

ENFOQUE HOLÍSTICO PERCEPTUAL EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ATLETISMO A TRAVÉS DEL JUEGO

ENFOQUE HOLÍSTICO PERCEPTUAL EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ATLETISMO

AUTORES: Rolando Castro Marcelo¹Bernardo Jeffers Duarte²Danilo Quiñones Reyna³DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: Facultad de Cultura Física. Universidad de Las Tunas. E-mail: rcaastro@ult.edu.cu

Fecha de recepción: 17 - 10 - 2012

Fecha de aceptación: 08 - 03 - 2013

RESUMEN

El juego como método de enseñanza-aprendizaje del atletismo en las edades de nueve a once años en la provincia de Las Tunas, propicia el desarrollo de los movimientos del escolar, que se pueden manifestar en forma espontánea y consciente, lo que contribuye a la satisfacción por esa vía de sus necesidades e intereses a través del deporte elegido, en un ambiente desarrollador que permite abordar las dimensiones y eslabones fundamentales con el propósito de lograr los niveles deseados de educación, formación y desarrollo de la personalidad, que ha aporte las vías indispensables en su preparación para la vida, de donde emergen los que poseen talento para convertirse en atletas de alto rendimiento. En la actividad del juego se integraron los elementos metodológicos, axiológicos, epistemológicos y críticos, los cuales se sustentan sobre bases teóricas que permiten el carácter holístico, histórico, multifuncional, humanista y el reflejo conceptual desarrollador, donde se pudieron revelar la unidad de los elementos teóricos y la práctica del deporte, en correspondencia con las particularidades de cada escolar.

PALABRAS CLAVE: atletismo, aprendizaje desarrollador y juego.

¹ Máster en Educación Superior y Especialista en Cultura Física. Profesor Auxiliar en la Universidad del Deporte en Cuba. Profesor Principal en la asignatura de atletismo. Formador del 95% de los especialistas de atletismo que actúan como entrenador del deporte en la provincia. Ha dirigido proyectos investigativos, con varias publicaciones en revistas planas y digitales.

² Doctor en Ciencias Pedagógicas. Profesor Auxiliar en la Universidad de Ciencias Pedagógicas Pepito Tey de Las Tunas, Cuba. Profesor de Educación Física. Profesor Principal de Metodología de la Investigación y Taller de tesis. Profesor de Didáctica General y de la Educación Física. Asesor académico en maestría y doctorado en Ciencias Pedagógicas y del deporte respectivamente. Autor de varias publicaciones y proyectos de investigaciones en el área del deporte y la educación.

³ Doctor en Ciencias Pedagógicas. Profesor Auxiliar en la Universidad de Ciencias Pedagógicas Pepito Tey de Las Tunas Cuba. Profesor de Pedagogía, Metodología de la Investigación y Taller de tesis. Profesor de Didáctica General, vicerrector de investigación, Miembro de la planta académica del IPLAC, Asesor académico en Maestría y Doctorado en Ciencias Pedagógicas. Autor de varias publicaciones y proyectos de investigaciones.

PERCEPTUAL HOLISTIC APPROACH IN TEACHING LEARNING OF ATHLETICS THROUGH GAMES

ABSTRACT

The game as a teaching learning method of athletics in ages ranging from nine to eleven years in Las Tunas province brings about the movement development in school children who can show themselves in a conscious and spontaneous manner. It contributes to their interest and necessities satisfaction through the closed sport in a developing environment which allows to deal with the fundamental dimensions and links with the purpose of reaching the right levels in the formation, education and development of personality in life, here, it is where the talented ones emerge and become high performance athletes. Methodological, epistemological, axiological and critical element in the game declivity; sustained upon theoretical bases are integrated with the intention of permitting the holistic, historic, multifunctional, humanistic and the developing conceptual character. On this point, the unity of theoretical elements and the sport practice is revealed in correspondence with the individual characteristics and peculiarities of each schoolchild.

KEYWORDS: athletics, developing learning, game.

INTRODUCCIÓN

El juego como una actividad específicamente humana es inherente al propio desarrollo de la humanidad, lo que constituye un método para la transmisión cultural de una generación a otra, condiciona el desarrollo armónico del ser humano y le propicia ingeniosidad, creatividad y afectividad hacia todas las actividades que se desarrollen con este carácter. El juego antecedió a la escuela y fue una de las actividades que más propició la socialización del hombre desde su propio surgimiento. Las manifestaciones del juego continuaron evolucionando en correspondencia con los intereses de los sujetos que se implican en este proceso, es así que las acciones lúdicas ponderan la motivación hacia lo cognoscitivo y la búsqueda de soluciones, por lo que esta actividad es considerada como una forma de aprendizaje.

El juego es parte de nuestra realidad, en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente, no exige de procesos de apropiación que requieran de un alto nivel de abstracción ni mayores esfuerzos para la fijación, generalmente transcurre en un ambiente agradable, libre de tensiones, predominan las preferencias por sus potencialidades didácticas, contribuye a la interiorización de los conocimientos, propicia la compensación de las ataduras de la vida diaria; es decir que rompe con el límite incierto de las posibilidades del escolar en la dinámica de los procesos que conforman su personalidad a la medida de nuevos contextos donde se desarrolla el deporte y su influencia en la vida social de los escolares.

La actividad lúdica constituye una de las actividades más interesantes de las ciencias educativas. Si la misma se lleva a cabo en las edades escolares, cobra mayor importancia, viven la actividad como algo significativo, les resulta agradable y se sienten dispuestos a volcar su energía y creatividad; en función del aprendizaje del atletismo, por cuanto se ve estimulada la capacidad de éxito, de experimentar situaciones motivantes y vivirlas con toda la intensidad posible, en la socialización de las diferentes secuencias técnicas de las modalidades del deporte que se esté practicando, razones por las cuales se considera la pertinencia del juego como método eficaz en función del aprendizaje de los escolares.

En el sentido anterior Dóbler E. (1980, pág. 21) consideran que: “si los juegos se emplean para el ejercicio y esparcimiento del organismo y del espíritu, para la cura o la conservación de la salud del organismo humano y sus funciones, si se les consideran apropiados para establecer una relación mucho más profunda entre profesor y alumno, contribuyen entonces a la formación y educación de sentimientos y normas de conductas morales”. Criterio que refuerza la pertinencia del empleo del juego como método en la enseñanza-aprendizaje del atletismo en escolares de edades tempranas ubicados entre los nueve a once años de edad.

Existen varias experiencias sobre la utilización de los juegos motores en diferentes actividades para escolares de edades tempranas debido a que cumplen funciones pedagógicas y psicológicas que hacen asequibles y digeribles los procesos formativos, independientemente de sus particularidades y exigencias que se deben cumplir por el practicante en la adquisición de los patrones técnicos en cada una de las modalidades del atletismo en las áreas de carrera, salto y lanzamiento.

Para la obtención de resultados destacados en el proceso de enseñanza-aprendizaje del atletismo, es necesario tener en cuenta el nivel técnico metodológico del profesor/a y de las herramientas didácticas con que cuentan para utilizarlo como método de enseñanza-aprendizaje sustentado en un enfoque holístico e integrador de influencias educativas democráticas y flexibles en la medida de las exigencias de las expectativas como consecuencia de las respuestas a los estímulos recibidos por los escolares durante el desarrollo de las clases de atletismo.

La aplicación del juego por parte del profesor/a en las dimensiones de planificación, ejecución de la actividad docente, así como en el diagnóstico proceso y la evaluación de la efectividad de lo que se enseña, constituye una alternativa para guiar y estimular a los escolares a implicarse con beneplácito en la compleja dinámica e ineludibles exigencias de las acciones educativas identificadas con el aprendizaje de las modalidades del atletismo.

Al realizar un análisis del por qué los juegos con fines didácticos contribuyen al desarrollo de la creatividad de los escolares en el aprendizaje técnico de los deportes, es posible afirmar, a partir de los resultados obtenidos por Martínez

Llantada M. [et al] (2003), al significar que constituyen un proceso natural que le permiten al escolar expresarse libremente, sin inhibiciones dentro de un tiempo y espacio limitado, donde se combina la tensión y la alegría bajo diferentes emociones y sentimientos. Son productivos en el aprendizaje de los escolares, en la asimilación y consolidación de conocimientos y en el desarrollo de habilidades técnicas y capacidades físicas, elevan la motivación hacia el dominio del patrón técnico, la toma de iniciativas y de decisiones a riesgo, desarrollan la curiosidad y la fantasía, la imaginación de acciones técnicas y simultáneamente, a través de la multipotencia que emerge de la dinámica de los juegos, propicia la estimulación del desarrollo de capacidades condicionales y coordinativas.

Por otro lado, desde el punto de vista psicológico, la introducción del juego como actividad de enseñanza-aprendizaje del atletismo para escolares, contribuye a potenciar el desarrollo de la comunicación e influencia educativa al tener que cumplir ciertas reglas de conducta y convivencia social; al fortalecerse el nivel de relaciones entre los sujetos, se intenciona como vía expedita para cultivar el espíritu de solidaridad, el compañerismo, la cooperación, autoestima, independencia, persistencia, confianza y autodeterminación que se concretan en cualidades de la personalidad como la autorregulación, la estabilización y la moral volitiva factores de la competencia; lo que se configura como unidad de conocimientos-actividad en un ambiente protagónico que ubica a los escolares en posición perceptual sustentada en la concreción del principio de la relación entre la conciencia y la actividad.

En los criterios de Dóbler E. (1980, pág. 63).) se corrobora la importancia del juego en la formación de los escolares, el autor en referencia - expresa que “Los juegos en la infancia son como capullos de una completa vida futura, porque a través de ellos se desarrolla y revela el hombre con todos sus dones potenciales.” Es por ello que en la práctica pedagógica basada en la enseñanza y el aprendizaje de determinados deportes (por parte de los escolares a través del juego) se deben apreciar las vivencias de las actividades docente como algo significativo que convierte en agradable lo que puede ser difícil ejecutar, precisamente una idea que debe asumirse para la programación, ejecución y evaluación de la actividad física dirigida al aprendizaje del atletismo, tomándose en consideración las particularidades biológicas y expectativas de los escolares en edades tempranas (entre nueve y once años).

Asimismo, el juego desde el factor social evidencia una contribución a la formación de la personalidad del escolar, acentuándose en la cortesía, el respecto a los demás, la honestidad, la justicia, la modestia, el saber tomar la victoria con humildad y la derrota sin contrariedad; cualidades que fortalecen el carácter pertinente para resolver determinadas contradicciones en los modos de actuación de algunos deportistas, que puede repercutir en la vida diaria y demás relaciones sociales de estos sujetos. Al respecto, según criterios de Watson H, (2008 pág. 109), “se infiere que justamente el juego le imprime un nivel de significación al aprendizaje, pero solo si los profesores propician una

intencionalidad que les permita en gran medida a los escolares ver las relaciones, significado y utilidad potencial de lo que realizan, le servirá para las competencias y para la vida a partir de estimular el empleo de la praxis acumulada traducida en cultura como base para construir y apropiarse de un nuevo conocimiento, por lo tanto, se ha verificado que el juego resulta un instrumento operativo ideal para que el profesor lleve a cabo un aprendizaje contextualizado en las expectativas de los escolares”.

Los escolares que comprenden las edades de los nueve hasta aproximadamente los once años, manifiestan una estrecha relación entre el desarrollo físico y psíquico, aunque existen particularidades propias del paso de una edad a otra, constituyendo un periodo de transformación en el cual se combinan rasgos de la infancia preescolar con características del escolar en edades tempranas, espacio de tránsito del desarrollo que debe tener en cuenta el profesor de deporte para el tratamiento del proceso de enseñanza -aprendizaje del atletismo.

Rodríguez A. (2009) Citando Petrovsky A. V. Entre las principales características biológicas de los escolares en esas edades, se destaca que a partir de los ocho y nueve años termina la formación anatómica de la estructura del cerebro, en el sentido funcional, pero hasta los once años sigue estando poco desarrollado, el esqueleto es propenso a las deformidades por la influencia de cargas externas o posiciones incorrectas y huesos muy flexibles; predomina la debilidad en la musculatura de la espalda, los músculos se fatigan con relativa facilidad durante la actividad física, se aprecia la elevada demanda de oxígeno para garantizar los procesos de crecimiento orgánico, la masa del corazón se aproxima a la normal en el adulto; cuatro gramos por cada kilogramo de peso corporal, disminución progresiva con la edad de la frecuencia cardíaca y la inestabilidad en la frecuencia cardíaca.

Entre las edades de nueve a once años, se produce un crecimiento en todas las dimensiones corporales, conocido como “segundo estirón”, produciéndose cambios fisiológicos, endocrinos, la maduración sexual y la repercusión psicológica de las transformaciones puberales. Aspectos que deben tenerse en cuenta por parte de los profesores/as en el proceso de enseñanza-aprendizaje del atletismo, en la selección de los métodos a utilizar, el volumen de trabajo, así como la intensidad de su ejecución.

Los resultados del diagnóstico fáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje del atletismo en la provincia de Las Tunas, Cuba, así como elementos de juicios socializados en colectivos de profesores, talleres metodológicos y fórum de ciencia y técnica, complementados con la observación de sesiones de clases de atletismo en escolares en las edades entre nueve a once años, permitió corroborar en la práctica que el modelo de enseñanza-aprendizaje del atletismo actual es mecánico y conductista, limitador del aprovechamiento de la totalidad de las potencialidades psicofísicas e intelectuales de los escolares.

El análisis valorativo, crítico y reflexivo realizado complementado con los resultados del diagnóstico fáctico permitió determinar las siguientes insuficiencias:

- Insuficiencias didácticas en la actividad programada para la enseñanza-aprendizaje del atletismo escolar que no introduce el juego como medio y método ajustado a las expectativas de los escolares.
- Se trasladan para los escolares modelos de enseñanza-aprendizaje del atletismo propios de adultos con el afán de obtener resultados cuantitativos relevantes.
- La frecuente presencia de la fatiga física y psicológica, antes y después del desarrollo de las clases.

El enfoque de enseñanza-aprendizaje del atletismo en el escolar actual, unido al análisis e interpretación de los resultados del diagnóstico fáctico permitió trazar como OBJETIVO: Aplicar juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del atletismo en escolares de nueve a once años en la provincia de Las Tunas para un ambiente de aprendizaje socializado y desarrollador.

DESARROLLO

El atletismo es la expresión de la tradición cultural, que tiene sus antecedentes en el surgimiento del hombre y que, como resultado del perfeccionamiento de patrones técnicos, se manifiestan en áreas que la integran, como las carreras, los saltos y los lanzamientos; confirmando además el carácter universal de esta actividad, que experimenta una evolución constante en correspondencia con los diferentes contextos históricos y socioculturales, donde se define su naturaleza y formas de organización.

Quienes han tenido la posibilidad de relacionarse indirecta o directamente con el atletismo en los diferentes niveles de desarrollo y épocas ha oído con frecuencia el criterio de que es intenso, tedioso y agotador. La enseñanza de las habilidades del atletismo no es un juego, es una actividad carente de socialización, es decir, individualista, una actividad que se organiza por equipos. Sin embargo en la práctica no existen estrategias grupales. Salvo las modalidades que integran las carreras de relevos, la mayor parte del tiempo se dedica a la preparación física y técnica en pos de las disciplinas atléticas.

Lo expresado significa que en el atletismo formal, las competiciones se realizan de manera individual, pues cada participante es responsable de su propio resultado; no existe el “otro” para compartir experiencias en la dinámica del aprendizaje ni en la competencia, la programación, ejecución y evaluación de la actividad docente en Las Tunas, así como el comportamiento de los escolares de nueve a once años no concebían la socialización de ideas, inducirse afecto u apoyarse durante una carrera, un salto o un lanzamiento, resultaba realmente un escenario difícil en el sentido de revertir la situación existente en aquel momento mediante estrategias grupales dinamizadas por un ambiente de aprendizaje socializado.

En los argumentos presentados resulto positivo la necesidad de hacer cambios y perfecciones en el proceso de dirección de la enseñanza-aprendizaje del atletismo en los escolares principiantes, ubicados justamente en las edades de nueve a once años. Referencias y experiencias en este sentido se constatan en la didáctica integradora, desarrolladora Zilberstein Toruncha, (2002) Castellanos Simón D. (2003), y Fuentes H. (2007): las cuales propician acciones educativas que actúan entramadas como un todo mediante la interacción sujeto-objeto.

Tal interacción fue inducida por las necesidades sociales y educativas, identificadas mediante un diagnóstico integral u holístico en el atletismo escolar de Las Tunas, que permitió abordar con pertinencia las dimensiones y configuraciones fundamentales para una instrucción, educación y desarrollo armónico de la personalidad de los escolares, que le aportaran las vías indispensables para su preparación en el deporte, escenario propicio que conforma la pirámide del alto rendimiento deportivo y la selección de talentos en la provincia, así como la promoción de salud a los que no suelen consagrarse al deporte competitivo. Precisamente en línea con lo expresado anteriormente el juego dinámico o motriz, constituye un método de excelencia por cuanto representó una actividad de iniciativa consciente, dirigida a alcanzar un fin aceptado voluntariamente por los participantes, caracterizado además por activos movimientos y la emoción que ocasionó en los escolares.

Durante las edades escolares se ha de crear sobre todo la base para que el practicante del atletismo esté dispuesto, durante largo tiempo, a confrontarse con una escala de valores elevadas al rendimiento deportivo, aquellos que emerjan como posibles talentos deportivos en una de las áreas del deporte Rey. Esto sólo será posible si a la aptitud específica se suman la disposición para el rendimiento y la perseverancia, que no podrán entrar en acción hasta más tarde. Respecto a lo planteado, Han E. 1979 pág. 31 expreso, “El entrenamiento con niños se puede entender como un entrenamiento preparatorio para un desarrollo objetivado del rendimiento, en donde se ofrecen tanto las formas multifuncionales como formas específicas del deporte por preparar. A través de forma jugadas deben adquirirse experiencias motoras, tenerse las primeras vivencias con el deporte específico a través de ejercicios objetivados y encontrarse posibilidades de cooperación trabajando conjuntamente”.

Asimismo el aprendizaje del atletismo a través de forma jugadas en la provincia de Las Tunas, permitió apoyar a los escolares en la necesidad de realizar movimientos en un ambiente ameno y espontáneo, pero consciente e intencionado hacia un objetivo determinado, la adquisición del patrón técnico de cada modalidad deportiva, atendiendo a las posibilidades reales. Ello significó que el proceso de enseñanza-aprendizaje del atletismo, dinamizado a través del juego como método rector, integró las dimensiones cognitivas, procedimental y actitudinal, sostenidas sobre bases teóricas que propició un aprendizaje contextualizado en las expectativas de los escolares con un enfoque holístico, cumpliéndose el principio de la conciencia actividad.

El logro de los objetivos del proceso enseñanza-aprendizaje del atletismo en escolares a través del juego exigió garantizar condiciones de trabajo en las que se estimuló en los escolares el interés cognoscitivo por el desarrollo de hábitos motores que permitió aumentar progresivamente su independencia, en la medida que los escolares fueron obteniendo un mayor desarrollo físico y técnico, condicionado por la práctica sistemática del deporte, pero para ello los profesores potenciaron en sus alumnos el tránsito progresivo de la dependencia a la independencia y a la autorregulación, así como el desarrollo de la capacidad de conocer, controlar y transformar creadoramente su propia persona y su medio, además de crear la base para desarrollar la capacidad de practicar el atletismo a lo largo de la vida, sin enfatizar un resultado cuantitativo en estas edades.

La implementación del juego como método de enseñanza-aprendizaje del atletismo en las edades escolares en Las Tunas, evitó cometer errores tales como, ver el escolar como un adulto en pequeño y por ello se establece una disminución lineal y cuantitativa en la reducción del tiempo, intensidad y volumen del trabajo físico, para conseguir rendimientos excepcionales en estas edades, para lo cual se dedica mucho tiempo de clases produciéndose una sobreproporcionalidad del rendimiento y la práctica del atletismo se enfoca como un proceso monodimensional, de perfección hacia unos objetivos donde no prima la actividad lúdica.

La utilización del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje del atletismo en los escolares, permitió elevar las capacidades físicas, habilidades técnicas de las diferentes modalidades de las tres áreas, las carreras, saltos y lanzamientos que fueron objeto de aprendizaje. Se aplicaron juegos por parte de los profesores/as en las diferentes partes de las clases, teniendo en cuenta las exigencias que se debe cumplir en cada una de sus partes.

La implementación del juego como método principal en la enseñanza-aprendizaje del atletismo en los escolares de nueve a once años, logró contribuir a crear las bases para una motivación por la práctica del deporte, dando la posibilidad de que emerjan aquellos escolares que poseen talento para la práctica sistemática con la finalidad de obtener rendimientos destacados de los demás, como preparación para la vida.

La utilización del juego como método de enseñanza-aprendizaje exigió el cumplimiento de los principios: de participación consciente de los escolares, principio del dinamismo en la realización de la actividad, principio de instrucción, principio de interpretación de lo concreto y el principio de la competencia, permitiendo determinar un grupo de recomendaciones metodológicas para su aplicación en la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje del atletismo en edades tempranas comprendidas entre los nueve y once años.

REFLEXIONES

- Concebir el juego como un suceso que despierte el interés de los escolares hacia la práctica del atletismo. Para las diferentes partes de la clase, se debe seleccionar juegos que cumplan las exigencias de la misma.
 - En la parte inicial: los juegos seleccionados, deben estar encaminados a preparar el organismo de los escolares para enfrentar las exigencias de la parte principal, es decir juegos que la intensidad de ejecución no sea alta desde el mismo principio de su ejecución; estos juegos no tienen por qué responder a patrones técnico de las diferentes modalidades del atletismo, es decir, se pudieran nombrar como juegos complementarios.
 - En la parte principal: los juegos seleccionados responderán a los patrones técnicos que el profesor desea que los escolares adquieran y las habilidades técnicas de las mismas, manteniendo a través de su ejecución el nivel de motivación en su realización.
 - En la parte final: la selección de juegos, debe estar encaminada a normalizar el organismo, después de haber sido sometido a la ejecución de esfuerzos de alta intensidad.
- Beneficiar el carácter motivador del juego como derrotero que propicie los recursos para el desarrollo integral de los escolares.
 - Para mantener el nivel motivador en la ejecución de los juegos seleccionados en función de realizar patrones técnicos en algunas de las modalidades del deporte, el profesor debe tener en cuenta la complejidad de la imitación técnica que deben hacer los escolares, ésta debe estar en correspondencia al desarrollo técnico y físico que poseen, así como a la edad biológica y cronológica que llevan practicando el deporte.
 - La exigencia de un alto nivel técnico (Tecnicismo) en la ejecución de diferentes tareas dentro de la actividad del juego, que no esté en correspondencia con el grupo de edades, puede conllevar a que no se cumplan las reglas que se norman para que se cumplan dentro del juego.
- Tener presente las particularidades psíquicas, intelectuales, físicas y las edades biológicas y cronológicas en la práctica del atletismo de los escolares.
- Poseer diversidad de juegos en los que expongan el contenido técnico de las diferentes modalidades del atletismo en diferentes clases, para de esta forma motivar a los escolares en la propia actividad, permitiendo el dominio de las secuencias técnicas en las diferentes manifestaciones de juegos.
- No limitar el uso de juegos en las clases, sino ampliarlo a actividades extra docentes, por ejemplo, a las actividades en la comunidad donde

reside el escolar, como vía para consolidar, reforzar y ampliar los conocimientos adquiridos.

- Facilitar que los escolares creen variantes de juegos, que permitan actuar en la solución de sus propias dificultades, sin que se frene el aprendizaje y así aumentar su valor didáctico, unido a la motivación por la actividad.
- Utilizar juegos como medio para evaluar a los escolares, rompiendo esquemas tradicionales, permitiendo desarrollar las condiciones psicopedagógicas de la evaluación mediante la motivación hacia la práctica del atletismo.
- La finalidad de los juegos como forma de organización en grupos destinados al aprendizaje del atletismo, debe tener entre otras finalidades, estimular el trabajo en grupos, que debe caracterizar el aprendizaje del atletismo en este grupo de edades, es decir el carácter de socializar el aprendizaje en un deporte eminentemente individualista en su forma de enseñanza y competitividad.
- La demanda de habilidades, la exigencia de patrones técnico con mayor complejidad, la combinación en la utilización de otros métodos productivo y reproductivo, deben ser utilizados por los profesores del deporte atletismo a partir de edades superiores, teniendo en cuenta, requisitos de coordinación, destrezas y carácter mixto concerniente al sexo. El proceso de enseñanza-aprendizaje del atletismo en las edades escolares temprana de nueve a once años, debe ser capaz de ofrecer un atletismo llamativo, asequible y educativo, que minimice lo individual y potencie las dinámicas grupales en la solución de situaciones problemáticas que se dan durante la planificación, base orientadora, ejecución y evaluación del atletismo, donde emergen aquellos que poseen talento para una práctica con la finalidad de lograr en convertirse en atletas de altos resultados.

CONCLUSIONES

El empleo de las potencialidades del juego como método integrador de las habilidades, capacidades condicionales y coordinativas reducen el inexorable carácter conductista de la enseñanza-aprendizaje del atletismo en escolares entre los nueve y los once años de edad con la finalidad de obtener resultados cuantitativo y cualitativo en este grupo de edades.

La utilización del juego como método preferentemente en la enseñanza-aprendizaje del atletismo en las edades de nueve a once años, permite lograr un aprendizaje grupal, donde los escolares socializan el conocimiento que van adquiriendo, en un deporte eminentemente individualista en su forma de aprendizaje y competitiva.

La implementación de juegos en cada una de las partes de la clase, debe estar en correspondencia de las características de cada parte y las exigencias de las intensidades del trabajo físico a realizar.

Modelación de estrategias que conlleven a un proceso de enseñanza-aprendizaje del atletismo en escolares, dinamizado a través del juego como método integrador de las dimensiones cognitivas, procedimental y actitudinal, sobre bases teóricas que propicien un aprendizaje contextualizado en las expectativas de los escolares con un enfoque holístico sustentado en el principio de la conciencia en la actividad que debe ocurrir cuando los escolares están en un proceso de adquisición de un patrón técnico de una modalidad del atletismo.

BIBLIOGRAFÍA

Castellanos Simón Doris y otros. (2009). Talentos, concepciones y estrategias para su desarrollo en el contexto escolar. Cuba. Pueblo y Educación.

Dóbler E. (1980, pág. 21). Juegos menores. Pueblo y Educación.

Fuentes González H y colectivo. (2007). El proceso de investigación científica. (ph. d). Colombia. Guaranda.

Hahn, E. Entrenamiento con niños. (1987). España. Barcelona.

Martínez LL M y otros. (2003). Inteligencia, creatividad y talento. Cuba. Pueblo y Educación.

Rodríguez A. (2009). Tesis Maestría. El proceso de enseñanza desarrolladora de la natación en la provincia de Las Tunas.

Zilberstein Toruncha, (2002). Hacia una didáctica desarrolladora. Pueblo y Educación.

