



UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
CULTURA FÍSICA SEMIPRESENCIAL

GUÍA BÁSICA DE JUEGOS PREDEPORTIVOS EN LOS DEPORTES DE
CONJUNTO EN EDADES DE 12 A 14 AÑOS DE LA BÁSICA SUPERIOR.

PRADO NIEVES MARIA SONIA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2018



UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
CULTURA FÍSICA SEMIPRESENCIAL

GUÍA BÁSICA DE JUEGOS PREDEPORTIVOS EN LOS DEPORTES
DE CONJUNTO EN EDADES DE 12 14 AÑOS DE LA BÁSICA
SUPERIOR.

PRADO NIEVES MARIA SONIA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2018



UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
CULTURA FÍSICA SEMIPRESENCIAL

EXAMEN COMPLEXIVO

GUÍA BASICA DE JUEGOS PREDEPORTIVOS EN LOS DEPORTES DE CONJUNTO
EN EDADES DE 12 14 AÑOS DE LA BÁSICA SUPERIOR.

PRADO NIEVES MARIA SONIA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

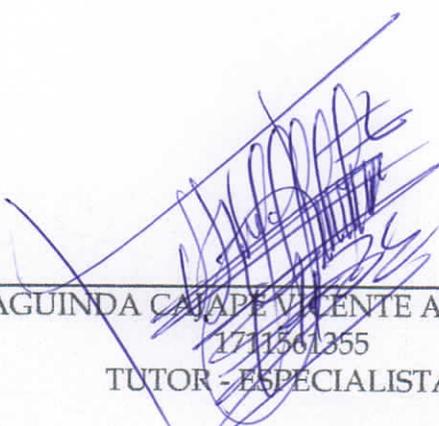
AGUINDA CAJAPE VICENTE ANDERSON

MACHALA, 12 DE ENERO DE 2018

MACHALA
12 de enero de 2018

Nota de aceptación:

Quienes suscriben, en nuestra condición de evaluadores del trabajo de titulación denominado GUÍA BASICA DE JUEGOS PREDEPORTIVOS EN LOS DEPORTES DE CONJUNTO EN EDADES DE 12 14 AÑOS DE LA BÁSICA SUPERIOR., hacemos constar que luego de haber revisado el manuscrito del precitado trabajo, consideramos que reúne las condiciones académicas para continuar con la fase de evaluación correspondiente.



AGUÍNDÁ CAJAPE VICENTE ANDERSON
1711561355
TUTOR - ESPECIALISTA 1



RIVAS CÚN HECTOR IVAN
0702502097
ESPECIALISTA 2



MONTERO ORDOÑEZ LUIS FELIPE
0702696352
ESPECIALISTA 3

Fecha de impresión: jueves 11 de enero de 2018 - 16:20

Urkund Analysis Result

Analysed Document: PRADO NIEVES MARIA SONIA_PT-011017.pdf (D34142336)
Submitted: 12/21/2017 7:41:00 PM
Submitted By: titulacion_sv1@utmachala.edu.ec
Significance: 1 %

Sources included in the report:

uta fundamentos.docx (D14763069)
http://es.juego-deportes-educacion-fisica.wikia.com/wiki/Juegos_Predeportivos

Instances where selected sources appear:

2

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

La que suscribe, PRADO NIEVES MARIA SONIA, en calidad de autora del siguiente trabajo escrito titulado GUÍA BÁSICA DE JUEGOS PREDEPORTIVOS EN LOS DEPORTES DE CONJUNTO EN EDADES DE 12 A 14 AÑOS DE LA BÁSICA SUPERIOR., otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

La autora declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

La autora como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 12 de enero de 2018


PRADO NIEVES MARIA SONIA
0702994567

DEDICATORIA:

Dedico este pequeño esfuerzo de investigación, en primer momento a mi guía espiritual Dios, por darme salud y hacerme sentirme muy afortunada de mi familia en la cual han sido el motor para cumplir una más de mis metas como madre y como profesional quienes siempre me han llenado de felicidad y esperanza, su afecto y cariño son mi mayor recompensa y el regocijo a mi sacrificio por verlos crecer junto con mis sueños de superación.

A mi amado esposo por darme su apoyo incondicional, que sin su cuya colaboración este trabajo, hubiera sido mucho más extenso y menos rico sin entretenimiento. Gracias por tu mente prodigiosa, tu buen criterio, tu capacidad de esfuerzo y tu dedicación.

AGRADECIMIENTO:

El presente trabajo está dedicado a mis familiares por el apoyo incondicional que me brindaron a lo largo de todos mis años de estudios Universitarios; a mis compañeros de clase por convertirse en su momento en fuentes de conocimiento debido a las experiencias compartidas dentro y fuera del aula; a los docentes por toda su dedicación al momento de impartir cada clase con el único fin de convertirnos en excelentes profesionales.

RESUMEN

El deporte es y ha sido una actividad lúdica desde los inicios del ser humano, su evolución ha ido a la par con la evolución humana; definir al deporte permite conocer su génesis para desde allí sistematizar la presente guía sobre la inclusión de los juegos pre deportivos en la educación de los niños y jóvenes ecuatorianos sometidos al sistema educativo.

El juego desde la óptica educativa, es una herramienta didáctica aplicada para un mejor desempeño escolar de los educando, por eso el diseño y la aplicación de la guía, debe de responder a la obtención de los objetivos planteados. Los juegos introductorios son en esencia una modificación de los deportes mayores sean estos individuales o de conjuntos y que desarrollaran en los educandos el conocimiento previo de las reglas, técnicas y demás especificaciones propias de cada deporte.

El deporte dentro de la educación no debe responder solo al fomento de la práctica deportiva, sino que debe ser un instrumento eficaz para el fomento de valores sociales y propios del individuo como ser social, a la potencialización de las habilidades cognitivas que son parte de su entorno educativo.

Los deportes escogidos para el diseño de la presente guía son el Baloncesto, el Voleibol, y el Fútbol, deportes de conjuntos muy practicados en la sociedad ecuatoriana y que representan parte de nuestra identidad cultural. Se han seleccionados juegos que posibiliten el desarrollo de las competencias y habilidades en cada uno de estos deportes.

Palabras claves: Guía básica, juegos deportivos, deportes de conjunto, básica superior

ABSTRACT

Sport is and has been a playful activity since the beginning of the human being, its evolution has gone hand in hand with human evolution; defining the sport allows us to know its genesis and from there to systematize this guide on the inclusion of pre-sports games in the education of Ecuadorian children and youth subject to the educational system.

The game from the educational point of view, is a didactic tool applied for a better school performance of the learners, so the design and application of the guide, must respond to the achievement of the objectives. The introductory games are essentially a modification of the major sports, whether individual or joint, and which will develop in the students the prior knowledge of the rules, techniques and other specifications specific to each sport.

Sport within education should not only respond to the promotion of sports, but should be an effective instrument for the promotion of social values and the individual's own as a social being, the potentialization of cognitive skills that are part of their educational environment.

The chosen sports for the design of the present guide are Basketball, Volleyball, and Soccer, sports of sets very practiced in the Ecuadorian society and that represent part of our cultural identity. Games have been selected that enable the development of skills and abilities in each of these sports.

Keywords: Games, educational sport, pedagogical tool, competence development.

INDICE GENERAL

Tapa o pasta	I
Cubierta	II
Portada	III
Página de aceptación	IV
Reporte de prevención de coincidencia y/o plagio académico	V
Cesión de derechos de autoría	VI
Dedicatoria	VII
Agradecimiento	VIII
Resumen	IX
Abstract	X
Índice general	XI
Introducción	13
Desarrollo	15
Conclusiones	25
Bibliografía	26
Anexos	28

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de habilidades y capacidades motrices en los niños de edad escolar se realiza a edades tempranas, con miras a que estas se perfeccionen en quienes poseen cualidades físicas innatas para la práctica de deportes, mientras que en otros niños, estas cualidades motrices deportivas tendrán que ser desarrolladas gradualmente, aplicando los métodos y técnicas de educación física diseñadas y aplicadas para este fin en la educación básica inicial.

Para ello es importante que el docente de educación física posea conocimientos generales acerca de los juegos predeportivos, conocidos como en algunos casos como juegos menores, como una potenciación de habilidades y destrezas motrices que el joven estudiante ya posee como parte de la formación básica en edades tempranas.

el problema radica sustancialmente en la falta de aplicación de los juegos predeportivos, o en su defectos en una forma incorrecta de la aplicación de estos juegos, siendo una estrategia educativa errónea, que puede afectar la potenciación de las destrezas básicas y específica de los diferentes deportes en conjunto que son practicados en la educación básica media y básica superior.

la importancia de la elaboración de esta guía básica, tiene como finalidad, fortalecer los juegos predeportivos como una herramienta didáctica orientada a la práctica competitiva deportes de conjunto, aplicando de manera adecuada los juegos introductorios. De la misma manera la aplicación de esta guía permite orientar la aplicación de educación física para el desarrollo de pensum de estudio; y como último objetivo planteado, está la de diseñar la guía básica de los juegos predeportivos en base a la aplicación de tres deportes de conjuntos de mayormente aplicados como lo son el fútbol, basquetbol, voleibol .

En base a la problemática planteada, de los objetivos expuestos en la presente investigación, la metodología aplicarse es la descriptiva, tienden a describir las características relevantes de los juegos predeportivos, la necesidad de su aplicación en el diseño curricular y de planificación que es la parte práctica de la cultura física, además posee una parte teórica que corresponde al análisis obtenidos de los objetivos planteados y que servirán como sustento epistemológico para la investigación.

el enfoque de la investigación embosado es la cualitativa por cuanto al estudio de la realidad educacional, se obtiene los elementos diagnósticos necesarios para plantear y soluciones viables a la problemática planteada, esto tiene como resultado como un a guia basica de los juegos predeportivos que se adecuan a cada deporte específico.

el procedimiento metodológico aplicado en la presente investigación permite direccionar la investigación en la parte teórica utilizando técnicas bibliográficas para la recolección, procesamiento, clasificación y análisis de la información y datos.El eje investigativo es transversal, por cuanto responde a una problemática que se relaciona directamente con la aplicación de los juegos predeportivos como una herramienta pedagógica en la planificación de la cultura física por parte de los docentes.

La guia basica de juegos predeportivos en los deportes de conjunto en edades de 12 14 años de la básica superior permite al docente una planificación en acorde con el requerimiento institucionales exigidos para la asignatura, con una dinámica educativa apegada a la realidad nacional, además de llenar un vacío en cuanto al desarrollo de la clase de cultura física con la inclusión de los juegos predeportivos apropiados a los deportes practicados.

DESARROLLO

Los Juegos Predeportivos

La historia evolutiva del ser humano ha determinado que en sus inicios la realización de actividades físicas sea de supervivencia, dirigidas a proteger su entorno social y familiar y a proveer alimentos. A pesar de no existir datos exactos acerca de la vida nómada y luego sedentaria de los nuevos pobladores, el juego ha sido una actividad muy ligada a su quehacer diario, civilizaciones prehelenicas como Mesopotamia, Creta y Egipto posee vestigios de la práctica deportiva de sus pueblos, a través de sus juegos sencillos y con pocas reglas (Rodríguez, Historia del deporte, 2000). Estos datos permiten conocer y comprender cómo el deporte ha sido parte fundamental del ser humano desde sus inicios.

Los juegos es una de las formas en que el ser humano se expresa dentro de sus relaciones con sus semejantes, considerado como una actividad lúdica, su aplicación permite el desarrollo de competencias y destrezas en los niños y jóvenes. La importancia no solo radica en el desarrollo de estas habilidades, además con su práctica se transmite reglas de conductas, valores éticos y morales, el desarrollo de facetas de la personalidad en niños y jóvenes en edad escolar (Lopez, 2010). La práctica del deporte conlleva una mejora de los procesos cognitivos, fortalecimiento de valores y en general del desarrollo corporal.

El juego como herramienta pedagógica aplicada en la educación, es un elemento esencial dentro del modelo educativo de niños y adolescentes, por ello su inclusión es necesaria dentro de la formación integral y holística que persigue el estado (Constitución, 2008). El nuevo modelo constitucional en el Ecuador incluye al juego y el esparcimiento de las personas como un derecho fundamental que debe ser instituido por el propio estado.

El deporte recreativo y pedagógico

Definir al deporte conlleva a un análisis de las diversas posturas epistemológicas que presentan diversos autores, mucho de ellas contrarias entre sí. Se asocia el concepto de deporte a la realización de actividades que involucren alguna forma de movimientos

corporales sean estos con fines lúdicos o competitivos. La evolución del concepto de deportes ha permitido que se diferencien en tres tipos o clases que son: deporte pedagógico, deporte para todos y deporte de competición (Blanco, 1994). El objetivo de este trabajo es definir el concepto de deporte como un antecedente y no la de realizar un análisis doctrinario referente a ello, por ello esta clasificación es la que se tomará para efectos investigativos.

El deporte también apunta al concepto de que el deporte es salud, y en realidad se podría entender que así es. Sin embargo no todos concuerdan con esta afirmación. Por más sano que sea la práctica del deporte, sino se lo hace en forma adecuada o se lo hace en forma excesiva, puede provocar daños en la salud, por ello la práctica deportiva debe ser guiada por profesionales (Weineck, 2001). De allí la importancia de la iniciación deportiva como una fase previa de conocimientos básicos para la práctica deportiva que se efectuara en lo posterior dentro del diseño curricular.

El deporte recreativo no tiene las cualidades de los deportes de competición; busca el esparcimiento de quien lo practica, es una forma básica del deporte y más se asocia al juego debido a que las reglas impuestas son sencillas y lo que se busca es el entretenimiento. Su inserción mejora significativamente la capacidad académica, por ello la inclusión de los juegos dentro de la malla curricular educacional responden a esta necesidad.

El concepto de deporte pedagógico o educativo se asocia con los que tienen fines educativos y formativos en niños y adolescentes. El deporte pedagógico es aquel que se practica en edad escolar como un medio de la educación física para el desarrollo de competencias y habilidades psicomotrices al mismo tiempo como un coadyuvante del proceso formativo del niño (Blanco, 1994). La inclusión de los juegos deben de hacerse considerando factores de edad y de desarrollo físico y cognitivo.

Está comprobado el beneficio sobre la salud física y mental del niño, según KHan y Hillman que son citados por Reloba y otros, los resultados de estas investigaciones son contundentes, pues demuestran la ventajas de la actividad física en los procesos cognitivos iniciales (Reloba, Chiroso, & Reigal, 2016). La inclusión del deporte pedagógico dentro de la formación integral del educando pretende no solo el desarrollo de habilidades físicas, sino que responden a las ventajas que la actividad física producen sobre la parte cognitiva de los niños y adolescentes.

Juego predeportivos

En cuanto a la práctica de juegos predeportivos, las ventajas en términos generales que aporta el ejercicio es beneficioso para los estudiantes, investigaciones al respecto arrojan resultados positivos en cuanto a las competencias motrices desarrollados por quienes practican deportes regularmente (Gutierrez, Oihane, & Arruza, 2017). Con la práctica diaria o regular de juegos asociados a deportes en la escuela y colegio, son una fuente ilimitada para desarrollar habilidades y competencias motrices.

Los juegos predeportivos tienen una aplicación eminentemente formativa que al ser utilizado de manera correcta permite el desarrollo de las capacidades motrices, cognitivas y sociales de los educandos. Para Antón (que es citado por Barbeira, Navarro y Rodríguez 2017) se debe de buscar alternativas para un cambio de los métodos tradicionales de enseñanza de la educación física en donde prime la cooperación sobre la competición (Barbeira, Navarro, & Rodriguez, 2017), el juego predeportivo aplicado dentro de la cultura física fomenta el perfeccionamiento de los aspectos nombrados, de allí la importancia de su inclusión dentro de la malla curricular del sistema educacional en nivel primario, básico y avanzado.

Características de los juegos predeportivos

El juego permite el desarrollo integral de los niños desde diferentes aspectos dentro del proceso formativo. Estos aspectos o frentes de desarrollo como por ejemplo la motivación, la diversión y otros aspecto psicológicos son importantes desarrollarlos en conjunto con las competencias y habilidades deportivas (Arribas, Saies, Bustillo, & Izascun, 2017) por ello no se puede desarrollar cada uno de estos aspectos por separado, al contrario, deben integrarse y complementarse.

Los juegos predeportivos es una forma pedagógica de introducir a los niños y jóvenes a la práctica de deportes mayores, deben de permitir el desarrollo de las aptitudes y cualidades físicas en los niños que la ejecutan de manera regular. El nuevo modelo educativo esbozado en el Ecuador, es inclusiva, la escuela debe de proveer los elementos para la inclusión de aquellos estudiantes que posean características diferentes, (Rodriguez & Perez., La Educación Inclusiva como Nuevo Paradigma Educativo, 2016) la cultura física

como asignatura de inclusión social no puede estar ajena a este nuevo paradigma y debe de ajustar su malla curricular incluyendo a todos los estudiantes practicantes de juegos y deportes.

Los juegos predeportivos deben responder curricularmente a lo establecido a la asignatura, se pueden incluir diferentes juegos, incluso aquellos pocos conocidos pero con alto valor cognitivo y de perfiles didácticos, estos son los denominados juegos alternativos. Los juegos alternativos, su metodología moderna y es parte de la actualización de la cultura física, compete nuevos contenidos y recursos didácticos en el área de la asignatura (Fierro, Haro, & Garcia, 2016), los juegos alternativos pueden incluirse en la malla curricular de cultura física como una opción novedosa y llamativa para los estudiantes, con muchos beneficios para el aprendizaje.

La Cultura Física

La cultura física como disciplina pedagógica busca desarrollar en los estudiantes la estimulación del sistema muscular, el desarrollo de la motricidad gruesa, el aprendizaje mediante el método directo, el fortalecimiento de los procesos cognitivos, la adquisición de valores sociales y culturales, todo esto en concordancia a lo que dispone la Constitución. La educación física aplicada en las instituciones educativas se desenvuelve por bloques conforme van desarrollando las destrezas con criterio de desempeño, que reúnen una gama de conocimientos para los avances de prácticas corporales propias (Física, 2016). Las actividades del movimiento corporal se centran en el ser humano como una necesidad para mantener la salud estado físico corporal, promueve el cuidado del cuerpo con la misión de alcanzar el bienestar del mismo.

La cultura física es una escala de medios para llegar al ser humano ya sea como juego o como deporte, además de ser una actividad física es una actividad educativa recreativa, que nos ayuda a educar la mente y el cuerpo.

Contenidos básicos de la Malla Curricular

La malla curricular aplicada a la cultura física se la realizará en sujeción a las disposiciones emanadas por la ley de Educación, la Ley del deporte y por el organismo rector del Sistema Educativo en el Ecuador, el Ministerio de Educación y Cultura, se ha diseñado una guía denominada Currículo de Educación Física, el mismo que está dividido por niveles de educación; según lo establece el artículo 39 de la Ley Orgánica de educación Intercultural son tres: Inicial, básica y Bachillerato (LOEI, 2011). El presente trabajo está diseñado para ser aplicado en el nivel Básico, edades comprendidas entre los 12 y los 14 años, que según la distribución curricular, corresponden al octavo, noveno y décimo año de la Educación Básica General.

La implementación de los juegos pre deportivos responden a la necesidad de fomentar la cultura física, a ello hay que agregar que la iniciación deportiva es el resultado de un trabajo curricular desde el nivel inicial, por ello a estas alturas, se considera la inclusión de los juegos predeportivos como fase introductorio a los juegos de competición en donde los niños y jóvenes poseen una base sólida en cuanto al desarrollo de destrezas psicomotrices.

Juegos pre deportivos aplicados al Baloncesto

El baloncesto es un deporte de conjunto y de contacto, a pesar de no ser practicado masivamente en el Ecuador como el fútbol o el voleibol, es necesaria su inclusión dentro de la planificación curricular por las características técnicas que posee. Lindberg (como se citó en Bretón, S.; Castro, M. 2017) opina que el baloncesto es un deporte que desarrolla competencias y habilidades físicas y de la personalidad que se necesitan aplicar en su práctica. Por esto se considera al baloncesto como un deporte adecuado para los jóvenes estudiantes Y se pueden incluir en la guía Básica de juegos son los siguientes:

Técnica individual y colectiva.- en los juegos de técnicas individuales o colectivas, se pretende que el practicante domine las diferentes posturas, ubicaciones dentro de la cancha, y la forma en que debe desplazarse y esquivar a los jugadores contrarios.

Driblin (amagues).- juegos aplicados para el desarrollo de habilidades corporales relacionadas con los cambios de velocidad, coordinación y dominio del balón, técnicas de pase.

Juego de obstáculos.- se juega de manera individual, se utilizará la propia cancha de baloncesto, se ubicaran diez conos en dos filas y separados un metro entre cada cono. El objetivo es que cada jugador pase entre cada cono en zigzag lo más rápido posible, el primero el ir y volver gana.

Juego de obstáculos con dominio de balón.- utilizando el mismo sistema anterior, ahora cada jugador realizará el mismo recorrido con un balón rebotando, el primero en terminar gana.

Pase de recepción.- juegos aplicados para el perfeccionamiento de los pases cortos, pases largos, con una mano, a dos manos, defensivos y ofensivos.

Juego de pases laterales.- en este juego dos jugadores se ubican uno frente a otro a dos metros de distancia con un balón en las manos. El objetivo del juego es desplazarse lateralmente y pasando el balón lo más rápido posible sin dejarlo caer, gana el equipo que no deje caer el balón y termine lo rápido.

Juego de pases a espaldas.- el juego consiste en ubicar a cuatro jugadores de espaldas con tres balones. El objetivo del juego consiste en que el balón circule entre ellos sin dejar caer el balón. Gana el equipo que no tenga caídas de balón.

Puntería.- juegos aplicados para mejorar la técnica de tiros a la canasta, cortos y largos, con una mano, a dos manos, con movimientos rápidos o lentos, laterales o frontales, con marca de adversario o sin ella.

Tiros a la canasta de espaldas.- un jugador se ubicará de espaldas al tablero a una distancia de cinco metros y otro compañero ubicado frente a él. El objetivo del juego es que el jugador que esta de espaldas al tablero reciba el balón de su compañero mediante un pase corto y se dé la vuelta para encestar en la canasta.

Tiros a la canasta con una mano.- el juego consiste en dos equipos ubicados a cada lado del tablero; el objetivo del juego es que cada jugador deberá lanzar a la canasta con una sola mano desde cinco metros de distancia.

Técnica individual defensiva- ofensiva.- juegos diseñados para el desarrollo de técnicas de bloqueo, protección y dominio del balón.

Juego del huérfano.- se forma un círculo de jugadores de unos cinco metros de diámetro en el centro de la cancha, un jugador estará al centro y un balón se pasara entre los jugadores que formen el círculo, solo se permite un pase. El objetivo del juego es que el jugador que está en el medio trate de quitar el balón a alguno de los que forman el círculo.

Juego del punto ciego.- el juego consiste en dos equipos de cinco jugadores que se ubican en cada lado de la cancha, un balón se pasará entre ellos como si fuera un partido real, la variante es que el balón no se lanzará al tablero, sino que el balón debe llegar al extremo de la cancha contraria.

La malla puede incluir variantes de cada uno de estos juegos, la presentación solo responde a los más comunes y usados en los entrenamientos de basquetbol; se ha realizado un cuadro con las características de cada juego, su forma de aplicación, el método, tiempo de ejecución, entre otros parámetros(ver cuadro uno).

Juegos pre deportivos aplicados al Voleibol

Este deporte se juega con cinco jugadores dispuestos en una cancha de 18 metros de largo por 9 metros de ancho y separados en el centro por una valla que puede variar en cuanto a la altura. El objetivo del deporte de voleibol es la de pasar el balón por encima de la red al campo contrario; existen algunas variantes en cuanto al número de jugadores o reglas acerca de las consideraciones de falta. Entre los juegos introductorios o pre deportivos aplicados al voleibol podemos citar los siguientes:

Juegos de bloqueo.- en estos juegos se pueden ubicar juegos que tienen por finalidad desarrollar técnicas de bloqueo en la red para evitar que el equipo contrario logre pasar el balón.

Juegos de saltos.-el juego consiste en ubicar un balón a cierta altura en el centro de la cancha, dos equipos de forman a cada lado y el objetivo es tocar el balón con las manos para lograr un salto más alto.

Juego de pase y recepción.- El voleibol es un deporte rápido, por ello la técnica al recibir el balón es una habilidad que debe desarrollarse en los jóvenes deportistas, además de ello la recepción correcta del balón permitirá al jugador poder defender y atacar correctamente.

Juego del quemado.- el juego consiste en formar un círculo con seis o siete jugadores, se ubican en el centro de la cancha y entre todos deben de tocar el balón a un solo toque sin dejarlo caer, el jugador que no deje caer el balón gana.

Juegos de velocidad.- la velocidad es un factor muy importante en el voleibol, por ello el jugador a más de poseer cualidades físicas como una buena talla, deberá ser rápido y de reacción rápida.

Juego de movimientos laterales.- el juego consiste en dos equipos formados a cada lado de la cancha, se jugará con cinco balones, el objetivo es que ningún balón caiga al suelo y se juegue simultáneamente con los cinco.

El deporte de voleibol tiene algunas variantes, entre estas variantes está el denominado ecuavoley, deporte ecuatoriano que se juega solo con tres jugadores y que tiene una mayoritaria aceptación entre la población ecuatoriana. La guía de juegos se puede aplicar al ecuavoley o al Voleibol olímpico que se realiza con seis jugadores, los juegos pre deportivos son muy variados, solo hemos realizado una pequeña muestra de ellos (ver cuadro dos).

Guía de Juegos predeportivos aplicados al Fútbol

El fútbol es uno de los deportes mayormente practicados por personas de todas las edades, existen variantes en cuanto a la forma de desarrollarlos como el fútbol sala, fútbol playero, fútbol ocho, o mini fútbol. El fútbol no solo refuerza los procesos cognitivos del estudiante, además fortalece las competencias de estrategias y tácticas, estimulando el pensamiento crítico (Corcho, Gonzales, & Arrojo, 2016), la integración del fútbol en la planificación curricular le permite al docente una práctica deportiva completa. Entre los juegos que podemos incluir en la planificación son los siguientes.

Juego de dominio de balón.- Estos juegos se los practica en forma vertical u horizontal, son los primeros que los estudiantes practican porque es la base fundamental para el desarrollo de la coordinación tanto, equilibrio, velocidad, desplazamiento, resistencia, que brindar diversión y entretenimiento.

Juego de carrera continua.- Los jugadores conducen los balones por la cancha, tomando como referencia las líneas del área grande, pequeña la del centro del campo y las líneas del fondo.

Juego de carrera con pases.- el juego consiste en tocar el balón con ambos pies e ir desde el centro de la cancha hacia el área grande. El objetivo del juego es que los estudiantes dominen el balón con sus pies y al mismo tiempo avancen de manera rápida sin perder contacto con el balón.

Juego de balón con la cabeza.- el juego consiste en dominar el balón con golpes suaves de la cabeza, el juego es individual, el objetivo es no dejar caer el balón , gana el jugador que más tiempo conserva el dominio del balón, como variantes se puede hacer en parejas o entre tres formando un triángulo.

Juego de voleibol en pie.- el juego consiste en crear una cancha de dimensiones reducidas a manera de voleibol, un jugador de ubica en cada lado de la cancha, el objetivo del juego es pasar el balón por encima de la red con el pie hasta un máximo de tres toques, gana el que haga más puntos.

Juegos de velocidad y reacción.- los juegos de velocidad aplicados al futbol son necesarios en un deporte en donde se requiere un alto porcentaje de condición física en velocidad. Los deportistas que practican el futbol deben realizar juegos o ejercicios para desarrollar masa muscular en los miembros inferiores.

Juego de carreras cortas.- el juego consiste en ubicar a los jugadores en fila, frente a ellos se ubica a cada cinco metros una línea hasta llegar a los 20 metros, el juego consiste en llegar hasta cada línea y tocarla con la mano y regresar hasta el inicio, así hasta llegar a la última línea.

Juego de carrera con balón.- el juego consiste en que el jugador corra a lo largo de la cancha tramos de diez metros hasta completar los 40 metros, el primer tramo lo hace sin balón, el segundo con un balón en sus pies, el tercero sin balón, y el cuarto tramo con el balón dominado con golpes de cabeza, el primero que llegue al final gana.

Juego de velocidad con remate.- el juego consiste en ubicar a los estudiantes en fila, cada uno de ellos avanzan lo más rápido hasta un punto ubicado en la cancha a 20 metros otro compañero pateara un balón que debe de recibirlo en el lugar señalado, el objetivo de juego consiste en que el jugador al llegar al punto donde recibirá el balón lo haga lo más rápido posible y patear el balón al arco.

Juego de técnicas y regates.- los juegos de técnicas y regates son juegos introductorios al deporte, tienen como finalidad perfeccionar las técnicas de remate, de finta, de amagues en defensa y en ataque, con balón y sin balón, forma de desplazamientos entre otros

fundamentos deportivos aplicados al fútbol, entre estos juegos podemos señalar los siguientes.

Juego de zigzag.- el juego consiste en ubicar una columna de conos a una distancia de un metro de distancia cada uno, cada jugador deberá pasar por los conos de manera aleatoria en zigzag, al llegar al final deberá realizar un remate al arco.

Juego de pases combinados.- el juego consiste en ubicar a los jugadores en fila, de a uno avanzará a diez metros en donde estará un balón que deberán golpear con el pie hacia otro compañero ubicado a una distancia de ellos, luego seguirá avanzando diez metros más y volverá a tocar el balón.

Dentro del desarrollo de la clase, se pueden hacer las variantes que el docente crea necesario. Los juegos pueden variar dependiendo de la clase, de los estudiantes y del nivel de desarrollo de habilidades deportivas y cognoscitivas. Los juegos diseñados y aplicados en este apartado son solo referenciales se han incluido un cuadro que le permita ver las técnicas utilizadas, el método y otros datos importantes (ver cuadro tres).

CONCLUSIONES

Culminado el trabajo bibliográfico, de análisis de los conceptos básicos sobre el juego, deporte y su aplicación en el campo educativo, se elaboró una guía que tiene como fin la inclusión correcta de los juegos pre deportivos en la malla curricular de la cultura física, se puede llegar a las siguientes conclusiones:

El juego es un elemento importante dentro del desarrollo de competencias cognitivas en los niños y jóvenes, por ello la aplicación del deporte responde al nuevo paradigma educativo implantado en el Ecuador, que tiene como finalidad la formación integral de los niños y jóvenes a través de la práctica deportiva recreación en el medio educativo.

Como un segundo punto a considerar es que el juego debe de responder a la formación de valores sociales, éticos y personales en los educandos, la convivencia deportiva no debe ser competitiva, sino formativa dentro del contexto cognoscitivo que pretende la implementación deportiva lúdica, recreacional, social y educativa.

Por último el diseño de la guía de juegos pre deportivos tiene como finalidad el desarrollo de las competencias inherentes a la práctica de cada deporte, sean estos de competición o recreacionales, por ello el diseño debe responder de forma específica a cada uno de los deportes seleccionados para su implementación curricular y que tendrá como finalidad jóvenes con destrezas y técnicas apropiadas a cada deporte.

El docente de cultura física, puede realizar variantes en cada uno de ellos, pues los juegos son varios y diversos en cuanto a la técnica aplicada, el nivel de desarrollo y habilidades, y el método a aplicarse. Por ello es importante que se haga una evaluación previa por parte del encargado del área de cultura física que determinara los juegos idóneos.

BIBLIOGRAFÍA

- Arribas, Saies, Bustillo, & Izascun. (2017). Aprendizaje Educativo, Inteligencia Emocional y Scratch. Posible Transferencia a la Educación Física escolar. *DIDACTICAE*, 59-70.
- Barbeira, Navarro, & Rodriguez. (2017). HÁBITOS DEPORTIVOS Y DE ACTIVIDAD FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN FUNCIÓN DE LA EDAD Y EL GÉNERO. ORIENTACIONES DESDE DEL ÁREA DE DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN. *EMÁSF, Revista Digital de educación Física.*, 94-111.
- Bretón, S., & Castro, M. (2017). Adolescencia y Baloncesto. *Journal of Sport and Health Research.*, 97-108.c
- Constitución. (20 de octubre de 2008). Quito, Pichincha, Ecuador: Lexis.
- Corcho, Gonzales, & Arrojo. (2016). Optimizacion del Pensamiento Táctico a Partir de Juegos Simplificados de Futbol. *SPORT TK. Revistas Euroamericana de Ciencias del deporte*, 81-90.
- Curriculo de Educacion Fisica. (2016). *Curriculo de EGB Y BGU*. Quito: Ministerio de educación.
- Fierro, Haro, & Garcia. (2016). Los Deportes Alternativos en el Ámbito Educativo. *E-motion. Revista de Educación, Motricidad e Investigación.*, 40-48.
- Garcia. (1994). Origen del concepto "Deporte". *AULA*, 61-66.
- Gutierrez, Otaegi, & Arruza. (2017). Competencia motriz, percepción de competencia y práctica físico-deportiva en adolescentes. *SPORTIS*, 256-271.
- LOEI. (31 de Marzo de 2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Quito, Pichincha, Ecuador: Lexis.
- Lopez. (2010). El Juego En La Educación Infantil y Primaria. *Autodidacta*, 19.

Perez Cordero, C. (2010). LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y LOS JUGUETES PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INFANTIL. *Autodidacta*, 11.

Reloba, S., Chiroso, L., & Reigal, R. (2016). Relación entre actividad física, Procesos Cognitivos y Rendimiento Académico de Escolares: Revisión de la literatura Actual. *Medicina en el Deporte*, 166-172.

Rodriguez. (2000). *Historia del deporte*. Barcelona: INDE.

Rodriguez, & Perez. (2016). *MOLEQLA*, 8-9.

Weineck, J. (2001). *Salud, Ejercicio y Deporte*. Barcelona: Paidotribo.

ANEXOS

Cuadro N° 1

Juegos pre deportivos aplicados al Basquetbol

Sistema de juego	Nombre del juego	Método aplicado	Objetivo	Descripción	Recursos utilizados	Tiempo de ejecución	Tipo de juego
Técnica individual y colectiva	Juego de obstáculos.	directo	Desarrollar agilidad mental	Pases en zigzag lo más pronto posible	Balón, cono	5 minutos	Juego de conjunto
	Juego de obstáculos con dominio de balón.	directo	Desarrollar	Pases en zigzag lo más pronto posible	Balón, cono	5 minutos	Juego de conjunto
Pase de recepción.	Juego de pases laterales.	directo	Desarrollar visión periférica	uno frente a otro a dos metros de distancia con un balón en las manos	Balón, cono	5 minutos	Juego de conjunto
	Juego de pases a espaldas	directo	Desarrollar dominio de balón	desplazarse lateralmente y pasando el balón	Balón	5 minutos	Juego de conjunto
Puntería.	Tiros a la canasta de espaldas	directo	Desarrollar puntería de precisión	Tiros cortos y largos, con una mano, a dos manos,	Balón	5 minutos	Juego de conjunto
	Tiros a la canasta con una mano	directo	Desarrollar Posición correcta del cuerpo	con movimientos rápidos o lentos, laterales-frontales	Balón	5 minutos	Juego de conjunto
Técnica individual defensiva-ofensiva	Juego del huérfano.	directo	Desarrollar la táctica y estrategias	se forma en círculo unos cinco metros de diámetro en el centro de la cancha	Balón	5 minutos	Juego de conjunto
	Juego del punto ciego	directo	Desarrolla mayor rapidez	Se forman dos equipos de cinco jugadores en cada lado de la cancha, un balón se pasará entre ellos como si fuera un partido real	Balón	5 minutos	Juego de conjunto

Cuadro N° 2

Juegos pre deportivos aplicados al voleibol

Sistema de juego	Nombre del juego	Método aplicado	Objetivo	Descripción	Recursos utilizados	Tiempo de ejecución	Tipo de juego
Técnica individual del bloqueo	Juegos de bloqueo	directo	lograr un salto más alto	consiste en ubicar un balón a cierta altura en el centro de la cancha, dos equipos de forman a cada lado	Balón, cancha	5 minutos	Juego de conjunto
	Juego de pase y recepción	directo	Desarrollar habilidad para defender y a tacar correctamente la jugada	es un deporte que se juega muy rápido, por ello la técnica al receptor el balón es una habilidad que debe desarrollarse en los jóvenes deportistas,	Balón cancha	5 minutos	Juego de conjunto
Técnica Colectiva del pase y recepción	Juego del quemado	directo	Desarrollar la velocidad y la reacción	consiste en formar un círculo con seis o siete jugadores, se ubican en el centro de la cancha	6- 7 Balones	5 minutos	Juego de conjunto
	Juego de velocidad	directo	Mejorar la reacción rápida	el jugador a más de poseer cualidades físicas como una buena talla	Balón	5 minutos	Juego de conjunto
Técnica de Juegos de velocidad	Juego de movimientos laterales	directo	Incrementar el manejo del balón no debe caer al suelo.	Se juega con cinco balones, el objetivo es que ningún balón caiga al suelo y se juegue simultáneamente con los cinco, el equipo que deja caer más el balón pierde.	Balón	5 minutos	Juego de conjunto

Cuadro N° 3

Juegos pre deportivos aplicados al futbol

			remate con seguridad	ellos avanzaran lo más rápido hasta un punto ubicado en la cancha a 20 metros otro compañero pateara un balón que debe de recibirlo en el lugar señalado.			
Juego de técnicas y regates	Juego de zigzag	directo	Fortalecer la técnica de posicionamiento dentro de la cancha.	el juego consiste en ubicar una fila de conos a una distancia de un metro de distancia cada uno, cada jugador deberá pasar por los conos de manera aleatoria en zigzag, al llegar al final deberá realizar un remate al arco	Balón	5 minutos	Juego conjunto de
	Juego de pases combinados	directo	Mejorar el juego defensivo y ofensivo	consiste en ubicar a los jugadores en una hilera, de a uno avanzaran a diez metros en donde estará un balón que deberán golpear con el pie hacia otro compañero ubicado a una distancia de ellos, luego seguirá avanzando diez metros más y volverá a tocar el balón con un pase corto a otro compañero y finalmente patear al arco.	balón	5 minutos	

Sistema de juego	Nombre del juego	Método aplicado	Objetivo	Descripción	Recursos utilizados	Tiempo de ejecución	Tipo de juego
Juego de dominio de balón	Juego de carrera con pases.	directo	Mejorar el dominio de balón con sus pies	El juego consiste en tocar el balón con ambos pies e ir desde el centro de la cancha hacia el área grande.	Balón, cancha	5 minutos	Juego de conjunto
	Juego de balón con la cabeza	directo	Fortalecer el manejo del balón con la cabeza	el juego consiste en dominar el balón con golpes suaves de la cabeza, el juego es individual,	Balón cancha	5 minutos	Juego de conjunto
	Juego de voleibol en pie	directo	Mejorar la técnica de dominio del balón	consiste en crear una cancha de dimensiones reducidas, el balón pasa por encima de la red con el pie hasta un máximo de tres toques, gana el que haga más puntos	Balón, red, cancha	5 minutos	
Juegos de velocidad y reacción	Juego de carreras cortas	directo	Aumentar la velocidad de los jugadores	El juego consiste en ubicar a los jugadores en fila, frente a ellos se ubica a cada cinco metros una línea hasta llegar a los 20 metros, el juego consiste en llegar hasta cada línea y tocarla con la mano y regresar hasta el inicio,	Balón, conos, cancha	5 minutos	Juego de conjunto
	Juego de carrera con balón	directo	Fortalecer la velocidad de reacción del jugador	consiste en que el jugador corra a lo largo de la cancha tramos de diez metros hasta completar los 40 metros, el primer tramo lo hace sin balón, y así sucesivamente	Balón	5 minutos	Juego de conjunto
	Juego de velocidad con remate	directo	Mejorar la velocidad de	el juego consiste en ubicar a los estudiantes en fila, cada uno de	balón	5 minutos	