

## ARTÍCULO ORIGINAL

**Juegos pre-deportivos de bádminton para el deporte para todos****Pre-sport games of Badminton for the sport for all****Maidelín Díaz Miranda<sup>1</sup>, Ayran Arencibia Moreno<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Máster en Ciencias. Profesora Auxiliar. Profesora de Teoría y Práctica de los Juegos y Tenis de Mesa en el Departamento Educación Física y Recreación. Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca". Correo electrónico:

[maidelin.diaz@upr.edu.cu](mailto:maidelin.diaz@upr.edu.cu)

<sup>2</sup>Máster en Ciencias. Profesor Auxiliar. Profesor de Bádminton y Gimnasia Básica. Departamento de Educación Física y Recreación. Universidad de Pinar del Río

"Hermanos Saíz Montes de Oca". Correo electrónico: [ayran.arencibia@upr.edu.cu](mailto:ayran.arencibia@upr.edu.cu)

**RESUMEN**

Los juegos son la actividad fundamental en los niños mediante la cual se desarrollan física e intelectualmente, de aquí la motivación de investigar sobre la aplicación de varios de ellos en el deporte para todos, específicamente con el proyecto bádminton. Teniendo en cuenta los pocos juegos que se utilizan para contribuir al desarrollo de las habilidades en este deporte, es que se plantea estructurar juegos pre-deportivos con esa finalidad y mejorar así la asimilación de las destrezas de los niños que practican esta disciplina en el «Deporte para Todos». Para ello, además de los métodos teóricos, se emplearon métodos empíricos como la observación y la entrevista. El trabajo muestra la asimilación de las habilidades y técnicas básicas del bádminton, a través de juegos, conjuntamente con aspectos sobre el deporte para todos, además de presentarse 8 juegos estructurados, los cuales contribuyen al aprendizaje de las habilidades básicas del bádminton.

**Palabras clave:** Juegos pre-deportivos; deporte para todos; bádminton.

**ABSTRACT**

The games are the fundamental activity in the children by means of which you/they are developed physical and intellectually, of here the motivation of investigating on the application of several of them in the sport for all, specifically with the project badminton. Keeping in mind the few games that are used to contribute to the development of the abilities in this sport, is that we think about to structure pre-sport games with that purpose and to improve this way the assimilation of the dexterities of the children that practice this discipline in the Sport for All». For it, besides the theoretical methods, empiric methods were used as the observation and the interview. The work shows the assimilation of the abilities and technical basic of the badminton, through games, jointly with aspects on the sport for all, besides being presented 8 structured games, which contribute to the learning of the basic abilities of the badminton.

**Key words:** pre-sport games; deport for all; badminton.

## INTRODUCCIÓN

Como parte del régimen de participación deportiva, está la educación física escolar; recordemos que para lograr sus objetivos tiene que desarrollar capacidades físicas, habilidades motrices deportivas, aumentar la capacidad de trabajo en beneficio de la labor que desarrolle el hombre, mejorar la salud, incluso como prevención de enfermedades (asma, cardiopatías, hipertensión arterial, diabetes, y otras), pero también como la vía más efectiva para detectar los talentos deportivos, los que podían ser seleccionados e incorporados a las áreas que correspondan e integrarse en las diferentes competencias deportivas en las categorías que corresponda. (Cornejo y col., 2011).

Se aboga entonces porque las acciones de aprendizaje exhiban un carácter social en la que docente y alumno transformen el conocimiento desde una concepción grupal para mejorar las adquisiciones motrices individuales, como una manera de educar a los alumnos en la idea de que aprender es elaborar el conocimiento y que la presencia del grupo favorece, si hay una adecuada base orientadora de la acción. (Colectivo de Autores, 2014).

En el plano psicológico, desde el área de Educación Física, buscaremos climas motivacionales implicados a cada tarea, los cuales favorecen los estilos de vida saludables, el trabajo, el esfuerzo y las metas autorreferenciales, procurando buscar así, patrones adaptativos: implican un mayor nivel de persistencia, diversión, menores niveles de abandono deportivo, menores niveles de ansiedad somática y cognitiva, búsqueda de soluciones de tipo adaptativo a los problemas. (Sola López, 2010)

Los atletas de mayor resultado de nuestro deporte (bádminton) han sido seleccionados de las clases de Educación Física, esta y el deporte para

todos favorecen la enseñanza de diferentes acciones, aportan elementos necesarios para el desarrollo integral de niñas y niños a través de una adecuada estimulación de lo individual y lo social, mediante la práctica sistemática de la actividad física, es por ello que se han incluido diferentes disciplinas buscando su masificación a través del desarrollo de habilidades típicas de cada una de ellas. (Colectivo de Autores, 2014).

La concepción de los juegos en la educación no es reciente, su uso en la enseñanza existe desde inicios del siglo XVII, con defensores como Comenius y Froebel (Cazaux, 2003).

Por su parte, Cazaux señala que el juego es un recurso didáctico valioso por muchas razones: «El juego integra las dimensiones afectivas, motora y cognitiva de la personalidad. «(...) el ser que juega es también el sujeto que actúa, siente, piensa, aprende, se desarrolla. Entonces, el juego, así como la actividad artística es un eslabón en los aspectos motores, cognitivos, afectivos y sociales». (Cazaux, 2003, p. 176).

En este sentido, Navarro y Maqueira (2009), elaboraron una propuesta que tiene su basamento en como transferir los fundamentos deportivos a través del juego. Es decir: el juego utilizado como vehículo movilizador del niño, desde la Iniciación Deportiva Escolar, entonces si se lograría un desarrollo motriz general y a la vez una vía portadora de los valores necesarios para influir positivamente en la formación multilateral.

Los juegos pre-deportivos de bádminton pueden contribuir de una manera positiva a la adquisición de un vocabulario relativo a los distintos fundamentos técnicos y tácticos de este deporte, conocer la dimensiones del terreno de juego, solucionar los conflictos de forma pacífica, respeto a

normas de juego, les permite ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad, perseverancia, conocimiento de sí mismo, sentido crítico y cooperación. (Sola López, 2010).

Es por ello que, en el presente trabajo se hace una propuesta de juegos pre-deportivos de bádminton, a emplearse en el deporte para todos, en la escuela primaria Camilo Cienfuegos del municipio Pinar del Río, como parte de la educación física, pero fuera de la clase, en el horario de la tarde al finalizar la docencia, en la que pueden participar todos los estudiantes de la escuela de forma opcional sin ser obligatorio para ellos, pero con la idea de despertar su interés por este deporte y poder seleccionar los talentos deportivos de dicha escuela.

## MATERIAL Y MÉTODO

Para esta investigación se consideró a los 120 niños (as), entre 8- 12 años de edad, de la escuela primaria Camilo Cienfuegos. Además, como muestra secundaria se consideró a los 5 profesores de educación física y deportes vinculados a ese centro.

Se emplearon los métodos teóricos, también los métodos empíricos (observación, Entrevistas, Trabajo con documentos), el estadístico matemático (la estadística descriptiva y dentro de ella el análisis porcentual).

## RESULTADOS

Para poder caracterizar los juegos pre-deportivos utilizados en el horario del deporte para todos, se aplicó la observación encubierta a 20 clases del deporte para todos, la cual nos arrojó los siguientes resultados:

- Los juegos no están estructurados por edad o grado, no se emplean todos los pasos metodológicos para describir el

juego, creando confusión en los profesores.

- Los objetivos de los juegos no están pedagógicamente estructurados, de 8 juegos solo el 50% son pre-deportivos de bádminton, el resto son de capacidades físicas.

- La mayoría de los juegos no despiertan el interés ni la motivación en los niños.

Con relación a como el profesor emplea los juegos pre-deportivos de Bádminton en el deporte para todos y conocer si en algún momento van dirigidas al desarrollo de las habilidades de bádminton, se obtuvieron los siguientes resultados:

- Los profesores presentan dificultades en el momento de explicación las habilidades técnicas, en solo 4 de las 20 clases fueron capaces de demostrar correctamente sus acciones, lo que evidenció que el 80% del resto de las actividades no ilustraron correctamente las acciones que debían ejecutar sus alumnos.

- También se corroboró que no se emplea por su orden los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos, pues en solo 6 de las 20 clases (30%) se incorporaron por su orden, resaltando como el 70% de las actividades donde no los emplearon.

- De las 20 actividades en las que aplicaron los juegos, solo en 4 de ellas les dieron opciones a los alumnos para aplicar alguna variante, para un 20 %, realizando solo lo que él tiene planificado sin darle protagonismo a sus alumnos.

- En 4 juegos se desarrollan capacidades físicas condicionales, en el 50% de las actividades el docente utiliza juegos para desarrollar habilidades de bádminton; en el 75% de los juegos no demuestran correctamente todo el juego.

- No se trasmite la motivación necesaria para que los alumnos se sientan interesados en la actividad, ya que solo en el 25% de las clases visitadas se logra motivación, lo cual consideramos que es muy bajo para la edad.

- En el 45% de los juegos (9) se corresponde el juego con el dominio de las habilidades logradas por el niño.

A su vez, la entrevista aplicada a los profesores de Educación Física arrojó los siguientes resultados:

- Solo se emplean los 8 juegos que están en el proyecto bádminton.

- Los juegos no están correctamente estructurados y sus objetivos mal enfocados, refiriendo que en los juegos del proyecto solo aparecen 4 habilidades básicas del bádminton.

- Admiten que no tienen conocimiento de los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos, aunque si son capaces de nombrar algunos de ellos.

- No logran crear un juego para el desarrollo de habilidades deportivas de bádminton porque no las conocen, pero a su criterio, mencionan los juegos pre-deportivos como los mejores para ello.

- Refieren que los juegos deben ser más variados para despertar el interés en los niños y que poseen escasos conocimientos sobre las habilidades para el deporte bádminton.

Los juegos contenidos en nuestra propuesta fueron elaborados teniendo en cuenta diferentes criterios como las directrices de la Federación Internacional de bádminton, la Confederación Panamericana de bádminton, y la Federación Cubana de bádminton, así como las características psicológicas, biológicas y motoras de estas edades.

Aspectos a tener en cuenta por el profesor al utilizar los juegos que se proponen:

- Antes del inicio del juego: Crear un ambiente psicológico que favorezca la atención de los niños y niñas. Hablar alto, despacio y con naturalidad. Ser breve. Conservar un orden en la explicación. Hacer demostraciones para que favorezcan la total comprensión del juego. Organización previa del grupo de clase para la realización del juego. Reparto de papel entre los participantes

- En el desarrollo del juego: Que todos participen en el juego. Controlar el grado de motivación a través de diferentes consignas (¿Quién va a ganar, ¿quién será más ágil etc.?). Exigir a cada cual según sus posibilidades individuales. Cambiar de juego o realizar variantes antes de que se pierda el interés. Controlar los resultados.

- Después de la realización del juego: Pedir variantes a los alumnos. Orientar y ayudar al alumno a entender el proceso que se produce dentro de cada juego intentado no dirigir en la mayoría de los casos. Observar las conductas de los alumnos dentro y fuera de los juegos para intervenir en el momento adecuado, corrigiendo conductas no educativas.

Estructura de los juegos con sus pasos metodológicos para su descripción:

### **Juego #1:**

Nombre: dominio del volante con ambas caras de la raqueta, corriendo.

Objetivo: golpear el volante por encima de la cintura todas las veces posibles, cambiando del agarre de derecha al revés sucesivamente.

Materiales: raquetas y volantes.

Participantes: de 20 a 25.

**Organización:** los participantes se colocarán en hileras detrás de la línea final del terreno. El primer jugador de la hilera tendrá la raqueta y el volante. El profesor estará al frente de todos los participantes, es decir, en la otra línea lateral del terreno.

**Desarrollo:** a la voz del docente el primer jugador sale corriendo y golpeando el volante, a una altura no más de 1 metro para dominar el mismo, golpeando una vez por la derecha y otra por la izquierda sucesivamente, bordeará el obstáculo al final del terreno regresando a la línea de partida donde el entregará el volante y la raqueta al jugador que le continua.

**Reglas:** El jugador comenzará a realizar los golpes cuando el profesor lo ordene. El agarre a utilizar será el universal (normal de derecha) con su mano diestra. Los golpes los deben realizar siempre por encima de la cintura. Si el volante cae al suelo concluye su participación el jugador. El profesor será el encargado de contar las repeticiones.

**Variante:** realizar los golpes por encima de la cabeza. Disminuir la altura de los golpes.

### **Juego # 2:**

**Nombre:** golpea y atrapa.

**Objetivo:** atrapar el volante antes que llegue al suelo.

**Materiales:** volantes y raquetas.

**Participantes:** de 20 a 25.

**Organización:** los equipos se ubicarán unos al lado del otro en hileras (uno detrás del otro) a una distancia de 1 metros, todos detrás de la línea de salida (línea final del terreno). El profesor se ubicará por las líneas laterales del terreno.

**Desarrollo:** un jugador del equipo A golpea el volante lo más fuerte posible

hacia delante y por debajo de la cintura para que el jugador del equipo B lo agarre antes de que este caiga al suelo. Cuando pasen todos los integrantes de cada equipo se intercambian los roles.

**Reglas:** el jugador que atrapa no puede salir hasta que el jugador del otro equipo golpee el volante. El jugador que logre atrapar el volante gana un punto para el equipo. El equipo ganador será el que más puntos alcance (más volantes atrape). Se comenzará cuando el profesor lo ordene.

**Variante:** cambiar las posiciones iniciales del jugador que atrapa el volante.

### **Juego #3:**

**Nombre:** anota el punto:

**Objetivo:** colocar el volante en el aro a una distancia de 4 metros.

**Materiales:** volantes, raquetas, terreno de bádminton, figuras geométricas.

**Participantes:** de 20 a 25.

**Organización:** los equipos se ubicarán unos al lado del otro en hileras (uno detrás del otro) a una distancia de 2 metros, todos detrás de la línea de salida (línea final del terreno). El profesor se situará por las líneas laterales del terreno.

**Desarrollo:** un jugador de cada equipo se ubicará detrás de la línea de servicio corto para golpear el volante de abajo hacia arriba, por debajo de la cintura, para que caiga dentro de un aro (cuadrado u otra figura geométrica) que se encuentra a 4 metros al frente de él, después se incorpora al final de la hilera.

**Reglas:** se golpeará el volante de abajo hacia arriba, ubicados detrás de la línea de servicio corto. El jugador que logre ubicar el volante dentro de la figura geométrica gana un punto para el

equipo. El equipo ganador será el que más puntos alcance (más volantes caigan dentro de la figura geométrica). Se comenzará cuando el profesor lo ordene.

Variante: Reducir el tamaño de la figura geométrica.

**Juego #4:**

Nombre: relevo de volantes corriendo.

Objetivo: trasladar el volante encima de la raqueta corriendo una distancia de 8 metros.

Materiales: volantes, raquetas, conos o banderas.

Participantes: de 20 a 25.

Organización: los equipos se ubicarán unos al lado del otro en hileras (uno detrás del otro) a una distancia de 2 metros, todos detrás de la línea de salida (línea de servicio corto). El profesor se hallará por las líneas laterales del terreno.

Desarrollo: los jugadores iniciales de cada equipo saldrán corriendo o trotando con el volante encima de las cuerdas de la raqueta hasta llegar a los 8 metros (línea final del terreno) donde se ubicará un objeto que bordearán para regresar al punto de partida, donde le pasará al volante al siguiente jugador, el cual realizará la misma acción.

Reglas: los responsables velarán porque solo recorran la distancia corriendo. El primer jugador comenzará cuando el profesor lo ordene. Si el volante cae al suelo se para la acción y el jugador continua por ese mismo lugar. Gana el equipo que más rápido realice el recorrido.

Variante: aumentar la distancia a recorrer.

**Juego #5**

Nombre: recorrido de obstáculos

Materiales: variado y suficiente para conformar un recorrido en ovalo o dos recorridos paralelos, utilice bancos, conos, sogas, colchones, aros, etc. una raqueta y una volante por equipo.

Objetivo: correr entre obstáculos con el volante sobre la plana de la mano.

Participantes: de 20-25 alumnos.

Organización: conformar equipos equiparados en número de alumnos los que se situaran detrás de la línea de partida/llegada, en los recorridos óvalos de cada equipo.

Desarrollo: a la orden el primer jugador realiza el recorrido con una volante sobre la palma de la mano con la punta hacia arriba sobrepasando todos los obstáculos. Al terminar ese jugador el recorrido, entrega el volante al siguiente miembro del equipo.

Reglas: si hay carrera el equipo ganador es el primero que tenga a todos sus jugadores de regreso con el recorrido terminado y sentados detrás de la línea de partida.

Variante: cambiar la duración de la carrera (cantidad de vueltas o ciclos). Modificar el recorrido para que se ajuste a la habilidad de los jugadores.

**Juego #6**

Nombre: relevos de ida y vuelta

Materiales: Por lo menos una volante y un cono por equipo.

Objetivo: Trasladar el volante sobre la mano a 15 m.

Participantes: de 20-25 alumnos

Organización: Divida el grupo en equipos balanceados de la misma cantidad de jugadores, formados estos

tras una línea de partida situada entre 8 a 15 mts. del cono.

Desarrollo: Al dar inicio, un jugador de cada equipo sale caminando con el volante en la palma de la mano en dirección al cono y da la vuelta, cruza la línea de partida, entrega el volante al siguiente jugador que arranca y se incorpora al final de la hilera.

Reglas: Si a un jugador se le cae el volante, la recoge y sigue desde ese mismo lugar. El ganador será el equipo que primero acaben sus jugadores y estén sentados tras la línea de partida.

Variante: En carrera cuando dominen la acción. Utilizar más conos para caminar en zig-zag.

### **Juego #7**

Nombre: tire la pelota.

Materiales: pequeñas pelotas y bolsitas de arena, la pared

Objetivo: tirar la pelota como si golpearas el volante con la raqueta.

Participantes: de 20-25 alumnos.

Organización: conformando equipos y formados en hileras al final del terreno.

Desarrollo: al sonido del silbato saldrán corriendo los primeros jugadores hasta los 10 m donde se encuentra una línea antes de llegar a la pared a una distancia de 5m, recogen una pelota y la tiran hacia un blanco en la pared que estará a una altura de 3 m. El brazo libre está extendido apuntando hacia el blanco, el peso en el pie posterior y al momento de lanzar la pelota se mueve el brazo desde atrás por encima del hombro y flexionado por el codo hacia el frente pasando el peso del cuerpo a la otra pierna, la mano que soltó la pelota continúa apuntando al blanco. Regresan corriendo a tocar la mano de su compañero, el cual realiza la misma acción.

Reglas: el que le dé al blanco ejecutando bien el movimiento obtiene un punto adicional. Gana el equipo que más puntos logre.

Variantes: pruebe realizarlo con el brazo que usted no juega. Varié la distancia hacia el blanco y el tamaño del blanco.

### **Juego #8**

Nombre: traslada el volante.

Objetivo: trasladar el volante desde la net hacia el centro de la cancha.

Participantes: 10 atletas.

Materiales: banderas, silbato, volantes. aro pequeño.

Organización: ubicados en equipos al fondo de la cada cancha y formados en hileras desde la línea central del terreno.

Desarrollo: al sonido del silbato el 1er alumno en cada hilera saldrá corriendo a recoger un volante de los que están situados al borde de la net, terminando en asalto con la pierna del brazo de la raqueta, regresará corriendo de espalda ubicando el volante dentro de un aro pequeño que se situara en el centro del terreno, regresando con carrera de frente a tocar a su compañero para que este realice la misma acción.

Reglas: no se puede salir antes de que su compañero lo toque. Gana el equipo que primero intervengan todos sus participantes.

Variantes: trasladar el volante desde y hacia los laterales. Trasladar el volante desde y hacia el fondo de la cancha.

---

**DISCUSIÓN****¿Cómo aprende del alumno en el deporte para todos?**

Si se parte de considerar el aprendizaje en el marco de la escuela como un proceso de interacción del maestro con el alumno y de cada alumno con los otros, es claro ver que solamente se puede lograr resultados positivos si los alumnos están motivados, si se sienten protagonista de su aprendizaje y de la actividad que realizan, pero esa motivación cae en peligro si, cada vez que acude al área, encuentra formas diferentes de aprendizajes y contenido diferente sin madurar el anterior.

El aprendizaje entendido como construcción de conocimientos, supone atender la dimensión de este como producto y como proceso, es decir, el camino por el que el alumno elabora personalmente el conocimiento, cambiando no solo la cantidad la información que tiene del tema, sino la competencia de este (aquello que es capaz de hacer, de pensar, de comprender), la calidad del conocimiento que posee y las posibilidades personales de seguir aprendiendo. (Alfonso y María, 1997, citado por Colectivo de Autores, 2014).

Después de aplicado los juegos propuestos, los niños adquieren mejor las habilidades deportivas de bádminton, despertando el interés de estos durante su desarrollo; a los profesores les facilita su comprensión pues están, correctamente estructurados, teniendo bien definidos sus objetivos y como lograrlos. En todos los juegos se desarrollan habilidades deportivas de bádminton.

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Cornejo, J. A., Manteiga, L. E., Blanco, J., Cornejo, J.J. y Campuzano, A. (2011). La educación física en la escuela Cubana contemporánea. La Habana: Sello editor Educación Cubana.
- Dirección Nacional de Educación Física. (2014). Programas y Orientaciones Metodológicas de Educación Física. Enseñanza primaria (2014-2015). La Habana: Editorial Deportes.
- Heredia Manrique, A. (2007). Curso de didáctica general (Vol. 106). Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- López, D. (2003). El proceso Enseñanza Aprendizaje en Educación Física: Hacia un enfoque integral Físico Educativo. La Habana: Editorial Deporte.
- López, A. (2003). El proceso de enseñanza aprendizaje de la educación física. La Habana: Editorial Deportes
- Navarro, S. y Maqueira, G. (2009). La iniciación deportiva. El deporte escolar y el desarrollo motriz del niño. Revista de ciencias aplicadas al deporte, 1 (3), 1-7. Recuperado de <http://edu-fisica.com/Revista%203/Vol1No3.html>
- Ramírez, A. A. (2013). Programa Integral de Preparación del Deportista: Bádminton. La Habana, Cuba: Comisión Nacional de Bádminton, INDER.



**Recibido:** 1 de diciembre de 2016.

**Aprobado:** 20 de diciembre de 2016.

*Maidelín Díaz Miranda*. Máster en Ciencias. Profesora Auxiliar. Profesora de Teoría y Práctica de los Juegos y Tenis de Mesa en el Departamento Educación Física y Recreación. Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca". Correo electrónico: [maidelin.diaz@upr.edu.cu](mailto:maidelin.diaz@upr.edu.cu)

---