



Trabajo de Diploma para optar por el título de Licenciado en Cultura Física

Juegos integradores: realidad entre Educación Física-
currículo en 8vo grado

Autor: Marcos Antonio Linares Figueras

Santiago de Cuba

2022



Trabajo de Diploma para optar por el título de Licenciado en Cultura Física

Juegos integradores: realidad entre Educación Física-
currículo en 8vo grado

Autor: Marcos Antonio Linares Figueras

Tutora: M. Sc. Rosa María Díaz Maceira, Profesora Auxiliar

Santiago de Cuba

2022

Agradecimientos

- Agradezco profundamente el poder realizar este trabajo de culminación de estudio a mi tutora M. Sc. Rosa María Díaz Maceira por guiarme en la investigación y aportar su sapiencia en función de la Educación Física.

- A todos los profesores que me nutrieron de conocimientos en las diferentes asignaturas recibidas en el transcurso de mi carrera.

Índice	página
Introducción	1
Capítulo 1 Fundamentación Teórica	
Proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Física.....	8
Conceptualización de la integración de contenido.....	12
El juego como medio para la integración de contenidos desde la Educación Física	16
Capítulo 2 Diseño metodológico	21
Población y muestra	21
Métodos de investigación	22
Análisis del Programa de Educación Física de 8vo grado de la enseñanza Secundaria Básica.....	24
Análisis de las encuestas realizadas a los profesores de las asignaturas del currículo de 8vo grado de la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”	25
Análisis de la encuesta aplicada a los profesores de Educación Física de 8vo grado de la enseñanza Secundaria Básica del Consejo Popular “Los Maceos”--	31
Juegos para la integración del contenido de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo	34
Resultados de la encuesta aplicada a los especialistas de Educación Física	46
Conclusiones	
Recomendaciones	
Bibliografía	
Anexos	

Resumen

Este trabajo muestra un tema de gran relevancia ya que parte de considerar las insuficiencias en la elaboración de acciones integradoras que limitan la relación de la asignatura de Educación Física con las del currículo, se proponen ocho (8) juegos integradores para el 8vo grado de la enseñanza Secundaria Básica. Los mismos contienen variedad de preguntas de las asignaturas donde mayores dificultades presentaron los estudiantes dentro del currículo, vinculado a la Educación Física, su importancia radica en la contribución al desarrollo de la integración de contenidos desde la asignatura Educación Física con el currículo en 8vo grado, por lo que se trazó como objetivo la elaboración de juegos que posibiliten la integración con las asignaturas del currículo desde el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física. Se utilizaron métodos teóricos como el análisis y síntesis, inducción deducción, revisión documental, sistémico estructural funcional, métodos empíricos como la observación, la técnica de encuesta y método estadístico matemático mediante el análisis porcentual. Asimismo, estos juegos constituyen una guía metodológica y orientadora en manos de los profesores de la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández” para lograr el desarrollo integral del individuo, como uno de los objetivos fundamentales de la Educación Física.

Summary

This work shows a topic of great relevance since it starts from considering the insufficiencies in the elaboration of integrative actions that limit the relationship of the Physical Education subject with those of the curriculum, eight (8) integrative games are proposed for the 8th grade of the Basic Secondary education. They contain a variety of questions of the subjects where the students presented the greatest difficulties within the curriculum, linked to Physical Education, their importance lies in the contribution to the development of the integration of contents from the Physical Education subject with the curriculum in 8th grade, For this reason, the elaboration of games that allow the integration with the subjects of the curriculum from the teaching-learning process in the Physical Education class was outlined as an objective. Theoretical methods such as analysis and synthesis, induction, deduction, documentary review, structural-functional systemic, empirical methods such as observation, the survey technique and the mathematical statistical method through percentage analysis were used. Likewise, these games constitute a methodological and guiding guide in the hands of the teachers of the High School "Roberto Rodríguez Fernández" to achieve the integral development of the individual, as one of the fundamental objectives of Physical Education.

Introducción

La educación es un proceso que ha acompañado a la humanidad en el transcurso de toda su historia y que ha permitido la transmisión de todo el acervo de una u otra generación. Es precisamente en el proceso de la educación donde la generación que antecede le trasmite su experiencia, sus conocimientos y destrezas a las generaciones que precede.

En la sociedad socialista lo más importante es el hombre y, por lo tanto, los esfuerzos encaminados a la conservación de la salud y el desarrollo multilateral constituyen premisas fundamentales.

En toda sociedad contemporánea, los diferentes Sistemas Educativos como ejes fundamentales en el que descansan los programas denominados “reforma, modernización o cambio educativo”, como resultado del análisis de las políticas de cada país, pretenden que la educación se base en el progreso científico y tecnológico, que luche contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios, donde la formación integral de sus estudiantes supere por mucho el actual fracaso escolar, buscando que los resultados se manifiesten en una educación de calidad.

Desde los primeros años del triunfo de la Revolución en Cuba, se han producido innumerables cambios desde el punto de vista social con el objetivo de elevar el nivel cultural del pueblo y contribuir a la formación y transformación del hombre nuevo, siendo la Educación uno de los sectores más priorizados y en el que se ha invertido gran cantidad de recursos por parte de la dirección del país.

Los cambios producidos en el Sistema Nacional de Educación están dirigidos a lograr una formación multilateral y armónica de los niños y jóvenes, conjugando de manera integral el desarrollo intelectual, político-ideológico, físico, politécnico-laboral, moral, estético y patriótico militar, que constituye un salto cualitativo dentro

del sistema, por tanto, en la concepción general en los componentes principales de la formación de la personalidad está implícita la Educación Física.

La educación en el país tiene como fin la formación integral de la personalidad del hombre de acuerdo con los principios de la sociedad socialista basado en la concepción científica del mundo, en el desarrollo pleno de las capacidades intelectuales, físicas y espirituales, en la formación de elevados sentimientos y grupos estéticos, en una firme convicción ideológica y moral, todo lo cual se traduce en la formación de sólidos y correctos hábitos de convivencias sociales.

La Educación Física coadyuva al desarrollo y perfeccionamiento multilateral del individuo, responde a las necesidades de formar en su propio beneficio y en el de la sociedad individual individuos sanos, fuertes, resistentes físicos y espiritualmente.

De modo especial los cambios que se suceden hoy en la Educación Secundaria Básica, apuntan hacia la integración de contenidos, a partir del diseño y desarrollo de un nuevo modelo educativo que tenga como fin el desarrollo multilateral.

Con las transformaciones en la educación Secundaria Básica y por consiguiente su sistema de evaluación la Educación Física como asignatura dentro del programa tiene que tener su perfeccionamiento y aportar a la formación integral del estudiante por lo que se introducen cambios en su estructura evaluativa, y el aspecto que nos ocupa es la evaluación integradora. Esto hace que el profesor tenga que buscar una serie de alternativas y estrategias para la preparación de los alumnos.

Se hace necesario que el docente cuente con una concepción de enseñanza que posibilite la participación del estudiante como sujeto activo en la construcción de sus conocimientos y evaluación, así como en la de sus compañeros. La búsqueda de concepciones, alternativas y vías, para el desarrollo de los conocimientos, las

capacidades físicas, habilidades motrices y cualidades de la personalidad de los estudiantes, y por supuesto, las formas de llevar a cabo la evaluación del proceso docente educativo y sus resultados representa una constante motivación y una de las principales tareas de los profesionales de la especialidad.

La existencia del profesor de Educación Física constituye una potencialidad para llevar a vías de hechos la integración de los contenidos con las asignaturas del currículo. Sin embargo, aún cuando la orientación del actual modelo de Secundaria Básica, es hacia esta, es un hecho que la forma en que está estructurado el currículo constituye una problemática que ha obstaculizado su corrección en la práctica.

En este sentido la tarea ha venido a considerarse el núcleo central de las soluciones a esta situación. Desde esta perspectiva la tarea como medio a dirigir y propiciar el aprendizaje de los estudiantes, sus valores, sentimientos, actividades y compromisos individuales y sociales exigen una concepción integradora.

La tarea integradora ha sido abordada en investigaciones planteándose que deviene en un recurso didáctico idóneo para superar la visión fragmentada de los saberes. Sin embargo, estos trabajos, aluden a una concepción que sirva de fundamento al como orientar y guiar su diseño en todo el proceso de enseñanza, aprendizaje escolarizado.

En este trabajo se reflexionará en el nivel Medio Básico que en el cual se deben aprovechar todas las experiencias y nivel de desarrollo alcanzados en grados anteriores para obtener mayores logros y crear las bases de ulterior desarrollo, además, la llegada del siglo XXI ha trazado para la Educación de Secundaria Básica nuevas pautas y prioridades, con la aspiración de convertir a Cuba en un país más culto a partir de elevar la calidad de la educación, logrando la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza–aprendizaje mediante la aplicación de algunos métodos, constituye en los momentos actuales

la primera prioridad de muchos de los profesionales de la Educación Física a nivel mundial.

En el 8vo grado de la enseñanza Secundaria Básica se utilizan escasos juegos que propicien el vínculo entre la Educación Física y las restantes asignaturas que conforman el currículo de esta enseñanza, por lo que esto repercute en la formación docente del estudiante de este grado, además esta asignatura debe lograr vincularse de alguna forma al trabajo desplegado por las demás asignaturas teóricas del grado, y que proyecten una relación intermateria a favor del mismo, lo que se realiza a través de juegos particularmente.

Como consecuencia de esta situación su uso en la práctica de los profesores de Educación Física es limitado. Asimismo, viene siendo común que el propio término de integración no se comprende por aquellos que lo van a implementar, trayendo como consecuencia una desfiguración de su objetivo lo cual en la generalidad de los casos tienen profundas implicaciones éticas en el marco de los sujetos que participan en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

De modo particular esta situación también se percibe en la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”. Lo anterior se pudo constatar mediante indagaciones empíricas a partir de la aplicación de métodos y técnicas de este nivel, así como de la práctica pedagógica las cuales arrojaron que:

- Existe una inadecuada orientación de integración mediante tareas durante la realización de juegos, no siempre resultan motivadoras.
- Tiende a verse como un componente de la clase muy ligero en algún momento del proceso de enseñanza aprendizaje.
- No se integra el contenido de Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo, que propicie una formación integral en los estudiantes.

- Se presentan como temas aislados, alejándose de lo que debe ser la integración, en lo referido a una situación problemática que limita la independencia y creatividad de los estudiantes en la busca de soluciones.

Considerando los elementos anteriores como la **situación problémica**.

En el marco de las consideraciones anteriores se cree oportuno plantear como **problema científico** de esta investigación: ¿Cómo favorecer la integración del contenido de Educación Física con las asignaturas del currículo de la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”?

Teniendo como **objeto de investigación** el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Física.

Como solución al problema científico planteado se propone como **objetivo** la elaboración de juegos que posibiliten la integración de contenidos con las asignaturas del currículo desde el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física.

Asumiendo como **campo de acción** la integración de contenidos mediante juegos.

De ahí la importancia de esta investigación que propone un grupo de juegos con carácter integrador en correspondencia con conocimientos de las asignaturas teóricas que se imparten en el programa de 8vo grado, los que están vinculados a los contenidos de las unidades que se trabajan en la Educación Física que son: Condición Física, Atletismo, Baloncesto y Voleibol. Los juegos que se muestran en esta investigación fueron elaborados teniendo en cuenta la metodología de la enseñanza de los diferentes deportes, contribuyendo al aprendizaje y ejercitación de habilidades cognitivas y habilidades motrices deportivas.

Para orientar la solución del problema científico y el cumplimiento del objetivo se requirió dar respuestas al siguiente sistema de **preguntas científicas**:

1. ¿Qué fundamentos teóricos sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Física, la integración de contenidos y los juegos?
2. ¿Cuál es el estado actual la integración del contenido de Educación Física con las asignaturas del currículo, de la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”?
3. ¿Qué juegos contribuirán a la integración de los contenidos de Educación Física con las asignaturas del currículo de la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”?
4. ¿Cuál es el criterio de los especialistas acerca la integración del contenido de Educación Física con las asignaturas del currículo, a través de juegos, en la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”?

Para estudiar profundamente las interrogantes anteriores y encontrar las respuestas adecuadas a esta investigación se resuelve hacerlo mediante las siguientes **tareas científicas**:

1. Valorar los fundamentos teóricos sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Física, la integración de contenidos y los juegos.
2. Diagnosticar el estado actual la integración del contenido de Educación Física con las asignaturas del currículo, de la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”.
3. Elaborar juegos que contribuyan a la integración de los contenidos de Educación Física con las asignaturas del currículo de la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”.
4. Valorar la factibilidad de la integración del contenido de Educación Física con las asignaturas del currículo, a través de juegos, en la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”.

El informe incluye la introducción, un resumen, dos capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografías y anexos.

En el Capítulo I se exponen los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Física, la integración de contenidos y los juegos.

El Capítulo II dedica su espacio al diagnóstico del estado actual la integración del contenido de Educación Física con las asignaturas del currículo, de la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”, así los juegos integradores y las valoraciones de la factibilidad de los mismos.

Capítulo I

Referentes teóricos

En este capítulo se abordan aquellos elementos o aspectos más distintivos que tienen relación directa con el objeto de estudio de la investigación, con un consecuente posicionamiento del autor de los sustentos teóricos que se manejan.

Proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Física

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Física se lleva a cabo a través de numerosas y variadas actividades, que se desarrollan en la escuela como respaldo, consolidación y ampliación de la instrucción y del trabajo educativo. Esta unidad en la planificación coordinada interrelacionada e integral de la educación, desarrollada con un carácter sistémico, constituye uno de los aportes contemporáneos de la pedagogía.

Vigotsky, L. (1981) en sus estudios planteaba que “El aprendizaje es una actividad social, y no solo un proceso de realización individual... una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante la cual el niño asimila los modos sociales de actividad y de interacción, bajo condiciones de orientación e interacción social.”

Por lo que el aprendizaje es un proceso complejo, diversificado, altamente condicionado por las características del sujeto, las situaciones y contextos socioculturales en que se aprende, los contenidos de enseñanza, los recursos con que cuenta para ello, el nivel de intencionalidad, la organización, entre otras condiciones educativas.

Coll, C. (1986) define que “... enseñar es, en primer lugar, saber cómo aprenden mis alumnos y, en segundo lugar, buscar los métodos, procedimientos y medios para que aprendan mejor...”

En el ámbito escolar se han instrumentado numerosas actividades de la Educación Física, el Deporte y la Recreación que se realizan dentro y fuera de la escuela, éstas contribuyen poderosamente al desarrollo integral de los educandos.

No obstante, estas múltiples actividades no pueden verse como la suma de elementos aislados, sino como un sistema de influencias que se caracterizan por su integralidad, por la interacción de sus elementos, así como por los vínculos y relaciones que condicionan su estructura, en todas ellas aparece el juego ya sea como método, o como medio a trabajar para el logro de los objetivos propuestos.

Para Silvestre, y Zilberstein, (2002) el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador "... constituye la vía mediatizadora esencial para la apropiación de conocimientos, habilidades, normas de relación emocional, de comportamiento y valores legados por la humanidad, que se expresan en el contenido de enseñanza, en estrecho vínculo con el resto de las actividades docentes y extradocentes que realizan los estudiantes".

En esta investigación se asume este criterio porque es un sistema integrado, en el cual su núcleo central lo constituye el papel protagónico del escolar y de la organización y dirección pedagógica del docente, donde se revelan las relaciones internas, múltiples y estables del proceso.

Si bien estos aspectos han sido tratados en diferentes investigaciones, se es del criterio que, en el actual proceso del tercer perfeccionamiento de los planes y programas de estudio en las diferentes enseñanzas, se requiere revelar aún más el carácter sistémico del proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador, donde se ponen de manifiesto su carácter procesal, bilateral, activo y dialéctico.

La Educación Física ha sido siempre un pilar importante para la formación integral del individuo ya que se constituye como un proceso complejo de rico contenido, con una acción multilateral variada y muy provechosa ya que mediante

movimientos voluntarios y precisos se resuelven variadas tareas de la Cultura Física.

La clase está considerada como la forma más adecuada para el logro de los objetivos educativos, porque en ella están dadas las condiciones necesarias para moldear, en un proceso único, la instrucción y la educación. La posición dominante de la clase está determinada por varios factores, entre ellos podemos señalar:

- El carácter obligatorio dentro del currículo escolar
- Se rige por una programación para los distintos grados, niveles y tipos de educación
- Contribuye a la relación inter materia y en unión con las formas extra-docentes y extraescolares a la formación de los escolares integralmente

Por todo lo antes expuesto se considera la Educación Física y, dentro de ella los juegos, como uno de los elementos que más posibilita el desarrollo integral del escolar en cuanto a las habilidades motrices básicas, las capacidades físicas, así como la personalidad integral del individuo que se necesita actualmente, capaz de resolver problemas sencillos que se le presenten teniendo como base las experiencias desde el punto de vista cognitivo, motor y social.

Buscando la integridad de la Educación Física se deben vincular las actividades físico motrices a determinados conocimientos teóricos indispensables para la formación activa de los alumnos en la misma, esta necesaria relación quedó evidenciada por López, A. (1993) en su tesis de doctoral, donde además de definirse y clasificarse los conocimientos teóricos que pueden introducirse dentro de la Educación Física escolar se destacan los conocimientos teóricos de otras materias, delimitándose los factores que han incidido en el poco avance logrado en cuanto a la inclusión de los conocimientos teóricos como parte del contenido de la Educación Física escolar y por ende en la relación inter materia.

Es indudable que la integración en el contexto de la escuela advierte un enfoque ideológico que busca romper con las barreras de la especialización para convertirse en un estilo de trabajo usual con resultados de excelencia. Desde esta perspectiva, el modelo diseñado para la educación Secundaria Básica le plantea a la comunidad educativa nuevos retos que pasan por considerar la integración como elemento esencial de las transformaciones; en tanto, contribuye a cumplimentar el fin de esta educación.

Álvarez, M. (2004) plantea que... “en la medida en que se trata de revelar la significación social de los contenidos y la relación existente entre los sistemas de conocimientos y habilidades de unas y otras; aún se confrontan dificultades para lograr una verdadera integración en el proceso de enseñanza – aprendizaje de estas con la Educación Física”.

La Educación Física escolar no se preocupa solamente por el desarrollo del músculo, sino que al mismo tiempo ha de perseguir el desarrollo intelectual y el mejoramiento social, ella constituye un medio idóneo donde el niño puede iniciar sus deberes sociales sin considerar los mismos como obligaciones carentes de sentido; con el desarrollo de actividades que impliquen un trabajo colectivo, se incita a poner en práctica los ideales de ayuda mutua, de cooperación y se forman en ellos valores como el humanismo, el colectivismo, los que posibilitan a los niños una mejor relación con sus semejantes.

Ganan confianza, adquieren responsabilidad habituándose a la disciplina y a la necesidad de ella, a la armonía de los movimientos, a la utilización de implementos necesarios para el desarrollo pedagógico de una clase en la cual todo detalle es importante, desde la alimentación y las condiciones físicas del alumno hasta las condiciones morales, desde el vestuario hasta el desarrollo de una clase vinculada a determinados conocimientos teóricos que contribuyan paulatinamente a la formación de una adecuada cultura motriz e intelectual.

Al respecto existen reflexiones precedentes de investigadores como Abad, G. y Fernández, K. (2009) que plantean que: "... para responder a las exigencias de su tiempo, la educación contemporánea debe caracterizarse, tanto en la estructuración curricular como en el desarrollo metodológico del quehacer pedagógico por la integración de los contenidos (conocimientos, habilidades, actividades y valores) de las diferentes ramas de la cultura y por experiencias que faciliten una comprensión más reflexiva y crítica de la realidad".

La tarea integradora ha sido abordada por diferentes investigadores como Arteaga, E. y col. (2007), que refiere que "... deviene en un recurso didáctico idóneo para superar la visión fragmentada de los saberes". Sin embargo, en la actualidad no todos los docentes aluden a una concepción que sirva de fundamento al como orientar y guiar su diseño en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje escolarizado.

Conceptualización de la integración de contenido

En la actualidad partiendo de las reformas educativas realizadas y en la búsqueda de un modelo integrador, se exige la ampliación de los contenidos de la Educación Física en los que se incluyen un grupo de conceptos que contribuyen al enriquecimiento cultural de los niños y jóvenes, además garantizará la formación de determinados valores y actitudes solo posibles a través de la actividad física y su vínculo estrecho con determinados contenidos teóricos.

Todo esto posibilita una mejor comprensión de los educandos, así como la aplicación de un sistema de conocimientos habilidades y hábitos dentro del proceso de enseñanza teórica y práctica, lo que garantizará la formación integral del hombre, ya que la aplicación de este sistema de conocimientos repercutirá no solo en la actividad cognoscitiva, sino también en la vida social.

Al respecto es preciso abordar en este proceso de integración de enseñanza aprendizaje que se entiende por tareas integradoras. Aquí se asume el concepto emitido por Abad, G. y Fernández, K. (2008) cuando expresan que: "... es aquella actividad estructurada por un eje integrador; intencionalmente orientada y ejecutada a partir de condiciones previas, así como, por un sistema de acciones concretas, que conducen a la formación en el estudiante de saberes integrados, que le permiten una aprehensión integral de fenómenos y procesos de la realidad, al tiempo que, un modo de actuación activo, transformador y creador en ella".

Al prefijo inter, entre las diversas connotaciones que se le atribuye, está la de darle el significado de cambio y reciprocidad, es más que un intercambio entre los contenidos de las materias o disciplinas y se torna un término complejo, comprometedor, utópico, desafiante e instigador. Sin embargo, lo cierto es que se ha convertido en una necesidad social en nuestro contexto histórico concreto, para enfrentar los retos se están dando en las diferentes ciencias.

Toda vez que estas acciones, actividades, tareas por su naturaleza contribuyen de manera significativa a la formación integral de los escolares y es este precisamente el propósito primero de la integración en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Existen formas particulares de realizar la integración de los contenidos como son: relación intermateria, ejes transversales, programas directores, nodos de articulación interdisciplinarios, líneas directrices. En ocasiones se utilizan los conceptos disciplina, asignatura y materia, que se consideran sinónimos y se constituyen en la columna vertebral de los sistemas escolares.

El proceso docente educativo se caracteriza por tres componentes, académico, laboral e investigativo, en su relación dialéctica tiene lugar la enseñanza-aprendizaje donde participan profesores y escolares, en función de lograr el propósito trazado. Es de gran importancia en la educación para el logro de lo

anterior cumplir con los principios de la sistematicidad y la relación intermateria, lo que permite ver los conocimientos con un enfoque de sistema.

El profesor se convierte entonces en un organizador de la actividad intelectual del escolar, no solo ofrece información, debe enseñar a pensar, a procesar, a relacionar, enseñar a analizar, reflexionar e interpretar.

La relación intermateria constituye uno de los principios fundamentales de la pedagogía y en particular del diseño curricular, éste tiene su basamento filosófico en el principio del Marxismo Leninismo de la Interrelación o concatenación de todos los fenómenos naturales, sociales y humanos.

La relación íter materias desempeña una función esencial para que los conocimientos se interioricen y sean enriquecidos, se logra cuando el profesor hace que los alumnos retomen conocimientos anteriores, vean su nexos, relaciones y como estos pueden integrarse de manera que cada vez siguiendo esta lógica se generalicen, estos deben lograrse en los diferentes niveles de sistematicidad de la carrera iniciando por el tema, visto horizontal y vertical en el currículo y luego llegar a otros niveles, asignatura, disciplina, grado.

Abad, G. y Fernández, K. (2009) refieren que “Palmade, G. (1979) describe que disciplina es un conjunto específico de conocimientos que tiene sus características propias en el terreno de la enseñanza, de la formación, de los mecanismos, métodos y materias”. Se puede apreciar que comúnmente se asocia el término disciplina, con conocimientos, métodos, enseñanza y aprendizaje.

Aunque se reconoce que el concepto disciplina implica una organización, así como que tiene un objeto bien definido con sus métodos y procedimientos particulares o específicos, la disciplina representa diferentes dominios del conocimiento que son sistematizados de acuerdo a determinados criterios. Actualmente en el quehacer pedagógico al referirse a la disciplina, como elemento constituyente de los planes

de estudio o currículo, visto este último en su sentido estrecho, se analiza también el contenido de la disciplina, que no sólo se restringe al sistema de conocimientos, sino también al conjunto de habilidades que deben desarrollarse para la aplicación consecuente de los aspectos cognitivos y a la formación axiológica que propicia su propio contenido a los estudiantes, lo que es decir a los que aprenden.

Así pues, la interdisciplinariedad, como otra forma de práctica educativa integradora, tiene sus bases en la internacionalización y complejización de la vida social, económica, política y cultural, uno de cuyos principales motores es el desarrollo de la ciencia y de la tecnología.

Considerando clave para la comprensión de la esencia y del papel de la interdisciplinariedad en la realidad de estos días, la reflexión que hace Núñez, J. (1999) al respecto: “La interdisciplinariedad no es un objetivo abstracto sino el movimiento del conocimiento desencadenado por las necesidades de la actividad científica vinculada a la práctica social”.

Así mismo Fernández, B. (2000) considera la Interdisciplinariedad como “... el proceso significativo de enriquecimiento del currículum y de aprendizaje de sus actores que se alcanza como resultado de reconocer y desarrollar los nexos existentes entre las diferentes disciplinas de un Plan de estudio, por medio de todos los componentes de los sistemas didácticos de cada una de ellas”.

Otra de los autores consultados fueron Vera, E., Díaz, J y Díaz, R, (2020) los que plantean “... la tarea integradora trata de un conocimiento integral para desarrollar el proceso de formación humana desde la educación física”

A juicio del autor el elemento esencial de la integración está dado por los nexos o vínculos de interrelación y de cooperación entre disciplinas debido a objetivos comunes. Esa interacción hace aparecer nuevas cualidades integrativas, no inherentes a cada disciplina aislada, sino a todo el sistema que conforman y que conduce a una organización teórica más integrada de la realidad.

El juego como medio para la integración de contenidos desde la Educación Física

Muchos han sido los estudios realizados en torno al juego, sin embargo, no existe una definición precisa que pueda abarcar todo lo que representa el juego, sobre todo en la vida de los niños. El juego posee un variado complejo y rico contenido lo que imposibilita ofrecer una completa concepción de su naturaleza teniendo en cuenta la influencia que ejerce en disímiles esferas de actuación del hombre.

Debido a lo antes expuesto se entiende que es necesario detenerse en algunas definiciones del juego, reflejando los puntos de vista de varios autores, resaltando la importancia que le atribuyen al mismo mediante lo que se pretende destacar porqué se elige el juego y no otro medio para contribuir al desarrollo de capacidades físicas, perfeccionar habilidades motrices deportivas e incluir contenidos teóricos de las asignaturas en que mayores dificultades presentan los niños en el 8vo grado según manifiestan los profesores encuestados.

Existen muchos conceptos de juegos uno de los más completos es “Los juegos son de hecho un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad, y su importancia radica en el aporte que brinda en el desarrollo de capacidades y habilidades como base para la actividad deportiva. Además de su alto valor educativo, emitido Watson, H. (2008), criterio que se asume en la investigación.

Vega, R. (2020) se refiere a Huisinga, J. (1972) pensador que desarrollo y escribió una de las teorías más completas y serias acerca del juego, él señala que el juego es una: “Actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí misma y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría.

El juego tiene un matiz propio que hace que al mismo tiempo podamos sentir sensaciones diferentes tensión y alegría, algo increíble. El juego es divertido y siempre implica la participación activa del jugador, pero siempre respetando una serie de reglas que posibilitan adquisición de ciertas normas de conducta en los niños de ahí su efecto educativo, ejerciendo gran influencia en el desarrollo psíquico del niño pues coadyuva a la formación de su personalidad.

Watson, H. (2008) cita a Vid, A. (1982) así refiere sobre la significación del juego en los niños, “El juego de los niños se entiende como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad externa a ella sino por sí misma”.

El juego adquiere un valor incalculable sobre todo para los niños, pues es un encanto maravilloso que invita a todos a ejecutarlo, mediante su práctica los niños adquieren, desarrollan y perfeccionan habilidades motrices. Los juegos adornan y enriquecen la vida de los niños, con él son más felices, comprenden y se adaptan mejor a la realidad que los rodea.

Rosales; L. (2016) sobre lo que Huisinga, J. (1968) describe: ...“La característica principal del juego es que es libre, es libertad”.

Esta misma autora cita además a Orlick, T. (1990) que califica el juego como “el reino mágico de los niños” y señala “jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural activo y muy motivador para la mayor parte de los niños”

El juego puede ser utilizado como un importante punto de unión para el desarrollo de actividades motrices e intelectuales relacionadas con contenidos de asignaturas que se impartan en el en los diferentes grados, el juego implica un trabajo colectivo, y constituye un medio idóneo donde el escolar puede iniciar sus deberes sociales sin considerar los mismos como obligaciones carentes de sentido.

Adquieren responsabilidad habituándose a la disciplina y a la necesidad de ella, a la armonía de los movimientos, a la utilización de implementos necesarios para el desarrollo de una clase vinculada a determinados conocimientos teóricos, que contribuyan paulatinamente a la formación de una adecuada cultura motriz e intelectual.

En la actualidad partiendo de las reformas educativas realizadas en España y en otros países del mundo en la búsqueda de un modelo integrador se exige la ampliación de los contenidos de la Educación Física en los que se incluyen un grupo de conceptos que contribuyen al enriquecimiento cultural de los niños y jóvenes además garantizará la formación de determinados valores y actitudes solo posibles a través de la actividad física y su vínculo estrecho con determinados contenidos teóricos.

Al respecto Herranz, E. (2013) citado por Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018) para el desarrollo integral plantea que "... el juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevos conocimiento, sensaciones, sentimientos, emociones y deseos".

Todo esto posibilita una mejor comprensión de los educandos, así como la aplicación de un sistema de conocimientos habilidades y hábitos dentro del proceso de enseñanza teórica y práctica lo que garantizará la formación integral

del hombre ya que la aplicación de este sistema de conocimientos repercutirá no solo en la actividad cognoscitiva, sino también en la vida social.

Buscando la integridad de la educación física se deben vincular las actividades físico motrices a determinados conocimientos teóricos indispensables para la formación activa de los alumnos en la misma, esta necesaria relación quedó evidenciada en 1993 en la tesis de doctorado de Alejandro López Rodríguez, donde además de definirse y clasificarse los conocimientos teóricos que pueden introducirse dentro de la educación física escolar, se destacan los conocimientos teóricos de otras materias , delimitándose los factores que han incidido en el poco avance logrado en cuanto a la inclusión de los conocimientos teóricos como parte del contenido de la Educación Física escolar y por ende en la relación intermateria.

Así mismo citan a Montero, J. (2017) plantea que “... sin el juego el alumno no puede desarrollar su creatividad, imaginación, afectividad, socialización, su capacidad de crítica y comunicación, por tanto, se habla de una actividad esencial para el desarrollo integral de la persona”.

Refieren además que Iturbe, X. (2015) hace alusión en sus investigaciones a que “...el juego ofrece múltiples posibilidades para abordar los contenidos curriculares y se utiliza como estrategia motivadora para el aprendizaje de los temas de las áreas curriculares que se imparten en las aulas”, otro de los criterios que se asume en esta investigación.

El juego puede ser utilizado como un importante punto de unión para el desarrollo de actividades motrices e intelectuales relacionadas con contenidos de asignaturas que se impartan en el 8vo grado, el juego implica un trabajo colectivo, y constituye un medio idóneo donde el niño puede iniciar sus deberes sociales sin considerar los mismos como obligaciones carentes de sentido; con el

juego se incita a poner en práctica los ideales de ayuda mutua, de cooperación y se forman en ellos valores como el humanismo y el colectivismo, los que posibilitan a los alumnos una mejor relación con sus semejantes, ya que ganan confianza, adquieren responsabilidad habituándose a la disciplina y a la necesidad de ella, a la armonía de los movimientos, a la utilización de implementos necesarios para el desarrollo de una clase vinculada a determinados conocimientos teóricos que contribuyan paulatinamente a la formación de una adecuada cultura motriz e intelectual.

Capítulo II

Diagnóstico del estado actual de la integración de los contenidos en la Educación Física en 8vo grado con el resto de las asignaturas del currículo. Juegos para la integración del contenido de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo. Valoraciones de los juegos para la integración del contenido de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo.

La investigación forma parte del grupo científico “Sostenibilidad, innovación e investigación en la Educación Física y la Recreación”, en la línea de investigación “La educación física preescolar, escolar y para adultos”.

Muestra y metodología

Selección de sujetos. Muestra

Para determinar los contenidos teóricos donde más dificultades presentan los estudiantes del grado se aplicó una encuesta a 10 profesores que imparten las asignaturas teóricas en la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”, seleccionados intencionalmente porque imparten las asignaturas en el grado y era necesario para la integración de los contenidos a través de juegos en la clase de Educación Física, cinco (5) del sexo femenino y cinco (5) del sexo masculino. El 60% de estos profesores tienen 15 o más años de experiencia en educación y el 75% de estos mantienen 8 años como experiencia impartiendo el 8vo grado de la enseñanza Secundaria Básica.

Se utilizó también una segunda encuesta a 12 profesores de Educación Física, seis (6) imparten clases en la Secundaria Básica objeto de investigación y seis (6) de otras escuelas del Consejo Popular “Los Maceos”, escogidos de manera intencional, siete (7) del sexo femenino y cinco (5) del masculino, el 50% entre 31 y 40 años y el 50% restante con edades comprendidas entre 20 y 30 años. Además, el 55% poseía 10 años de experiencia y el 45% más de 10 años de trabajo como profesores de Educación Física, de ellos 55% con nivel universitario,

4 graduados de licenciatura en Cultura Física, 1 del antiguo Instituto Superior Pedagógico “Frank País” y siete (7) graduados de nivel medio. La misma se realizó con el objetivo conocer cómo contribuir a la integración de la clase de Educación Física con el resto de los contenidos del currículo.

A estos mismos profesores se les aplicó una encuesta a especialistas para validar los juegos que contribuyan a la integración del contenido de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo.

Métodos y técnicas empleados

Teóricos

Análisis-síntesis: con el objetivo de profundizar en las diferentes bibliografías y poder fundamentar teóricamente esta investigación.

Inductivo-deductivo: permitió un análisis minucioso desde las particularidades de la integración de contenidos en 8vo grado, hasta las incidencias del proceso de enseñanza aprendizaje de los juegos integradores en las clases de Educación Física.

Sistémico estructural funcional: permitió organizar los juegos que contribuyan a la integración del contenido de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo, partiendo de la estructura metodológica y la jerarquía de cada uno de ellos, su dinámica y su funcionamiento por lo que se describieron a partir de su orden de implementación, desde los más sencillos hasta los más complejos, teniendo en cuenta las habilidades motrices deportivas que se declaran en el programa de Educación Física de 8vo grado.

Revisión documental: se analizaron un conjunto de documentos importantes y representativos como parte del objeto de estudio de esta investigación ellos fueron los programas de las asignaturas: Matemática, Español e Historia de 8vo grado, lo que permitió además de las encuestas (profesores de 8vo grado de las

diferentes asignaturas y profesores de Educación Física) lograr una integración y determinar que conocimientos teóricos podían ser ejercitados mediante juegos, haciendo énfasis particular en el programa y las orientaciones metodológicas de la asignatura Educación Física en el 8vo grado de la enseñanza Secundaria Básica determinando igualmente los contenidos de las diferentes unidades a introducir en los juegos. (anexo # 1)

Métodos Empíricos

Observación: estuvo presente mediante la realización de un protocolo de observación, con el fin de comprobar si se emplean correctamente los juegos para el tratamiento a los contenidos de las asignaturas teóricas en las clases de Educación Física de 8vo grado.

Técnica

Encuesta: aplicada a los profesores de las asignaturas teóricas está conformada por cuatro (4) preguntas de las cuales dos (2) son cerradas, una (1) es abierta y la última pregunta es mixta. (anexo # 2).

En la encuesta aplicada a los profesores de Educación Física se realizaron cinco (5) preguntas de las cuales una (1) es cerrada y las cuatro (4) restantes son mixtas. (anexo # 3).

Además, se les aplicó una encuesta a especialistas a este mismo grupo de profesores para determinar el grado de factibilidad de los juegos que contribuyan a la integración del contenido de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo. (anexo # 4)

Método Estadístico Matemático

Procedimiento cálculo porcentual: permite procesar y analizar en cálculos porcentuales los resultados que se obtuvieron en la muestra.

Análisis de los Resultados

Análisis del Programa de Educación Física de 8vo grado de la enseñanza Secundaria Básica. (anexo # 1)

En la Educación Física cubana específicamente en el 8vo grado el programa de Educación Física consta de 3 unidades las que se distribuyen en el plan temático de la siguiente manera:

Primera Etapa: Condición Física y Baloncesto

Segunda Etapa: Condición Física y Voleibol

Tercera Etapa: Condición Física y Atletismo

En las unidades anteriormente expuestas se distribuyen los contenidos de capacidades:

Unidad de Condición Física. (capacidades físicas)

Se recomiendan ejercicios para el desarrollo de las capacidades físicas condicionales, coordinativas, la agilidad y la flexibilidad.

Grado	Capacidades físicas condicionales	Ejercicios a desarrollar
8vo	Fuerza	Fuerza Rápida
		Resistencia de la Fuerza
	Rapidez	Reacción
		Traslación
		Resistencia de la rapidez.
Resistencia	Resistencia de larga duración 11 minutos Carrera de rendimiento 1000m	
Grado	Capacidades físicas coordinativas complejas	Ejercicios a desarrollar
8vo	Agilidad	Ejercicios para el mejoramiento de la agilidad con o sin implementos; entre, sobre o sin obstáculos.

Grado	Capacidad Física Flexibilidad	Ejercicios para desarrollar:
8vo	Flexibilidad activa Flexibilidad pasiva	La flexibilidad activa y pasiva

El cuadro anterior no está confeccionado con el objetivo de criticar el programa de Educación Física, es solo para resaltar la necesidad de crear algún material que auxilie a los profesores en su quehacer diario.

Análisis de las encuestas realizadas a los profesores de las asignaturas del currículo de 8vo grado de la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández” (anexo # 2)

Antes de aplicar la encuesta se les explicó a los profesores que para contestar las preguntas debían tener en cuenta, no solo su experiencia como docente en 8vo grado, sino también los resultados obtenidos por los estudiantes en las diferentes evaluaciones.

Según expresan el 100% de los profesores encuestados en la primera pregunta las asignaturas en que más problemas presentan los estudiantes de 8vo grado son Matemática, Español e Historia.

Tabla # 1 Resultados de las respuestas a la interrogante uno de la encuesta

Asignaturas	Cantidad de profesores	%
Matemática	10	100
Historia	5	50
Español	5	50

Lo antes expuesto destaca la necesidad de ejercitar contenidos de estas asignaturas consideradas fundamentales en este grado.

En esta pregunta de la encuesta a los profesores precisan en los objetivos y contenidos de estas asignaturas. Destacándose en la asignatura matemática que las unidades donde más dificultades presentan los estudiantes son: la Unidad 1 (Números con signos); Unidad 3 (Igualdad y proporciones en las figuras).

Matemática

Objetivos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> - Recopilar, organizar y comparar datos extraídos de la prensa y expresados en tablas sobre la obra económico y social de la revolución, el carácter agresivo del imperialismo e indicadores económicos y sociales del capitalismo mundial, para comprender sus tendencias empleando el orden, el cálculo con números racionales y expresiones decimales, así como nociones básicas de estadística descriptiva. - Realizar estimaciones y compararlas con los cálculos correspondientes, para orientarse en cantidades, utilizando las operaciones básicas con números racionales y expresiones decimales aplicando el Sistema Internacional de las Unidades y sus conversiones hacia otras unidades de uso común. - Resolver problemas relacionados con la vida económica, política y social del país, utilizando el orden de las operaciones con números racionales y el tanto por ciento. - Estimar y comparar cantidades, longitudes y área para explicarse procesos naturales y sociales utilizando las operaciones en el conjunto de los números racionales y la propiedad fundamental de las proporciones. - Esbozar figuras a partir de sus figuras básicas para aplicarlas a la resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> - Los números naturales y sus opuestos. - - Los números fraccionarios y sus opuestos. Su utilización en el análisis e interpretación de datos cuantitativos. - Operaciones con números racionales. - Igualdad de figuras geométricas. - Semejanza de figuras geométricas.

<p>sobre interpretación de mapas y elaboración de croquis utilizando escalas y los conceptos de igualdad y proporcionalidad.</p> <p>- Resolver problemas y construir situaciones para interpretar tendencias y relaciones</p>	
---	--

El cuadro anterior refleja la significación de la asignatura Matemática en el 8vo grado, ya que se sintetiza y profundiza lo estudiado en cuanto a numeración destacándose los números naturales y sus opuestos, donde se continua, además, el desarrollo de las habilidades de cálculo en este dominio especialmente en la multiplicación y la división de números racionales y se hace énfasis en las operaciones cuando estas aparecen combinadas.

A modo de resumen se expresa que estos contenidos son de gran importancia para la formación del estudiante, por lo que se deben tratar con mucha dedicación a la hora de elaborar las clases, ejercitando los mismos constantemente, siendo el juego un medio ideal para este propósito ya que ayuda a los alumnos a desarrollar habilidades y a ampliar más sus conocimientos.

Español

Objetivos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> - Caracterizar sencillamente los verbos irregulares. - Reconocer verbos irregulares, - Emplear verbos irregulares. - Reconocer los personajes principales y los secundarios. - Explicar el significado de palabras desconocidas, apoyándose en el contexto en que aparecen esos vocablos y en el diccionario. - Reconocer formas verbales irregulares. - Emplear formas verbales de diferentes textos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los verbos irregulares. Reconocimiento y empleo. - El argumento y el tema. - Revisión. - Ejercitación de las irregularidades verbales. - Ejercitación de las irregularidades que no constituyen irregularidades. - Ejercitación de los cambios ortográficos que no constituyen irregularidades.

<ul style="list-style-type: none"> - Identificar correctamente formas verbales que presentan cambios ortográficos que no constituyen irregularidad 	
---	--

La asignatura Español se imparte en todos los grados y cumple funciones cognoscitivas, éticas, estéticas e ideológicas, contribuyendo al desarrollo integral de los alumnos.

La lectura es un componente esencial del Español, tanto por sus valores intrínsecos-función comunicativa, fuente de conocimientos e información, desarrollo del lenguaje y el pensamiento, como por lo necesaria que resulta para el trabajo con el idioma. Esta habilidad es importante para todas las actividades de las diferentes asignaturas escolares.

Contenidos que son introducidos en los juegos, ya que el mismo es un medio de expresión, instrumento de conocimiento, medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad de los niños.

Historia

Objetivos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> - Establecer relaciones entre los componentes socio histórico de la región de Europa Occidental para comprender su evolución. - Caracterizar las revoluciones burguesas estudiadas. - Relatar acciones ocurridas en la Revolución Burguesa Francesa. - Ordenar cronológicamente y localizar en el espacio los 	<ul style="list-style-type: none"> - Las revoluciones burguesas en Europa. - La revolución burguesa francesa. - Transcendencia universal de las revoluciones burguesas su influencia en el desarrollo cultural de la humanidad en el surgimiento de la concepción burguesa sobre los derechos del hombre y del ciudadano. - Inicio de la segunda guerra mundial. - Fin de la segunda guerra mundial.

<p>principales hechos que se estudian.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Continuar desarrollando habilidades del trabajo con las fuentes del conocimiento histórico. - Argumentar que la Segunda guerra mundial evidencio la crisis imperialista por un nuevo reparto territorial - Ordenar cronológicamente los principales hechos que se estudian. - Continuar desarrollando habilidades del trabajo con las fuentes del conocimiento histórico. 	
---	--

La Historia Moderna y Contemporánea tiene un gran potencial político – ideológico para la consecución de la formación de la personalidad comunista, que le viene dado, entre otros factores.

Mediante los juegos se pueden crear situaciones históricas donde el alumno se integra con gran motivación y llega a convertirse en protagonista del hecho y esto lo vincula directamente al acontecimiento, de forma que en su mente queden reflejados personajes, fechas y lugares históricos.

Los juegos integradores que se proponen ayudarían a los estudiantes no solo a ejercitar los conocimientos, sino también a desarrollar habilidades motrices deportivas y capacidades físicas.

Analizando la segunda pregunta de la encuesta, se reflejó que el 100% de los profesores, respondieron que utilizan los juegos como método para ejercitar y consolidar conocimientos. Vinculando los mismos con otras alternativas.

Tabla #2 Medios y métodos utilizados por los profesores

Medios	Cantidad de profesores	%
Juegos	10	100
Ejercicios	10	100
Explicación y demostración	6	60
Conversación heurística	5	50
Elaboración Conjunta	7	70

Como se observa en el cuadro anterior todos los profesores encuestados utilizan los juegos en sus clases evidenciándose la gran utilidad del mismo dentro de la clase de Educación Física, reflejándose una vez más el gran valor práctico y educativo del juego.

En la tercera pregunta el 100% de los profesores expresaron categóricamente que el juego es favorable como vía para ejercitar y consolidar los contenidos de las asignaturas, como argumento para esta afirmación cinco (5) profesores manifestaron que el juego siempre es del agrado de los niños en la edad en que cursan la escuela Secundaria Básica y como es de interés para ellos se puede aprovechar para ejercitar y consolidar conocimientos del grado.

Seis (6) manifestaron que el juego y el ejercicio físico contribuye al desarrollo de hábitos y habilidades para el conocimiento de los estudiantes, que el juego y el ejercicio físico es una de las formas de estimular al niño y mantenerlo motivado durante el contenido que se imparte. Considerando además que es una forma más efectiva para el aprendizaje donde el alumno se siente estimulado y motivado ante los contenidos que se le imparten.

Todas las ideas antes expuestas por los profesores coinciden y apoyan que el juego y el ejercicio físico es una vía para cumplir los objetivos de las asignaturas que más dificultades presentan los alumnos en este grado, lo que evidencia una vez más el valor pedagógico que atribuyen a los juegos, estos profesores como medio ideal para la transmisión de conocimientos teóricos.

A modo de resumen se puede plantear que los juegos contienen todos los ingredientes necesarios para ofrecer a los alumnos una extensa área de atención, y a su vez posibilita al profesor usar este interés en función de los contenidos impartidos en clases durante el proceso educativo.

El 8vo grado de la enseñanza Secundaria Básica en su currículo tiene diferentes asignaturas las cuales son: Matemática, Español, Historia, Física, Química, Geografía, Biología, Inglés, Computación y Educación Física. De estas se escogieron Matemática, Español e Historia para elaborar los juegos integradores, ya que en el análisis antes expuesto a la encuesta aplicada a los profesores que imparten estas asignaturas, se evidenció que eran las de mayor dificultad. Determinando de estas asignaturas los objetivos y contenidos donde mayores deficiencias presentan los alumnos.

Análisis de la encuesta aplicada a los profesores de Educación Física de 8vo grado de la enseñanza Secundaria Básica del Consejo Popular “Los Maceos”. (anexo # 3)

Antes de pasar al análisis de la encuesta es necesario aclarar que, para contestar la encuesta, a los profesores de Educación Física se les explicó que debían tener en cuenta los resultados de las pruebas de diagnóstico efectuadas a los estudiantes, tanto de capacidades físicas (prueba de eficiencia física) como habilidades motrices deportivas.

En la primera pregunta el 100% de los encuestados respondieron que sí relacionan los contenidos de habilidades y capacidades en sus clases.

En la segunda parte de esta misma pregunta se reflejó que:

Medios	Cantidad de profesores	%
Complejo de habilidades	12	100
Ejercicios	6	50
Juegos	12	100
Circuitos	5	41,6
Recorrido	7	58,3

Por lo que se demuestra que los 12 profesores utilizan el juego y el ejercicio físico como medio fundamental en sus clases, en la relación habilidad – capacidad.

En la segunda pregunta los 12 profesores es decir el 100% coincidieron que si integran conocimientos teóricos, pero ya en la 2da parte de la pregunta para especificar cuáles, solamente 6 profesores el 50% reflejaron conocimientos teóricos de las asignaturas del grado tales como Matemática, Español, Historia, ya que el resto de los encuestados reflejaron conocimientos teóricos propios de los deportes que se imparten en la Educación Física, es decir las reglas e historia de los deportes según la unidad a trabajar, esto evidencia que es insuficiente la introducción de conocimientos teóricos de otras asignaturas por parte de los profesores encuestados en sus clases de Educación Física.

Analizando la tercera pregunta de la encuesta, se reflejó que, de los 12 profesores, 10 (83,3%) respondieron que, si se pueden integrar contenidos teóricos, habilidades y capacidades, mediante juegos y ejercicios, donde solamente 2 profesores contestaron que no.

Los profesores que respondieron positivamente, argumentan que esta integración de capacidades, habilidades y teoría en un juego, le ofrece grandes ventajas a la clase de Educación Física, ya que se incrementa el grado de motivación en el niño siendo una clase más amena, más integral y se economiza el tiempo de la misma.

En la cuarta pregunta los profesores demostraron que presentan mayores dificultades a la hora de elaborar juegos de la siguiente forma:

En la **Unidad de Condición física**: las capacidades condicionales, especialmente en la rapidez.

En la **Unidad de Baloncesto**: el drible, pase y tiro.

En la **Unidad de Atletismo**: impulsión de la bala de lado y de espalda.

Unidades	Contenidos con dificultad	Total de profesores	%
Condición física	capacidad condicional rapidez	8	66,6
Baloncesto	drible, pase y tiro	6	50
Voleibol	no hay dificultad	x	x
Atletismo	impulsión de la bala de lado y de espalda	5	41,6

En la 5ta pregunta el 100% de los encuestados coinciden en que, si les sería de gran utilidad tener en sus manos un grupo de juegos integradores, ya que les

facilitaría el trabajo, no solo a profesores de experiencias sino también a profesores habilitados. También sería muy útil ya que el profesor tendría una herramienta más de trabajo con la cual elevar la calidad e integralidad de sus clases.

Juegos para la integración del contenido de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo

Para elaborar la propuesta que mostramos en este acápite se parte de un estudio bibliográfico y se realiza un análisis de los objetivos y contenidos de las unidades que se imparten como contenidos de la asignatura Educación Física en el 8vo grado, teniendo en cuenta además las características psicomotrices de los adolescentes de este grado y la importancia que tienen estas unidades dentro de esta asignatura en el grado, seleccionando los objetivos y contenidos a abordar en los juegos propuestos a partir de los criterios dados por los profesores encuestados.

Se efectuó también un análisis de los objetivos y contenidos de las asignaturas: Español, Matemática e Historia que son en las que más dificultades presentan los estudiantes para la asimilación de los contenidos teniendo en cuenta los resultados de las encuestas aplicadas a los profesores, partiendo de los criterios expuestos por los mismos a partir de las evaluaciones sistemáticas efectuadas a los estudiantes lo que permitió determinar en que contenidos y objetivos se presentan mayores dificultades para su asimilación con vistas a incluir los mismos en los juegos propuestos, consolidando dichas temáticas contribuyendo al desarrollo cognitivo de los niños y a su formación integral.

Fueron elaborados 8 juegos que contribuyan a la integración del contenido de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo, de ellos cuatro (4)

son para la Condición Física y cuatro (4) para el Baloncesto, porque fueron los contenidos donde mayores dificultades se presentaron en el diagnóstico, ubicándose en el primer período de los tres propuestos en el programa.

Para utilizar los mismos se propone al profesor de Educación Física, tener en cuenta la clasificación de la clase, siempre teniendo en cuenta que no sean de enseñanza, y además debe establecer un vínculo sistemático con los profesores de las asignaturas teóricas, para determinar, en la medida en que avance el curso, los objetivos y contenidos que deben utilizarse en las clases de Educación Física.

Para utilizar los juegos que contribuyan a la integración del contenido de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo recomendamos tener en cuenta las siguientes indicaciones metodológicas.

- La explicación del juego debe realizarse de forma clara, tratando de acompañarla con una demostración.
- Para que los juegos contribuyan al desarrollo de las habilidades motrices se debe propiciar la repetición y perfeccionamiento de los mismos.
- Se tendrá en cuenta la aplicación de variantes tanto por parte del profesor como sugerencias por parte de los estudiantes.
- Velar porque se cumplan las reglas del juego de forma adecuada.
- Intervenir lo menos posible después de iniciado el juego, solo cuando sea necesario.
- Propiciar un ambiente alegre y favorable, aún y cuando haya equipos perdedores. Analice con ello de ser posible la causa del fracaso y motívelo para realizarlo nuevamente.
- Al formar los equipos se deben variar los integrantes, con vista a fomentar la solidaridad, el compañerismo y demás valores estipulados por el ministerio de educación.
- Los juegos pueden ser utilizados en cualquier parte de la clase en dependencia de los objetivos de éstas y la actividad principal a desarrollar.

- Cambiar de juego o de actividad tan pronto aparezcan señales de desmotivación.
- Emplear medios adecuados en el caso que lo requiera que no ofrezcan peligro.
- De no contar con los medios que se requiere para el juego, pueden ser sustituidos por otros que cumplan la misma función.
- Seleccionar el juego adecuado en correspondencia con el contenido que se esté trabajando.
- Tener en cuenta que existen juegos que pueden ser utilizados para trabajar varios contenidos de los declarados.
- Al seleccionar el juego tener en cuenta las posibilidades de los participantes.
- Para controlar el juego, ubicarse de manera que le permita observar la ejecución del mismo.
- Influir en los rasgos de la personalidad del alumno a través de procesos psicológicos (volitivo) tales como el valor, perseverancia, toma de decisiones, entre otros, sobre la base del contenido motriz.
- Emplear adecuadamente las formaciones, de manera que garantice el tiempo real de trabajo.
- Tener en cuenta como variar la carga en el juego.
- Al enseñar o consolidar los juegos tener en cuenta los pasos metodológicos:

Los juegos para la integración del contenido de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo que a continuación se describen fueron elaborados teniendo en cuenta la utilización de materiales y medios asequibles a todos los profesores de Educación Física y las características del Sistema Cubano de Educación Física.

Juegos integradores para Condición Física

Capacidad: rapidez de traslación.

Juego # 1

Nombre: Corre hacia el foco inteligente.

Objetivos:

Educación Física: correr en línea recta 20 metros para el mejoramiento de la rapidez de traslación, mostrando responsabilidad durante la realización de la tarea integradora.

Historia: identificar hechos fundamentales de la Época Moderna para contribuir a la formación de una cultura general integral.

Matemática: resolver operaciones con números racionales para desarrollar el pensamiento lógico en los estudiantes.

Materiales: tizas, banderitas, una caja de cartón (foco), tarjetas, silbato.

Organización: se divide el grupo de 20 estudiantes en cuatro equipos de 5 jugadores formados en filas en las esquinas del terreno.

Desarrollo: el profesor realizará una pregunta de matemática o historia; y posteriormente darán la señal de salida los alumnos que se desplazarán hacia el lugar donde se encontraba el equipo al frente y ya ubicado en ese lugar, uno de los integrantes de ese equipo se desplazará hacia el centro, donde se encuentra la caja con la respuesta correcta.

Ejemplos de preguntas que podrán ser realizadas por el profesor:**Historia:**

- ✓ Qué época transcurre entre 1640 y 1917.
- ✓ Qué hecho dio inicio a la Revolución Francesa.
- ✓ En qué año se produjo.

Matemática.

Calcula:

a) $3 \times (-2) =$

b) $-2 \times (-2) =$

c) $5 \times 5 =$

d) $4 : (-2) =$

Reglas:

- 1- Los equipos se deben de ubicar en el lugar donde se encontraba el otro equipo realizando la carrera rápidamente.

- 2- Solo un integrante se debe de desplazar al centro donde se encuentran las repuestas con responsabilidad.
- 3- El integrante del equipo que se coloque en la respuesta correcta tiene un punto.
- 4- El equipo que obtenga más de puntos es el ganador.

Variante: Se le aumenta la distancia de trabajo.

Juego # 2

Capacidad: rapidez de traslación.

Nombre del juego: Corre y experimenta.

Objetivos:

Educación Física: correr en línea recta a una distancia de 20 metros para el mejoramiento de la rapidez de traslación, mostrando responsabilidad durante la realización de la tarea integradora.

Historia: caracterizar rasgos esenciales de la época moderna contemporánea para comprender el marco histórico, desarrollando conocimientos en los estudiantes.

Español: reconocer vocablos de uso más frecuentes y sus derivados para desarrollo de la lengua materna de los estudiantes.

Materiales: tizas, tarjetas, banderitas, silbato.

Organización: se divide el grupo en dos equipos de 10 integrantes los cuales van a estar ubicados en fila, en las líneas finales del terreno.

Desarrollo: el profesor realizará una pregunta de historia y español. Donde los estudiantes se desplazarán hasta tocar la línea final que está al frente y posteriormente colocarse en la respuesta correcta, que está al frente y al lado de la línea final.

Ejemplos de preguntas que podrán ser realizadas por el profesor:

Español

- ✓ Diga las familias de las siguientes palabras:
- ✓ Mujer, corazón, escritor, selva

Historia

- ✓ ¿Cuándo surge la época contemporánea?
- ✓ ¿Cuál fue el hecho histórico con que comenzó dicha época?

Reglas:

1. Los equipos se deben de ubicar en el lugar donde se encontraba el otro equipo mediante carrera rápida, con responsabilidad.
2. Todos los integrantes se deben de desplazar hacia donde se encuentran las repuestas y colocar el pie.
3. El equipo que se coloque en la respuesta correcta tiene un punto.
4. El equipo que obtenga más de puntos es el ganador.

Variante: se le complejizará el grado de dificultad de las preguntas vinculado también otras asignaturas.

Juego # 3

Capacidad: rapidez de reacción.

Nombre: Reacciona ante la instrucción.

Objetivos:

Educación Física: reaccionar ante un estímulo óptico o auditivo para el mejoramiento de la rapidez de reacción, mostrando perseverancia en la realización de la tarea integradora.

Matemática: resolver operaciones con números racionales para desarrollar el pensamiento lógico en los estudiantes.

Español: identificar los géneros literarios para desarrollar una cultura general integral.

Materiales: tizas, revistas, cuadros, tarjetas.

Organización: se divide el grupo en cuatro equipos de 5 integrantes cada uno ubicado en las líneas finales del terreno, en filas.

Desarrollo: Después de la pregunta realizada por el profesor o enseñar una lámina una tarjeta los jugadores reaccionaran y se colocaran sobre la respuesta correcta.

Ejemplos de preguntas que podrán ser realizadas por el profesor:

Matemática

a) Calcula: $56 \div 2$

- b) $7.5 - 15$
- c) $40 \div 10 + 16$
- d) $14 + 10 - 20$

Español

- ✓ ¿Cuáles son los géneros literarios que conoces?
- ✓ ¿Cuáles son los que se derivan de géneros literarios?

Reglas:

- 1- La salida se realiza después de efectuada la pregunta o presentada la imagen visual (estímulo óptico o sonoro).
- 2- Se acumula un punto adicional por colocarse primero sobre la respuesta correcta, mostrando rapidez y perseverancia en la respuesta a la tarea integradora.
- 3- Gana el equipo que acumule más puntos.

Variante: se cambia la posición de salida de parado o sentado.

Juego # 4

Capacidad: rapidez de reacción.

Nombre: Desplázate hacia la respuesta correcta

Objetivos:

Educación Física: reaccionar ante un estímulo óptico o auditivo para el mejoramiento de la rapidez de reacción, mostrando perseverancia en la realización de la tarea integradora.

Historia: identificar donde comienza la revolución industrial y los bloques militares formados en la Primera Guerra Mundial enriqueciendo los conocimientos de la Historia Mundial.

Español: caracterizar géneros literarios enriqueciendo el conocimiento de la lengua materna.

Materiales: balones de baloncesto, tizas y silbato.

Organización: el grupo de 20 integrantes se divide en 2 equipos de 10 jugadores cada uno, ubicados en la línea final del terreno de voleibol en fila.

Desarrollo: al profesor realizará la pregunta de las diferentes asignaturas. Los 1ros jugadores se desplazan al frente hasta la llave, posteriormente se desplazan

lateral y finalmente se ubicarán en la respuesta correcta ubicada dentro del círculo que se encuentra en el centro del terreno. Al responder se ubicará al final de la fila y así sucesivamente hasta llegar nuevamente al 1er jugador.

Ejemplos de preguntas que podrán ser realizadas por el profesor:

Historia

- ✓ En qué país comenzó la revolución industrial.
- ✓ Cuáles fueron los dos bloques militares formados en Europa en la Primera Guerra Mundial.

Español

- ✓ De qué otro género toma préstamos el testimonio.

Juegos integradores de Baloncesto

Juego # 1

Nombre del juego: El baloncestista del saber

Objetivos:

Educación Física: realizar desplazamientos rápidos al frente, paradas por salto y por paso, y pase de pecho mediante un complejo de habilidades, mostrando colectivismo.

Español: identificar los sinónimos de diversas palabras enriqueciendo la expresión oral y escrita de los estudiantes.

Matemática: resolver operaciones con números racionales para desarrollar el pensamiento lógico en los estudiantes.

Materiales: balones de baloncesto, tizas, silbato.

Organización: formados en hileras sobre la línea final, de frente al círculo que va a estar pintado en la mitad del terreno.

Desarrollo: los estudiantes realizarán el desplazamiento hacia el frente después de realizada la pregunta del profesor hacia la respuesta que van a estar pintada dentro de los círculos, posteriormente uno de los jugadores realizará la parada por salto en el primer bloque de respuesta, y otro ejecutará la parada por paso (al conteo 1- 2) en el segundo bloque de respuestas, siempre teniendo en cuenta que

deben de colocarse en la respuesta correcta. Después el jugador que realizó la parada por salto le realizará un pase de pecho hacia el otro jugador que va a estar ubicado en el otro bloque, este dejará la pelota en el lugar y posteriormente se ubicará en la hilera contraria de su equipo.

Ejemplos de preguntas que podrán ser realizadas por el profesor:

Español

- ✓ Diga el sinónimo de las siguientes palabras: feliz, cansado, triste y activo.

Matemática:

- ✓ Calcula:
 - a) $-8 : 4 =$
 - b) $-3 : -3 =$
 - c) $2,5 : 2,5 =$

Reglas:

- 1- Todos los jugadores deben de realizar el desplazamiento, las paradas y el pase de pecho, mostrando colectivismo en función de lograr mayor cantidad de puntos para su equipo.
- 2- Todos los jugadores deben de cambiar de hileras.
- 3- Gana un punto el jugador que se encuentre en la respuesta correcta.
- 4- El equipo que más puntos acumule es el ganador.

Variante:

Se varía las formas de desplazamientos, los tipos de pases, la posición de salida.

Juego #2

Nombre del juego: El drible del conocimiento

Objetivos:

Educación Física: driblear a una distancia de 15 metros bordeando obstáculos con cambio de mano en cada respuesta correcta, mostrando afán de objetivo mediante juegos.

Español: mencionar pronombres personales enriqueciendo el vocabulario de la lengua materna.

Historia: identificar la fecha en que se produjo la comuna de París, ubicando los hechos en tiempo y espacio.

Matemática: resolver operaciones con números racionales para desarrollar el pensamiento lógico en los estudiantes.

Materiales: balones de baloncesto, tizas.

Organización: se forman dos equipos de 10 estudiantes cada uno que se ubicarán en las esquinas del terreno, que va a estar marcado con las respuestas de las preguntas realizadas por el profesor.

Desarrollo: los jugadores deben de realizar el drible hacia la respuesta correcta que va a estar en el terreno y cuando llegue a ella realizará el cambio de manos. Luego de la última respuesta, se debe de driblar en forma recta hasta entregarle la pelota al otro jugador.

Ejemplos de preguntas que podrán ser realizadas por el profesor:

Matemática

✓ Calcula:

a) $-4 \times 3 =$

b) $-8 \times -9 =$

Español

✓ Diga pronombres personales

Historia

✓ La proclamación de La Comuna de París ocurrió el

Reglas:

- 1- La salida se realiza después de efectuada la pregunta del profesor
- 2- El jugador debe bordear los obstáculos correctamente y realizar el cambio de mano, mostrando afán de objetivo
- 3- El jugador que realice el cambio de mano en la respuesta correcta tiene un punto.
- 4- Gana el equipo que más puntos obtenga.

Variante: Se les aumenta la distancia a los jugadores de las respuestas.

Juego #3

Nombre del juego: Expresa y tira al aro en movimiento.

Objetivos:

Educación Física: tirar al aro en movimiento después del drible por la derecha o la izquierda a través del juego, mostrando cooperación.

Matemática: aplicar las propiedades de la potencia a la resolución de ejercicios para dar solución a problemas de la vida diaria.

Español: identificar el infinitivo de diferentes palabras para enriquecer el vocabulario.

Historia:

- Valorar la figura de Napoleón Bonaparte para conocer las figuras importantes de la historia Contemporánea
- Identificar las características del capitalismo a finales del siglo XIX.
- Identificar la figura principal de la Revolución Socialista de Octubre.

Materiales: balón de baloncesto y tizas.

Organización: se formarán 2 equipos de 10 jugadores que van a estar ubicados en el centro del terreno.

Desarrollo: los tiros al aro en movimiento después del drible se realizarán por la derecha o la izquierda, en correspondencia con la respuesta correcta de la pregunta seleccionada.

Ejemplos de preguntas que podrán ser realizadas por el profesor:

Español

- ✓ Diga el infinitivo de: drible, juego, cesto.

Historia

- ✓ Napoleón Bonaparte fue un líder positivo o negativo dentro de la dictadura burguesa.
- ✓ A fines del siglo XIX el capitalismo se convirtió en
- ✓ Diga de la Revolución de Octubre quien fue su principal figura y su fecha de nacimiento.

Matemática

- ✓ Calcula:

- a) la potencia de -2 a la 2
- b) la potencia de 3 a la 2
- c) la potencia de 3 a la 2
- d) la potencia de -4 a la 2

Variante:

El drible se puede realizar con cambio de manos.

Reglas:

- 1- Se debe tirar al aro en movimiento después del drible.
- 2- Se deben realizar el drible y tiro al aro por la derecha o la izquierda para el trabajo de la bilateralidad, mostrando cooperación.
- 3- No se debe pasar la línea del centro del terreno.
- 4- El equipo que responde correctamente tiene un punto.
- 5- El equipo que más puntos obtenga es el ganador.

Juego # 4

Nombre del juego: El pase de la palabra

Objetivos:

Educación Física: pasar con dos manos a la altura del pecho y con dos manos por encima de la cabeza a una distancia de 6 metros mediante el juego, mostrando cooperación.

Español: clasificar palabras por su acentuación para contribuir al mejoramiento de la ortografía.

Materiales: balones de baloncesto, tizas, silbatos.

Organización: dos equipos de 10 integrantes cada uno, ubicados en las líneas finales del terreno, en filas.

Desarrollo: El jugador realizará el pase de pecho, rebote o béisbol hacia la respuesta correcta, después de realizada la pregunta de Español. El jugador que recibe el balón le pasará a cualquier integrante del equipo siempre teniendo en cuenta no pasarle el mismo jugador que ya se le pasó.

Ejemplos de preguntas que podrán ser realizadas por el profesor:

Español

- ✓ Diga la clasificación de las siguientes palabras según su acentuación:
Pared, semáforo, periódico, silla, correr, atletismo, canasta, béisbol, matemática, español e historia.

Variante: Se le aumentará la distancia de pase.

Reglas:

1. Todos los jugadores deben de realizar el tipo de pase que el profesor diga.
2. El jugador debe realizar el pase de pecho y con dos manos por encima de la cabeza correctamete.
3. El jugador que pase hacia la respuesta correcta tiene un punto.
4. Gana el equipo que más punto acumule.

Luego de haber elaborado los juegos integradores para el primer período en 8vo grado de la escuela Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández” se aplica una encuesta a especialistas del Consejo Popular “Los Maceos”

Resultados de la encuesta aplicada a los especialistas de Educación Física

De los 12 especialistas encuestados para constatar la factibilidad de los juegos integradores con otras asignaturas del currículo en 8vo grado, el total para el 100 % la valoran de totalmente adecuada, en tanto que consideran:

- tener conocimiento e información sobre el tema objeto de investigación
- que los fundamentos teóricos-metodológicos que sustentan la propuesta son válidos
- que los argumentos propuestos en cada observación metodológica se consideran apropiados
- que es útil la propuesta para desarrollar con una mejor lógica el proceso de enseñanza-aprendizaje de los juegos para la integración de los contenidos de las asignaturas Matemática, Historia de Cuba y Español, así como la adquisición de las capacidades físicas y habilidades motrices deportivas.

Por lo que se consideran factibles los juegos para la integración de los contenidos de las asignaturas Matemática, Historia de Cuba y Español en 8vo grado.

Conclusiones

1. Los referentes teóricos permitieron profundizar en el objeto de estudio y el campo de acción.
2. El diagnóstico corroboró que existen insuficiencias para la integración de los contenidos de las asignaturas del currículo con la Educación Física, en el 8vo grado de la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”, del Consejo Popular “Los Maceos”.
3. Se elaboraron ocho (8) juegos integradores con las asignaturas del currículo para el 8vo grado de la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”, del Consejo popular “Los Maceos”.
4. Los juegos integradores con las asignaturas del currículo para el 8vo grado de la Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”, del Consejo Popular “Los Maceos” poseen factibilidad, dado en el criterio emitido por los especialistas.

Recomendación

1. Aplicar los juegos integradores en la Secundaria Básica objeto de estudio.

Bibliografía

Abad, G. y Fernández, K. (2008). *La integración en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Secundaria Básica: ¿quimera o realidad?*. V Congreso Internacional Didáctica de las Ciencias. X Taller Internacional sobre la enseñanza de la Física. Ciudad de la Habana.

_____ (2009). *La tarea integradora: célula ejecutora de un proceso de enseñanza – aprendizaje integrador en Secundaria Básica*. (Tesis de pre defensa de aspirante al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas). ISP “Frank País”. Santiago de Cuba.

Alonso, L. (2000). "*¿Cuál es el nivel o dificultad de la enseñanza que se está exigiendo en la aplicación del nuevo sistema educativo?*". Revista EDUCAR, No 26.

Álvarez, M. (2004). *Interdisciplinariedad: Una aproximación desde la enseñanza – aprendizaje de las ciencias*. Ciudad de La Habana: Pueblo y Educación.

Arteaga, E. y col. (2007). *Las tareas integradoras: un recurso didáctico para la materialización del enfoque interdisciplinario del proceso de enseñanza – aprendizaje de las ciencias exactas*. Simposio 14. Congreso Internacional Pedagogía. La Habana.

Callois, R. (1958). *Teoría de los Juegos*. Barcelona: Seix Barral.

Coll, C. (1986). *Marco Curricular per al 'Ensenyament Obligatori*. Barcelona: Generalitat de Catalunya. Departamentd'Ensenyament.

_____ (1990). *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. Barcelona: Paidós.

Dávila, A. (2008). *Efectos de la integración curricular de la clase de Educación Física*. Lecturas de educación física. (Consultado 28 de octubre 2022).

Díaz, A. (1999). *Actividades para el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas*. Murcia: M. Librero.

Díaz, R. (2015). *Guía metodológica para evaluar el desarrollo integral mediante los juegos para habilidades motrices básicas en escolares de 2. grado*. Lecturas. Educación Física y Deportes, revista digital en el número 208, Volumen 20, septiembre de 2015. ISSN 1514-3465 - RNPI 901172 – Depósito Legal 923110. (Consultado 23 octubre de 2022).

_____ (2015). *Los procedimientos de aplicación de los talleres de evaluación integradores como una vía para el desarrollo de la interdisciplinariedad en los diferentes años de la carrera licenciatura en cultura física en la UCCFD “Manuel Fajardo” Facultad de Santiago de Cuba*. Lecturas. Educación Física y Deportes, revista digital en el número 207, Volumen 20, agosto de 2015. ISSN 1514-3465 - RNPI 901172 – Depósito Legal 923110. (Consultado 23 octubre de 2022).

Drefenstedt, E. (1974). *Nueva determinación de la formación general y el desarrollo de la teoría curricular en “Padagogische Wissenschaft y Schule”* Tomo I. Ed. VolkundWissen. Berlín

Fazenda, I. (1979). *Integracao e interdisciplinariedade no ensino brasileiro, efetividades ou ideología*. Brasil: s/e.

Fernández, B. (2000). *La Interdisciplinariedad como base de una estrategia para el perfeccionamiento del diseño curricular de una carrera de*

ciencias técnicas. (Tesis para la obtención del grado científico de Candidato a Doctor en Ciencias Pedagógicas) ISPJAE. Camagüey.

Fiallo, J. (1996). *Las relaciones Inter materias: una vía para incrementar la calidad de la educación*. La Habana: Pueblo y Educación.

Freema, W. H. (1982). *Physical Education and Sports in a changing society* (2ª. Edition)

Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Hekademos: revista educativa digital.

Gómez, L. (2020). *Lúdica-Inter materia: alternativa para la Educación Física en el 5to grado de la enseñanza primaria*. Tesina en opción a título de diplomado en Educación Física. Santiago de Cuba. Universidad de Oriente.

González, C. (1987). *Juegos y Educación Física*. Madrid: Alhambra.

González, J. (2018). *La integración a través de la Educación Física*. Tesis de grado. Universidad Valladolid. <https://www.revistas.ujat.mx>. (Consultado 26 de septiembre 2022).

Hechevarría, M. (1998). *La Educación Física y los valores de la niñez*. Ciudad México: Comisión Nacional de Deportes México.

Hernández, J. (1997). *Salud Deporte y Educación*. Canarias: ICEPSS.

Huizinga, J. (1996). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

- Jacquín, G. (1958). *La Educación por el Juego*. Grecia: Atenas.
- Katz, S. (2016). *Didáctica para la integración de la Educación Física*. <https://www.memoria.face.unlp.edu.ar>.(Consultado 26 de septiembre 2022).
- Lodoño, J. (1996). *Valoración pedagógica del Juego*. Educación Física y Deportes. Colombia.
- López, A. (1993). *Importancia de los conocimientos Teóricos dentro del sistema de conocimientos de la asignatura Educación Física*. (Tesis para la obtención del grado científico de Candidato a Doctor en Ciencias Pedagógicas). Ciudad Habana.
- _____ (2004). *Educación Física, más Educación que física*. Ciudad de la Habana. Pueblo y Educación.
- Luque, F. y Luque S. (1995). *Guía de juegos Escolares con balones y pelotas*. Madrid. Gymnos.
- Martínez, M. (2018). *Guía Metodológica para evaluar el desarrollo integral mediante los juegos para las habilidades motrices básicas en los escolares de segundo grado*. (Tesina en opción a título de diplomado en Educación Física). Santiago de Cuba. Universidad de Oriente.
- Méndez, A. (1994). *Juegos Dinámicos de Animación para todas las edades*. Madrid. Gymnos.
- Moreno, J. (1996). *Aprendizaje deportivo*. Murcia. Gráficos Yulia.

- Orlick, Terry. (1990). *Libres para cooperar. Libres para crear*. Barcelona. Paidotribo.
- Pinillos, M. (1996). *Actitud lúdica en el maestro. Capacidad lúdica en el alumno*. Educación Física y Deportes. Colombia.
- Rodríguez, A. (1997). *Estudio sobre la aplicación de juegos pequeños y predeportivos en el horario de masividad*. (Tesis para la obtención del Título de Master en Didáctica de la Educación Física). Habana. ISCF "Manuel Fajardo".
- Rosales, L. (2016). *Juegos para habilidades motrices básicas en 2do grado*. (Trabajo de diploma para obtención del Título de Licenciado en Cultura Física). Universidad de Oriente. Santiago de Cuba.
- Santaolalla, E. y Fernández, M. (2019). *Matemáticas en movimiento. Integración de contenidos de matemática y educación física*. <https://www.Researchgate.net>(Consultado 26 de septiembre 2022).
- Silvestre, M. y Zilberstein, J. (2002). *El proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Spackman, L. (1983). *Invasion games: an instructional strategy*. British Journal of Physical Education. New York.
- Vega, R. (2020). *Juegos Integradores: alternativa en la Educación Física del 5. grado de la enseñanza primaria*. (Trabajo de diploma para obtención del Título de Licenciado en Cultura Física). Universidad de Oriente. Santiago de Cuba.

Vera, E., Díaz, J y Díaz, R, (2020). *Educación Física; eje interdisciplinario en la formación del Técnico Medio en Construcción Civil*. Maestro y Sociedad, Revista Electrónica para Maestros y profesores, agosto 2020, ISSN 1815-4867, 17(4) 2020. (Consultado 20 septiembre de 2022).

Vigotski, L. (1981). *Pensamiento y Lenguaje*. La Habana. Pueblo y Educación

Villalón, L. (2019). *Aprendiendo Historia y Geografía en la clase de Educación Física*.<https://www.observatorio.tec.mx> (Consultado 26 de septiembre 2022).

Vinent, L., Valdés, G., Solís, O. (2011). *Propuesta de actividades integradoras en las clases de Educación Física para estudiantes de la escuela secundaria básica*.<https://www.accion.uccfd.cu> (Consultado 26 de septiembre 2022).

Wuest, O. A. y Bucher, C. A. (1999). *Foundations of Physical Education and Sports* (13 ed.). Boston: W CB/MC Grew-Holl.

Zatsiorski, V. & Kraemer, W. (2006). *Science and Practice of Strength Training*. Estados Unidos: Champaign.

Anexos

Anexo # 1

Análisis al programa de Secundaria Básica

Es importante señalar las características de la enseñanza Secundaria Básica para tener en cuenta para la realización de estos juegos integradores.

Fin de la Secundaria Básica

La Secundaria Básica tiene como fin la formación básica e integral del adolescente cubano, sobre la base de la cultura general que le permita estar plenamente identificado con su nacionalidad y patriotismo. El conocer y entender su pasado, le permitirá enfrentar su presente y su preparación futura y su preparación futura, para adoptar de forma consiente la opción del patriotismo, que garantice la defensa de las conquistas sociales y la continuidad de las obras de la revolución, en sus formas de sentir, de pensar y de actuar.

Los objetivos formativos de cada grado y del nivel tienen como sustento esencial la formación de valores en los alumnos, como énfasis en la responsabilidad, la honradez y el patriotismo, dentro del sistema de valores que se aspiras. Para esto deben de cumplirse 3 requisitos que son impredecibles:

La ejemplaridad del profesor, que debe de estar presente en cada momento de su actuación.

La educación escolar, la cual debe propiciar un ambiente educativo donde prime la disciplina, el orden, la belleza, la organización y la tranquilidad.

La clase, con intencionalidad y un enfoque ideo-político adecuado.

Objetivos formativos generales

1- Demostrar su patriotismo, expresado en el rechazo del capitalismo, al hegemonismo del imperialismo yanqui, a la adopción consiente de la alternativa socialista cubana, y en el amor y respeto a los símbolos nacionales, a los héroes y a los mártires de la patria, a los combatientes de la revolución y los ideales y ejemplo de Martí, el Che y Fidel, como el paradigma del pensamiento revolucionario cubano y su acción consecuente.

2- Asumir sus compromisos jurídicos a partir de los dominios y deberes y los derechos constitucionales, del conocimiento de otros cuerpos legales para valorar

su importancia en el desarrollo armónico de la sociedad y su consecuente protección y seguridad; cumplir responsablemente con los postulados de la Organización de Pioneros José Martí, como expresión del deber social, en particular lo referido al estudio y el trabajo y su preparación con vistas a ingresar a la UJC.

3- Decidir sobre la comunidad de sus estudios para la adquisición de una profesión o un oficio, en correspondencia con las necesidades sociales, sus intereses y posibilidades reales.

4- Demostrar una correcta actitud hacia el medio ambiente, expresada en su modo de actuar con respeto a la protección y el ahorro de recursos, fundamentalmente los energéticos, y el cuidado de la propiedad social.

5- Solucionar problemas propios de las diferentes asignaturas y de la vida cotidiana, con una actitud valoradora y formativa a partir de la identificativa, formulación y valoración de problemas, mediante el desarrollo del pensamiento lógico, la aplicación de conocimientos, el empleo de estrategias y técnicas de aprendizaje específicas, así de las experiencia y hábitos de estudio, de comunicación es decir, expresarse, leer, comprender y escribir correctamente; actuar con un nivel de independencia y autorregulación de su conducta adecuado a su edad.

6- Desarrollar la motivación del estudio individual y colectivo, a partir de la comprensión de la necesidad e importancia para el desarrollo exitoso de las tareas docentes, ello se hará explícito en un mayor nivel de independencia de su pensamiento, al hallar por sí mismo lo esencial: el problema las técnicas y procedimientos más adecuados para su auto aprendizaje y autoeducación en diversas fuentes de información.

7- Demostrar una cultura laboral y tecnológica alcanzada por medio del desarrollo de habilidades y capacidades generales, politécnicas y laborales, que le permitan, desde la vinculación activa y consiente del estudio con el trabajo, emplearlas de manera útil en la solución de los problemas de la vida cotidiana, con la utilización de objetos tale como: mecanismos, máquinas sistemas y medios para operar con los materiales, la energía y la información, con una conciencia de productores y

orientada por el sistema de valores aprendido tanto en las clases como en la experiencia cotidiana, poniendo de manifiesto la lógica del pensamiento y modos de actuación propios de la actividad laboral.

8- Apreciar las manifestaciones artísticas y literales de exponentes significativos de la cultura local, nacional, latinoamericana, caribeña y universal, así como la belleza de la naturaleza y el paisaje cubano, de modo que puedan interpretar, sentir, disfrutar, expresar y crear de acuerdo con su edad los valores de nuestra sociedad. Solo así se podrá estimular su desarrollo artístico en aquellas manifestaciones para la que demuestren predisposición e interés.

9- Desarrollar sentimientos y convicciones, así como correctos hábitos de convivencia y salud físico mental, que le permitan concientizar las cualidades positivas de sí mismo y aprender a desarrollarlas, consolidar la identidad propia y expresarlo en una adecuada presencia personal, en su pensamiento responsable ante la salud individual y colectiva, en su relaciones interpersonales y la preparación para la vida en pareja, el matrimonio y la constitución de la familia, la práctica sistemática del deporte, el rechazo al alcoholismo tabaquismo y drogadicción.

Objetivos formativos de octavo grado de la enseñanza Secundaria Básica

1- Asumir su patriotismo sobre la base de la comprensión plena de la importancia de la unidad de intereses y fines de la patria socialista de la defensa de la identidad nacional y la soberanía, conocer, amar y valorar las principales tradiciones patrióticas, costumbres y manifestaciones culturales más auténticas. Ser optimista y enfrentar toda posición del derrotismo.

2- Argumentar de forma independiente el alcance de la obra de la revolución en el marco nacional e internacional, su carácter solidario e internacionalista, a partir del estudio individual y el colectivo de la proyección de los alumnos.

La evaluación de la tarea integradora en la Secundaria Básica

La tarea integradora es aquella en el que el alumno debe hacer uso de los contenidos de las diferentes asignaturas para su solución.

De acuerdo con su finalidad formativa, la tarea integradora se clasifican de dos tipos:

1- las que conforman una visión más global del objeto de estudio.

2- las que activan contenidos entorno a un tema.

La tarea integradora obedece a una concepción didáctica en que se conjugan aspectos de los contenidos de varias asignaturas para dar solución a una tarea diseñada especialmente para ello. En consecuencia, pueden tomar la forma de cualquiera de las otras vías que aparecen enumeradas en la resolución ministerial No. 226/03, que trata de la evaluación.

Giran entorna de la asignatura desde la que se le orienta y a la cual tributan el resto de la materia involucradas. Este tipo de tarea tendrá una evaluación única para el alumno y se registrará en esa misma asignatura

Esta modalidad de la evaluación sistemática se concibe como un proceso y no como un acto de sí mismo. Puede tener un carácter colectivo o individual; es decir, no constituye una prueba en tanto su realización tiene lugar a lo largo de un periodo de tiempo durante el cual los alumnos, organizados en equipos o de forma individual y con la ayuda del profesor, ejecutan las actividades necesarias para alcanzar los objetivos para alcanzar los objetivos de la tarea planteada.

El colectivo del grado deberá planificar el sistema de tareas integradoras, para locuaz deberá tener en cuenta los objetivos formativos generales, los objetivos del grado y los objetivos de cada asignatura. Esta deberá estar orientada en la solución de una o más problemas teóricos, teórico-práctico o prácticos, que requieran de la aplicación de los contenidos propios del grado.

El sistema de tareas integradoras deberá de responder a una secuencia lógica para su presentación de los alumnos, en correspondencia con el avance del desarrollo de los contenidos de cada uno de las asignaturas.

El colectivo deberá concebir el número de tareas integradoras, el momento del curso que debe ser llevada a cabo por los alumnos, y las asignaturas a partir de la cual se les indicará. Debe de orientarse con suficiente tiempo de antelación.

Los resultados del aprendizaje de la tarea integradora, se evaluando forma cuantitativa e individual, así como cualitativamente, según la actitud de los alumnos en el proceso de realización.

La calificación de cada uno de los miembros del equipo se decidirá de manera colectiva bajo la observación del profesor, a partir de una propuesta del propio del equipo, que debe tener en cuenta el aporte de cada uno de sus miembros en el proceso de trabajo conjunto y la presentación de los resultados de la tarea.

Anexo # 2

Encuesta aplicada a los profesores de las asignaturas teóricas de 8vo grado

Estimado profesor, con vistas a mejorar la calidad del proceso docente-educativo y consolidando mediante el contenido de la asignatura de Educación Física conocimientos teóricos de otras asignaturas del 8vo grado de la enseñanza Secundaria Básica, solicitamos su ayuda de manera sincera y clara al contestar las siguientes preguntas:

Escuela: _____

Municipio: _____

Años de experiencia en educación: _____

Años de experiencia impartiendo el octavo grado: _____

Graduado de: _____

Nivel medio: _____

Nivel Universitario: _____

Grado Científico: _____

Otros: _____

1- De las asignaturas del grado, marque con una X en cuáles se presentan para el cumplimiento de los objetivos mayores dificultades:

Español_____ Física _____ Matemática_____ Química_____ Historia
Moderna y Contemporánea_____ Geografía_____ Computación_____
English_____ Biología_____

a) Precisa cuáles objetivos y contenidos tienen mayor dificultad. _____

2- A través de qué métodos usted ejercita o consolida dichos contenidos, marque con una X:

Explicación y demostración _____

Elaboración conjunta _____

Expositivo oral _____

Conversación heurística _____

Juegos_____

Ejercicios_____

Otros. ¿Cuáles? _____

3- Cree usted que los juegos puede ser una vía para ejercitar y consolidar esos contenidos con vistas a cumplir los objetivos de las asignaturas:

Si_____

No_____

Argumente:_____

Anexo # 3

Encuesta aplicada a los profesores de Educación Física de octavo grado

Estimado profesor (a), esta encuesta tiene como objetivo contribuir a la integración de la clase de Educación Física con el resto de los contenidos del currículo, por lo cual necesitamos su colaboración al responder esta encuesta de forma sincera y anónima.

Edad: _____ Sexo _____

Municipio: _____

Años de experiencia: _____

Graduado de:

FCF: _____

EPEF: _____

Activista: _____

Otros _____

1- ¿Para dar cumplimiento a los objetivos de la clase, relaciona los contenidos de habilidades, capacidades y los conocimientos teóricos?

Sí _____ No _____

¿Cómo establece la relación habilidad-capacidad en las clases?

Ejercicios _____ Complejo de habilidades _____ Circuitos _____ Juegos _____

Otros _____ ¿Cuáles?

2- ¿Integra conocimientos teóricos de la asignatura de 8vo grado en las clases de Educación Física?

Si _____ No _____

De ser positiva su respuesta ¿Cuáles?

3- ¿Cree usted que en un juego se pueden integrar contenidos de capacidades, habilidades y conocimientos teóricos de la asignatura del grado?

Si _____ No _____

De ser positiva su respuesta, explique qué ventajas puede ofrecer esta integración para la clase de Educación Física.

4- De las siguientes unidades y contenidos, marque con una cruz en cuáles usted presenta mayor dificultad para elaborar sus juegos:

Condición Física

- Ejercicios para el mejoramiento de la Fuerza Rápida_____
- Ejercicios para el mejoramiento de la Resistencia de la Fuerza_____
- Ejercicios para el mejoramiento de la Rapidez Reacción _____
- Ejercicios para el mejoramiento de la Rapidez de Traslación_____
- Ejercicios para el mejoramiento de la Resistencia_____
- Ejercicios para el mejoramiento de la Agilidad_____
- Ejercicios para el mejoramiento de la Flexibilidad_____

Baloncesto

Técnica ofensiva y defensiva

- Desplazamientos _____
- Recepciones _____
- Pases _____
- Drible _____
- Paradas _____
- Tiros _____

Táctica ofensiva y defensiva

- Defensa personal _____
- Pasar y cortar _____
- Juegos _____

Voleibol

- Posiciones y desplazamientos _____
- Voleo _____
- Saque _____
- Defensa del saque _____
- Juegos _____

Atletismo

Carreras

- De relevo: 4x (200-400) m _____

Saltos

- De longitud: técnica pecho _____

Lanzamientos

- Impulsión de la bala de lado-espalda al área _____

5- Considera usted para su desempeño tener la posibilidad de contar con un grupo de juegos que integren habilidades, capacidades y conocimientos teóricos de las asignaturas del grado.

Si_____ No_____

¿Por qué?

Anexo # 4

Encuesta aplicada a los profesores de Educación Física del Consejo Popular “Los Maceos” para conocer la valoración de la temática abordada en la investigación.

Compañero (a)

Teniendo en cuenta su experiencia profesional se necesita que colabore en una investigación que se realiza en la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Oriente, encaminada al proceso de enseñanza aprendizaje en la Educación Física mediante la integración de las asignaturas del currículo con la misma. Para valorar el nivel científico y la factibilidad de dicha propuesta, le estamos solicitando respondan las preguntas contenidas en esta encuesta.

Datos

Años de experiencia laboral: _____

Años de experiencia en el trabajo en esta enseñanza: ____

Graduado de: _____

Categoría Docente: _____ Categoría Científica: _____

Cargo que ocupa: _____

Municipio: _____ Provincia: _____

Objetivo: Valorar el nivel científico y la factibilidad de los juegos para la integración de contenidos de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo en la Escuela Secundaria Básica “Roberto Rodríguez Fernández”

Cuestionario:

1. Marque con una cruz (X), en una escala creciente de 1 a 5, el valor que se corresponde con el grado de conocimiento e información que usted tiene sobre el tema objeto de investigación.

1	2	3	4	5

- 1- Los fundamentos teóricos - metodológicos que sustentan los juegos para la integración de contenidos de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo, ¿son adecuados y suficientes?

1	2	3	4	5

2- Los argumentos propuestos en cada observación de los juegos para la integración de contenidos de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo, ¿se consideran apropiados?

1	2	3	4	5

3- ¿Son pertinentes los juegos para la integración de contenidos de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo?

1	2	3	4	5

4- ¿Son útiles los juegos para la integración de contenidos de la Educación Física con el resto de las asignaturas del currículo para desarrollar con una mejor lógica el proceso de enseñanza aprendizaje?

1	2	3	4	5

Si considera usted refiera algún otro aspecto. (Recomendaciones)

Muchas gracias por su ayuda

Escala evaluativa de la encuesta para aplicar a especialistas

5) - Totalmente adecuado.

4) - Adecuado

- 3) - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 2) - En desacuerdo
- 1) - Totalmente en desacuerdo.