

**TITULO: Tres juegos menores para un empeño mayor**

**AUTOR: Msc. Angel Rodríguez Martínez**

**Departamento: Cultura Física. ISP “Félix Varela”. VC**

**Palabras claves: Educación Física, Juegos, Experiencia Pedagógica**

### **RESUMEN:**

Tres Juegos menores para un empeño mayor es una experiencia pedagógica llevada a cabo por un profesor de Educación Física del ISP “Félix Varela”, el cual durante el desarrollo de sus clases utiliza tres juegos creados por él para ayudar a resolver los problemas ortográficos de sus alumnos. En el trabajo se pone de manifiesto la necesaria relación que debe existir entre todas las asignaturas de una carrera, así como las potencialidades del juego menor, no solo desde el punto de vista físico. De cada juego utilizado se expresa su nombre y aspectos teórico-metodológicos, así como una ilustración gráfica que permiten a cualquier persona, aunque no sea especialista, poder interpretar y ponerlos en práctica si así lo desea.

### **INTRODUCCIÓN:**

El juego y sus manifestaciones constituye uno de los campos más interesantes de la ciencia educativa. A través del juego podemos estudiar las experiencias lúdicas y las manifestaciones anímicas que caracterizan el desenvolvimiento del niño, prestando cierta tónica al hecho de la educación.

“... maravillándonos involuntariamente y atrayente como fenómeno social, el juego no deja de ser, por ello, un problema muy serio y difícil para la ciencia”, expresó el psicólogo ruso Rubinstein.

Prueba de la importancia que siempre se le ha atribuido al juego es la gran cantidad de trabajos que sobre él han realizado psicólogos, pedagogos, sociólogos, doctores y otros, coincidiendo la mayor parte de ellos en sus valores biológicos, sociales e intelectuales. De igual forma se han enunciado múltiples

clasificaciones de los juegos, partiendo de criterios diferentes según la especialidad que lo aborde.

En Cuba, una de las clasificaciones más aceptadas es la expresada por el Dr. Ariel Aguilera en su obra Metodología de la Enseñanza de la Educación Física, la cual hace alusión a tres tipos de juegos, los juegos menores, los juegos predeportivos y los juegos deportivos. Al referirse a los juegos menores, entre otros aspectos señala:

“Son determinadas acciones motrices atractivas y emulativas interrelacionadas, se realizan sobre la base de una idea definida, persiguen el desarrollo psicomotor y la recreación del niño y el joven, no tienen una reglamentación oficial que determine el tiempo de juego, número de jugadores, medidas del área o volumen y peso del implemento de juego, las reglas y curso del juego responden a los intereses pedagógicos, tradiciones locales o a motivaciones colectivas”.

Con relación a los juegos predeportivos plantea:

“Constituyen una variante de los juegos menores, su contenido propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades motrices deportivas. Algunas de sus reglas son semejantes a las del juego deportivo”.

Respecto al juego deportivo expresa:

“Son el grado superior de los juegos dinámicos, tienen una alta exigencia de rendimiento competitivo, el equipo o jugador individual está subordinado a reglas oficiales establecidas nacional o internacionalmente”.

Atendiendo a las características de cada una de estas clasificaciones en la mayor parte de las fuentes bibliográficas especializadas se plantea que los juegos menores alcanzan su mayor relevancia en el nivel preescolar y primario y que los juegos deportivos constituyen medio importante de la educación física en los niveles medio y superior, cuestión con la cual no discrepamos, pero no es menos cierto que la riqueza instructiva educativa de los juegos menores es tan grande que su uso puede extenderse por todas las edades, sexos, grados y niveles.

Fue precisamente esa riqueza del juego menor la que nos permitió poner en práctica una experiencia pedagógica que consistió en utilizar juegos menores para ayudar a resolver problemas ortográficos presentados por alumnos que estudian la especialidad maestros primarios en el ISP "Félix Varela" de Villa Clara.

Esta experiencia es una prueba más de la necesaria interrelación que debe existir entre las asignaturas que forman la red curricular de una carrera y pone de manifiesto que la Educación Física no es solo movilizar los músculos en función de lograr un resultado deportivo.

### DESARROLLO:

Una vez hecha las precisiones anteriores presentamos las consideraciones didáctico-metodológicas y organizativas de los tres juegos menores que con mayor regularidad desarrollamos en el empeño de ayudar a solucionar las dificultades ortográficas que presentan los alumnos.

#### **Juego #1**

Nombre del Juego: Mejora tu ortografía

Materiales necesarios: Pelota grande, tizas.

Organización: Los alumnos sentados en el piso, formando un círculo grande. El maestro o profesor entrega una pelota a uno de los alumnos y se coloca de espaldas al círculo con su silbato en la boca.

#### Desarrollo:

Al sonar el silbato del profesor, los alumnos comienzan a pasar la pelota de uno a otro lo más rápido posible. Cuando el profesor nuevamente haga sonar el silbato, el alumno que tenga la pelota en sus manos será el elegido para responder las interrogantes que el profesor haga. El resto del grupo escucha y rectifica los errores que el alumno cometa.

A manera de ejemplo, para que sea comprendido mejor veamos la siguiente situación:

- Al sonar el silbato Luis tiene la pelota en sus manos

➤ Profesor: ¿podieras decirme cómo se escribe la palabra AMISTAD?

Caso A:

- Luis: Contesta correctamente.
- Profesor: ¿atendiendo a la clasificación estudiada por ustedes qué tipo de palabra es?
- Luis: Es una palabra aguda porque la fuerza de pronunciación recae en la última sílaba.
- Profesor: ¿y por qué no se le pone tilde?
- Luis: porque no termina en vocal, ene (n) o ese (s)
- Profesor: ¿y cómo a laúd y ataúd que terminan en de (d) al igual que amistad si se le pone la tilde?
- Luis: porque son excepciones de la regla.

Caso B

- Luis: contesta de forma incorrecta (omite la de (d)).
- Profesor: entrega una tiza y le pide a Luis que escriba la palabra correctamente en el piso. Después que la escriba separada en sílabas y que la clasifique.

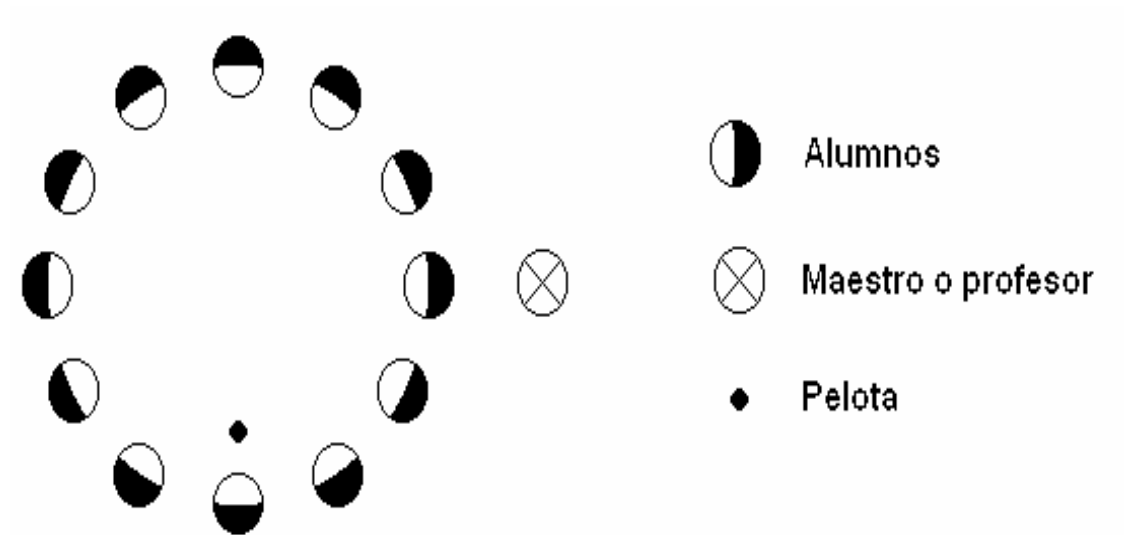
Resultado:

A Luis, difícilmente se le olvide escribir amistad correctamente.

Aunque para ilustrar la actividad lúdica solamente hemos utilizado la palabra amistad, cualquier palabra puede ser tratada por igual.

Este juego lo empleamos con mayor regularidad en momento posterior a la realización de ejercicios y juegos en que el grupo mostró síntomas de agotamiento físico y fue necesario que se recuperara un tanto para continuar con buena disposición hacia la clase.

Gráfico del juego:



## **Juego #2**

Nombre del Juego: Cadena de palabras

Materiales necesarios: Tizas.

Organización: Los alumnos sentados en el piso, formando un círculo grande. El maestro o profesor de pie, fuera del círculo.

Desarrollo:

El profesor comienza a caminar alrededor del círculo diciendo: “Vamos a formar una cadena de palabras que terminen en sión con ese (s) y pone la mano sobre la cabeza de un alumno.

El alumno señalado volverá su cabeza hacia el compañero que tiene a su derecha y dirá en alta voz la primera palabra de la cadena, el otro alumno dirá la segunda, y así sucesivamente hasta que la cadena se rompa al decirse una palabra que no se ajuste a la regla indicada.

El maestro o profesor, así como el grupo en general tienen que estar muy atentos a la palabra que dice cada alumno.

Para que el juego sea comprendido mejor planteamos la siguiente situación:

- Después de ocho “eslabones de la cadena” o lo que es igual, ocho palabras correctas: Pedro plantea la palabra DISTINCION (para él se escribe con ese (s).
- Profesor: Entrega una tiza y le pide a Pedro que escriba la palabra correctamente en el piso y subraye donde se equivocó.

Resultado:

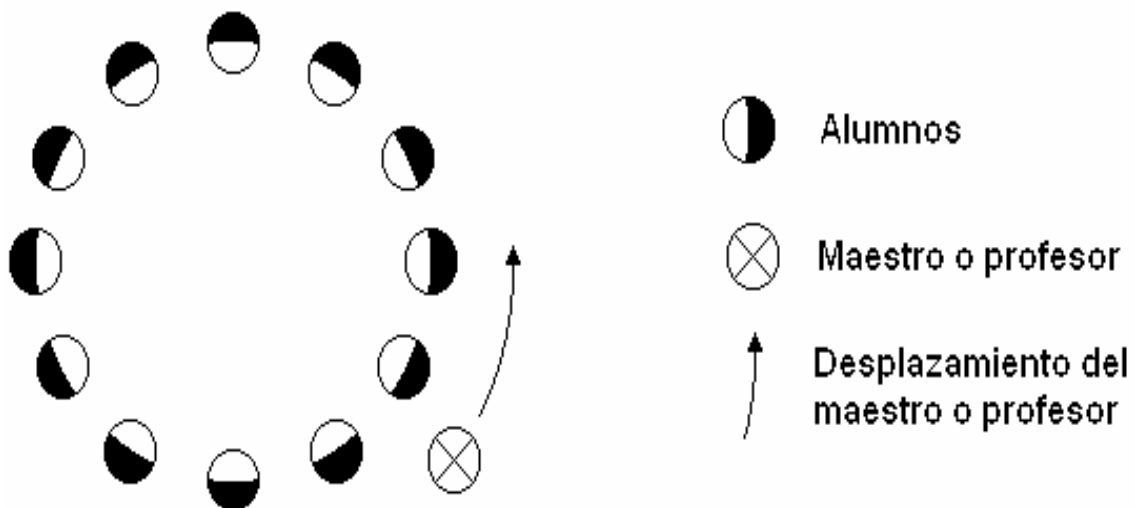
Pedro tendrá más cuidado a partir de ahora cuando vaya a escribir la palabra distinción.

En esta actividad lúdica puede utilizarse cualquier palabra o regla ortográfica.

- ✓ Cadena de palabra que se escriben con hache (h)
- ✓ Cadena de palabras, agudas, llanas, esdrújulas, etc.

Este juego fue empleado con regularidad en el momento de lograr la recuperación en el organismo del alumno en la parte final de la clase:

Gráfico del juego:



### **Juego #3**

Nombre del Juego: Dónde está el error.

Materiales necesarios: Tarjetas de cartón, lápices, cajas de cartón.

Organización: El grupo dividido en dos equipos, cada equipo formado en hilera detrás de la línea de salida. A una distancia aproximada de 10m de la línea de salida y frente a cada equipo se traza un círculo de aproximadamente 1m de diámetro, dentro del círculo se colocan tarjetas con palabras o frases que puedan tener un (1) error ortográfico o que no tengan ninguno (igual número de tarjetas que de alumnos) todas vueltas hacia abajo, se colocan también lápices de color rojo. A distancia aproximada de 10m de estos círculos se marca la línea de llegada y sobre ellas y frente a cada equipo se pone una pequeña caja de cartón.

Desarrollo:

A la señal del profesor el primer alumno de cada equipo sale corriendo: llega al círculo, toma una tarjeta, la lee y señala el error con el lápiz rojo, deja el lápiz y sale corriendo con la tarjeta, la cual deposita en la caja de cartón que está frente a su equipo, inmediatamente regresa a tocar en la mano al alumno que le sigue en el orden dado en el equipo. El juego transcurre hasta que todos hayan realizado la actividad.

Regla: Gana el equipo que más puntos acumule.

Los puntos son acumulados de la forma siguiente:

- a) Por terminar primero (+2 pts)
- b) Por cada tarjeta correcta (+ 2 pts)
- c) Por cada tarjeta incorrecta (-2 pts)

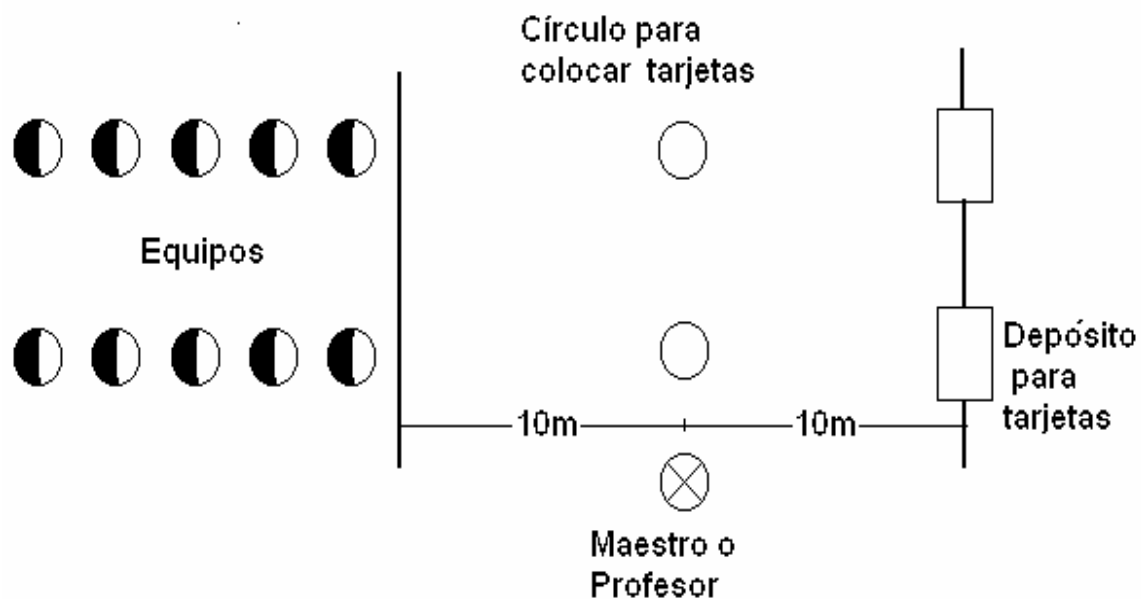
Después de culminado el juego, el maestro o profesor realiza (de conjunto con el grupo) el análisis de cada una de las tarjetas utilizadas.

Resultados:

- ✓ Cada alumno en particular reconocerá el error cometido.
- ✓ El grupo en general irá adquiriendo habilidades propias de su futura profesión (revisión y calificación).

Este juego lo empleamos en momentos en que desarrollamos capacidades físicas como son la rapidez y la reacción, así como para consolidar la habilidad motriz correr en la parte principal de la clase.

#### Gráfico del juego



José Martí expresó en su trabajo "clases orales" publicado en México en la Revista Universal el 18 de junio de 1875:

"La variedad debe ser una ley en la enseñanza de materias áridas. La atención se cansa de fijarse durante largo tiempo en una materia misma, y el oído gusta de que distintos tonos de voz lo sorprendan y lo cultiven en el curso de la preparación. La manera de decir realza el valor de lo que se dice: -tanto que algunas veces suple a esto... La naturaleza humana y sobre todo, las naturales americanas, necesitan que lo que se presente a su razón tenga algún carácter imaginativo... Los conocimientos se fijan más en tanto se les da una forma más amena...".



## **CONCLUSIONES:**

Sin duda alguna, todos coincidimos en el valor de la actividad lúdica en tan importante empeño y es por ello que a partir del curso 1995-96 he empleado con bastante regularidad los juegos a que anteriormente hice referencia, pudiendo constatar resultados satisfactorios en la eliminación de errores ortográficos cometidos por mis alumnos.

Los que formamos y superamos al personal pedagógico tenemos una gran responsabilidad en esta tarea, ya que la sociedad nos ha encargado la preparación de los educadores de las nuevas generaciones, a los miles de maestros y profesores que en el futuro dirigirán la educación de los niños y adolescentes y jóvenes cubanos, por tanto todos estamos llamados a optimizar las potencialidades instructivas y educativas de la materia que impartimos.

## **BIBLIOGRAFIA:**

1. Lagardera Otero, Francisco. Por una educación física creativa, lúdica y positiva para el siglo XXI. INEFC. España: Universidad de Lleida. (Material mimeografiado).
2. Martí Pérez, José. Obras completas. Tomo 6. La Habana: Ed. Ciencias Sociales, 1975.
3. Rodríguez Martínez, Angel. Cuaderno de Juegos. Dpto. de Cultura Física de la Universidad Pedagógica "Félix Varela". Villa Clara. Cuba, 1998.
4. Ruiz Aguilera, Ariel. Metodología de la Educación Física / Ariel Ruiz Aguilera, Alejandro López y Fernando Dorta. Tomo II. La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1986.