

Sistema de juegos para motivar a los jóvenes hacia la participación en las actividades deportivo-recreativas en la comunidad.

Yolexis Alvarado-Lago. Filial Universitaria de Cultura Física de Río Cauto. Granma-Cuba.

José Traba-Buchana. Filial Universitaria de Cultura Física de Río Cauto. Granma-Cuba.

Carlos Villavicencio-Traba. Filial Universitaria de Cultura Física de Río Cauto. Granma-Cuba.

Resumen:

El trabajo tiene como objetivo la implementación de un sistema de juegos que contribuyan a elevar la motivación de los jóvenes hacia la participación en las actividades deportivo-recreativas en la comunidad de "Miradero" del municipio Río Cauto, el cual se desarrolló teniendo en cuenta los gustos, preferencias y características de estos, obteniendo como resultado una mayor participación de forma espontánea en las mismas, contribuyendo a un mejor comportamiento social, así como en el ámbito de los sentimientos, actitudes y emociones, se incrementó el interés y la participación de los mismos de manera ascendente, se observó en estos mayor protagonismo al realizar las actividades propuestas, confianza en sí mismos y mejoramiento de las relaciones interpersonales.

Palabras clave: jóvenes/ sistema de juegos/ motivación.

Abstract:

The present work aims at the implementation of a system of games that they contribute to raising young people's motivation toward the participation in the sports recreational activities in Miradero community of the municipality I Laugh Cautious , which developed taking the pleasures into account , preferences and characteristics of these , getting as a result a bigger participation of spontaneous form in them same , contributing to a better social behavior , that way like in the space of sentiments , attitudes and emotions, you incremented the interest and the participation of the same of ascending way, bigger prominence was observed in these to the accomplishing the proposed activities, self-confidences and improvement of the personal relations.

Words key: young / system of games / motivation.

Introducción:

El ser humano, en su vida cotidiana, refleja objetos indicadores de la satisfacción de sus necesidades, que le inducen a actuar; experimentando deseos, sentimientos, aspiraciones y propósitos. Si existen condiciones adecuadas, dirigen e impulsan su actividad hacia determinadas metas, cuya obtención le proporcionan satisfacción, debido a su propia actividad. Constantemente surgen nuevas circunstancias externas, insatisfacciones, deseos y proyectos que modifican la dirección y el grado de intensidad de su actividad.

En esta investigación se implementa un sistema de juegos para motivar a los jóvenes a la participación en las actividades deportivo-recreativas en la comunidad de “Miradero” del municipio Río Cauto.

De manera general los juegos son un tipo de actividad especial espontánea u organizada que tiene gran importancia pedagógica, psicológica, socio-cultural y recreativa, ya que a través del mismo el participante puede desarrollar cualidades físicas, adquirir conocimientos, solidaridad, entre otros, a través del contacto social, al mismo tiempo produce placer.

Los juegos recreativos son aquellos que se utilizan voluntariamente en el tiempo libre y no hay rigurosidad en la aplicación de reglamentaciones y necesidad de instalaciones muy específicas. Estos juegos pretenden ocupar el tiempo libre de las personas a cualquier edad, a través del desarrollo del juego se puede realizar además actividad física. La metodología a seguir se basa en la libertad de participación, y sobre todo, en la diversión.

Desarrollo:

González Sierra plantea que en la motivación participan los procesos afectivos (emociones y sentimientos), las tendencias (voluntarias e impulsivas) y los procesos cognoscitivos (sensopercepción, pensamiento, memoria), ocupando los sentimientos afectivos y las tendencias al papel más importante en ella, conteniendo el reflejo de lo que no es la personalidad, o sea el reflejo del mundo externo y actual.

En una definición más amplia se conceptúa la motivación como el conjunto concatenado de procesos psíquicos (que implican la actividad nerviosa superior y reflejan la realidad objetiva a través de las condiciones internas de la personalidad) conteniendo el papel activo y

relativamente autónomo de la personalidad, en su constante transformación y determinación recíprocas con la actividad externa, sus objetos y estímulos, van dirigidos a satisfacer las necesidades del hombre y en consecuencia, regulan la dirección (el objeto-meta) y la intensidad o activación del comportamiento, manifestándose como actividad motivada. Es a la vez, un reflejo de la realidad y una expresión de la personalidad. Los estímulos y situaciones que actúan sobre el sujeto se retractan a través de las condiciones internas de su actividad. Por ello, la motivación es una expresión y manifestación de las propiedades y del estado de la personalidad, del carácter, de las capacidades y del temperamento, que como satisfacción de las necesidades, ocupa un lugar importante, ya que los motivos responden a una u otra necesidad, y reflejan la forma de conducir al sujeto al cumplimiento de la actividad.

Tomando como referencia lo antes expresado y la problemática que presentan los jóvenes de “Miradero”, que manifiestan una insuficiente motivación hacia las actividades deportivo-recreativas, debido a las pocas ofertas que se les brinda por los diferentes factores, además de la existencia de un pobre desarrollo social dadas las condiciones del barrio y la falta de hábitos culturales se implementaron un grupo de juegos que influyeron de forma positiva en dichos jóvenes.

Pasos metodológicos.

1. Enunciación del Juego:

Dar a conocer el nombre del juego que se va a desarrollar.

2. Motivación y Explicación: Se realizará inmediatamente después de la enunciación, consiste en la conversación o cuento que hace el profesor con el fin de interesar a los jóvenes por la actividad, en ocasiones de una buena motivación depende en parte el éxito de la actividad. Por otra parte la explicación debe ser comprensible, conjuntamente con la descripción y la utilización de los medios audiovisuales de los juegos. El valor de la descripción consiste en la forma artística de exponer el contenido, que debe ser atractiva y dramatizada, con los jóvenes más atrevidos donde los juegos y sus reglamentos son más complejos, se realiza una explicación del contenido y de las reglas.

3. Organización y Formación: En este caso se incluye todo lo concerniente a la distribución, selección apropiada de los guías del grupo y formación de equipos desnivelados y que decaiga el interés por el juego.

4. Demostración: Consiste en aclarar los objetivos del juego y explicar de forma más sencilla, ya sea el profesor con algunos jóvenes o con todo el grupo.

5. Práctica del Juego: Una vez que se ha demostrado el juego debemos llevarlo a la práctica, a la señal del profesor el juego comienza, aprovechándose todas las situaciones de duda que se produzcan para detenerlo y hacer aclaraciones que faciliten la comprensión del mismo. El profesor debe procurar que todos los jóvenes participen para que reafirmen el aprendizaje de la actividad, además, actuará como árbitro y enmendará las faltas cometidas.

Aplicación de las Reglas: Durante la práctica del juego, se van explicando las reglas, o sea, los aspectos que los jóvenes deben tener en cuenta para que el juego se desarrolle con éxito.

6. Desarrollo: Consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se procederá a su realización hasta que todos los participantes lo hayan comprendido.

Variantes: Después que se ha desarrollado el juego, el profesor puede realizar variantes y junto con estas la introducción de nuevas reglas.

La variante consiste en que; utilizando la misma organización, se puedan cambiar o aumentar la complejidad, siempre cumpliendo el objetivo trazado.

7. Evaluación: Aquí se evalúan los resultados del juego, los esfuerzos del grupo y estímulo a todos los participantes.

Muestra de Juegos motivacionales empleados en la investigación.

1. Nombre del juego: Serpiente de palabras.

Materiales: pizarra y tizas.

Objetivo: Eliminar tensiones y apatía.

Organización: sentados en forma de semicírculo, el profesor le da una palabra de 5 letras a uno de los miembros del equipo.

Desarrollo: Cuando el profesor le da la palabra a uno de los miembros él debe hallar otra también de 5 letras que comience con las 2 últimas letras de la palabra dada y prosigue el otro participante con la palabra antes dada. Ejemplo palabra inicial Pinto, cadena de palabras: Pinto – Tomás – Aston – Ondas - .

Regla:

- ✓ La palabra seleccionada debe ser de 5 letras obligatoriamente.

2. Nombre del juego: Póngale título.

Materiales: ninguno.

Objetivo: Eliminar tensiones y apatía.

Organización: sentados en forma de semicírculo.

Desarrollo: El profesor le lee a los participantes un cuento como el siguiente: “ Esta es una esposa que no puede hablar hasta que un especialista efectúa la intervención quirúrgica adecuada. El marido entonces, a causa de la locuacidad sin pausa de su mujer, es llevado al borde de la locura hasta que otro cirujano lo interviene a él y le suprime la capacidad de oír, con lo que la paz vuelve a la familia”. Después de esto el profesor les pide a los miembros del grupo, que le sugieran títulos creativos adecuados al cuento. Una vez propuesto los títulos para este cuento el profesor lee otro cuento y así sucesivamente.

Observaciones: El profesor debe retroalimentar al grupo con respecto a los títulos más originales.

- ✓ “Remedio Santo “
- ✓ “Nuestros años felices “
- ✓ “Viaje al centro de la lengua “
- ✓ “En defensa de la paz “

3. Nombre del juego: Acontecimientos y estilos.

Materiales: tarjetas y plumones.

Objetivo: Mejorar las relaciones interpersonales.

Organización: se forman los participantes en 2 equipos y se le da a cada uno una situación o acontecimiento.

Desarrollo: Cuando cada uno de los participantes tenga su situación o acontecimiento, el guía le pide a uno de ellos narrarlo en un estilo que será sacado al azar de una serie de tarjetas que tiene en sus manos. Los posibles estilos en que se pueden narrar son: cómico, lírico, trágico, escandaloso, épico, entusiasta, asustado, solemne, polémico y creativo.

Observaciones: Se puede dividir el grupo en subgrupos y darle a cada uno de ellos un estilo determinado para narrar un acontecimiento.

4. Nombre del juego: Identifícate corporalmente.

Materiales: ninguno.

Objetivo: Eliminar tensiones y apatía.

Organización: dispersos en el área.

Desarrollo: El profesor o guía del juego le pide al grupo que preparen su cuerpo para resolver determinados problemas. Para esto cada miembro del grupo debe dedicarse a una especie de juego en el papel, hablado o interpretado, identificándose con los fenómenos estudiados. Una vez que estén preparados, el guía les propone a los participantes encontrar por medio de la identificación corporal la solución a los siguientes problemas:

- ¿Cómo te sentirías al obtener una Medalla Olímpica?
- ¿Cómo te comportarías si fueras un entrenador y tu atleta no rinde todo lo que él puede?
- ¿Qué tú harías si te lesionaras en medio de tu competencia fundamental para eliminarte e ir a los Juegos Nacionales?
- ¿Cómo reaccionarías si en una competencia los jueces dieran un veredicto injusto y por eso perdieras la Medalla de Oro?

Observaciones: El profesor o guía debe utilizar esta técnica cuando el grupo tiene un cierto grado de cohesión y conocimiento en creatividad, para que se logre implicar completamente.

Resultados. Al iniciarse la investigación a través de la observación efectuada, se aprecia que los jóvenes poseen poca motivación hacia las actividades deportivo-recreativas, evidenciándose en la poca atención que dedicaban a la misma durante las actividades y la calidad con que estos desarrollaban las mismas.

Con el objetivo de corroborar lo que se proyectó a través del método y la técnica anterior, se realizó una entrevista no estructurada a los representantes del Consejo Popular en la que argumentaron que existía apatía, timidez, limitaciones para realizar cualquier actividad cultural, recreativa o de otra índole, poca participación de los técnicos del INDER y los promotores culturales, además, que la población está necesitada de actividades, ya que manifiestan poco interés hacia las actividades. Después de valorar los resultados del método y la técnica anteriormente aplicada, se analizará lo determinado en los instrumentos exploratorios que confirman la existencia del problema descubierto.

Los resultados iniciales arrojaron que más el 50 % de los jóvenes no realizaban actividades deportivo-recreativas, un 25 % participaban solamente en los juegos de mesa (dominó y ajedrez) y el otro 25 % participaban en actividades no organizadas.

Posteriormente, utilizando como base los resultados de la observación, la entrevista y las técnicas psicológicas se elaboran los juegos motivacionales dirigidos a las principales causas que provocan la falta de motivación hacia las actividades deportivo-recreativas, una vez confeccionados se implementan al comenzar las mismas o al final de estas.

Después de implementar los juegos se comprueba la efectividad de ellos, con el empleo de la triangulación y valorando el resultado del test de RAMDI (E) se aprecia que los principales motivos en primer lugar están encaminados a la distracción o recreo, declarado en un 80 % de los jóvenes, en segundo lugar con un 63 % expresan que es para mantener una buena forma física y en tercer lugar, con un 50 % practican actividades deportivo-recreativas porque le gustan.

En la medida en que los jóvenes se fueron involucrando en los juegos se acrecentó el interés y la participación de los mismos, de manera ascendente en las actividades, se observó mayor protagonismo al realizar los juegos y actividades, sentido de pertenencia, espontaneidad,

cohesión grupal, más confianza en sí mismos, mejoramiento en las relaciones interpersonales, mayor participación en las actividades, entre otros aspectos.

Los juegos propiciaron que el método Problémico tuviera un rol decisivo, vinculando las actividades de los jóvenes con la vida, permitiéndoles a estos tener criterios propios, favoreciéndose la riqueza de actividades deportivas recreativas, en relativa armonía con la comprensión, memorización y reproducción de la cultura espiritual en la humanidad, se estimuló la actividad espontánea lo que facilitó su desarrollo social y en su cultura general integral.

Conclusiones:

- La investigación nos dio a conocer en que situación social se encontraban los jóvenes de la comunidad de “Miradero” y qué método se podía utilizar con más efectividad para motivarlos a realizar actividades deportivo-recreativas.
- Con la implementación de este sistema de juegos se puede elevar la motivación de los jóvenes hacia la participación en actividades deportivo-recreativas, mejorando la calidad de vida de los pobladores de esta comunidad.

Citas y notas:

1. Diego J. González Sierra. (1995). Teoría de la motivación y práctica profesional. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.