



Instituto Superior de Cultura Física

“Manuel Fajardo”
Facultad de Villa Clara

Trabajo de diploma para optar por el título de Licenciado
en Cultura Física.

Título: El desarrollo de la rapidez en el
deporte participativo. Una propuesta de
juegos desde el enfoque del aprendizaje
desarrollador.

Autor: Jeikel Toledo Machado

Tutoras: Lic. Yenisey Montero Miranda
Lic. Bárbara Salas López

Curso 2008-2009

“Año del 50 Aniversario del Triunfo de la Revolución”

AGRADECIMIENTOS

- *Mi más sincero agradecimiento a la revolución por darme la oportunidad de formarme como profesional.*
- *A mis tutoras, Lic. Yenisey Montero Miranda y la Lic. Bárbara Salas López por brindarme todo el tiempo su ayuda.*
- *A nuestro presidente de la república de Cuba General de Ejército Raúl Castro Ruz creador de la orden 18 de la cual fui estudiante.*
- *A mi familia y amistades que me ayudaron a enfrentar las dificultades que se presentaron en el trabajo.*
- *Y finalmente a todas las personas que con su gratitud, solidaridad y amistad han colaborado con esta investigación.*

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi hijo Giorgi Ernesto Toledo Cuellar el cual es la fuerza fundamental de todos mis triunfos y victorias y también por haber iluminado mis nostalgias e incertidumbres en ocasiones con sólo brindar con su inocencia infantil el cariño que me hace sentirme feliz.

Exergo

“Cuando cada muchacho encuentre en la ciudad, en el pueblo, en el barrio un lugar apropiado para desarrollar sus condiciones físicas y dedicarse por entero a la práctica del deporte de su preferencia, habremos visto satisfecho el deseo de todos los que hemos hecho esta Revolución”.

*FIDEL
CASTRO RUZ
1-4-1959*

Resumen

Considerando que la Cultura Física es eminentemente participativa y en ella los ciudadanos expresan mediante diversas formas de actividad física, sus intereses por estas, es posible desarrollar estrategias de intervención específica en la comunidad y en la educación física de estos tiempos. El aprendizaje posee una naturaleza individual, sus mecanismos son sumamente personales y constituyen un reflejo de la individualidad de cada personalidad. Sin embargo, un aprendizaje eficiente y desarrollador, necesita de un sistema poderoso de motivaciones intrínsecas para su despliegue, esto constituye la fuente de la que surgen de manera constante los nuevos motivos para aprender, y la necesidad de realizar aprendizajes permanentes para toda la vida, siendo un elemento vital del aprendizaje desarrollador. Por esta razón en nuestra investigación nos trazamos como objetivos: Proponer juegos para el desarrollo de la rapidez en el deporte participativo desde el enfoque del aprendizaje desarrollador. Diagnosticar el estado actual del desarrollo de la rapidez en el deporte participativo y diseñar juegos para el desarrollo de la rapidez en el deporte participativo desde el enfoque del aprendizaje desarrollador. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos por la utilización de los métodos y técnicas se proponen juegos para el desarrollo de la rapidez en los espacios destinados al deporte participativo desde el enfoque del aprendizaje desarrollador.

Índice.

Introducción.....	3
Fundamentación Teórica. Sección 1.	7
La Educación Física y los juegos.....	7
Deporte Participativo. Rapidez.....	9
Características anatomofisiológicas, psicológicas y morfológicas.	14
Aprendizaje Desarrollador.....	18
Aprendizaje Desarrollador en la educación física.	24
Sección 2. Fundamentación Metodológica.....	27
Población y Muestra.	27
Métodos y/o Técnicas.	27
Sección 3. Análisis y Discusión.....	29
Resultado de la revisión documental. Anexo # 1.	29
Resultado de la encuesta aplicada a una muestra de alumnos. Anexo # 2.....	30
Resultado de la encuesta aplicada a los profesores. Anexo # 3.	31
Resultado de las observaciones realizadas. Anexo # 4.	32
Explicación Necesaria.....	33
Propuesta de juegos.	34
Conclusiones.....	40
Recomendaciones.....	41
Bibliografía.....	42
Anexos.....	44

Introducción.

Entre los grandes desafíos que enfrenta hoy día la educación cubana se encuentran los que emanan de las contradicciones entre la masividad de la educación y la búsqueda de la excelencia, y entre la necesaria unidad del sistema educativo y la diversidad de personas, condiciones y aspiraciones de los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el campo de la educación física, el juego es una actividad con capacidad enorme de utilización en la educación, pero es indiscutible que su aplicación más pura, depende en mayor medida del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde se conserva intactas sus características esenciales y donde las mismas son usadas hasta llevarla al máximo de rendimiento. El juego es parte de la vida del hombre, desde su forma más simple hasta las más complejas, en la misma forma que el hombre se ha ido desarrollando, estos lo han hecho igual. No podemos verlo solo en el aspecto educativo, sino también en el aspecto instructivo posibilitando la apropiación de experiencias cognoscitivas, motrices y sociales. No podemos negar que los juegos como medio de la Educación Física, han alcanzado un lugar importante pues son utilizados en la proceso de enseñanza aprendizaje a favor de su propio desarrollo. En Cuba los juegos toman su verdadero valor educativo y formativo donde es un derecho de todo, se utilizan para formar a través de ellos un nivel científico y sobre todo de garantizar la salud y el bienestar del pueblo.

El proceso de enseñanza-aprendizaje, a tenor de la Revolución Científico-Técnica y de sus vínculos con los problemas globales y las tendencias del desarrollo contemporáneo, precisa de nuevos enfoques, signados por la dinámica acelerada de la producción de saber, y consecuentemente, por la creación constante de nuevos campos de la ciencia, la tecnología y los correspondientes vínculos sistémicos que se producen entre los mismos. El aprendizaje resulta ser, en realidad, un proceso complejo, diversificado, altamente condicionado por factores tales como las características evolutivas del sujeto que aprende, las situaciones y contextos socioculturales en que aprende, los tipos de contenidos o aspectos de la realidad de los cuales debe apropiarse y los recursos con

que cuenta para ello, el nivel de intencionalidad, consciencia y organización con que tienen lugar estos procesos, entre otros.

Por consiguiente, el cambio educativo constituye una necesidad del desarrollo de la educación cubana. Pero sabemos que todo cambio puede desencadenar temores y resistencias, por cuanto implica un proceso de desprendimientos progresivos que conduce a resignificar concepciones arraigadas, a modificar actitudes y prácticas consolidadas durante años y a la construcción de nuevas formas de enfrentar la labor que desempeñamos cotidianamente como educadores y educadoras.

Es evidente que se producen fallas en el desarrollo de las actividades extraescolares de tipo metodológicas y prácticas, que requieren de un mejoramiento, principalmente para satisfacer las demandas de los alumnos. En tal sentido, se necesitan utilizar los recursos que existen y crear otros para contribuir a la educación de los alumnos. Esencialmente para nuestro sentir lo relacionado con la rapidez teniendo en cuenta, fundamentalmente que saben hacer, cómo y para qué hacerlo y finalmente emitir un criterio evaluativo de su propia actuación, además de la comprensión de cómo hacer para mejorarlo.

De ahí la necesidad de crear nuevos medios que faciliten a los interesados acceder a esta valiosa práctica en el momento en que les sea posible y de que manera mejorar los conocimientos, hábitos y habilidades motivándolos así a la práctica de dicha capacidad física desde su diversidad.

En ello queda implícito la situación problemática (limitaciones) que generan el siguiente problema científico (lo buscado).

Problema Científico.

¿Cómo desarrollar la rapidez en el deporte participativo desde el enfoque del aprendizaje desarrollador?

Objetivo General.

- ❖ Proponer juegos para el desarrollo de la rapidez en el deporte participativo desde el enfoque del aprendizaje desarrollador.

Objetivos Específicos.

- ❖ Diagnosticar el estado actual del desarrollo de la rapidez en el deporte participativo.
- ❖ Diseñar juegos para el desarrollo de la rapidez en el deporte participativo desde el enfoque del aprendizaje desarrollador.

Población y Muestra.

En nuestra investigación contamos con una población de 137 alumnos de 4to grado, de ellos 63 niñas y 74 niños del S/I Fernando Cuesta Piloto, de los mismos seleccionamos una muestra formada por 28 alumnos.

Métodos y Técnicas.

Revisión de documentos: Conocer los aspectos normados a la programación del deporte participativo y los contenidos del Programa de Educación Física del grado en cuestión.

Encuesta a alumnos: Para conocer las preferencias que poseen los alumnos por los juegos de la capacidad física rapidez en el deporte participativo.

Encuesta a profesores: Para conocer como utilizan los juegos para el desarrollo de la rapidez en el deporte participativo, el conocimiento que poseen acerca del aprendizaje desarrollador y las vías que utilizan para programar el deporte participativo.

Observación: Se aplica con la intención de constatar el estado actual de la rapidez y como los profesores abordan dicha capacidad física durante las actividades extradocentes y detectar la situación problemática de nuestra investigación.

Métodos Estadísticos

Para el procesamiento de los datos se utilizaron la distribución empírica de frecuencia.

Sección 1. Fundamentación Teórica.

La Educación Física y los juegos.

La Educación Física se ha convertido en una necesidad, ya para los escolares que disfrutan y se educan con ella. La cual debe y puede apoyar al cuerpo escolar en la lucha con el mundo circundante, debe protegerlo de cualquier perjuicio y debe ayudarlo a alcanzar la meta del desarrollo que le ha sido impuesta.

La Educación Física según algunos autores la describen pobre en productividad, tendiendo a la repetición, donde el alumno realiza poco esfuerzo mental, lo cual hace que influya poco en la formación de valores, adquisición de normas de comportamiento y métodos de aprendizaje. A su vez plantean que tiene que ser un proceso activo, vinculado con la vida, desarrollando la inteligencia y el autoaprendizaje.

El Dr. C. Manuel Vizúete Carrizosa expresó en alguna ocasión que: “La Educación Física y el Deporte Escolar en algunas sociedades se ven como una especie extra de la educación, sin embargo, ambas actividades han dejado de ser un lujo para convertirse en una necesidad social pues son parte integrante de la solución de la calidad y esperanza de vida”

Coincidimos con el Dr. Ariel Ruiz (2007) cuando define la Educación Física como un conjunto de formas de practicar los ejercicios físicos con un fin educativo, que a su vez constituye un proceso pedagógico que se realiza en las escuelas, encaminado al desarrollo de las capacidades de rendimientos físico del individuo, sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo, la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de sus convicciones de forma tal, que esté en condiciones de cumplir las tareas que la sociedad le señale desde el punto de vista laboral, militar y social.

Los profesores de educación física han dado al juego una capacidad de verdadero lujo como medio de desarrollo físico, constituyendo uno de los medios para movilizar el

cuerpo alegremente. Para el jugador el placer es siempre un fin, para el educador el juego es un medio. Por tanto el profesor tiene que estar bien preparado metodológicamente para poder impartir aquellos juegos que ayuden a formar al niño. Un juego dirigido completamente por adultos aburre pronto a los niños; sin embargo; precisa de su dirección para que el cuerpo se desarrolle en el sentido que interesa a la salud y a la conducta. Por su aplicación es un método de libertad y no de restricción y es labor delicada emplearle en forma metódica en el terreno de la educación física. Los juegos deben mantenerse dentro del marco de los intereses escolares de acuerdo a las diversas etapas escolares. A medida que las mismas se vayan presentando debemos asociarlas a los intereses propios de cada edad, del grado en cuestión y a la evolución de este tipo de actividad. Los juegos en la educación física constituyen la actividad por excelencia para satisfacer ese objetivo fundamental que es el desarrollo físico del niño de acuerdo a sus intereses y necesidades. La complejidad de los mismos está dada en la formación de los hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de cualidades vitales, tales como físicas, intelectuales, morales y volitivas, de ahí su importancia de que se apliquen como elemento esencial de interés dentro de la clase, que a su vez es la forma fundamental de la Educación Física Escolar.

El contenido de la Educación Física para un mejor funcionamiento debe tener en cuenta que cada uno de los niveles adopta sus peculiaridades en correspondencia con la edad y sexo de los alumnos relacionado con el carácter actividades de docentes, extradocente o extraescolar, teniendo como medio principal al ejercicio físico en sus tres manifestaciones fundamentales: el juego, la gimnasia y el deporte. Cuyas manifestaciones han sido reconocidas como los objetivos y medios principales de la Educación Física. (Dr. Ariel Ruiz). Por lo anteriormente expuesto, en el trabajo se utilizó los juegos como medio fundamental para desarrollar la capacidad física de rapidez desde su diversidad.

Deporte Participativo. Rapidez.

No sería lógico pensar que pueda existir deporte participativo adecuado a las características de alumnos de diferentes edades si no se piensa en las actividades que se conciben en el diseño curricular de cada grado, de cada entorno y de cada país, pues las mismas pueden ser tan variadas que permiten la inclusión de todo aquello que puede ser autóctono de cada región y de los diversos intereses que tanto puede tener un niño, un adolescente o un adulto. Haciendo un mejor uso del tiempo libre, para contribuir a la calidad de vida de la población. (Marrero Guevara, A. Chaviano 2000).

En tal sentido el autor citado expresa al referirse al deporte participativo como “Conjunto de acciones que se ofertan a la población a través de proyectos de actividades físicas, deportivas y recreativas para satisfacer en el aspecto más amplio las necesidades de los diferentes sectores de la población, posibilitando la participación consciente del hombre en correspondencia con sus motivos e intereses.” (Marrero Guevara, A. Chaviano 2000).

Educación Física se puede observar que se conciben clases y actividades extradocentes que cada una cumplen con su papel en el desarrollo físico y educativo de los alumnos en las escuelas.

Actividades extradocentes.

Coincidimos con la Dra. Deler cuando plantea se asumen como aquellas organizadas y dirigidas a un objetivo de carácter educativo e instructivo que realiza la escuela con los alumnos en el tiempo extraclase, y permite la utilización racional de su tiempo libre. (Dra. Deler Sarmiento. P. 2003)

Cualquier programación que se conciba para el desarrollo del deporte participativo, tiene que verse como un sistema de influencias que se caracteriza por su integralidad, por la interacción de todos los elementos que intervienen, didácticos, personales, materiales. Sugiriendo para las mismas actividades que deben guardar una adecuada interrelación

con los programas de Educación Física, los cuales deben responder a las necesidades, motivos, intereses, gustos y preferencias de las diferentes edades, sexos, territorios y sectores de la población.

La participación de los alumnos no se puede limitar a un grupo, ni tampoco es selectiva, es para todos, porque todos los alumnos por igual necesitan de esa continuidad, de ese aprovechamiento adecuado del tiempo libre para cultivar la necesidad, formación y desarrollo del hábito, de la ejercitación física.

Los programas de educación Física, punto de partida para desarrollar la programación del deporte participativo.

El programa de Educación Física es el orientador principal de los objetivos y contenido esencial del deporte participativo, pues actúa a tono con el resto de las asignaturas de la escuela en el quehacer metodológico, y desde el punto de vista educativo sigue las orientaciones precisadas en el proyecto educativo.,

Propiedades que debe tener la programación del deporte participativo.

El contenido que se escoja, debe propiciar un aprendizaje para ser usado durante la vida útil de una persona, debe propiciar la formación de: habilidades y hábitos motrices e intelectuales de valores y normas que el individuo asume de forma individual y como miembro de un grupo o comunidad social.

Los juegos dentro de la programación del deporte participativo ostentan un alto carácter educativo que se manifiesta de forma elocuente con las posibilidades que ofrece en la personalidad del alumno, logrando alcanzar altos índices de esfuerzos físicos y la creación de valores estéticos e intelectuales, el desarrollo del trabajo colectivo, la autodeterminación, la disciplina, el valor y la perseverancia. Permitiendo una libertad de acción, una naturalidad y un placer que es difícil encontrar en otras actividades; propicia estados emocionales positivos, desarrolla la imaginación, la creatividad y las

posibilidades psicomotrices ya que en las acciones que producen los niños durante el juego siempre hay participación de su pensamiento, debido a las diferentes representaciones mentales expresadas en los movimientos. También expresar que el aprendizaje mediante el juego nunca debe disminuir el disfrute y el placer, buscando estar relacionadas con los movimientos a ejecutar para no afectar el dinamismo del juego manteniendo la motivación requerida a la edad de quien lo ejecuta. Por lo anteriormente expuesto, en el trabajo se utilizó los juegos como medio fundamental para desarrollar la capacidad física de rapidez desde su diversidad.

Uno de los fenómenos más investigados, y de conflicto conceptual, en el mundo de la educación física y del deporte es lo referente a la rapidez. Esta es una de las capacidades físicas más complejas, sobre las que aun queda mucho por investigar. La misma genera constantemente una alta intensidad de trabajo y se manifiesta en un tiempo extremadamente corto, por lo que se hace imprescindible un estudio teórico profundo para poder planificar adecuadamente dicha capacidad física. La cual es una de las capacidades físicas fundamentales en la educación física y el Deporte, como lo son también la resistencia y la fuerza, pues sus manifestaciones están estrechamente relacionadas entre sí, dentro de la Gimnasia Básica, la rapidez es una capacidad física a desarrollar como parte de la preparación del hombre para la vida.

La rapidez según criterios de varios autores.

... es la capacidad que permite, sobre la base de la movilidad de los procesos del sistema neuromuscular y de las propiedades de los músculos para desarrollar la fuerza, realizar acciones motrices en un lapso de tiempo situado por debajo de las condiciones mínimas dadas. (Frei 1977)

Es la capacidad de producir una gran aceleración al principio y de mantenerla durante un máximo de tiempo posible, par alcanzar la más alta velocidad. (Gundlach 1980)

Es la capacidad condicional indispensable para realizar bajo condiciones dadas, acciones motrices en el menor tiempo posible. (Ariel Ruiz Aguilera 1985)

La rapidez representa la capacidad de un sujeto para realizar acciones motoras en un mínimo de tiempo y con el máximo de eficacia. (García Manso y Col.1996)

Es la capacidad que posee el sistema neuromuscular del organismo humano de reaccionar ante un estímulo externo y la de trasladar un segmento muscular o el propio cuerpo de un lugar a otro en el menor tiempo posible, nunca superior a 10 segundos. (Adalberto Collazo 2002)

- La rapidez es la capacidad que tiene el individuo de desplazarse de un lugar a otro en el menor tiempo posible, determinada por la rápida coordinación de los procesos neuromusculares, del estado morfológico de la musculatura, de los cambios bioquímicos que se producen en estos procesos y del volumen de la propia masa muscular. (Ariel Ruiz Aguilera 2007), al cual nos acogemos.

Podemos distinguir varios tipos de rapidez:

- ❖ Rapidez de reacción simple y compleja.
- ❖ Resistencia a la rapidez
- ❖ La rapidez de traslación.

Rapidez de reacción: Es la capacidad que tiene el sujeto de dar una respuesta en el menor tiempo posible a determinado estímulo o señal (visual, acústica o táctil) proveniente de un objeto animado o inanimado.

De forma simple, es aquella que se produce cuando se da una respuesta a una señal prevenida con anterioridad y que surge rápidamente con un movimiento ya conocido.

De forma compleja, es aquella que se produce cuando se responde a un estímulo desconocido e inesperado, en dependencia de la rapidez con que se ha elaborado la solución y esta se ejecuta.

Resistencia a la rapidez: Es una capacidad condicional derivada de la integración de las capacidades rapidez y resistencia, que se define como la capacidad de no permitir el descenso de la velocidad de movimiento de traslación (locomotor) en una distancia corta, o también, como la capacidad de poder realizar, una y otra vez, movimientos rápidos en competencias de larga duración.

Rapidez de traslación: Es la capacidad que tiene el individuo de desplazarse de un lugar a otro en el menor tiempo posible.

Los métodos están sujetos al principio de la relación objetivo-contenido-métodos, lo que significa que deben estar en correspondencia con el objetivo específico a lograr, con el tipo de ejercitación, con la edad y el estado de desarrollo del alumno. La reducción del tiempo o del área de juego posibilita elevar la rapidez de las acciones. Coincidimos con el Dr. Ariel Ruiz (2007) cuando distinguen tres métodos fundamentales para el desarrollo de las capacidades físicas, los cuales son:

- ❖ Método de repetición.
- ❖ Método de intervalo.
- ❖ Método de resistencia.

El desarrollo de esta capacidad en el organismo trae consigo, el aumento de la capacidad de producción de energía anaerobia a nivel del sarcoplasma celular, la mejora de la actividad de respuesta de las motoneuronas, la mejora de la capacidad anaerobia alactácida, la mejora de la coordinación neuromuscular, el aumento de la velocidad de los movimientos espacio-corporales, la mejora de la capacidad de reacción, acción y de traslación, la mejora la actividad de la enzima miosina ATP y el incremento de los niveles de hidratos de carbono.

Para Köhler (1977), entre los 7 y los 9 años de edad se observa una nítida mejoría de la rapidez de acción. Por su parte Erwin Hahn (1988), señala que hacia los 11–14 años ocurre nuevamente una mejoría de la rapidez. Por consiguiente, García Manso y Col (1996) indican que el desarrollo de la rapidez como capacidad física en los niños se ve influenciado por el desarrollo biológico y por el crecimiento, aunque consideran que la misma es una capacidad altamente influenciada por el potencial genético que posee un individuo. Además el citado colectivo agrega más adelante, que tanto el tiempo de reacción como la frecuencia de movimiento mejora desde muy temprana edad e incluso llegan a alcanzar valores semejantes que los adultos al final de la pubertad. Renato Manno (1994) sitúa la edad idónea para desarrollar esta capacidad entre los 7 y 12 años de edad para ambos sexos. Se puede afirmar que los alumnos de la enseñanza primaria se encuentran en una fase sensible muy positiva para el desarrollo de esta capacidad, coincidiendo con este último totalmente. El niño que cursa el cuarto grado tiene aproximadamente 9 años. Si lo comparamos con el pequeño escolar que inicio año atrás el primer grado, podemos apreciar cuanto ha cambiado, cuantas transformaciones se han producido en él y cuanto es capaz ya de lograr en los diferentes tipos de actividades, este grado cierra el primer ciclo por lo tanto tiene un carácter preparatorio, que ha de propiciar y reafirmar el interés por conocer.

Las actividades dirigidas a su desarrollo físico deben estar básicamente programadas a través de juegos ya que esto ayuda a satisfacer sus necesidades de movimiento, cognoscitivos y especialmente de comunicación.

Características anatomofisiológicas, psicológicas y morfológicas.

El niño que cursa el cuarto grado tiene aproximadamente 9-10 años. Si lo comparamos con el pequeño escolar que inicio años atrás el primer grado, podemos apreciar cuanto ha cambiado, cuantas transformaciones se han producido en el y cuanto es capaz ya de lograr en los diferentes tipos de actividades, este grado cierra el primer ciclo de la educación primaria, debe ser por tanto, un momento de balance, de reflexión por parte de los maestros acerca de los objetivos del ciclo y su nivel de logro en cada uno de los alumnos. Es conveniente recordar que este ciclo tiene carácter preparatorio, que ha de

propiciar y reafirmar el interés por conocer. Las actividades dirigidas a su desarrollo físico deben estar básicamente programadas a través de juegos ya que esto ayuda a satisfacer sus necesidades de movimiento, cognoscitivos y especialmente de comunicación. Se observan cambios, modificaciones sustanciales en todos los órganos y tejidos del cuerpo, se forman las curvaturas vertebrales, cervicales, pectorales y de la cintura. La osificación del esqueleto aún no es completa, debido a lo cual poseen gran flexibilidad y movilidad. Aumenta la circunferencia de la caja torácica, cambiando en forma de cono invertido, es decir, con la base hacia arriba, favoreciendo la función respiratoria, acentuándose cuando se fortalezcan los músculos que tienen que ver con esa función en la parte del tronco. Se fortalecen intensamente los músculos y ligamentos, aumenta su volumen y se acrecienta la fuerza muscular general, los músculos grandes se desarrollan ante los pequeños, la actividad cardiovascular se hace relativamente estable ya que el músculo cardíaco crece intensamente y esta bien abastecido de sangre el pulso es acelerado con 84-90 pulsaciones por minuto.

Características psicológicas

Se intensifican la agudeza sensorial de la vista y el oído, conocen bien las formas y los colores. La percepción del espacio alcanza un considerable desarrollo, llegando a utilizar libremente los objetos de diferentes formas y colores, participando en juegos que requieren de una percepción exacta de la ubicación de los objetos en el espacio y de la determinación de la distancia entre ellos, también la percepción se torna más sintética, permitiéndole al escolar el establecimiento de relaciones y la interpretación de lo percibido. De ahí, la importancia que adquiere la utilización de la comparación de determinados objetos y fenómenos. Mejora la estabilidad de la atención, la intensidad de esta dependerá mucho del interés de los niños y del objetivo de la actividad. El pensamiento ejerce una influencia en el desarrollo psicológico del niño, la actividad de estudio, la necesidad de conocer y explicarse los diferentes fenómenos que acontecen en su vida diaria, son intereses cognoscitivos que tienen como procesos psíquicos que le preceden la curiosidad y el afán de saber, propios de etapas anteriores. Se manifiesta también la unidad de lo afectivo y lo cognitivo, ya que los intereses cognoscitivos no sólo

activan los procesos mentales del niño, dado su carácter “buscador”, sino que se acompañan de diferentes vivencias, las cuales inducen al escolar a la búsqueda activa de la solución de diversos problemas, desarrollando en él la constancia y una actitud decidida ante las dificultades. El pensamiento se apoya en procesos como son la comparación, el análisis, la síntesis, la abstracción, la generalización, que operan al nivel mental y favorecen la asimilación de los conceptos científicos y se vincula a la palabra, conformándose el plano del lenguaje interno, aunque para descubrir la esencia de un objeto o fenómeno de la realidad el niño debe partir de situaciones concretas. Sin embargo esta ya pensando en sí mismo como una persona importante e independiente, comienza a identificarse con la idea, que tiene de su propio sexo, lo cual manifiesta en actividades y afirmaciones teniendo un sentido crítico de sus acciones, dándole la posibilidad de separar dos realidades diferentes en el espacio y él.

La memoria en esta etapa, va adquiriendo también un carácter voluntario, intencionado. Aumentando la posibilidad de fijar de forma más rápida y con mayor volumen de retención, también va siendo cada vez más lógica. La imaginación a diferencia de la memoria no es la simple reproducción de lo percibido sino la creación de nuevas imágenes. La imaginación reconstructiva o representativa se desarrolla en las más diversas actividades cotidianas y clases determinando y representando las situaciones. El lenguaje es coherente, se desarrolla la capacidad de expresar lo aprendido de forma comprensible para los demás. Predominan los motivos vinculados con el presente, las actividades de los niños se rigen por motivos y hechos importantes, se desarrolla el sentido del deber, la amistad, el respeto y el amor en general con respecto a los sentimientos y emociones. Los niños no solo se ven por delante, sino empieza a tener conciencia de su parte posterior. Puede imaginarse su cuerpo del centro de la periferia y al revés. Después de captar la imagen del modelo elabora un esquema que le permite obtener una imagen mental, con lo que puede sustituir al modelo y almacenarla.

Muchos de los llamados “niños difíciles”, en tanto presentan dificultades en el aprendizaje, no necesariamente tienen limitaciones intelectuales, sino que en algunos casos son niños “intelectualmente pasivos” (Bozhovich, L. I., 1976).

Características motrices.

Aparece una parquedad de los movimientos, se expresa una evolución paulatina hacia una ejecución más ajustada a los fines, desapareciendo los movimientos innecesarios, estos son más precisos, aumentando la comprensión de las tareas motrices, la ejecución de los ejercicios vinculados al mantenimiento del equilibrio los saltos de longitud y de altura, las carreras y los ejercicios de coordinación compleja que exigen una concentración especial de la atención. Pueden controlar la velocidad porque percibe la duración, puede ir más o menos rápido según el tiempo de que disponga. Se desprende de la estereotipia de movimientos típicos de edades anteriores y es el momento en el que empieza a ser creativo, tienen una visión global del pasado, el presente y el futuro que le hace posible la memorización de conductas motrices complejas. Es importante realizar juegos y actividades deportivas acordes con la edad, siguiendo con el desarrollo de las habilidades motrices básicas, deportivas y recreativas, así como estar consciente de la necesidad de autoejercitarse para mantener su organismo en buen estado de salud física y mental.

Aprendizaje Desarrollador.

El aprendizaje resulta ser en realidad, un proceso complejo, diversificado, altamente condicionado por factores tales como las características evolutivas del sujeto que aprende, las situaciones y contextos socioculturales en que aprende, los tipos de contenidos o aspectos de la realidad de los cuales debe apropiarse y los recursos con que cuenta para ello, el nivel de intencionalidad, consciencia y organización con que tienen lugar estos procesos, entre otros. Los tipos de aprendizajes necesarios son aquellos que propician en sus estudiantes el crecimiento y enriquecimiento integral de sus recursos como seres humanos, en otras palabras, los aprendizajes desarrolladores.

Componentes del aprendizaje.

En el aprendizaje se integran tres aspectos esenciales como componentes sistémicos según la Dr. Doris Castellanos:

- ❖ Los contenidos o resultados del aprendizaje (¿qué se aprende?)
- ❖ Los procesos o mecanismos del aprendizaje (¿cómo se aprenden esos contenidos?)
- ❖ Las condiciones del aprendizaje (¿en qué condiciones se desencadenan los procesos necesarios para aprender los contenidos esperados?)

Según la teoría de Vigotsky, se reconoce como una educación desarrolladora aquella que conduce al desarrollo, va delante del mismo, guiando, orientando, estimulando. Teniendo en cuenta el desarrollo actual para ampliar continuamente los límites de la zona de desarrollo próximo o potencial, y por lo tanto, los progresivos niveles de desarrollo del sujeto. La educación desarrolladora promueve y potencia aprendizajes desarrolladores.

Según los criterios emitidos por la Dra Doris Castellanos a los cuales nos suscribimos, plantean que el **Aprendizaje Desarrollador** es aquel que garantiza en el individuo la apropiación activa y creadora de la cultura, propiciando el desarrollo de su auto-

perfeccionamiento constante, de su autonomía y autodeterminación, en íntima conexión con los necesarios procesos de socialización, compromiso y responsabilidad social.

Para ser desarrollador, el aprendizaje tendría que cumplir con tres criterios básicos:

- ❖ Promover el desarrollo integral de la personalidad del educando, es decir, activar la apropiación de conocimientos, destrezas y capacidades intelectuales en estrecha armonía con la formación de sentimientos, motivaciones, cualidades, valores, convicciones e ideales. En otras palabras, tendría que garantizar la unidad y equilibrio de lo cognitivo y lo afectivo-valorativo en el desarrollo y crecimiento personal de los aprendices.
- ❖ Potenciar el tránsito progresivo de la dependencia a la independencia y a la autorregulación, así como el desarrollo en el sujeto de la capacidad de conocer, controlar y transformar creadoramente su propia persona y su medio.
- ❖ Desarrollar la capacidad para realizar aprendizajes a lo largo de la vida, a partir del dominio de las habilidades y estrategias para aprender a aprender, y de la necesidad de una autoeducación constante.

Dimensiones y subdimensiones del aprendizaje desarrollador.

Las principales dimensiones del aprendizaje desarrollador se han sintetizado bajo tres rubros generales. Siendo el resultado de la interacción dialéctica entre tres dimensiones básicas: la activación-regulación, la significatividad de los procesos, y la motivación para aprender.

Activación-regulación.

A la primera de las dimensiones del aprendizaje desarrollador se denomina activación-regulación, con el objetivo de designar la naturaleza activa y consciente de los procesos y mecanismos intelectuales en los que se sustenta y de los resultados que produce.

Las subdimensiones esenciales que integran esta dimensión son: la actividad intelectual productivo-creadora, que constituye el componente cognitivo del aprendizaje activo, y la metacognición.

La actividad intelectual productivo-creadora (componente cognitivo)

De forma general se define a partir del sistema de conocimientos, hábitos, habilidades, procedimientos y estrategias de carácter general y específico que deben desarrollarse en cada edad y nivel, en dependencia de la naturaleza específica de la materia, y de la calidad que ellos deben tener para calificar un aprendizaje desarrollador. En la base de este sistema se encuentra la actividad cognoscitiva, que se expresa a través de los procesos, funciones y operaciones del sistema cognitivo humano (de la percepción, la memoria, el pensamiento, el lenguaje, la imaginación, etc.). Especialmente, en la base de este sistema se encuentra el desarrollo alcanzado por el pensamiento en las etapas analizadas en cuestión.

Metacognición.

El segundo componente de la dimensión activación-regulación es la metacognición. Se designa a un grupo complejo de procesos que intervienen en la toma de conciencia y el control de la actividad intelectual y de los procesos de aprendizaje, que garantizarán su expresión como actividad consciente y regulada en mayor o en menor medida, de acuerdo a su grado de desarrollo.

En resumen, la dimensión activación-regulación del aprendizaje desarrollador apunta, como objetivo, hacia la educación de aprendices que, más que consumir y acumular información, puedan buscarla y producirla, problematizarla, criticarla, transformarla, y utilizarla de manera consciente y creadora para tomar decisiones, resolver nuevos problemas y situaciones, y erigirla como base para los nuevos y constantes aprendizajes.

Significatividad.

A la segunda de las dimensiones del aprendizaje desarrollador se le nombra significatividad. Ella pretende englobar la influencia de una necesaria integración de los aspectos cognitivos y los aspectos afectivos y valorativos en cualquier aprendizaje desarrollador, y el impacto que este siempre tiene en la personalidad íntegra de los educandos.

Lipman (1980), citado por González Valdés, destaca el vínculo intrínseco existente entre aprendizaje y significado, cuando señala: “La relación entre educación y significado debe ser considerada inviolable. Dondequiera que se origine significado, ahí hay educación. Puede suceder en la escuela, en el hogar, en el terreno de deportes, o en cualquier dimensión de la vida del niño. Y puede no estar sucediendo en la escuela. Una vez reconocido esto también se comprende que, en lo que a los niños respecta, ningún plan educacional será valioso a menos que resulte en experiencias significativas en la escuela y más allá de la escuela”.

Aprender significativamente implica, en sentido general, aprender con una expresa intención de dar un sentido personal (Leontiev, 1976), o significado (Ausubel, 1979) a aquello que se aprende, (re)construyendo el conocimiento de manera personal, individual.

Comprende interacción de los/las estudiante con los contenidos, de manera que se logre:

- ❖ La relación de los nuevos conocimientos con los conocimientos que ya posee (significatividad conceptual).
- ❖ La relación de lo nuevo con la experiencia cotidiana, del conocimiento y la vida, de la teoría con la práctica (significatividad experiencial).
- ❖ La relación entre los nuevos contenidos y el mundo afectivo-motivacional del sujeto (significatividad afectiva).

Así, la significatividad posee tanto un matiz intelectual como un matiz emocional, se expresa como un resultado de la interacción entre lo cognitivo y lo afectivo-valorativo. Fuera de este marco analítico resultaría imposible separar sus diferentes formas de expresión. Tal como señalan Marchesi y Martín, aprender involucra siempre un proceso de construcción de significados y de atribución de sentido a las relaciones que se establecen, que a su vez, se insertarán de una manera muy personal en el sistema de las motivaciones, propósitos y expectativas de las personas.

Motivación para aprender.

A la tercera dimensión del aprendizaje desarrollador se le denomina motivación para aprender con el objetivo de englobar en ella las particularidades de los procesos motivacionales que estimulan, sostienen y dan una dirección al aprendizaje que llevan a cabo los estudiantes, y que condicionarán su expresión como actividad permanente de auto-perfeccionamiento y autoeducación. Comprende las siguientes sub-dimensiones:

Motivaciones predominantemente intrínsecas hacia el aprendizaje.

¿Cuál es la naturaleza de aquellos procesos que estimulan, sostienen y orientan o dan una dirección a la actividad de aprendizaje? .La naturaleza de los móviles de los aprendices o el tipo de motivos para aprender, en particular su carácter extrínseco o intrínseco, determina en gran medida lo que algunos autores denominan el “enfoque” del

aprendizaje (Pozo, 1996), y en última instancia, la efectividad del mismo. Es importante señalar que los procesos de aprendizaje están comúnmente sustentados en diversos tipos de motivaciones.

Un aprendizaje más eficiente y desarrollador, necesita un sistema poderoso de motivaciones intrínsecas para su despliegue. La motivación intrínseca es aquella que se sustenta en la implicación e interés personal por el propio contenido de la actividad que se realiza, y en la satisfacción y los sentimientos de realización personal que el sujeto experimenta al llevarla a cabo (contrariamente a la extrínseca, en la cual, la tarea es concebida por el individuo sólo como un medio para obtener otras gratificaciones externas a la propia actividad o proceso). El desarrollo de motivaciones intrínsecas hacia el aprendizaje constituye la fuente de la que surgen de manera constante los nuevos motivos para aprender, y la necesidad de realizar aprendizajes permanentes a lo largo de la vida. Constituye, en consecuencia, un elemento vital del aprendizaje desarrollador.

Sistema de autovaloraciones y expectativas positivas con respecto al aprendizaje escolar.

Otro aspecto que tributa a la motivación por aprender son las expectativas de logro o fracaso que cada sujeto concibe con respecto a la actividad de aprendizaje. Estas expectativas están firmemente arraigadas en la imagen (concepto de sí) y valoración que tiene la persona de sí misma como aprendiz en un área particular (autovaloración académica específica), o en sentido general (autovaloración o autoestima académica general). La percepción de sí como un/una aprendiz competente y eficaz, y en general, una autoestima positiva en esta área, condicionan consecuentemente expectativas positivas (la confianza en la obtención de logros y éxitos en este proceso) y por ende, la seguridad necesaria para esforzarse y perseverar a pesar de los obstáculos que puedan surgir en las tareas de aprendizaje.

El grado en que las personas atribuyen los resultados de su actuación a factores internos o externos, estables o inestables, controlables o no, constituye también una expresión del desarrollo y particularidades de su sistema autovalorativo, y condicionan sus expectativas y su disposición a esforzarse y a ser activo y estratégico en su aprendizaje (Castellanos, 1999; Castellanos y Grueiro, 1999; Pozo, 1996).

Hasta aquí hemos examinado las concepciones del aprendizaje desarrollador, con sus correspondientes dimensiones y subdimensiones, como referente teórico de partida para organizar, en el contexto de la educación física.

Aprendizaje Desarrollador en la educación física.

Al referirnos al aprendizaje desarrollador en la educación física es necesario emplear herramientas indispensables en este proceso el papel del profesores es esencial, actuando como el facilitador por excelencia. Es preciso que este brinde a los principales protagonistas de dicho proceso una comprensión de los complejos, diversos pero necesarios desafíos que se enfrentan en cada momento de la vida ,donde la educación física prepara al individuo para la vida conjugando medios, métodos, procedimientos en la formación y desarrollo de conocimientos, hábitos y habilidades desde su diversidad. Todo ello constituye un requisito básico para que cada profesor, desde su área de trabajo, enfrente los cambios que ofrece la educación contemporánea, logrando potenciar, de manera científica e intencional y no empírica o intuitivamente los tipos de aprendizaje necesarios, en especial aquellos que propicien en sus estudiantes el conocimiento y fortalecimiento físico y mental como seres humanos, en otras palabras, los aprendizaje desarrolladores (según Dr. Doris Castellanos). La educación física y en particular el deporte participativo tienen que garantizar la unidad en la diversidad, conjugando las necesidades sociales con las demandas de los participantes, la familia, la escuela y la comunidad.

La educación física por medio de la actividad física exige determinadas etapas para su crecimiento y desarrollo, que se extiende a lo largo de toda la vida. De igual forma se comporta el aprendizaje, como condición imprescindible para la supervivencia humana y crecimiento de cada individuo como personalidad, sin limitarse a determinados etapas del

ciclo evolutivo. Pero al mismo tiempo la educación física, concibe el aprendizaje sobre premisas evolutivas que influyen en cada minuto o etapa del desarrollo y de la vida, en posibilidades, condiciones y características del mismo. Es por ello que una meta fundamental de la educación física y el deporte participativo, es fomentar en cada individuo la capacidad para realizar aprendizajes independientes y autorregulados necesarios y permanentes para toda la vida. No es menos cierto que este enfoque de aprendizaje desarrollador en el contexto de la educación física y el deporte participativo resulta un tanto complejo, teniendo en cuenta las dimensiones y subdimensiones que incluye, pero la tarea de buscar las vías que lo faciliten constituye uno de los más, entre muchas tareas pendientes que plantean hoy la educación física contemporánea. Desde esta concepción, es importante que el profesor conciba durante su clase determinados indicadores, como parte del desarrollo de capacidades de rendimiento físico de cada individuo a partir de la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices teniendo en cuenta las particularidades de sus participantes esta son:

- Independencia
- Profundidad
- Flexibilidad
- Racionalidad
- Originalidad
- Fluidez
- Economía de recursos al enfrentarla solución de problemas y tareas físico motrices diversas.

Tal y como lo plantea el Dr. Ariel Ruiz Aguilera 2007, sobre la definición de la educación física es necesario, concebir todas y cada una de las dimensiones que incluyen el aprendizaje desarrollo. Si contextualizamos la dimensión activación-regulación en la realización de un determinado ejercicio durante la clase, para que este propicie un aprendizaje desarrollador, el objetivo de este debe apuntar, más que realizarlos es entenderlo, producirlo, problematizarlo, criticarlo, transformarlo y concebirlo de manera consciente y creadora, que permita la toma de decisiones para resolver nuevos problemas y situaciones en nuevos ejercicios como base del constante aprendizaje.

La significatividad de un ejercicio está en la integración de los aspectos cognitivos con lo afectivo y valorativo, tomando un carácter personal en cada individuo, que varíen en dependencia de los elementos motivacionales, propósitos, necesidades y expectativas del participante. La dimensión motivación por aprender, un determinado ejercicio o actividad física están condicionadas por las motivaciones ya que son las que estimulan, sostienen y dirigen al aprendizaje en los alumnos y que se materializan en el auto-perfeccionamiento y la autoevaluación de cada individuo.

Los juegos dentro de la programación del deporte participativo ostentan un alto carácter educativo que se manifiesta de forma elocuente con las posibilidades que ofrece en la personalidad del alumno, logrando alcanzar altos índices de esfuerzos físicos y la creación de valores estéticos e intelectuales, el desarrollo del trabajo colectivo, la autodeterminación, la disciplina, el valor y la perseverancia. Permitiendo una libertad de acción, una naturalidad y un placer que es difícil encontrar en otras actividades; propicia estados emocionales positivos, desarrolla la imaginación, la creatividad y las posibilidades psicomotrices ya que en las acciones que producen los niños durante el juego siempre hay participación de su pensamiento, debido a las diferentes representaciones mentales expresadas en los movimientos. También expresar que el aprendizaje mediante el juego nunca debe disminuir el disfrute y el placer, buscando estar relacionadas con los movimientos a ejecutar para no afectar el dinamismo del juego manteniendo la motivación requerida a la edad de quien lo ejecuta. Por lo anteriormente expuesto, en el trabajo se utilizó los juegos como medio fundamental para desarrollar la capacidad física de rapidez desde su diversidad.

Sección 2. Fundamentación Metodológica.

La investigación fue realizada en el S/I Fernando Cuesta Piloto en Santa Clara. Para llevar a cabo esta investigación se tomó una muestra de 28 alumnos de cuarto grado, la misma se realizó los días finales del mes de noviembre del curso escolar 2008-2009 donde se planificó el diagnóstico. Luego de esto se aplicó una encuesta a los profesores y una a los alumnos, para esto se destinó 2 turnos de clases de Educación Física, esto fue realizado en la primera quincena de diciembre. También se empleó la observación a actividades extradocentes, por lo que fue preciso confeccionar una guía de observación que consta de 6 indicadores, se observaron 10 actividades del deporte participativo para constatar el estado actual de la práctica de la rapidez en forma de juegos y detectar la situación problemática de nuestra investigación.

Población y Muestra.

En nuestra investigación contamos con una población de 137 alumnos de 4to grado, de ellos 63 niñas y 74 niños del S/I Fernando Cuesta Piloto, por motivos de tiempo para la realización de nuestra investigación se decide seleccionar una muestra formada por 28 alumnos, utilizando el muestreo Aleatorio Simple para la selección de la muestra. Los que representan el 20%, utilizando el criterio práctico para determinar el tamaño de la muestra de elegir 1 de cada 5 alumnos.

La otra población utilizada esta formada por dos profesores que imparten las clases de Educación Física en la escuela, uno de ellos con 20 años de experiencias en la docencia y el otro es recién graduado.

Métodos y/o Técnicas.

Durante el proceso de investigación se utilizaron métodos del nivel teórico y del nivel empírico, los cuales se encuentran relacionados entre sí.

Métodos del nivel teórico:

Revisión de documentos: Se utilizó con el objetivo de obtener información sobre lo que está establecido y normado a la programación del deporte participativo y los contenidos del Programa de Educación Física del grado en cuestión. (Ver anexo).

Métodos del nivel empírico:

La encuesta es el método de investigación que nos permite en nuestra investigación obtener información necesaria de la muestra elegida. Para la obtención de la información se aplica un cuestionario de preguntas diferentes para alumnos y profesores.

La encuesta a alumnos: Se aplicó a una muestra de alumnos para conocer las preferencias que poseen los alumnos por los juegos de la capacidad física rapidez en el deporte participativo.

La encuesta a profesores: Se aplicó para conocer como utilizan los juegos para el desarrollo de la rapidez en el deporte participativo, el conocimiento que poseen acerca del aprendizaje desarrollador y las vías que utilizan para programar el deporte participativo.

La Observación: En nuestra investigación científica, nos permitió conocer la realidad mediante la percepción directa de los objetos y fenómenos en sus condiciones naturales, a partir de objetivos previamente establecidos.

La misma se aplica en nuestra investigación científica con la intención de constatar el estado actual de la rapidez y como los profesores abordan dicha capacidad física durante las actividades extradocentes y detectar la situación problemática de nuestra investigación el estado actual de cómo los profesores abordan los juegos en el desarrollo de la rapidez durante las actividades extradocentes y detectar la situación problemática de nuestra investigación.

Métodos estadísticos para el procesamiento de la información.

Distribución empírica de frecuencia.

Sección 3. Análisis y Discusión.

Resultado de la revisión documental. Anexo # 1.

Se efectuó la revisión de documentos en el S/I Fernando Cuesta Piloto (Antiguo Cuartel 31) escuela que ostenta la condición de referencia nacional, situada en la ciudad de Santa Clara. Con el objetivo de obtener información sobre los aspectos normados a la programación del deporte participativo y los contenidos del Programa de Educación Física del grado en cuestión.

El profesor no siempre ha jugado su papel activo y sistemático a partir de lo que se planifican y las actividades empleadas no satisfacen las necesidades de los niños en el deporte participativo. No se realizan los estudios para conocer que quieren o prefieren sus participantes y mucho menos se le da la oportunidad de variar las actividades ya que en su mayoría no conocen el qué y para qué realizan estas actividades.

Los medios empleados se corresponden a las características del grado que nos ocupa pero no difieren en gran medida los utilizados en la educación física con los del deporte participativo.

Por otra parte los métodos empleados no son suficientes además que no se conciben en ellos los métodos planteados para el aprendizaje desarrollador poseen un carácter consciente, reflexivo, problematizador, significativo y contextualizado.

Resultado de la encuesta aplicada a una muestra de alumnos. Anexo # 2.

La encuesta que tuvo como objetivo conocer las preferencias que poseen los alumnos por los juegos en la práctica de la capacidad física rapidez en el deporte participativo.

La encuesta arrojó lo siguiente:

La pregunta 1 dirigida a conocer preferencias por las clases de Educación Física o por el Deporte Participativo. Los alumnos plantearon en su totalidad que prefieren el deporte participativo dentro de estos mismo hubo quienes señalaron que prefieren ambas actividades.

La pregunta 2 dirigida a Marcar con una (X) si le gustaría poder variar los juegos que se te mandan a realizar en el espacio del Deporte participativo. Los alumnos plantearon en totalidad de manera afirmativa que les gustaría poder variar los juegos que se le imparten en el Deporte participativo, otros dos expresaron que no.

La pregunta 3 dirigida a conocer si en el deporte participativo le gustaría realizar más juegos que tengan carreras cortas y el por que de su respuesta. Los alumnos plantearon como respuesta más unánime que si, porque según ellos los ayuda ha que sean más veloces, les gusta correr, son más fuertes, se divierten muchísimo y los prepara para la vida.

La pregunta 4 destinada a seleccionar aquellas actividades que ellos consideren que los motiven para realizarlas en horario extradocente (Deporte participativo). Los alumnos plantearon como respuesta más coincidente que las actividades donde ellos se sienten motivado a participar serian: Los juegos, competencia de velocidad y relevo, encuentro entre grupos en diferentes deportes y festivales.

Resultado de la encuesta aplicada a los profesores. Anexo # 3.

La encuesta que tuvo como objetivo conocer como utilizan los ejercicios para el desarrollo de la rapidez en el deporte participativo y el conocimiento que poseen acerca del aprendizaje desarrollador, así conocer las vías que utilizan para programar el deporte participativo.

La encuesta arrojó lo siguiente:

La pregunta 1 dirigida a conocer el nivel de satisfacción por parte de los profesores hacia las clases de Educación Física o por el Deporte Participativo. Los profesores plantearon que se sienten satisfechos con ambas actividades.

La pregunta 2 destinada a conocer cómo ellos trabajan la rapidez con sus alumnos en el programa del deporte participativo y por qué. Los profesores plantearon como respuesta más coincidente mediante juegos, ya que al realizarlos de esta manera los alumnos se sienten motivados, satisfechos y muestran mayor responsabilidad.

La pregunta 3 destinado a conocer las actividades físicas que el profesor realiza con mas frecuencia en el horario de deporte participativo, por que y si sugiere alguna mas.

Los profesores plantearon como respuesta más coincidente que las actividades que realizan con más frecuencia son: Los juegos, carrera de velocidad y relevo, mediante ellas pueden mejorar las deficiencias que presentan los alumnos, porque son del gusto de los alumnos y se motivan al realizarlas. Otras actividades que los alumnos prefieren son: carrera de resistencia, juegos de pelota a la mano y el juego del kikinbol.

La pregunta 4 destinada a conocer la bibliografía o documentos consultados para planificar las actividades dirigidas a mejorar la rapidez en el deporte participativo. Los profesores plantearon como respuesta más coincidente por el programa Educación Física de cuarto grado.

La pregunta 5 destinada a conocer tres documentos que orienten para programar el deporte participativo. Los profesores plantearon que tiene un solo documento que sirve de orientador, el folleto cuyo título es Las Indicaciones Metodológicas para la Educación Física y el Deporte Participativo Estudiantil.

La pregunta 6 destinada a conocer si conoce sobre como estimular el aprendizaje desarrollador en sus alumnos. Los profesores plantearon como respuesta más coincidente que no.

Resultado de las observaciones realizadas. Anexo # 4.

Durante la investigación se observaron actividades del deporte participativo desarrolladas con niños de cuarto grado del S/I Fernando Cuesta Piloto en la ciudad de Santa Clara. Se realizaron 10 observaciones en un período de cinco meses.

Según los resultados de las observaciones se puede comprobar que los juegos son bien aceptados por los alumnos en su mayoría, los mismos juegos en sus mayoría son tratados en las clases de educación física no teniendo los alumnos la potestad de elegir y / o variar los juegos a partir de sus preferencias, necesidades y posibilidades. Así como también no se aprecia en la mayoría de los juegos la posibilidad de dar soluciones a nuevas situaciones. Otra realidad que se pudo constatar es que los profesores no utilizan en el deporte participativo el análisis productivo de los juegos que realizan donde el alumno tenga la posibilidad de autoevaluarse y autovalorarse. Como ultimo se pudo apreciar que los alumnos no conocen el por que y para que de los juegos que ellos realizan

Cantidad de observadores: 1

Tiempo total y frecuencia de las observaciones: 5 meses, con 2 frecuencia semanales al mes.

Tipo de observación: De campo, estructurada y no participante.

Propuesta juegos para el desarrollo de la rapidez en el deporte participativo desde el enfoque del aprendizaje desarrollador.

Explicación Necesaria.

Lo analizado anteriormente sirvió para diseñar juegos para el desarrollo de la rapidez en el deporte participativo desde el enfoque del aprendizaje desarrollador.

La concepción de aprendizaje desarrollador se propicia cuando el profesor conjuga los fundamentos lógicos y psicológicos de la enseñanza, dados a través de elementos teóricos y metodológicos elaborados y puestos en práctica según su estrategia pedagógica.

Es importante que el profesor comprenda la interacción dialéctica entre aprendizaje y enseñanza, para que pueda cumplir la función de guiar de manera lógica y racional, con criterios científicos el aprendizaje de los alumnos y logre el desarrollo de sus potencialidades.

Para la selección de los juegos deben tenerse en cuenta las características individuales de los alumnos, del grupo y los del profesor. Una vez seleccionados los juegos el profesor debe estar dispuestos a variarlos ante las necesidades o exigencias de sus alumnos sin que se pierda su esencia. Además, es esencial realizar un análisis exhaustivo de la actividad realizada. Sin dudas, debe proporcionarse el desarrollo del autoconocimiento, autocontrol, autovaloración y autoevaluación correspondencia con el carácter activo y consciente del aprendizaje, en aras de la autorregulación del alumno.

Propuesta de juegos.

Nombre: Busca tu color

Objetivo: Mejora la rapidez y ejercita la habilidad de correr.

Materiales: Cajitas o cestos y tarjetas de colores. (5 de cada color)

Organización: Se divide el grupo en dos equipos en hileras, designando a los participantes con los colores rojo, blanco, azul, verde, amarillo por ese orden, cada equipo se sitúa detrás de la línea de salida marcada por el profesor, a 10 metros de separación y frente a cada equipo se coloca un cesto o una caja que contiene tantas tarjetas de colores como niños tenga la hilera.

Desarrollo: A la señal del profesor, el primer niño de cada equipo sale corriendo en dirección hacia la cajita o el cesto, busca la tarjeta del color que le fue asignado anteriormente y regresa corriendo a tocar a su compañero siguiente, conservando su tarjeta hasta el final del juego y así sucesivamente hasta que lo realice el último participante.

Reglas Gana el equipo que primero termine y que cada niño del equipo haya tomado correctamente la tarjeta de su color. Pierde 2 puntos por cada tarjeta con el color no correspondiente y se le adiciona al equipo contrario. Bonificación: 15 puntos.

Variantes: Se cambian los colores por figuras de animales o se cambian los colores designados a los participantes, siempre de forma sucesiva.

Nombre: Cambia de lugar y forma figuras.

Objetivo: Mejorar la rapidez de reacción, orientación espacial y ejercitar la habilidad de correr.

Materiales: Tizas y banderitas.

Organización: Se forman dos equipos en filas situadas frente a frente detrás de una línea marcada por el profesor, con una separación de 10 metros entre ambas filas y a una distancia de 5 metros el profesor delimitará 2 cuadrados con banderitas uno al lado del otro.

Desarrollo: A la señal del profesor, que será el nombre de una figura geométrica los participantes de ambas filas salen a corriendo y formarán dicha figura dentro de los

cuadrados marcados con banderitas (un cuadrado para cada equipo) en el centro del área delimitada.

Reglas: Gana el equipo que primero y mejor formado esté. La figura formada debe estar dentro del área delimitada con las banderitas. Si al menos uno se sale de esta área el equipo perderá la totalidad de los puntos del juego. Bonificación: 10 puntos.

Variantes: Se cambia la posición de salida, el tamaño del área delimitada y la figura geométrica a formar.

Nombre: Identifica tu fruta

Objetivo: Mejorar la rapidez y la coordinación de brazos.

Materiales: Tizas y banderitas.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos y se forman en filas detrás de una línea de salida quedando un equipo frente al otro todos sentados con piernas cruzadas de espaldas al terreno.

Desarrollo: El profesor dará el nombre de una fruta a cada integrante del equipo (iguales para cada uno) comenzará dando características distintivas de una de las frutas distribuidas. El niño nombrado con la fruta a la que se refiere, inmediatamente que se identifique saldrá corriendo en dirección a la banderita colocada a 6 metros a su derecha, le dará la vuelta y regresará a su puesto.

Reglas: Gana el equipo donde cuyos participantes lleguen primero y más frutas correctas identifique, acumulando puntos adicionales en cada caso pierde por cada fruta incorrecta los que sumará a la cuenta del otro equipo. Bonificación: 1 punto por cada fruta correcta y 2 si además llega primero. Se restan 3 si es incorrecta la fruta identificada.

Variantes: Se puede cambiar los nombres de frutas, por objetos o animales y variar la posición de salida.

Nombre: Carrito por el caminito.

Objetivo: Atrapar y mejorar la rapidez de traslación, y la habilidad de correr en rectas y curvas con coordinación de brazos y piernas.

Materiales: Banderitas, cubos o pelotas pequeñas y tizas.

Organización: El profesor delimitará con banderitas un área cuadrada de 10 metros por cada lado. Se forman dos equipos en hileras, ubicando de forma alterna las 4 hileras en cada esquina del terreno cuadrado, detrás de las banderitas colocadas por el profesor quedando un equipo frente al otro. En el centro del área marca un círculo de 2 metros de diámetro.

Desarrollo: A la señal del profesor un niño de cada equipo sale corriendo en dirección al círculo, le da una vuelta la cual tiene que ser en el sentido de las manecillas del reloj y continúa la carrera hacia la otra parte del equipo que está formada en la otra esquina al llegar le entrega el cubito o la pelotita al primer integrante de la otra hilera y se coloca al final. Su compañero realiza el mismo recorrido y así sucesivamente hasta que se trasladen las hileras.

Reglas: Gana el equipo que primero termine. El niño que no gire en igual sentido que las manecillas del reloj se regresará atrás y se le restan 2 puntos a su equipo. El traslado del cubito o pelota y la entrega se hará con una mano. Bonificación: 20 puntos

Nombre: León atrapa alas cebras.

Objetivo: Mejorar la rapidez.

Materiales: Tizas.

Organización: Se selecciona un niño que será el león ubicado en el área delimitada como el bosque. El resto de los participantes se colocarán dispersos en las áreas laterales del bosque.

Desarrollo: A la señal, el niño designado en el rol de león deberá atrapar a los demás participantes que imitarán a las cebras, sin salirse del área marcada como bosque. Las cebras intentarán cruzar el bosque sin ser atrapadas.

Reglas: El niño que sea atrapado formará parte del grupo de leones y así hasta el final. Todos los niños a la señal deben cruzar el bosque de un extremo a otro.

Nombre: Acuérdate de los personajes de fábulas o de los cuentos.

Objetivo: Mejora la rapidez y los procesos cognitivos

Organización: Todos los niños se colocan dispersos por toda el área delimitada por el profesor y seleccionan a un atrapador.

Desarrollo: A la señal del profesor, el participante que actúa como atrapador dirá cosas representativas de un personaje de una fábula o de un cuento y corre a atrapar a uno de sus compañeros, a quien atrapen deberá nombrar el personaje al que se hace alusión.

Reglas: Ningún participante puede salirse del área delimitada. El niño que no logre nombrar correctamente el personaje pasa a ser atrapador, si lo logra se mantiene el participante que estaba y dirá otras cosas representativas de otro personaje, si interviene otro niño que no fue tocado pasará a ser atrapador sustituyendo a su compañero.

Bonificación: 30 puntos

Variantes: En lugar de decir cosas representativas de los personajes puede realizar mímicos.

Nombre: Corriendo tres equinas.

Objetivo: Mejorar la rapidez y la coordinación de brazos y de piernas.

Materiales: Banderitas y tizas.

Organización y Desarrollo: Se forman tres equipos divididos en tres hileras colocados en forma de triángulo (Equilátero) con una distancia de separación determinada por el profesor. A la señal del profesor los primeros participantes de cada equipo saldrán corriendo por la ruta del triángulo marcado a favor de las manecillas de reloj llegarán a donde salieron y le darán la salida al otro participante en turno por su equipo.

Reglas: Gana el equipo que primero termine. Se puede pasar a los demás participantes que corren.

Nombre: Banderitas a su lugar.

Objetivo: Mejora la rapidez.

Materiales: Tizas y banderitas.

Organización: Todos los niños se agrupan en dos filas de igual número, separados entre sí a una distancia de 1 metro, entre las filas estarán separados a 3 metros, tienen que estar sentados, frente a cada fila a unos 10 metros de distancia una raya y sobre la misma unos círculos dibujados. Todos tendrán en sus manos una banderita.

Desarrollo: A la señal del profesor, los primeros niños de cada fila se levantan y correrán con su banderita a colocarla dentro del círculo que le corresponde y regresarán corriendo, se sentarán en el lugar que estaban sentados y es en ese momento que el niño que le sigue saldrá a realizar lo mismo que hizo el primero.

Reglas: Gana el equipo que primero termine. Los niños no pueden correr hacia los círculos hasta que el jugador anterior a este no se haya sentado. La banderita tiene que ser colocada dentro del círculo.

Nombre: Quitándole las piezas al rey.

Objetivo: Mejorar la rapidez y ejercitar la habilidad de correr.

Material: Mesas, tableros de ajedrez y pieza.

Organización: Se forman dos equipos en hileras detrás de una línea marcada por el profesor, frente a cada equipo y a una distancia de 10 metros una mesa con un tablero de ajedrez uno tendrá las piezas negras y otro las piezas blancas.

Desarrollo: Una vez que los equipos estén listos el profesor dará la señal que será el nombre de una pieza de ajedrez, los primeros participantes de cada uno de los equipos saldrán corriendo, identifican la pieza, la toman y regresan corriendo a su equipo.

Regla: Gana el equipo que identifique correctamente las piezas dichas por el profesor y que haya terminado. Bonificación: 25 puntos.

Nombre: Llena la canasta de frutas.

Objetivo: Mejorar la rapidez y los procesos cognitivos.

Materiales: Cesto y banderitas.

Organización: Se dividen en dos equipos en filas, en el terreno se marca una línea que será la de salida y una línea al final a unos 10 metros donde habrán puestas dos banderitas.

Desarrollo: Al sonar la señal, los dos primeros participantes de ambos equipos saldrán corriendo con una cesta en las manos llegarán al final de la línea le darán la vuelta a la banderita y regresan corriendo se incorporan al final de la fila y dicen una fruta y empiezan a pasar la cesta por el lado a los demás participantes, cada vez que pase la cesta, él que la coja tienen que decir las frutas dichas con anterioridad por sus compañeros del equipo y agregar una más hasta que llegue al que esta listo para salir corriendo, él cual realizará la misma operación de su antecesor.

Reglas: Los capitanes de los equipos contrarios evaluarán el orden de las frutas es el correcto. El integrante del equipo que se confundió con una fruta el equipo empezará de nuevo. Gana el equipo que primero termine. Hay que pasar la cesta de atrás hacia delante y de participante a participante.

Conclusiones.

1. Los juegos propuestos por su sencillez y contenido pueden ser programados en el desarrollo del deporte participativo, permitiéndole utilizarlos en esta parte del proceso para el disfrute, con un mejoramiento físico-motor y también para estimular un aprendizaje desarrollador en la práctica de la rapidez.
2. Los juegos que se utilizan en las clases de Educación Física para el desarrollo de la rapidez en gran medida son siempre los mismos, dirigidos por el profesor de manera reproductiva, no permitiéndosele al alumno participar en la toma de decisiones.
3. Los juegos diseñados responden a los objetivos del grado, a los fundamentos de la programación y a los criterios de los alumnos, por lo que son de gran utilidad para enriquecer el contenido del deporte participativo.
4. Los resultados de las encuestas aplicadas y los efectos de las observaciones realizadas, han posibilitado seleccionar y crear juegos que serán de gran beneficio y utilidad para el deporte participativo, haciendo énfasis en estimular un aprendizaje desarrollador en la práctica de la rapidez, ya que para ello se tuvo en cuenta las opiniones tanto de los profesores como la de los alumnos.

Recomendaciones.

1. Validar mediante criterios de especialistas la propuesta de juegos.
2. Validar en la práctica la utilidad de los juegos propuestos.
3. Extender el estudio en otros grados de la enseñanza escolar.
4. Propiciar espacios metodológicos para los profesores de educación física con el fin de enriquecer los conocimientos sobre el aprendizaje desarrollador.

Bibliografía.

1. Águila Soto Cornelio. (2000) Los deportes de invasión dentro de los contenidos de la Educación Física en Primaria.
2. Arnaldo S. Rivero; M. Pino. Boletín Científico- técnico INDER Cuba (La Habana) 25 (1): 6-23, enero.
3. Castellanos Simón D. (1996): La Investigación en el Campo de la Educación. Retos y Alternativas. La Habana ISP`` Enrique José Varona
4. Colectivo de autores. (1996) Manual del profesor de Educación Física (tomo I) / Departamento de Educación Física INDER. Cuba.
5. Collazo, A (2002) Las capacidades Físicas.
6. Deler Sarmiento, Pastora. (2003) El Deporte Participativo y La Clase De educación Física, Su Interacción.
7. Días Bordenane,J.E (1985): Participación y Sociedad.
8. Díaz Rodríguez, Yainel y Yaimel (2007): El Deporte Participativo en la Comunidad Montañosa de Jibacoa del Plan Turquino Villaclareño.
9. Folleto de teoría y práctica de los juegos. Material de apoyo a la docencia. (2002).
10. Indicaciones metodológicas para la Educación Física y el deporte participativo. Curso escolar 2007-2008.
11. López Rodríguez, Alejandro. La clase de Educación Física. Alejandro López La Habana. Departamento Nacional de Educación Física INDER.
12. Marrero Guevara y A. Chaviano Rodríguez. (2000): Propuesta de Metodología para Intervención Comunitaria Participativa. Trabajo de Diploma. Santa Clara. Facultad De Cultura Física ``Manuel Fajardo``
13. Martínez Cartaya, Erduy y Barroso Oms, Yadira (2008): La Resistencia desde la visión del Aprendizaje Significativo. Propuesta de ejercicios para alumnos de la Enseñanza Media Trabajo de Diploma. Santa Clara. Facultad De Cultura Física ``Manuel Fajardo``.
14. Paz Sánchez, B (1999): Sociología del deporte: El Sistema de la Cultura Física Cubano. La Alternativa. La Habana. Editorial Deportes.
15. Programas de Educación Física INDER.

16. Resolución conjunta INDER MINED 1/07.
17. Riva. F De La (1994): Gestión Participativa De La Asociación. Madrid: Popular S.A.
18. Rivero Fuxá, Arnaldo. (1999) XI concurso nacional de clases de Educación Física.
19. Ruiz Aguilera, Ariel y colaboradores (1989). Metodología de la enseñanza de la Educación Física tomos I y II.
20. Ruiz Aguilera, Ariel. (1981): Colectivos de Autores. Gimnasia Básica. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.
21. Ruiz Aguilera, Ariel. (2007): Teoría y Metodología de la Educación Física y el Deporte. 3ra edición. La Habana, Cuba.
22. Sánchez Rueda, Dra. Margarita (1977): Los 100 juegos del plan de la calle. Ciudad De La Habana. Editorial Orbe.
23. Torres De Diego. MJ. (2005): Fidel y El Deporte. Selección de Pensamientos (1959-2005) Editorial Deportes. Ciudad De La Habana.
24. Viciano Ramírez, J. (1999): La planificación del deporte escolar en el currículo de Educación Física escolar. España.

Anexos.

Anexo # 1

Guía para la Revisión de documentos.

Objetivos: Obtener información sobre lo que está establecido, normado y reglamentado sobre la programación del deporte participativo y los contenidos del Programa de Educación Física del grado en cuestión.

Aspecto a revisar.

Tipo de documento.

Características del documento.

Orientaciones para organizar la programación del deporte participativo.

Anexo # 2

Encuesta aplicada a una muestra de estudiantes de 4to grado del S/I Fernando Cuesta Piloto.

Queridos estudiantes esta encuesta es importante para el perfeccionamiento del deporte participativo por lo que tu respuesta será de gran utilidad. Gracias.

1.- Marca con una (X) la actividad que más prefieres.

____ Clases de Educación Física.

____ Deporte Participativo.

2.- Te gustaría poder variar los juegos que se te mandan a realizar en el espacio del Deporte participativo. Marque con una (X) su respuesta.

____ Si

____ No

3.- En el deporte participativo te gustaría realizar más juegos que tengan carreras cortas.

Porqué: _____

4.- De las siguientes actividades físicas que se te proponen a continuación, selecciona aquellas que consideres que te motiven para realizarlas en horario extradocente (Deporte participativo).

a. ____ Encuentro entre grupos en diferentes deportes.

b. ____ Competencia de velocidad y relevo.

c. ____ Competencia de salto.

d. ____ Festivales.

e. ____ Juegos.

Tabla # 1

Pregunta 1

Cantidad de alumnos encuestados	Actividades	Votaciones	%
28	Clases de Educación física	5	17,8%
	Deporte Participativo	28	100%

Tabla # 2

Pregunta 2

Cantidad de alumnos encuestados	Respuestas	Votaciones	%
28	Si	26	92,8%
	No	2	7,1%

Tabla # 3

Pregunta 3

Cantidad de alumnos encuestados	En el deporte participativo te gustaría realizar más juegos que tengan carreras cortas	Votaciones	%
28	Si	28	100%
	No	0	0%

Tabla # 4

Pregunta 4

Cantidad de alumnos encuestados	Actividades	Votaciones	%
28	Encuentro entre grupos en diferentes deportes.	28	100%
	Competencia de velocidad y relevo.	28	100%
	Competencia de salto.	6	21,4%
	Festivales	17	85%
	Juegos	28	100%

Anexo # 3

Encuesta aplicada a los profesores de 4to grado de la escuela donde se realiza la investigación.

Estimados profesores. Con el fin de perfeccionar mis conocimientos sobre el deporte participativo les solicito me den respuesta a las siguientes preguntas. Contamos con su valioso aporte para la culminación de mis estudios como licenciado en Cultura Física. Gracias.

1. Marca con una cruz en que momento como profesor se siente usted más satisfecho:

____ Clases de Educación Física.

____ Deporte Participativo.

2. ¿Cómo trabajas la rapidez con tus alumnos en el programa del deporte participativo?

¿Por qué?

3. De las siguientes actividades físicas que se te proponen a continuación, marca con una (X) las que usted utiliza en el horario de deporte participativo. Diga el Porqué. Sugiera alguna otra forma.

a. ____ Encuentro entre grupos en diferentes deportes.

b. ____ Competencia de velocidad y relevo.

c. ____ Competencia de salto.

d. ____ Festivales.

e. ____ Juegos.

¿Por que?

Sugiere alguna otra forma.

4. ¿Que bibliografía o documentos has consultado para planificar las actividades dirigidas a desarrollar la rapidez en el deporte participativo con tus alumnos?

5. Mencione tres documentos que orientan para programar el deporte participativo.

- a) _____
- b) _____
- c) _____

6. Conoce algo acerca de cómo estimular el Aprendizaje Desarrollador en sus alumnos. Marque con una (X) su respuesta. En caso de que su respuesta sea afirmativa diga el como lo estimula.

____ Si

____ No

¿Diga como?

Anexo # 4

Objetivo de la observación: Se aplica con la intención de constatar el estado actual de la rapidez y como los profesores abordan dicha capacidad física durante las actividades extradocentes y detectar la situación problémica de nuestra investigación.

Aspectos a evaluar	Si	%	No	%	En alguna medida	%
Aceptación de los juegos.	6	60%	2	20%	2	20%
Los juegos posibilitan dar solución a nuevas situaciones.	2	20%	6	60%	2	20%
Sobre la potestad del alumno de elegir y / o variar los juegos a partir de sus preferencias, necesidades y posibilidades.	1	10%	7	70%	2	20%
Los juegos tienen contenido tratado en las clases de educación física.	7	70%	3	30%	-	-
Análisis productivo de los juegos donde el alumno se autovalora y se autoevalúa.	2	20%	7	70%	1	10%
Los alumnos conocen el por que y para que realizan los juegos	1	10%	6	60%	3	30%