

JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA Y SU VINCULACIÓN EN LA FORMACIÓN DE VALORES

Rosa Luz Barrera Guzmán*



Objetivo: contribuir al desarrollo de valores mediante juegos didácticos, en la clase de educación física.

Desarrollo

El juego didáctico constituye un método muy eficaz en la enseñanza. A través de él es posible fusionar el pensamiento teórico y práctico, el estudiante comienza a tomar decisiones propias y empieza a ganar, o sea, a pensar y actuar en medio de una situación que varía al producirse diferentes jugadas. Es aquí donde el maestro, sin que el estudiante se percate, contribuye a la formación de valores, tomando en consideración, además, el contenido a desarrollar. El valor didáctico del uso de los juegos está dado por el hecho de que en el juego imitativo se combinan diferentes aspectos, propios de la organización eficiente de la enseñanza: óptima participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles o roles, actividad, modelación, retroalimentación, obtención de resultados concretos, iniciativa, competencia, carácter sistémico y carácter problémico. En la solución del problema mediante el juego, que se identifique con la cultura, la historia, la vivencia, el interés, la necesidad, el motivo se convierte en un instrumento que entregue en un proceso instructivo el desarrollo de los valores.

En nuestra experiencia hemos considerado como contenido el olimpismo que es un término que se revitalizó muy unido a la educación física, aspecto poco difundido. Pierre de Coubertin, hombre a quien debemos el poder contar hoy con el acontecimiento deportivo más importante, los Juegos Olímpicos modernos, consideraba que “el olimpismo tiende a reunir en un encuentro radiante a todos los principios que contribuyen a la perfección del hombre”... y continua... “es preciso que cada cuatro años los juegos olímpicos restaurados den a la juventud universal la ocasión de un encuentro dichoso y fraternal, con el cual se disipará poco a poco esta ignorancia en que viven los pueblos, unos respecto de los otros, ignorancia que mantienen los odios, acumula los malentendidos y precipita los acontecimientos en el destino bárbaro en una lucha sin cuartel”. (1)

En el contexto del movimiento olímpico, el Comité Olímpico Internacional insiste en el valor educativo del deporte y destaca una filosofía humanística increíble sobre la que argumenta: “el olimpismo es paz, es armonía, es cooperación, es comunicación. (2) La carta olímpica (vigente a partir del 3 de septiembre de 1997), código que rige la organización y el funcionamiento del movimiento olímpico, define dentro de sus principios fundamentales que: “el olimpismo es una filosofía de la vida que exalta y combina en un conjunto armónico las cualidades del cuerpo, la voluntad y el espíritu, alineando el deporte con la cultura y la educación, el olimpismo se propone crear un estilo de vida basado en la alegría del esfuerzo, los valores del buen ejemplo y el respeto a los principios éticos fundamentales”. (3)

* Estudiante del octavo semestre de la licenciatura en educación física y deporte en la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma del Carmen.

El objetivo del olimpismo es poner siempre el deporte al servicio del desarrollo armónico del hombre con el fin de favorecer el establecimiento de una sociedad pacífica y comprometida con el mantenimiento de la dignidad humana. Para ello, el movimiento olímpico lleva acabo, solamente o en cooperación con otros organismos dentro de sus posibilidades, acciones a favor de la paz. Además, contribuye a la construcción de un mundo mejor y más pacífico educando a la juventud a través del deporte practicado sin discriminaciones de ninguna clase dentro del espíritu olímpico, que exige comprensión mutua, espíritu de amistad, solidaridad y juego limpio.

El movimiento olímpico es ante todo educativo, basado en la virtud del esfuerzo, en el valor del ejemplo trata de contribuir, mediante la práctica del deporte ajustada al espíritu olímpico, a la creación de un nuevo humanismo. No va a cambiar al hombre, pero puede dar a cada quién un estilo, una actitud frente a la vida, que le permita soportar mejor su destino y hacerlo más llevadero. "La regla de oro del olimpismo es consagrarse a producir un tipo humano, al que todos los jóvenes ardan en deseos de parecerse". (4)

Teniendo en cuenta lo antes planteado, consideré elaborar y aplicar de forma experimental a mi práctica de campo de educación física en la escuela primaria "Maria Pacheco Blanco", unos juegos didácticos que me permitieran, como parte de la clase, vincular el conocimiento del olimpismo con una perspectiva integral en la formación de valores.

A continuación relaciono los juegos didácticos elaborados y aplicados.

Juego didáctico # 1

Nombre: *Juego de los cinco aros olímpicos*

Objetivos: Conocer el símbolo olímpico y sus colores.
Desarrollar sentimientos de unidad, colaboración y patriotismo.

Materiales: gises de colores (azul, verde, rojo, amarillo, etc.) pedazos de papel coloreado o pedazos de telas de color negro, azul, rojo, verde, amarillo.

Organización: El profesor formará cada equipo en hileras que deberán colocarse en un extremo del terreno y nombrará a cada equipo con un color, diseminando o regando tarjetas o pedacitos de tela correspondientes a cada color (la misma cantidad que tengan los equipos) por todo el terreno delante de las hileras trazando en la meta los cinco aros con gises de colores o colocando en alguna parte del círculo un pedazo de papel o tela que refleje el color del aro, o simplemente escribiéndolo dentro del aro el color que corresponda.

Desarrollo: A la señal de *fuera todos los equipos* deben salir corriendo y buscar la tarjeta o el pedazo de tela del color que le corresponde y luego continuar corriendo e introducirse dentro del aro que corresponde a su equipo.

El juego finaliza cuando el profesor explica el símbolo olímpico, resaltando la unión de todos los continentes, luego ordena a todos que formen los círculos correspondientes tomados de las manos, expresando un mensaje de paz y cantando la canción de *Todos los niños del mundo*.

Reglas: Gana el equipo que llega primero al círculo que le corresponda y que igualmente tenga en su poder la tela o el pedazo de papel del color que representa.

- Se otorgará puntos a los equipos que lleguen de la forma más cordial posible, sin empujones, etc.

Variantes: El profesor puede orientar a los alumnos confeccionar una bandera que tenga el color dado a su equipo, esta bandera puede colocarla con un alfiler en su playera.

- Puede también a mandar a ubicar en el mapa el país que tiene esa bandera.
- Además, puede preguntar sobre los resultados de ese país en JOC.
- Puede en lugar de papeles de colores, mandar a que los niños confeccionen algunas banderas de los países del mundo.

Juego didáctico # 2

Nombre: *La ciudad olímpica*

Objetivo: Conocer las ciudades y los años en que se han efectuado los Juegos Olímpicos modernos, destacando el por qué de la no participación de determinadas ciudades, y cómo la guerra ha detenido los juegos.

Materiales: Gises

Organización: El profesor formará dos hileras y trazará una línea detrás de la cual colocará, dispersos por todo el terreno escrito con los gises, los años en que se han efectuado los juegos olímpicos.

Desarrollo: El profesor dirá el nombre de una ciudad donde se han efectuado los Juegos Olímpicos modernos así como el año en que se llevaron a cabo y los primeros integrantes de los dos equipos deben salir corriendo a colocarse encima del año en que fue sede esa ciudad.

Reglas: Gana el que llegue primero al año en que fue sede la ciudad nombrada por el profesor, y si comenta algún aspecto geográfico o deportivo sobre esa ciudad, acumula un punto.

Gana el equipo que logre acumular la mayor cantidad de puntos, luego de que todos hayan participado.

Variantes: Colocar en el suelo con gises el nombre de las ciudades que han sido sede de los Juegos Olímpicos modernos.

La repetición de este juego posibilitará que el profesor diga solamente el nombre de la ciudad y no el año en que los juegos se efectuaron.

El maestro resalta las ciudades y el porqué algunas no pueden participar.

Juego didáctico # 3

Nombre: *Los cinco globos olímpicos*

Objetivos: Conocer el símbolo y sus colores, desarrollando el patriotismo y la unidad.

Materiales: cinco globos de colores, gises, cinco aros.

Organización: El profesor colocará los cinco aros en el centro del terreno distribuidos como símbolo olímpico dentro de los cuales escribirá el nombre del color de los aros olímpicos, si no coincide con el color del aro, trazando luego dos líneas a tres metros de los aros, una adelante y otra detrás de ellos, donde se colocarán los miembros de los equipos, cinco líneas delanteras y cinco en la línea trasera, nombrando a cada miembro de los equipos con el color de los aros de manera que cada equipo tenga un jugador rojo, uno azul, uno amarillo, uno verde y uno negro; dando un globo que tendrá el mismo nombre del color que representa a cada jugador de la línea delantera.

Desarrollo: A la señal de *fuera los jugadores* de la línea delantera intentarán introducir el globo en el aro que le corresponde, soplando con la boca, mientras que los jugadores de la línea de atrás evitarán que esto suceda soplando igualmente el globo del jugador que tenga su color. Ejemplo: Rojo-Rojo, Verde-Verde, Azul-Azul, Negro-Negro, Amarillo-Amarillo.

Reglas: El globo puede ser introducido soplando lo mismo suave o fuertemente.

- Para evitar introducir también se debe soplar.

Juego didáctico # 4

Nombre: *Fútbol en cinco aros*

Objetivos:

- Recalcar la significación del símbolo olímpico
- Estimular o desarrollar el espíritu de unión y colectividad
- Ayudar en la precisión del tiro.

Materiales: Tiras de colores o pedazos de papel rojo, azul, amarillo, verde, negro, y un balón de fútbol, gises.

Organización: El profesor dividirá al grupo en dos equipos de a menos 10 integrantes cada uno, dando de manera equitativa a cada miembro los colores de los aros olímpicos, colocándose cada miembro del equipo una tira o un pedazo de papel con el color de su equipo y el nombre del mismo en un lugar visible. El profesor, además, sustituirá la portería de fútbol por los cinco aros olímpicos trazados con gis de los colores correspondientes, los que tendrán aproximadamente un metro de diámetro y trazará en el terreno dos líneas a dos metros de la portería.

Desarrollo: Luego de discutir el balón, el juego se iniciará similar al fútbol con la diferencia de que los atletas si tienen el balón. Los rojos deberán mantenerse unidos y tratar de llegar a la línea de tiro. Si uno de los miembros pasa esa línea, los de su equipo se tomarán de las manos sobre la línea de tiro evitando que pasen los del equipo contrario y posibilitando que el rojo tire el balón a su aro ya que sólo así ganarán puntos.

Reglas:

- Gana el equipo que logre introducir el balón en los cinco aros.
- Sólo puede ser introducido el balón en el aro por un atleta del equipo que represente ese color: aro rojo, atleta rojo.
- El jugador que logre pasar la línea de tiro sólo podrá estar en el área de tiro 50 segundos esperando que su equipo se organice. Luego de este tiempo, si se organiza, podrá tirar; pero si sucede lo contrario, pierde el balón.

Juego didáctico # 5

Nombre: *Geografía olímpica*

Objetivos: Conocer las ciudades donde se han efectuado o se van a efectuar los Juegos Olímpicos, los países a que pertenecen y sus principales características.

Materiales: Un mapa (planisferio) y gis.

Organización: El profesor colocará un mapa en el centro del terreno y alrededor de él trazará un círculo dentro del cual deberán colocarse los dos equipos. Afuera del círculo el profesor colocará con gis los nombres de las ciudades que han sido sede de los juegos.

Desarrollo: El profesor dirá el nombre de la ciudad en que se hayan efectuado los juegos olímpicos modernos y a su señal los equipos tratarán de unirse con cualquier parte del cuerpo hasta llegar desde el mapa hasta la ciudad que nombre el profesor, luego regresar sin soltarse al mapa a ubicar en que país se encuentra esa ciudad.

Reglas: Gana el equipo que llega primero a la ciudad y regrese y ubique la misma en el país que corresponda.

Acumula puntos el equipo que de alguna información geográfica o histórica de la ciudad nombrada.

Referencias bibliográficas

- (1) Hernández Sentmanat, Alejandro. *De los Juegos Olímpicos*. Imprenta Sirena. Bolivia, 1999. 109 pág.
- (2) Cossio Morales, Nicolás. *Historia de los Juegos Olímpicos Modernos*. Editorial Ciencias Sociales. Cuba, 1983. 50 pág.
- (3) Albor Salcedo, Mariano. *Deporte y Derecho*. Editorial Trillas, México, 1989. 371 pág.
- (4) Ídem

BIBLIOGRAFÍA

Juárez, Mauricio Claudio Adrián. *Diccionario de Educación Física*. Colección de Material Didáctico. Universidad Autónoma del Carmen, México, 2003

Álvarez de Zayas, Carlos. *Didáctica. La escuela en la Vida*. Editorial Pueblo y Educación. Cuba, 1999. 178 pág.

Albor Salcedo, Mariano. *Deporte y Derecho*. Editorial Trillas, México, 1989. 371 pág.

Cossio Morales, Nicolás. *Historia de los Juegos Olímpicos Modernos*. Editorial Ciencias Sociales. Cuba, 1983. 50 pág.

Hernández Sentmanat, Alejandro. *De los Juegos Olímpicos*. Imprenta Sirena. Bolivia, 1999. 109 pág.