetivo, dado el régimen en que vivían, Atenas se preocupaba más por la belleza del cuerpo, planteaba que en un cuerpo bello, existía alma bella, más saludable, una mente sana.

El principio de la Educación integral Ateniense era "deseamos para cada hombre un alma de oro en un cuerpo de hierro" que inspiró a Juvenal su famoso aforismo "mens sana in corpore sano", nos dice bien a las claras que en Atenas, la Gimnasia tendía a colocar el alma y virtud de un sabio en el cuerpo de un atleta. Mientras, en Esparta el hombre debía ser ante todo soldado y a ese fin se dirigían todas las manifestaciones beneficiosas del cuerpo, la mente y el alma.

De Atenas, no existe tampoco ninguna mención de juegos típicos, aunque entre las actividades desarrolladas aparecen los juegos.

En la historia de la humanidad, llegamos a la época del renacimiento, gran movimiento intelectual que tuvo lugar a principios de la edad moderna y cuyo origen y mayor desarrollo se produjo en Italia durante los Siglos XV y XVI, entendiéndose luego por otros países de Europa.

Feudalismo: La etapa feudal trajo consigo un freno considerable a la cultura general, dada la ideología que impulsó la iglesia católica, pero aún así los juegos se mantuvieron entre niños, jóvenes y adultos como actividad recreativa y forma de competición. En el libro "La Génesis de los Deportes" edición española, aparecen algunos datos de los juegos más relevantes de esta época y del uso de diferentes tipos de pelotas e instrumentos utilizados dentro de los juegos.

Renacimiento: Entre los más afamados educadores italianos del siglo XV, aparece Víctor de Ramboldinis, conocido en la historia como “Victoriano de Feltre”. Victoriano por su pequeña estatura y Feltre por su ciudad natal (1378-1446).

Analizando los juegos, este profesor hizo amueblar la Escuela que llamó “La Casa Giocosa” (casa de la alegría), de manera muy especial en ella se encontraban pinturas donde aparecían niños en actitud de jugar.

Contaba con un extenso cuerpo de profesores, tratándose de un centro exclusivista, para niños nobles y ricos, entre los profesores estaban los de equitación, esgrima, lucha, entre otros, incluyendo además los juegos con pelotas.

## 1.2.2 Conceptos de juegos

### ***Etimológicamente el juego viene de:***

Jocus: Que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo

Ludus: Que es el acto de jugar

La Real Academia Española lo define como: La acción de jugar, pasatiempo o diversión, su definición es algo no definida ya que es una actividad principalmente bajo su aspecto ocio.

### Otras definiciones:

Concepto fisiológico: Es 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 (H. Spencer).

Concepto psicológico: Es 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 que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. (Guy Jacquir)

Arnolf Russell define el juego dentro de lo psicológico como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella; sino por sí mismas.

Concepto sociológico: Se puede definir el juego como actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptados.

(J. Huizenga)

### **Clasificación de los Juegos:**

La clasificación de los juegos ha sido y es, hasta el momento, uno de los temas con más controversias en el estudio de los juegos infantiles.

Entre los principales aspectos sobre los que se han clasificado los juegos, encontramos los formales que, como dice Gutiérrez Delgado (1991) “son aspectos superficiales”. Siendo la gran mayoría de estas clasificaciones colecciones descriptivas de la actividad de los juegos.

Las corrientes sobre las que giran las clasificaciones de los juegos son normalmente, las acciones que generalmente se realizan en el juego.

### La Clasificación del Juego según J. Piaget

J. Piaget (1959), propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos.

Según Piaget casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por "asimilación pura", es decir por puro placer funcional, obteniendo el placer a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc.

Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensorio motores:

Estadio de los reflejos (0-1 mes)

Estadio de las reacciones circulares primarias (1-4 meses)

Estadio de las reacciones circulares secundarias (4-8 meses)

Juegos sensorio motores o de ejercicio (0-2 años)

Estadio de las reacciones circulares terciarias (12-16 meses)

Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses)

El juego simbólico (2-7 años)

Se basa en la teoría del egocentrismo al analizar básicamente el juego simbólico.

Juego de Reglas (7-12 años)

Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego.

### Clasificación del juego según Goy Jacquin:

Según Goy Jacquin (1958), el juego sufre una evolución a lo largo del período infantil. Dicha evolución viene caracterizada por la siguiente estructura de jugar agrupados por edades:

Etapas de **3-5** años: Juego de proeza en solitario

Etapas de **5-6** años: Juego de imitación exacta

Etapas de **6-7** años: Juego de imitación ficticia

Etapas de **7-8** años: Juego de proeza en grupo y juegos colectivos descendentes.

Etapas de **8-9** años: Juegos colectivos ascendente

Etapas de **10-11** años: Juego en grandes colectivos.

### Clasificación del juego según Jean Chateau:

Para G. Jacquin los juegos quedan encuadrados bajo unas características generales propiciadas por el desarrollo evolutivo del niño. Su clasificación queda agrupada en juegos reglados y no reglados. Pero, antes, en la clasificación de Jean Chateau es preciso detallar la importancia que Elkonin (1985) da a las reglas del juego. Este dice que de igual forma que el juego tiene un desarrollo evolutivo en el niño, el acatamiento a la regla evoluciona en cuatro fases en el juego protagonizado.

### Juegos no reglados:

Se encuentran englobadas en la etapa que va desde el nacimiento hasta los 2 ó 3 años, en contraste con Piaget (1959) donde remarca la aparición de los primeros juegos reglados en torno a los 4 ó 5 años, entre los que se incluyen:

Juegos funcionales  
Juegos hedonísticos  
Juegos con los nuevos  
Juegos de destrucción (desorden y arrebatos)

### **Juegos reglados:**

Una vez pasada la etapa en la que los juegos desorden y arrebatos son predominante, nos adentramos en la fase donde los juegos empiezan a estructurarse bajo una normativa operativa, la regla, estos se dividen en:

Juegos de imitación  
Juegos de construcción  
Juego de regla arbitraria

### **Clasificación de los juegos según Bryant J. Cratty:**

B. J. Cratty en sus respectivas obras (1974, 1979 y 1982) centra su análisis de los juegos en la importancia del comportamiento humano regulado a través de la actividad lúdica.

Así el autor clasifica los juegos en torno a los siguientes apartados:

Juegos de memorización  
Juegos de categorización  
Juegos de comunicación del lenguaje  
Juegos de evaluación  
Juegos de resolución de problemas

**Por la forma de participar:** Individuales o Colectivos, respondiendo a como se obtiene el triunfo, si es de un solo participante ejemplo: “Los agarrados” o de un equipo, ejemplo: “Relevo de Banderitas” o “Baloncesto”.

**Por la ubicación:** Interiores: Área techada, ejemplo (gimnasios, salas polivalentes, etc.) o Exteriores (áreas al aire libre).

**Por la intensidad del movimiento:** Alta, Media o Baja

En este aspecto catalogamos como **alta**, aquellos juegos de larga duración, que exigen de los participantes gran preparación física, técnica y táctica y ubicamos en esa alta intensidad a los juegos Deportivos.

Como intensidad **media**, a los juegos que requieren alguna preparación física y dominar algunas habilidades básicas, que pueden durar un período de tiempo no establecido o sean variables y que utilizan algunos elementos técnico-tácticos, sin grandes exigencias, esos son los pre-deportivos.

Como intensidad **baja**, tenemos a los juegos pequeños, que tienen poca duración, muy sencillos en su ejecución.

**Por sus características:** Pequeños, Pre-Deportivos y Deportivos

**Juegos Pequeños:** En este grupo se encuentran todos aquellos juegos de organización sencilla, que pueden o no tener implementos, de pocas reglas que pueden modificarse.

Su duración y participación no están sometidas a estipulaciones oficiales, no requieren de terrenos específicos, ni de materiales especiales. Estos juegos se enseñan y ejercitan con éxito en una clase. Mediante estos juegos se desarrollan habilidades motrices como saltar, correr, lanzar, atrapar, esquivar, etc. y se desarrollan capacidades motrices como la rapidez, fuerza, agilidad, etc.

**Por la actividad desarrollada:** Se tiene en cuenta la actividad fundamental a desarrollar con vistas a cumplir el objetivo del juego, aunque en los juegos se pueden presentar otras actividades que contribuyen al logro del objetivo propuesto. Por ejemplo: “La Gallinita Ciega”. Es un juego sensorial por la actividad que desarrolla el sentido del oído, ese es su objetivo, pero unido a ello está la esquivar y el desplazamiento, acciones que garantizan el juego.

De acuerdo con esta concepción clasificamos los Juegos Pequeños, como:

**Sensoriales:** Objetivo, desarrollo de los órganos de los sentidos (auditivos, táctiles, visuales, del gusto, olfato, de orientación). Ejemplo: “Quien falta aquí”, “El Tilín”, “Qué es esto”, etc.

**Motrices:** objetivo, desarrollo de actividades dinámicas: Caminar, Correr, Saltar, Lanzar, Equilibrio, Coordinación, Cuadripedia.

**Dramatizados:** Objetivo, desarrollo de la imaginación y la creatividad, juegos donde se ponen de manifiesto las actuaciones de personajes, animales o cosas, entre ellos están los juegos de roles, Ejemplo: “Las Casitas”, “Fuego en el Bosque”, “Las Ardillas sin Casa”, etc.

**Imitación:** Objetivo, expresión corporal, en estos juegos el niño reproduce las imágenes, gestos, movimientos de una persona, animal o cosa, sin llegar a la actuación de dicho personaje

**Juegos Pre-Deportivos:** Denominamos juegos pre-deportivos a aquellos que tienen elementos de la técnica de los deportes, así tenemos pre-deportivos de Fútbol, de Baloncesto, de Atletismo o de gimnasia Rítmica Deportiva entre otros.

Tienen carácter competitivo y permiten conocer algunas reglas oficiales. En los juegos pre-deportivos, se propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que servirán de base posteriormente sencillas del deporte. . Estas habilidades pueden estar solas en un juego por ejemplo; desplazamiento o tiro y puede a su vez servir de base a varios deportes o a uno en particular, así tendremos un juego Pre-Deportivo, Simple-Básico-“Desplazamiento en zigzag”.

Como ya analizamos anteriormente pueden ser **Básicos** (para utilidad de varios deportes) o **Específicos** cuando solo sirven a un deporte y en ambos casos pueden ser **simples** con un solo elemento técnico, combinados con más de un elemento y **complejos**, cuando presentan acciones sencillas ofensivas y defensivas, sin exigencias técnicas, ni reglas oficiales.

**Juegos Deportivos:** Son los que tienen como elemento fundamental los balones y/o pelotas de diferentes formas, tamaños y pesos, en algunos de ellos existen otros implementos que permiten accionar ese balón.

Por la actividad desarrollada son habilidades deportivas **muy complejas, técnicas y tácticas ofensivas y defensivas; individuales, en grupo y en equipos**. Se inicia su trabajo en la etapa escolar en 5to grado, abarcando toda la enseñanza hasta el 2do año del nivel superior.

Estos juegos aparecen también en la etapa social, como deporte de alto rendimiento, en la Educación Física para adultos y como actividad recreativa.

**Juegos Recreativos: Cualquiera** de ellos u otros que sean utilizados voluntariamente en el tiempo libre. Estos juegos tienen elementos que regulan:

- Acuerdo: Establecimiento informal previo de algo con asentimiento y conformidad de los jugadores.
- Normas: Establecimiento de algo motivado por su uso y la costumbre.
- Reglas: Disposición de carácter convencional y obligatoria, que se asumen disciplinariamente.

### **Elementos estructurales**

- . Movimiento: Juego con un móvil, dos móvil o móvil imaginario
- . Espacio: Aleatoria, libre o estandarizado
- . Metas: Las disponibles por el juego

**Juegos Tradicionales:** Aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia; juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo.

### **1.2.3 Teorías de los juegos.**

Existen varias teorías que sustentan los juegos, a continuación relacionamos algunas de ellas dadas por Torre Rodríguez, López Ortega (2002).

#### ✓ Teoría del descanso y la distracción

Una de las teorías más antiguas y quizá la de menos crédito, es la que considera el juego como una distracción, es decir como elemento de recreo, de restitución de esfuerzos perdidos, mediante una actividad compensatoria, en este caso el juego.

En principio, vemos como se trata de una explicación causal del fenómeno, puesto que busca el por qué de la actividad lúdica.

La teoría, desde el punto de vista del juego infantil es totalmente inaceptada; ya que el niño; e incluso el animal joven juega sin estar cansado ni ocupado y consecuentemente no tiene que descansar ni distraerse, pues no existe ninguna actividad anterior que lo provoque.

Quizás esta teoría con un enfoque "adulto" del juego es más aceptada. El juego en el adulto si es actividad recreativa, donde al poner en marcha determinadas fuerzas físicas o intelectuales que aparecen en su trabajo, explica que el adulto descansa de una actividad intelectual mediante ejercicios físicos. El juego en este caso es actividad secundaria compensativa de la fundamental que es el trabajo.

#### ✓ Teoría de energía superflua (H: Spencer)

**Una de las teorías más propagadas durante todo el siglo XIX es la que considera el juego como válvula de escape de la energía superflua acumulada en los seres vivos.**

H. Spencer dio forma sistemática y científica a esta idea solamente. "El exceso de fuerza nerviosa se traduce en una actividad superflua.

En definitiva Spencer ve en el juego una simulación, una parodia de la vida, "Señala" en la que se emplea la energía sobrante.

#### ✓ Teoría del Atavismo

El atavismo, expuesta por G. Sanley Hall.

Viene a decir que el niño, desde el inicio de su vida intrauterina hasta su adultez, va atravesando diferentes etapas evolutivas, esta es una rememoración, una recapitulación abreviada de la Evolución la Raza Humana.

De ahí que el niño, por atavismo, dice su autor realice a través del juego, los actos que ejecutaron nuestros remotos antepasados de una manera progresiva ascendiente en dificultad.

La necesidad de la teoría parece demostrada en los que se refiere a órganos como lo demuestran la anatomía comparada del cerebro y la embriología, pero extender su campo a todo el comportamiento infantil en un tanto arriesgado y poco real ya que existen causas más complejas que incluyen en la aparición y evolución del juego.

✓ Teoría catártica

Fue formulada por el psicólogo Harvey A. Can en (1902), el cual asigna al juego una función purgativa, puramente catártica.

El autor afirma que en el hombre se dan una serie de tendencias que en el ambiente socio cultural actual son negativos. Es decir claramente “antisociales”.

Esta teoría, aunque importante, aporta también una visión parcial del fenómeno del juego contribuyéndolo meramente en una especie de válvula de seguridad de las tendencias antisociales del ser humano, por otro lado no justifica los juegos recreativos

• Teoría de causa final o teleológica

✓ Teoría del ejercicio preparatorio

Según pudimos apreciar una de las principales ideas de Spencer expuesta en su teoría antes analizada es la de ver el juego como una post – vinculación de los actos adultos.

En contraposición de Spencer, Gross opina que el juego es una pre imitación, fruto de tendencia instintivas que hace que al niño a través de su actividad jugada, vaya ensayándolo y desarrollando capacidades que le permitan estar preparado para la actividad propia de los adultos, esta teoría la hace extensiva al juego de los animales: Por tanto los juegos son pre ejercicios como opina Spencer, su objeto es preparar al ser viviente que lo ejecuta para su existencia.

✓ Teoría de la derivación por ficción

El juego es un sustituto durante la infancia de las actividades serias que se realizan durante la adultez y a la que el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ellas.

El juego es una actividad que evoluciona adaptándose a los cambios de conducta que se operan durante la infancia, siendo siempre una actividad de carácter interesante.

El juego tiene como función permitir al individuo realizar su YO, desplegar su personalidad.

• Otras Teorías

## ✓ Teoría de la dinámica infantil

***El juego es una forma de exteriorización de “lo infantil” del enfoque infantil ante la vida y el mundo, que casi desaparece cuando se llega a la adultez.***

Por tanto el niño juega porque los caracteres propios de su “dinámica” le impiden hacer otra cosa sino jugar.

Características dinámica infantil:

- Incoherencia senso – motora o mental
- Impulsividad “práctica”
- Timidez frente a las cosas

## ✓ Teoría de la estructura del pensamiento

Todos los actos del pensamiento que orienta nuestra conducta obedecen a un intento de adaptación del ser al medio ambiente (conducta adaptada).

Esta adaptación se podría definir como equilibrio entre los procesos de asimilación y acomodación.

Asimilación: Proceso por el cual se somete la realidad (mundo exterior)

Acomodación: Proceso por el cual él YO se somete a la realidad aceptándola.

Después de haber analizado las diferentes teorías podemos valorar que existen aspectos importantes que condicionan los juegos:

- El juego como un medio de preparación para la vida futura.
- El juego como medio para el desarrollo físico.
- El juego como medio para reflejar la cultura de generaciones pasadas.
- El juego como un reflejo de las acciones laborales.

### **1.4 En torno a la teoría de programas.**

Varios son los autores que abordan la temática relacionada con los programas, es por ello que tomamos en consideración los planteamientos realizados por Campoy Aranda (S/F).

El autor señala que el concepto de programa que el término *programa* se ha venido utilizando con mucha frecuencia por parte de profesionales de diversos campos. Será a partir de la década de los setenta cuando numerosos trabajos ponen de manifiesto la necesidad de intervenir por programas en educación.

Superado el enfoque *servicio* de la orientación educativa que suponía que el profesional de la orientación debía estar siempre preparado para proporcionar todos los servicios que fueran precisados por un estudiante, un padre, un profesor o la misma administración. Es decir la idea general de que se ofrece una gran variedad de servicios de los cuales cualquier consumidor potencial puede elegir, sin que haya una planificación de la actuación y atendiendo a las necesidades a medida que van surgiendo, pasamos al actual enfoque *programa*.

Las tendencias en la Educación ponen de manifiesto las necesidades de intervenir por programas, anticipándose a los problemas antes de que surjan. Este tipo de intervención permite sistematizar y comprender la acción educativa. Es necesario que esta modalidad de intervención se base en unos principios teóricos, en unos objetivos y en unas normas de actuación que le den sentido. Se impone la intervención por programas porque es el único modelo que asume los principios de prevención, desarrollo e intervención social e implica los diferentes agentes educativos y de la comunidad. (Álvarez González, 2001).

Ya con antelación Aubrey (1982) define un programa como plan o sistema bajo el cual una acción está dirigida hacia la consecución de una meta. Es más Peters y Aubrey (1975) manifiestan que los programas de orientación son esfuerzos cuidadosamente planificados, comprensivos y sistemáticos para lograr objetivos claramente articulados.

Desde una concepción moderna de Orientación, los Programas de Orientación (Rodríguez Espinar y otros, (1993).

“Son acciones sistemáticas, cuidadosamente planificadas, orientadas a unas metas, como respuestas a las necesidades educativas de los alumnos, padres y profesores insertos a la realidad de un centro”.

Para Repetto, Rus y Puig (1994)

“Un programa de Orientación consiste en el diseño, teóricamente fundamentado y la aplicación de la intervenciones psicopedagógicas que pretenden lograr unos determinados objetivos dentro del contexto de una institución educativa, de la familia o de la comunidad, y que ha de ser sistemáticamente evaluado en todos sus fases”.

Vélaz de Medrano (2002) en su definición de programa de Orientación trata de incluir todos aquellos conceptos imprescindibles para diferenciar un programa de orientación con relación a otros tipos de programas:

“Un programa de Orientación es un sistema que fundamenta, sistematiza y ordena la intervención psicopedagógica comprensiva orientada a priorizar y satisfacer las necesidades de desarrollo o de asesoramiento detectadas en los distintos destinatarios de dicha intervención”.

En todas estas definiciones podemos encontrar los siguientes puntos en común:

- Se trata de una intervención planificada.
- Dirigida por unos objetivos.
- Tiene como fin satisfacer las necesidades detectadas en un contexto determinado.
- Tiene como componentes el diseño, aplicación y evaluación.

- Que tiene en cuenta el currículo existente.

A estos puntos cabe añadir como líneas básicas de un programa de orientación:

- 1) Que está basado en un enfoque de trabajo en equipo.
- 2) Que identifica los resultados o logros deseado.
- 3) Que desarrolla un sistema de evaluación continua.

## 2. PLANIFICACION DE UN PROGRAMA

Los objetivos que forman parte del diseño de un programa de orientación responden a diversos criterios. Así tenemos programas de orientación que persiguen prioritariamente el desarrollo de la personalidad de los orientados, otros se basan en estrategias cognitivas y metacognitivas, otros tienen como objetivos orientar hacia aspectos vocacionales, otros tienen como finalidad la interacción positiva con el ambiente o bien sus objetivos se dirigen a la mejora de las relaciones interpersonal y social.

Todos estos enfoques se apoyan ampliamente en la teoría del desarrollo y en la teoría organizativa como fundamento de la planificación. Para que un programa tenga éxito, cualquier enfoque o técnica de planificación que se emplee debe realizarse mediante una planificación sistemática delineada en el tiempo. El plan debe contar y especificar todos los recursos, los contenidos, la formación y la supervisión necesaria de cuantos elementos están implicados para asegurarse de que el programa va a ser implementado.

La mayoría de los programas, en cuanto a sus fases, vienen a coincidir, con los modelos propuestos por Lombana, (1979), Barr y otros (1985), Morrill, (1989), Gysbers y Henderson (1988) y Álvarez González y otros (1998). Estos programas contemplan cuatro fases.

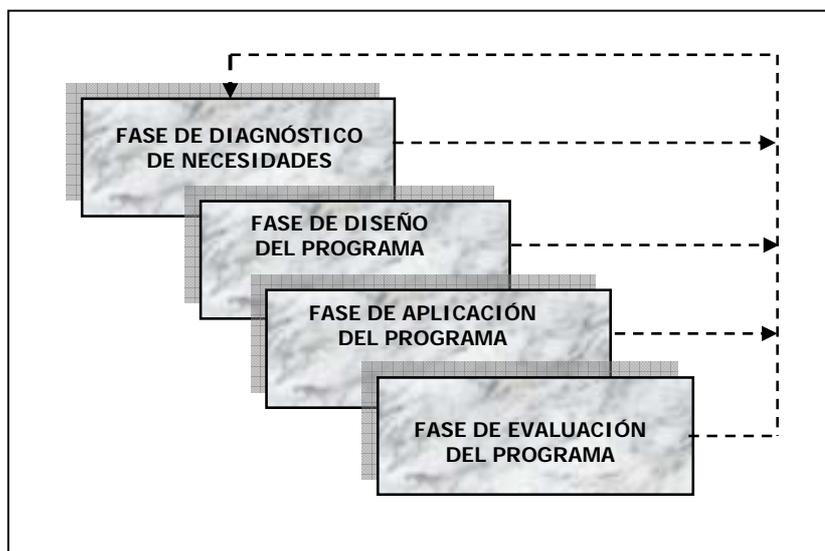


Figura 2.

Fases del proceso de intervención por programas.

## 2.1. Fase diagnóstica

### 2.1.1. Diagnóstico de necesidades

La detección de necesidades es el punto de partida deficitaria o insatisfactoria que reclaman solución. A lo largo de esta fase de planificación lo que perseguimos es recoger la información necesaria para integrar en el programa tres clases de exigencias: las relacionadas con el programa, las relacionadas con el problema, las relacionadas con el contexto y los recursos, las relacionadas con los destinatarios.

En este proceso de evaluación de necesidades se procede de la siguiente manera:

a) **Identificación de necesidades.** Debe ser la primera actividad a llevar a cabo en la puesta en marcha de un programa de intervención (Tejedor, 1990).

b) **Establecer prioridades.** En este apartado se procede a ordenar las necesidades detectadas de los sectores implicados en el programa.

Los requisitos mínimos para realizar un buen análisis inicial de necesidades según Alonso Tapia (1995), son los siguientes:

- Necesidad y oportunidad del propio análisis.
- Explicitación previa de las razones y objetivos del estudio.
- Especificar quién accederá a los datos y el uso que se dará a éstos.
- Implicar en el estudio a los miembros claves del colectivo consultado.
- Estructurar las cuestiones en función de un modelo adecuado.
- Dar a conocer los pasos a seguir durante la realización del estudio.
- Evaluar el propio análisis de necesidades.

Una adecuada evaluación inicial ha de ocuparse de analizar varias dimensiones (Vélaz de Medrano 2002: 273):

*1. Las necesidades de los destinatarios de la intervención: han de analizarse las características socioculturales y económicas de los alumnos y de sus familias, así como las capacidades de los alumnos que manifiesten dificultades de algún tipo (de adaptación, de aprendizaje, etc.). 2. Las características del entorno: tipo (rural, urbano, suburbano), los sectores económicos predominantes, equipamientos, cohesión social, etc., y 3. Las características e inercias del propio centro, lo que se ha denominado clima y cultura institucional.*

### **2.1.2. Fundamentación de un programa**

En todo programa hay que establecer por qué se hace. Según García y Ramírez (1996: 68) los aspectos que hay que tener en cuenta para la fundamentación de un programa son los siguientes:

- Argumentar de forma clara y breve el porqué de la existencia del programa.
- Aludir a la situación de necesidad a la que trata de dar respuesta expresando sus aspectos cuantitativos y cualitativos, en la zona de referencia.
- Expresar la meta que trata de conseguir el programa.
- Evitar la inflación de datos estadísticos, socioculturales u otros, presentando sólo los más significativos.

### **2.1.3. Contextualización**

El programa se ubica en un lugar determinado y en una área concreta. En esta valoración del contexto se ha de incluir aspectos relacionados con el conocimiento de los alumnos, las peculiaridades propios del enclave del centro educativo, el entorno sociocultural y otros aspectos organizativos internos, como pueden ser distribución de profesores y alumnos, los servicios que se prestan, las formas de llevar a cabo las tutorías, la relación del centro con las familias, el seguimiento de los alumnos, su evaluación, etc.

### **2.1.4. Destinatarios**

Hay que determinar la población con la que se llevará a cabo el programa. Se trata de analizar su situación, características, peculiaridades y, sobre todo, las necesidades y los rasgos más sobresalientes que presentan. Por otra parte aunque el destinatario último sea el alumno, hay que especificar otros destinatarios indirectos del programa, como son, el profesorado y la propia familia.

## **2.2. Fase diseño de un programa**

Una vez establecida la fase de diagnóstico del programa, estaremos en condiciones de realizar la planificación del mismo. Mediante la planificación se pretende:

- a) Precisar los resultados a obtener y el papel que en ellos representan los elementos personales y materiales.
- b) Elaborar las orientaciones y normas de actuación.
- c) Definir el papel que le corresponde a los diferentes sectores implicados.

d) Prever las situaciones posibles y preparar las estrategias correctivas.

e) Establecer un sistema de control que informe de manera continua sobre la marcha del proceso. y la obtención de resultados.

De acuerdo con Peterssen (1976: 168) los principios generales de la planificación son los siguientes:

- 1) Principio de continuidad: significa que una vez que se toma una decisión, ésta debe mantenerse (no significa adaptarse a una planificación rígida).
- 2) Principio de reversibilidad: significa tomar todas las decisiones de modo que puedan ser revisadas.
- 3) Principio de la precisión inequívoca: es la condición fundamental para la reversibilidad de la planificación.
- 4) Principio de ausencia de contradicción: todas las decisiones hay que tomarlas de forma que sean concordantes.
- 5) Principio de adecuación: Las decisiones que han de tomarse tengan una relación adecuada entre sí. Ha de adecuarse el esfuerzo de planificación del docente a las exigencias reales de la práctica de la instrucción”.

## **2.1. Elaboración del esquema conceptual de un programa**

El proceso de elaboración de un programa exige la elección de un esquema conceptual. Sólo cuando el enfoque de la orientación así diseñado está acabado es posible pasar a la configuración de los contenidos y del soporte técnico del programa.

Los elementos principales que deben integrar el esquema conceptual de un programa son las teorías en que se basa, la metodología de intervención que propugna y los juicios de valor que es posible realizar a partir de los resultados que se han obtenido de situaciones similares.

a) Teorías. Una propuesta de intervención deberá contar con una teoría básica, además deberá adoptar una teoría (o sus postulados teóricos) que den una explicación de cómo evoluciona el problema objeto de intervención del programa, así, es necesario que ofrezca una propuesta curricular referida a las metas que persigue, es decir, los contextos sociales y culturales en lo que habrá que desarrollarse el programa y los criterios de evaluación de resultados y del programa y su desarrollo.

b) Metodología. El modelo conceptual en el que se basa un programa tiene que ofrecer:

- Una metodología de diseño: (objetivos, contenidos, actividades, etc.).
- Una metodología instrumental: técnicas de ayuda y bases para su construcción y aplicación, técnica de evaluación, técnica de información, etc.
- Una metodología didáctica que incluya propuestas de relación entre integrantes y destinatarios del programa, propuesta sobre soporte didáctico, propuesta de evaluación con respecto a la ejecución del programa.
- Aplicación. Un modelo de intervención debe ofrecer datos sobre sus resultados obtenidos sobre su aplicación en diferentes contextos sociales y educativos.

## 2.2.2. Proceso de programación

### Objetivos

La formulación de objetivos es una tarea fundamental que en buena medida va a condicionar el desarrollo del programa y las posibilidades de una evaluación correcta y fructífera.

Los objetivos de un programa de orientación son los logros que se quieren alcanzar con la implementación de una acción programada.

Siguiendo a Ander-Egg (1989:36) los objetivos de un programa pueden definirse como:

“Los enunciados de los resultados esperados o como los propósitos que se desea alcanzar dentro de un periodo determinado a través de la realización de determinadas acciones articuladas en proyectos. Para decirlo brevemente, se trata de explicar lo que se quiere hacer y conseguir por medio de la ejecución de un plan, programa o proyecto”.

Con la definición de objetivos se pretende dar respuesta a estas preguntas:

- ¿Qué queremos hacer?
- ¿Qué cambios deseamos lograr frente a la situación problema, sobre la que vamos a actuar?
- ¿A dónde queremos llegar, qué propósitos se desean alcanzar dentro de un límite de tiempo?

Realizada la *selección de objetivos* y antes de llegar a una propuesta definitiva, hay que asegurarse de que (Tejedor y otros, 1994)

- “Son relevantes, desde la perspectiva educativa, social, política..., en la que se orienta el programa.
- Son útiles para los sujetos a los que va destinado.
- Son susceptibles de ser conseguidos con la realización del programa, lo que implica que se han formulado tomando en cuenta el contexto y los recursos.
- Son susceptibles de ser evaluados”.

Además los objetivos deben estar formulados de forma:

- Clara: Esto quiere decir que deben estar enunciados en un lenguaje comprensible y preciso, de manera que sean fácilmente identificables y de este modo se puedan evitar diferentes interpretaciones.
- Realista: Significa que deben ser factibles de alcanzar con los recursos disponibles, con la metodología adoptada y dentro de los plazos previstos.

- Pertinente: Significa que los objetivos deben tener una lógica relación con la naturaleza de los problemas que se pretende solucionar.

Perez Serrano (1996) da unas normas prácticas para formular objetivos:

- Proponer objetivos y metas realistas (viabes, pertinentes y aceptables).
- Establecer prioridades para el logro de objetivos.
- Hacer elecciones compatibles y complementarias entre los objetivos.
- Articular coherentemente los diferentes aspectos.
- Asignar y usar los recursos, en cantidad y tiempo oportunos, para cada frase o actividad del programa.
- Determinar los instrumentos y medios adecuados a los ítems.

### **Metodología del programa**

Como señala Espinoza (1986), el método es el camino que se elige para la obtención de un fin”.

En el ámbito de los programas sociales, la metodología es el conjunto de actividades que deben desarrollarse para llevar a cabo el programa, es decir, las acciones y los procedimientos que es necesario realizar para alcanzar las metas y objetivos propuestos. La metodología implica la definición de tareas, de normas y procedimientos para la ejecución.

Así, pues, la metodología tiene un papel clave en el desarrollo de cualquier programa, dado que proporciona las herramientas, las técnicas y, en suma, los métodos mediante los cuales se intenta transformar la realidad con el fin de mejorarla.

Disponer de un amplio repertorio de principios, estrategias, métodos, técnicas y tecnologías concretas para la realización de las actividades es garantía de eficacia en el desarrollo de los programas de educación intercultural.

### **Contenidos del programa**

Todo programa tiene distintos contenidos y actividades en relación con los objetivos que se han formulado. Los contenidos pueden ser formulados a través de distintas unidades didácticas donde se especifican las actividades que han de realizarse para el desarrollo de estos contenidos.

### **Temporalización**

Por medio de la temporalización especificamos el número de horas totales que tendrá el programa, su distribución respecto a los objetivos y contenidos, así como el calendario de su realización.

## Recursos

Para realizar un programa es necesario contar con recursos diversos que ofrezcan una cierta garantía de que el programa podrá llevarse a cabo. Existen tres tipos de recursos:

- a) **Recursos humanos:** consiste en describir la cantidad y la calidad de las personas que son necesarias para la ejecución de las actividades que contempla el programa.
- a) **Recursos materiales:** para llevar a cabo una intervención los recursos materiales son indispensables. Para ello hay que tener en cuenta: las instalaciones necesarias; material fungible; instrumentos, materiañes, equipos, etc.
- b) **Recursos financieros:** todo programa lleva implícitos unos gastos que es conveniente tener previstos. El presupuesto deberá ser realista de manera que cubra los gastos materiales, equipos, instrumentos, etc.

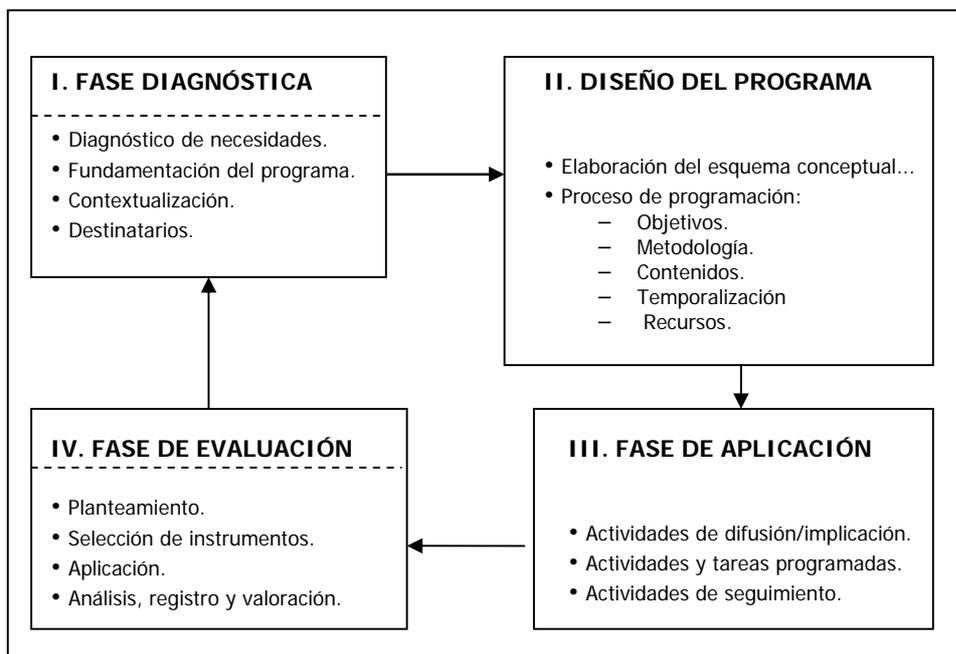


Figura 3. Concreción de las fases de intervención por programas.

### 2.3. Fase de aplicación de un programa

La aplicación de un programa, conforme su diseño inicial, conlleva una serie de tareas de apoyo y control de su ejecución que suelen englobarse bajo el término supervisión de la aplicación del programa. Durante la implementación es necesario controlar que todo lo que se ha planificado se lleva a cabo en orden a conseguir los objetivos propuestos en el programa.

La aplicación no es una actividad que se haga una sola vez, sino que es un proceso continuo con datos de evaluación frecuentes sobre la población a la que se dirige, recogiendo sus necesidades e intereses.

“Uno de los requisitos esenciales de la calidad de un programa es el seguimiento que debe hacerse durante su aplicación para que se produzca la necesaria retroalimentación que permita su mejora y reconducción sobre la marcha” (Vélaz de Medrano, 2002: 281).

La aplicación del programa implica estar atento a las posibles variaciones (modificaciones y ajustes) que se deban efectuar como consecuencia de la propia dinámica del programa (interés por parte de los destinatarios por algunas de las actividades que hace que se las dedique más tiempo en detrimento de otras, etc.) o bien de factores externos al desarrollo del programa (una huelga, la resolución de un problema que preocupa, etc.) esto exige una reestructuración del programa, lo que obligará a dar de nuevo prioridad a los objetivos en función del tiempo disponible y de la dinámica generada por el grupo de destinatarios” (Álvarez, 2001:20).

El control en la ejecución de los programas pretende dos tipos de cuestiones:

- a) Si el programa está alcanzando o no a la población diseñada como objeto.
- b) Si la prestación de los servicios es consistente con el diseño del programa.

Hay varias razones para controlar los programas (Repetto y otros, 1994: 720):

- a) “El control de las intervenciones mediante programas es usualmente necesario para los propósitos de la accountability. Los responsables de los programas y sus patrocinadores continuamente están buscando información que conteste a una pregunta clave: quién está obteniendo qué y cómo.
- b) *Es necesario para su evaluación posterior, pues muchas veces el fallo de los programas se debe a la implementación incompleta de las intervenciones más que a la ineficacia de los tratamientos.*

- c) *El control de la información debe ser la única base para evaluar la utilidad de los programas que, en definitiva, son los elementos instrumentales que deben influir en la decisión de continuar, extender o terminar con los programas existentes”.*

En la opinión de Sanz (2000: 31) la fase de implementación supone una...

“Constante intercomunicación con todos los elementos implicados en el programa sobre la planificación que se ha establecido en el mismo”.

Para Oldroyd y Hall (1991), las tareas desarrolladas durante la implementación de los programas sería:

- Comunicación con responsables y destinatarios del programa.
- Supervisión de desarrollo de las actividades del programa.
- Apoyo durante el desarrollo de las actividades.

Para Merino (1997) el proceso de ejecución se lleva a cabo a través de tres bloques principales de actividades y tareas:

1. **Actividades de difusión-implicación y formación:** se incluyen todas las actividades y tareas de formación, difusión, sensibilización, concienciación y formación orientadas a implicar de manera activa a los diferentes agentes (profesionales, voluntarios o destinatarios) en el desarrollo del programa.
2. **Actividades y tareas programadas para la consecución de los diferentes objetivos:** en la programación se concretan y se señalan las actividades necesarias para llevar a cabo el programa. En la ejecución se trata de poner en práctica dichas actividades.
3. **Actividades y tareas de seguimiento y control:** las actividades de seguimiento y control se concretan en decisiones derivadas en la evaluación: a) reorientación del plan en sus diferentes niveles de concreción, b) decisiones sobre la continuación o abandono del programa.

#### **2.4. Fase de evaluación de un programa**

La evaluación de programas tal vez es una de las modalidades de investigación pedagógica más utilizadas y con mayores posibilidades y aplicaciones. Así, la evaluación de programas puede realizar grandes aportaciones a la educación.

En un sentido general, la evaluación de un programa consiste en realizar un seguimiento a lo largo de un proceso, que permita obtener información acerca de cómo se está llevando a cabo, con la finalidad de reajustar la intervención orientadora, de acuerdo con los datos obtenidos.

En opinión de Tejedor (2000) la evaluación de programas es entendida como un proceso para generar formas útiles de comprensión sobre su innovación. Este sentido de utilidad hay que entenderla como la posibilidad de utilizar la intervención como un recurso crítico para mejorar los procesos de acción educativa.

La evaluación de programas para Pérez Juste (2000) es:

*“Un proceso sistemático, diseñado intencional y sistemáticamente, de recogida de información rigurosa –valiosa, válida y fiable- orientado a valorar la calidad y los logros de un programa, como base para la posterior toma de decisiones de mejora, tanto del programa como del personal implicado y, de modo indirecto, del cuerpo social en que se encuentra inmerso”.*

Esta definición supone, con relación al *contenido* u objeto de evaluación el abarcar el programa tanto en su calidad –la de sus propios objetivos, de su *diseño*, de sus medios o del propio sistema de constatación de sus resultados- como en sus *logros* o resultados.

La finalidad se centra en la mejora, en sintonía con la esencia de los actos educativos. Precisamente por esa orientación a la mejora es necesario hacer objeto de la evaluación, también, los propios procesos educativos al igual que el proceso de implementación del programa.

En relación a la información hay que considerarla como la base de la evaluación. Su calidad de rigurosa hace referencia a una característica propia de todo procedimiento de acceso científico al saber: no sirve cualquier tipo de información, sino aquella que ha sido recogida mediante instrumentos o técnicas debidamente contruidos y adecuadamente contrastados en cuanto a sus características básicas de fiabilidad y validez. Asimismo, la información ha de ser valiosa para dar a entender la necesidad de que tal información, además, sea útil para facilitar la toma de decisiones de mejora.

La valoración de la información ha de ser coherente, dentro del contexto donde se aplica, con el proyecto educativo y el centro educativo, a fin de ser coherentes y encontrarse en sintonía, en armonía, con ambos. Por esta razón, en el caso de un programa nuevo –como es nuestro caso-, diferentes de los ordinarios, es necesario definir con claridad el contexto de que se trate (escolar, social, familiar).

## 1.5 En torno al trabajo comunitario

En otras condiciones. Según Alonso Freyre, et al. (2004), el proceso revolucionario de transformación dirigido a la solución gradual y progresiva de las contradicciones potenciadoras de su autodesarrollo, por su propia esencia y desde sus inicios, reconoció como prioritarios los sectores populares, develando sus necesidades fundamentales y trazando políticas que respondieran a las mismas. Estas políticas gubernamentales portadoras de justicia social, independencia nacional y desarrollo autóctono como valores esenciales, estuvieron encaminados a estimular la democracia y en particular la participación popular en la vida del país; ello sigue constituyendo una necesidad para la viabilidad del proyecto que se lleva a cabo, máxime en las condiciones actuales donde los resortes internos son los que mayor peso tienen en la acción de garantizar eficacia en el alcance de los fines propuestos.

Estos elementos apuntan a la necesidad de priorizar el trabajo en los Consejos Populares, así como el trabajo en la modificación de la subjetividad sobre los asuntos. A ello está enfocado el proceso de trabajo comunitario en Cuba.

El trabajo comunitario integrado constituye hoy la política oficial vigente encaminada a lograr el desarrollo sostenible a la comunidad. Ella contiene una serie de retos, cuyo enfrentamiento requiere de una práctica profesional comunitaria. Sin embargo, ¿cuál es la problemática del trabajo comunitario en Cuba?

En el Proyecto de programa de trabajo comunitario integrado (1998), donde se establece la composición de diversos ministerios e instituciones del Estado cubano en torno a la problemática del trabajo comunitario, se hace una evaluación crítica de la situación existente en el país en torno a este asunto. Al respecto se señala, entre otras cuestiones, las siguientes:

- Existencia de una cultura centralista verticalista-consumista, manifestada en hacer estrictamente lo que se orienta, sin tener en cuenta las particularidades de cada lugar y los intereses específicos; lo que limita la actividad.
- Diversidad de programas institucionales que actúan simultáneamente sin una articulación objetiva, lo que trae superposición de acciones y una reducción de la efectividad.
- Deficiente preparación para el trabajo comunitario del personal encargado de ejecutar los programas en la base, sobre todo en lo referido a las técnicas participativas.
- Dimensiones importantes como la actividad económica, los problemas ambientales y los habitacionales, son objeto de atención o son insuficientemente atendidos.
- Marco jurídico estrecho para el desarrollo de enfoques creadores del trabajo comunitario.
- Tendencia a una producción teórica sin práctica y a una práctica sin debido fundamento teórico.

Como se observa la práctica del trabajo comunitario en el orden institucional padece las consecuencias de la elevada centralización del Estado cubano reproduciendo tendencias sectorialitas presentes en otros países. Además, los encargados de su realización práctica carecen de una adecuada preparación para su desarrollo, situación que se ha venido contrarrestando en los últimos tres años, a partir de la formación de miles de trabajadores sociales dentro de los programas sociales que desarrolla el gobierno cubano. Sin embargo, al interior de instituciones educacionales, de salud y de la cultura física y el deporte, entre otras, la situación descrita ha sufrido poco cambio. Por ello permanece la separación entre teoría y práctica.

¿Qué entendemos por trabajo comunitario?

A esta interrogante se puede contestar desde varias posiciones, considerándolo:

- Un trabajo que se realiza para la comunidad y en la comunidad.
- La actividad que realizan unos sujetos sobre otros, con un propósito definido en una determinada comunidad.
- Un propósito de transformación de una comunidad que puede ser sobre los sujetos o sobre los aspectos físicos de la comunidad.
- Asumirlo de este modo significa que es un trabajo que se hace por agentes exteriores a la comunidad, que llegan allí de modo asistencial a resolver problemas o que estiman poseer el protagonismo del proceso transformador a emprender. Así, aunque se puedan obtener algunos resultados, estos resultan efímeros porque no estarían fundados en el componente endógeno de desarrollo comunitario

El trabajo comunitario no debe ser visto como una acción que desarrollan agentes de cambio externos a la comunidad, que si bien juegan un rol importante en la sensibilización de los ciudadanos, no penetran en toda la interioridad de la comunidad, por lo que es necesario impulsar acciones que emerjan desde el interior de la comunidad para que en ellas se vean reconocidos los hombres y mujeres responsabilizados con la solución a sus problemas.

Al respecto, resulta esencial la definición de trabajo comunitario que realiza González Rodríguez (1998), al estimar que el trabajo comunitario es:

“... no sólo trabajo para la comunidad, ni en la comunidad, ni siquiera con la comunidad; es un proceso de transformación desde la comunidad: soñado, planificado, conducido, ejecutado y evaluado por la propia comunidad.

Es decir, un proceso donde la acción del profesional va encaminada a propiciar y estimular el protagonismo de la comunidad en la dinámica de su propio desarrollo y le aportará herramientas conceptuales y metodológicas para su realización exitosa.

El trabajo comunitario tiene como objetivo potenciar los esfuerzos y la acción de la comunidad para lograr un desarrollo orientado a una mejor calidad de vida para su población y a conquistar nuevas metas.

De ahí que el principio sobre el cual debe sustentarse, según ha venido demostrando el Centro de Estudios Comunitarios de la UCLV, es el del autodesarrollo comunitario. Ello significa que la acción del profesional debe estar orientada a gestar vínculos de naturaleza comunitaria entre sus pobladores mediante procesos de participación y cooperación cada vez más conscientes (Alonso Freyre, (2004).

Tal principio se concreta en acciones encaminadas a propiciar:

- Un desarrollo de la conciencia crítica como premisa de la disposición al cambio y una nueva actitud ante la realidad.
- Una modificación de la realidad comunitaria como acto creativo teniendo en cuenta las circunstancias y las potencialidades internas
- La sostenibilidad donde el avance inmediato sea la realización de la potencialidad latente y premisa del futuro.
- La autogestión comunitaria.

Por tanto en el orden práctico se debe:

- Tener un conocimiento de la comunidad en todos sus aspectos.
- Procurar un acercamiento a su cotidianidad mediante un vínculo intensivo que permita el establecimiento de relaciones estrechas con la población.
- Promover un ambiente adecuado para la reflexión crítica en torno a la problemática sobre la que se realiza el proceso de intervención.
- Explicar y difundir ideas, principios, metódicas y elementos técnicos para su utilización por la propia población.
- Propiciar el despliegue de procesos de participación y cooperación comunitarias.

La participación en el trabajo comunitario.

La participación, al igual que otras temáticas “está de moda” en la actualidad, no se puede hablar de procesos sociopolíticos, de intervención social o de trabajo comunitario sino se hace referencia a ella.

Generalmente esta es reconocida como un proceso de comprometimiento que exige a los ciudadanos dar de sí, y también recibir, con el propósito de cambiar las cosas y a sí mismos; es compartir, sentirse parte, es trabajar en la solución de los problemas comunes en un clima de estrecha comunicación, respecto y ayuda mutua.

Esta es una necesidad fundamental del ser humano, mediante la cual concreta su tendencia innata a hacer y a realizar cosas, reafirmandose a sí mismo y dominando la naturaleza y el mundo que lo

rodea. Permite la interacción con los demás hombres, la auto expresión, el desarrollo del pensamiento reflexivo, el placer de crear y recrear cosas y la valorización de sí mismo por los demás.

La participación es una necesidad humana y por consiguiente, constituye un derecho de las personas. Tal como la enfoca Díaz Bordenave (1985), la participación es una importante necesidad humana, representando el camino para satisfacer el deseo de pertenecer y ser reconocido, de autoafirmarse y realizarse, de ofrecer y recibir afecto y ayuda, de crear. Al ser una necesidad y un derecho, debe ser promovida aún cuando resulte el rechazo de los objetivos establecidos.

Núñez Hurtado (1999), aporta una serie de elementos esclarecedores de lo que es una autentica participación, señalando que es un elemento sustantivo de la democracia, pero que no podemos quedarnos en esta afirmación, debemos orientarnos hacia cómo promoverla, impulsarla, desarrollarla, profundizarla y resguardarla, es decir, a construirla cotidianamente con la participación de todos.

A partir de estos criterios cobra fuerza la idea de que es necesario educar la participación, pero no espontáneamente, sino mediante un proceso planificado por las instituciones o las organizaciones sociales, por las esferas políticas y gubernamentales y por la propia comunidad, dirigido a impulsarla a fondo para que trascienda las concepciones instrumentalistas y garantice una participación sustantiva.

La participación puede ser aprendida y perfeccionada por la práctica y la reflexión, aumentando su calidad cuando las personas aprenden a conocer la realidad y a reflexionar sobre ella, a superar las contradicciones reales o aparentes, a anticipar consecuencias, a distinguir causas y efectos, a manejar conflictos y aclarar sentimientos y comportamientos, a tolerar divergencias y respetar opiniones, a coordinar encuentros y a investigar su realidad concreta.

## CAPITULO II

### PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

#### 2.1 Resultados de diagnóstico

- Revisión de Documentos:

Se analizó el programa de enseñanza del luchador en el cual se constataron las siguientes deficiencias:

- Su estructura es similar a la de los atletas que compiten a nivel nacional.
- Se estructura por etapas de preparación.
- No garantiza la necesaria permanencia del principiante. O lo que es lo mismo acorta la vida útil del atleta.
  
- En la entrevista abierta realizada a los entrenadores se pudo conocer que Anexo1:
  - No existe un documento que guíe el trabajo para el niño de 6 años.
  - Para los niños de 7 años el programa posee las mismas características que el de los atletas que compiten a nivel nacional.
  - Se aplican cargas de entrenamiento no acordes a la edad.
  
- **En la entrevista realizada a los directivos**( Comisionados provincial y municipal, director y subdirector deportivo del combinado deportivo encontramos que:
  - El 100% de estos reconoce que este proceso se realiza de manera incorrecta pues el mismo se basa fundamentalmente en el entrenamiento en busca de resultados y se viola lo que es ideal para estas edades que es la búsqueda de la satisfacción en la actividad física y la familiarización con el deporte.
  - Reconocen además que el resultado deportivo es el aspecto esencial en la evaluación de los profesores lo que conlleva a prácticas inadecuadas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## 2.2 LA PROPUESTA.

Programa de juego para la enseñanza de los elementos básicos de la lucha en niños de 6 años del combinado deportivo 26 de julio del municipio Santa Clara.

Objetivo general del programa

Incentivar la práctica de la lucha deportiva, así como desarrollar las capacidades físicas y habilidades acorde a sus edades en niños atletas de lucha de 6 años utilizando elementos básicos de dicho deporte a través de los juegos.

### Etapa I

**Objetivos de la etapa:**

**Familiarizar al niño con la práctica de la lucha deportiva.**

### JUEGO 1

#### 1.1 Nombre: El más rápido.

**Objetivos:** Mejorar la comunicación a través del disfrute del juego.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la rapidez y ejercita la habilidad de correr.

**Organización:** Se forman dos equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una línea final (desde donde se debe regresar). El primer integrante de cada equipo se va a colocar en posición de listo para la salida.

**Desarrollo:** Al sonido del silbato y salen corriendo hasta la línea final, la pisan, regresan corriendo, tocan la mano del compañero que le sigue para que este pueda salir y se incorporan al final de sus respectivas hileras. Al final gana el equipo que llegue primero y realice correctamente la actividad.

**Observación:** La distancia a recorrer debe ser corta porque este juego se va a centrar principalmente en y la rapidez

### JUEGO 2

#### 1.2 Nombre: La pelota mágica

**Objetivos:** Transportar objetos, ejercitar los brazos.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la fuerza de brazos.

**Materiales:** Pelota medicinal, tizas, banderitas o marcadores.

**Organización:** Se forman dos equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una línea final (desde donde se debe regresar. El primer integrante de cada equipo sostiene una pelota medicinal en los brazos (de un peso considerable según determine el profesor).

**Desarrollo:** A la señal del profesor salen corriendo sosteniendo la pelota con los dos brazos hasta la línea final, la pisan y regresan corriendo hacia su respectivo equipo para entregar la pelota al compañero que le sigue e incorporarse al final de la hilera. Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad.

**Regla:** La pelota se debe sostener con las dos manos

### JUEGO 3

#### 1.3 Nombre: Amigos para siempre

**Objetivos:** Mejorar la comunicación a través del disfrute del juego.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la coordinación y la fuerza en el agarre.

**Organización:** Se forman dos equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una línea final (desde donde se debe regresar). Los dos primeros integrantes de cada equipo se van a agarrar las manos.

**Desarrollo:** Al sonido del silbato salen corriendo con las manos agarradas hasta la línea final, cambian de mano y regresan corriendo .se incorpora al final de su hilera. Las parejas ganadoras acumula una victoria para su equipo, Al final gana el equipo que acumule mayor cantidad de victorias y realice correctamente la actividad.

**Reglas:** No deben soltarse las manos, al regreso es obligatorio cambiar de mano

## **JUEGO 4**

### **1.4 Nombre: El túnel**

**Objetivos.** Propiciar en el niño la sensación de sano esparcimiento.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la resistencia y la fuerza de brazos y piernas.

**Organización:** Se forman los equipos en hileras, los integrantes de cada equipo se van a parar con las piernas bien abiertas (En esparranca) y se van a colocar a una distancia prudente el uno del otro según los ubique el profesor o la persona que se encuentra organizando el juego. : El primer niño de cada equipo se va colocar agachado de frente a su hilera.

**Desarrollo:** A la señal del profesor se va desplazar por entre las piernas de sus compañeros hasta llegar al final, una vez que el niño se incorpore el profesor da la orden para que salga el próximo de la hilera. Gana el equipo que termine más rápido.

**Regla:** Debe haber más de un organizador o profesor (preferiblemente tres) para poder observar y hacer que se cumplan las reglas del juego de un modo imparcial.

## **JUEGO 5**

### **1.5 Nombre: El jedi**

**Objetivos:** Que todos los niños ejerciten la carrera como ejercicio natural y participen del juego en general.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la capacidad de reacción, la ubicación espacial, rapidez y ejercita la habilidad de correr.

**Organización:** Se forman dos equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una línea final (desde donde se debe regresar). Los dos primeros integrantes de cada equipo se van a colocar en posición de parados de espalda a la línea final.

**Desarrollo:** Al sonido del silbato se viran y salen corriendo hasta la línea final, la pisan, regresan corriendo y se incorpora al final de su hilera. El ganador de cada pareja acumula una victoria para su equipo, Al final gana el equipo que acumule mayor cantidad de victorias y realice correctamente la actividad.

**Observación:** La distancia a recorrer debe ser corta porque este juego se va a centrar principalmente en, la ubicación espacial, la capacidad de reacción y la rapidez.

## Etapa II

**Objetivos de la etapa: Ejecutar de manera gruesa a través del juego el ABC de la lucha deportiva. (Postura agarre y desplazamiento)**

### JUEGO 1

**2.1 Nombre:** La cuclilla olímpica

**Objetivos:** Lograr un ambiente sano de esparcimiento para los niños.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la capacidad de reacción, la rapidez y la fuerza de piernas.

**Organización:** Se forman dos equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una línea de llegada. El primer integrante de cada equipo se va a colocar en posición de cuclillas.

**Desarrollo:** Al sonido del silbato se ponen de pie y salen corriendo hasta la línea final, la pisan, regresan corriendo y se incorpora al final de su hilera. El ganador de cada pareja acumula una victoria para su equipo, Al final gana el equipo que acumule mayor cantidad de victorias y realice correctamente la actividad.

**Observación:** La distancia a recorrer debe ser corta porque este juego se va a centrar principalmente en la capacidad de reacción y la rapidez.

### JUEGO 2

**2.2 Nombre: La sentadita**

**Objetivos:** Ejercitar la carrera.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la capacidad de reacción, la ubicación espacial, y ejercita la habilidad de correr.

**Organización:** Se forman los equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una línea de llegada. El primer integrante de cada equipo se va a colocar en posición de sentado de espalda a la línea final.

**Desarrollo:** Al sonido del silbato se viran, se ponen de pie y salen corriendo hasta la línea final, la pisan, regresan corriendo y se incorpora al final de su hilera. El ganador de cada pareja acumula una victoria para su equipo, Al final gana el equipo que acumule mayor cantidad de victorias y realice correctamente la actividad.

**Observación:** La distancia a recorrer debe ser corta porque este juego se va a centrar principalmente en la capacidad de reacción, la ubicación espacial y la rapidez.

### JUEGO 3

**2.3 Nombre: Vuelta al frente**

**Materiales:** 2 colchones gimnásticos.

**Objetivos:** Propiciar en el niño la sensación de sano esparcimiento.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la ubicación espacial.

**Organización:** Se forman dos equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una línea final (desde donde se debe regresar). Frente al primer niño de cada equipo se coloca un colchón gimnástico.

**Desarrollo:** A la señal del profesor el primero de cada equipo se agacha y realiza un giro o vuelta al frente en el colchón se ponen de pie y salen corriendo hasta la línea final, la pisan, regresan corriendo tocan la mano del compañero para que este pueda salir y se incorporan al final de sus respectivas hileras. Al final gana el equipo que llegue primero y realice correctamente la actividad.

**Observación:** El profesor debe velar que los niños realicen la vuelta al frente. La distancia a recorrer debe ser corta porque este juego se va a centrar principalmente en, la ubicación espacial, y la rapidez.

## **JUEGO 4**

### **2.4 Nombre: El suplé**

**Objetivos:** Que el niño aprenda a lanzar objetos.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la fuerza de tronco, la fuerza de brazos y la ubicación espacial.

**Materiales:** Pelota medicinal, tizas, banderitas o marcadores.

**Organización:** Se forman dos equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una línea final (desde donde se debe regresar). El primer alumno de cada equipo se sitúa de espalda a la línea de llegada sosteniendo una pelota medicinal en los brazos

**Desarrollo:** A la señal del profesor ambos lanzan la pelota hacia atrás por encima de la cabeza, van la recogen y se viran nuevamente de espalda a la línea de llegada, vuelven a lanzar la pelota y así sucesivamente hasta llegar a la línea final. Regresan corriendo hacia donde se encuentra su equipo sosteniendo la pelota con ambos brazos, la entregan al compañero que le sigue y se incorporan al final de su respectiva hilera. Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad.

**Regla:** Solamente se puede lanzar la pelota hacia atrás (los alumnos tienen que virarse antes de cada lanzamiento o impulsión).

## **JUEGO 5**

### **2.5 Nombre: El saltarín**

**Objetivo:** Ejercitar la habilidad de saltar con una pierna propiciar la motivación del niño por este tipo de juego.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la fuerza de piernas

**Materiales:** Tizas, banderitas o marcadores.

**Organización:** Se forman los equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una línea de llegada.

**Desarrollo:** Los dos primeros alumnos de cada equipo salen saltando en un pie, luego cambian para el otro pie en una línea previamente trazada por el profesor a mitad de la trayectoria. Llegan a la línea final, la pisan, regresan corriendo hacia su equipo, tocan la mano del compañero que le sigue para este pueda salir y se incorporan al final de la hilera. Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad.

**Observación:** El profesor debe asegurar que el niño realice el cambio de piernas en la línea media.

## **Etapas III**

**Objetivos de la etapa:** Adecuar al niño para llegar a ejecutar formas simples de derribe en la posición de pie y de viradas en la posición de 4 puntos.

### **JUEGO 1**

#### **3.1 Nombre: La plancha olímpica**

**Objetivos:** Que los niños pongan a prueba su voluntad para mantenerse en juego.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la capacidad de reacción, la fuerza de brazos y la rapidez.

**Organización:** Se forman los equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una línea de llegada. EL primer integrante de cada equipo se va a colocar en posición de plancha (apoyo mixto).

**Desarrollo:** Al sonido del silbato se ponen de pie y salen corriendo hasta la línea final, la pisan, regresan corriendo y se incorpora al final de su hilera. El ganador de cada pareja acumula una victoria para su equipo, Al final gana el equipo que acumule mayor cantidad de victorias y realice correctamente la actividad.

**Observación:** La distancia a recorrer debe ser corta porque este juego se va a centrar principalmente en la capacidad de reacción y la rapidez.

### **JUEGO 2**

#### **3.2 Nombre: El semigiro**

**Objetivos:** Lograr una alta motivación en el juego.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la ubicación espacial.

**Organización:** Se forman dos equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una línea final (desde donde se debe regresar).

**Desarrollo:** A la señal del profesor El primero de cada equipo realiza un giro de 360° grados y salen corriendo hasta la línea final, la pisan, regresan corriendo tocan la mano del compañero para que este pueda salir y se incorporan al final de sus hilera. Al final gana el equipo que llegue primero y realice correctamente la actividad.

**Observación:** El profesor debe velar que los niños realicen el giro correctamente. La distancia a recorrer debe ser corta porque este juego se va a centrar principalmente en, la ubicación espacial, y la rapidez.

### **JUEGO 3**

#### **3.3 Nombre: El zigzag**

**Objetivos:** Propiciar en el niño la sensación de sano esparcimiento.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la ubicación espacial y la resistencia.

**Organización:** Se forman los equipos en hileras, los integrantes de cada equipo se van a colocar a una distancia prudente el uno del otro según los ubique el profesor o la persona que se encuentra organizando el juego. : El primer niño de cada equipo se va a colocar de frente a su hilera listo en espera de la señal.

**Desarrollo:** A la señal del profesor se va a desplazar corriendo entre sus compañeros en forma de zigzag hasta llegar al final, una vez que el niño se incorpore el profesor da la orden para que salga el próximo de la hilera. Gana el equipo que termine más rápido y realice correctamente la actividad.

**Regla:** Debe haber más de un organizador o profesor para poder observar y hacer que se cumplan las reglas del juego estrictamente.

### **JUEGO 4**

#### **3.4 Nombre: El tejedor**

**Objetivos:** Propiciar en el niño la sensación de sano esparcimiento.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la ubicación espacial y la resistencia.

**Organización:** Se forman dos equipos en forma de círculos, se colocan a una distancia prudente el uno del otro según lo ubique el profesor o la persona que se encuentra organizando el juego.

**Desarrollo:** A la señal del profesor uno de los integrantes de cada equipo se va desplazar corriendo entre sus compañeros en forma de zigzag dándole la vuelta al círculo hasta llegar a su puesto inicial, una vez que el niño se incorpore sale el próximo de la hilera a hacer el mismo recorrido y así sucesivamente salen todos hasta completar el último integrante del equipo. Gana el equipo que termine más rápido y realice correctamente la actividad.

**Regla:** Debe haber más de un organizador o profesor para poder observar y hacer que se cumplan las reglas del juego estrictamente.

## **JUEGO 5**

### **3.5 Nombre: Hermanitos gemelos.**

**Objetivos:** Mejorar la comunicación a través del disfrute del juego.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la fuerza en el agarre y la capacidad de desplazarse.

**Organización:** Se forman dos equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una línea final (desde donde se debe regresar). Los dos primeros alumnos de cada hilera se colocan uno frente a otro (Uno sosteniendo al compañero por los hombros y viceversa)

**Desarrollo:** A la señal del profesor se desplazan lateralmente (Desplazamiento lateral) lo más rápido posible hasta la línea final, regresan corriendo (normal) hacia su equipo en la línea de llegada para darle salida a la otra pareja y se incorporan al final de su hilera. Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad.

**Reglas:** Debe haber un profesor o organizador en la línea de llegada para garantizar que se realice el ejercicio correctamente.

## Etapa IV

**Objetivos de la etapa: Constatar el nivel de desarrollo de los niños a través de la aplicación de un programa a jugar.**

### Juego 1

#### 4.1 Nombre: El potrico

**Objetivo:** Lograr con el bajo nivel de coordinación que exige el juego, que el niño sienta motivación y placer por el mismo.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la fuerza de brazos y piernas y la coordinación.

**Materiales:** Tizas, banderitas

**Organización:** Se forman equipos en hileras detrás de una línea de salida. A una distancia determinada por el profesor, se traza una línea de llegada. Frente a cada equipo, a cuatro metros aproximadamente, se coloca una señal.

**Desarrollo:** A la señal del maestro, el primer alumno de cada equipo avanza en cuadrupedia y al llegar a la señal corre hasta la línea de llegada. Cuando termina el recorrido regresa corriendo para darle salida al siguiente niño de su equipo y se incorpora al final de su hilera. Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad.

**Regla:** La cuadrupedia se debe realizar con apoyo de manos y pies.

### JUEGO 2

#### 4.2 Nombre: Mi zápatico colegial

**Objetivos:** Lograr un ambiente sano de esparcimiento para los niños.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** La rapidez, coordinación.

**Organización:** Se forman los equipos en filas, un equipo frente a otro a una distancia prudente determinada por el profesor (4 o 5 metros).

Se le da un número a cada integrante de ambos equipos. En la distancia media entre ambos equipos se coloca un zapato

**Desarrollo:** Cuando el profesor mencione un número, los integrantes de cada equipo que corresponda a estos números debe salir corriendo al frente y tratar de agarrar el zapato antes que lo haga el otro. El que agarre el zapato primero es el ganador y acumula una victoria para su equipo. Al final gana el equipo que acumule mayor cantidad de victorias y realice correctamente la actividad.

**Reglas:** No basta con tocar el zapato, hay que agarrarlo y sostenerlo en la mano.

### JUEGO 3

#### 4.3 Nombre: El Canguro

**Materiales:** Pelotas

**Objetivos:** Propiciar el disfrute de un juego sano apto para los más pequeños.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la fuerza de piernas y la coordinación

**Organización:** Se forman los equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una de llegada. El primer alumno de cada equipo sostiene una pelota.

**Desarrollo:** A la señal del maestro sale el primer alumno de cada hilera saltando con la pelota entre las piernas, imitando a un canguro, hasta la línea de llegada, toma la pelota en sus manos, corre de regreso a entregarla al compañero siguiente y se incorpora al final de su hilera. Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad.

**Regla:** Al alumno que se le caiga la pelota debe colocársela entre las piernas en el lugar donde se le cayó y continuar el juego.

## **JUEGO 4**

### **4.4 Nombre: El gallito peleador**

**Objetivos:** Que el niño agote sus energías y que a su vez encuentre disfrute y placer en el juego.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la fuerza de piernas, la fuerza de brazos y la resistencia.

**Organización:** Se forman los equipos en filas, un equipo frente a otro a una distancia prudente determinada por el profesor (3 o 4 metros). Se le da un número a cada integrante de ambos equipos.

**Desarrollo:** Cuando el profesor mencione un número deben salir al frente los dos integrantes de cada equipo que respondan a estos números y desde la posición de cuclillas van comenzar una lucha que consiste en tratar de derribar al contrario por medio de jalones y empujones.

Pierde el primero que apoye una rodilla o una mano en el piso. El ganador de cada pareja acumula una victoria para su equipo, Al final gana el equipo que acumule mayor cantidad de victorias y realice correctamente la actividad.

**Reglas:** Durante la lucha no es permitido ponerse de pie, hay que permanecer en cuclillas.

## **JUEGO 5**

### **4.5 Nombre: La cadeneta**

**Objetivos:** Que la cercanía y el contacto directo entre los integrantes de cada equipo propicie un ambiente real de recreación y goce.

**Capacidades físicas que se desarrollan:** Mejora la fuerza en el agarre, la fuerza de brazos y la resistencia.

**Organización:** Se forman los dos equipos en hilera uno frente a otro, los integrantes de cada equipo se sitúan de modo que puedan abrazar al compañero que se encuentra delante por la cintura formando una cadeneta. Luego se traza una línea en el mismo medio entre ambos equipos para marcar los territorios.

**Desarrollo:** A la voz del profesor ambos equipos comienzan a halar. Gana el equipo que más terreno gane o que logre mantener la mayor cantidad de integrantes sin romper el agarre.

Regla: Ninguno de los equipos comenzará a halar hasta que el profesor no de la orden.

## **3.3 Criterio de especialistas**

Con vista a valorar la propuesta del programa de juegos para la enseñanza de los elementos básicos de la lucha a través del juego se aplicó un cuestionario a un grupo de profesionales considerados especialistas dado el cargo que ocupan, la experiencia del mismo, la categoría docente y académico. (Anexo 5)

La entrevista realizada a los especialistas nos permitió corroborar la coincidencia de criterios acerca del programa de juegos propuesto ya que los mismos plantean que su puesta en práctica va a contribuir al logro de una mayor asequibilidad de los elementos más elementales de la lucha además de estar en correspondencia con los requerimientos básicos para la edad. Además consideran que esta propuesta es de gran utilidad y muy necesaria para el deporte, pues a través de esta se humaniza el proceso de enseñanza haciéndolo más objetivo y científico.

## **CONCLUSIONES**

- Existen carencias en cuanto a la aplicación de los juegos en niños de 6 años atletas de lucha del municipio Santa Clara, dado en lo fundamental por la ausencia de un programa que guíe el trabajo del entrenador en este sentido.
- Los contenidos esenciales del programa se diseñan sobre la base de juegos pre-deportivos, el empleo de los elementos básicos de la lucha deportiva así como formas simples de derribes en la posición de pie y viradas en la posición de 4 puntos.
- Los especialistas plantean que la propuesta es útil, pertinente ,necesaria e importante ,pues permite desarrollar habilidades y capacidades sin afectar la longevidad del futuro atleta de lucha

## **RECOMENDACIONES**

- Sugerir a la comisión provincial de lucha se aplique el programa en los diferentes combinados deportivos donde se labore con esta categoría.
- Continuar enriqueciendo la variedad de juegos a partir de la aplicación del programa.

## ▪ Bibliografía

1. Álvarez González, B. (1997). Un programa de enriquecimiento para alumnos de altas capacidades de 5 a 7 años, XIII Congreso Nacional de modelos de Investigación Educativa, 349-352.
4. Álvarez González y otros (1998). El modelo de programas, en R. Bisquerra, (Coord.) Modelo de orientación e intervención Psicopedagógica. Barcelona: Praxis, 81-102.
5. Anguera T. (1995). Diseños, en R. Fernández Ballesteros, (Ed.) Evaluación de programas. Madrid: Síntesis.
6. Antonio Méndez Jiménez, Carlos Méndez Jiménez, Los juegos en el currículum de la Educación Física: más de 1000 juegos para el desarrollo motor, Editorial Paidotribo: Barcelona, 199-
7. Arndt Loscher, Juegos pre-deportivos en grupo, Editorial Paidotribo: Barcelona, (s.a).
8. Bejerano Agramontés, O : Clasificación de los juegos en la lucha deportiva <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 08 - N° 47 - <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital
9. - Bube, J. (1968) Los test en la práctica deportiva. Fisiculturi y Sport  
.- Beraldo Estelvio. Preparación Física total: Las cualidades Físicas. Metodología y Programación del entrenamiento. Aplicación práctica y ejercicios. Aspectos fisiológicos y nutrición. /Estelvio. Claudio Polleti-2.E.D.A.Ed.-Barcelona: Editorial Hispano Europea.1995.
10. Basiliev.G.V.(1964)Preparación Física General. Fisiculturi y Sport. Moscú.
11. Figueroa Jiménez M. Programa de Enseñanza para Mini-Lucha
12. Francisco López Seira, Historia de la Educación Física de 1876 a 1898; la institución libre de enseñanza, Editorial Gymnos: Madrid, 1998.
13. Francisco Luque Hoyos, Sergio Luque Tabernero, Guía de Ejercicios de juegos escolares con diferentes objetos, Editorial Gymnos: Madrid, 1995.
14. Francisco Luque Hoyos, Sergio Luque Tabernero, Guía de juegos escolares con compañeros, Editorial Gymnos, Madrid, 1995.
15. Francisco Luque Hoyos, Sergio Luque Tabernero, Guía de juegos escolares con balones y pelotas, Editorial Gymnos: Madrid, 1995.
16. Fila, (1976) Aspectos fundamentales del entrenamiento de la lucha. Obra

Colectivo de Autores. Budocnost. Yugoslavia.

- 17.- Filin, V.P. (1972) Perfeccionamiento del sistema de preparación de los jóvenes deportistas. Teoría y práctica. Fisicheski; cultura Nos 7. Moscú.
- 18.- Forteza, Armando. Entrenar para ganar. / Armando Forteza. Ed: Pila Teña. Madrid. (1997).
- 19.- García Monso, J. M; Navarro Valdivieso; M. y Ruiz Caballero, J. (1996). Prueba para la valoración para la capacidad motriz en el deporte. Madrid. Gymnos.
- 20.- George, J. D. Garthfisher, A. y Vehrs, P.R. (1996):test y pruebas físicas. Colección fitness. Barcelona. Paidotribo.
- 21.- Godik. M. A. (1980) Control de las cargas de entrenamiento y competencias. Fisiculturi y Sport. Moscú.
- 22.- Grosser. M. entrenamiento de alto rendimiento deportivo / M. Grosser. Barcelona: Ediciones Roca, (1991).
23. Gerd Konzag, Diferentes formas de ejercicios para los juegos Deportivos, Editorial Pueblo y Educación: La Habana, 1989.
24. González, S. I. Cañedo. Planificación del entrenamiento en la lucha deportiva. Libro digital disponible en: <http://www.inder.cu>
- 25.. Juchcov. O. P. (1962) Las cargas de entrenamiento en la Lucha Deportiva. Isiculturi Sport. Moscú. Pp 26-28.
26. Mazur, A.G. Lucha Clásica. Manual Metodológico. La habana. Editorial Ciencia y Técnica.1985.
- 27.- Mazur. A. G. (1984) La Lucha Deportiva. Manual Metodológico. Editorial Científico-Técnico. Ciudad Habana.
- 28.-Mora, Jesús. Teoría del entrenamiento y del acondicionamiento físico / J. Mora-Andalucía: Editorial Coplef, 1995.
29. Petrov. R. (1977) Principios de la lucha libre para niños y adolescentes. Federación Española de Lucha. España.
- 30.- Pila Teleña, A(1985) Evaluación de la educación física y los deportes. Pila Teleña. Madrid.
- 31.- Platonov, V. V. N. La preparación física / M. N. Bulatova. Barcelona :Ed Padriotipo, 1993. 401 p.

32. Ruiz Pérez, L. M. (1987) Desarrollo motor y actividades físicas. Madrid. Gymnos.
33. Raïko Péetrov (1967). Principios de lucha libre para niños y adolescentes. Ed. Federación Española de Lucha, Madrid.
34. . Stonko, A.J. La individualización de la Preparación de los luchadores./ A.
35. Silvestre, m y Zilberstein. Hacia una Didáctica Desarrolladora, editorial Pueblo y Educación, La habana Cuba, 2002.
36. Tejedor, J. (1994). Perspectivas metodológicas actuales de la evaluación de programas en el ámbito educativo. Revista de Investigación Educativa, 23, 93-127.
37. Verjoshansky, Yuri. Entrenamiento Deportivo. Planificación y Programación / Y. Verjoshansky. Barcelona: Ediciones Martínez Roca S.A. 1991.
38. Xavier Fusté Maguet, Juegos de iniciación a los deportes, Editorial Paidotribo: Barcelona

## **Anexo 1**

### **Síntesis del Programa de enseñanza**

El niño-atleta comienza su etapa de iniciación en el deporte por lo tanto los aspectos más sencillos como: las posturas, los desplazamientos y los agarres son los que caracterizarán este programa de enseñanza. La mayoría de los juegos están concebidos con el objetivo de evitar el posible riesgo de alguna lesión.

### **ASPECTOS A TENER EN CUENTA.**

- 1- Utilización de una terminología o denominación sencilla para que sea Fijada por los educandos.
- 2- Demostración explicativa del juego.
- 3- Demostración del juego por el profesor en caso que fuera necesario.
- 4- Los elementos acrobáticos deben ser acordes al nivel de enseñanza.
- 5- Métodos y medios a utilizar en esta edad.
- 6- Capacidades físicas a priorizar en esta edad.
- 7- Tareas educativas.

## **Anexo 2**

### **Entrevista abierta a los entrenadores.**

Estimado profesor necesitamos su criterio a cerca de cómo usted valora el trabajo que se está realizando en la escuela comunitaria o combinado deportivo 26 de Julio con los atletas de lucha de 6 años de edad teniendo en cuenta el programa que sirve de guía para la edad en este deporte y la dosificación de la carga estipulada para la misma.

Le agradecemos su colaboración y apoyo.

Gracias

## **Anexo 3**

### **Entrevista a directivos**

Estimado directivo: su criterio es de gran importancia y utilidad para nuestro deporte , la misma tiene como objetivo conocer acerca de la labor que realizan los entrenadores de lucha que trabajan con las edades de 6 años en la escuela comunitaria o combinado deportivo 26 de julio del municipio Santa Clara .

Ya de antemano le agradecemos su cooperación.

Gracias.

1. ¿Considera correcto para la edad los objetivos planteados por los entrenadores en la unidad de entrenamiento?
2. Según su criterio ¿Qué es lo que predomina en estos casos? ¿La satisfacción del niño por la actividad que realiza? o un reto para el niño en cada sesión de clases de entrenamiento.
3. ¿Considera usted que el proceso se realiza de un modo correcto y teniendo en cuenta la edad?
4. ¿Cual es el principal aspecto a la hora de evaluar los profesores?

## **Anexo 4**

### **Método: Tormenta de ideas**

Se determinó que para la propuesta se debe tener en cuenta la edad de los atletas, el primer ciclo del programa de educación física para la enseñanza primaria así como las orientaciones metodológicas para el primer grado.

Así mismo se decidió de mutuo acuerdo que el contenido de este programa en el aspecto general debía ser el siguiente.

1. Etapa I: Tiene como objetivo familiarizar al niño con la práctica de la lucha deportiva. Esta etapa se basa fundamentalmente en ejercicios que de un modo muy elemental van a introducir al niño a la lucha deportiva propiciándole en él una sensación de sano esparcimiento a través del disfrute del juego.
2. Etapa II: Tiene como objetivo ejecutar de manera gruesa a través del juego el ABC de la lucha deportiva. En esta etapa el niño comenzará a dar los primeros pasos en la adopción de la postura del luchador, en las diferentes formas de desplazamientos a la vez que se va familiarizando con el agarre.
3. Etapa III: Tiene como objetivo adecuar al niño para ejecutar formas simples de derribe en la posición de pie y de viradas en la posición de 4 puntos.
4. Etapa IV: Tiene como objetivo constatar el nivel de desarrollo de los niños a través de la aplicación de un programa a jugar. En esta etapa se va a realizar una medición de las habilidades y las capacidades adquiridas y/o desarrolladas a través del juego.

## Anexo 5

### Criterio de Especialistas

Estimado especialista:

La siguiente entrevista tiene como objetivo conocer acerca de la labor que realizan los entrenadores de lucha que trabajan con las edades de 6 años en la escuela comunitaria o combinado deportivo 26 de julio del municipio Santa Clara.

Como especialista su opinión franca y precisa resulta de inestimable valor para la investigación. De ante mano le agradecemos su colaboración y el tiempo dedicado.

- Datos Personales

- 1- Edad
- 2- Cargo
- 3- Años de experiencia en el cargo
- 4- Años de experiencia en el INDER
- 5- Grado Académico
- 6- Categoría docente

¿Considera usted necesario un programa de juegos para la enseñanza de los elementos básicos de la lucha en niños de 6 años del combinado deportivo 26 de julio municipio de Santa Clara?

- 1.1- Muy necesario\_\_\_\_
- 1.2- Parcialmente necesario\_\_\_\_
- 1.3- Necesario\_\_\_\_
- 1.4- Innecesario \_\_\_\_

Si su respuesta está entre 1.1 y 1.2 y explique

¿Si usted entiende que programa de juegos para la enseñanza de los elementos básicos de la lucha en niños de 6 años del combinado deportivo 26 de julio municipio de Santa Clara tiene utilidad.

Clasifique usando una escala de 5 a 1 donde:

- 1- Ninguna utilidad
- 2- Poca utilidad
- 3- Alguna utilidad
- 4- Bastante utilidad
- 5- Mucha utilidad

3-¿Relacione las ventajas que para usted ofrece programa de juegos para la enseñanza de los elementos básicos de la lucha en niños de 6 años del combinado deportivo 26 de julio municipio de Santa Clara con relación a la planificación y el cuidado de la salud del atleta?

4-¿Considera usted que los juegos seleccionados para el programa guardan relación con los requerimientos básicos del deporte?

**Anexo 6**  
**Relación de Especialistas**

<b>Nro</b>	<b>Nombre y Apellidos</b>	<b>Título</b>	<b>Años de experiencias</b>	<b>Especialidad</b>	<b>Cargo</b>	<b>Centro</b>
1	Arturo Rodríguez Leiva	Master	39	Lucha	Profesor	ESPA
2	Ramón Toledo Dieguez	Master	34	Lucha	Profeso	ISCF
3	José Denis Cárdenas	Licenciado	34	Lucha	Profeso	ESPA
4	Rolando López Pérez	Master	26	Lucha	Metodólogo	INDER
5	Alberto Filiú viola	Licenciado	16	Lucha	Profesor	ESPA
6	José O. Ordóñez Sánchez	Licenciado	14	Lucha	Profesor	ESPA
7	Adolfo Pérez Chacón	Especialista	26	Lucha	Profesor	EIDE