



# ***PODIUM***

*Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*

Volumen 16 Número 1; 2021

Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca"  
Departamento de Publicaciones Científicas

E-MAIL: [podium@upr.edu.cu](mailto:podium@upr.edu.cu) | Director: Fernando Emilio Valladares Fuente  
Email: [fernando.valladares@upr.edu.cu](mailto:fernando.valladares@upr.edu.cu)

Artículo original

## Juegos pequeños para desarrollar la rapidez de traslación en el bádminton infantil

Small games to develop the speed of translation in badminton for children

Pequenos jogos para desenvolver a velocidade da translação em badminton infantil

Maidelin Díaz Miranda<sup>1\*</sup>  <https://orcid.org/0000-0003-4797-5203>

Ayran Arencibia Moreno<sup>1</sup>  <https://orcid.org/0000-0003-0738-795X>

Omaida Rodríguez Martínez<sup>1</sup>  <https://orcid.org/0000-0001-5846-6039>

Jani García Perdigón<sup>1</sup>  <https://orcid.org/0000-0002-6074-3960>

<sup>1</sup>Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca". Facultad de Cultura Física "Nancy Uranga Romagoza". Pinar del Río, Cuba.

\*Autor para la correspondencia: maidelin.diaz@upr.edu.cu

**Recibido:**14/01/2021.

**Aprobado:**15/01/2021.

Cómo citar un elemento: Díaz Miranda, M., Arencibia Moreno, A., Rodríguez Martínez, O., & García Perdigón, J. (2021). Juegos pequeños para desarrollar la rapidez de traslación en el bádminton infantil/Small games to develop the speed of translation in badminton for children. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(1), 262-. Recuperado de <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/889>

### RESUMEN

Los juegos son la actividad fundamental mediante la cual se desarrollan física e intelectualmente los niños, de aquí la motivación de investigar sobre la posible aplicación de varios de ellos en las áreas deportivas de bádminton del municipio Pinar del Río. Teniendo en cuenta los pocos juegos que se utilizan para contribuir al desarrollo de las capacidades físicas en este deporte, es que se plantea como objetivo elaborar juegos



que desarrollen la rapidez de traslación con esa finalidad y mejorar así la asimilación de esta en niños de 7-8 años que practican dicha disciplina deportiva. Para ello, se emplearon métodos empíricos como la observación y la entrevista, dentro de los métodos teóricos se utilizó el histórico-lógico, el análisis-síntesis, la inducción-deducción y como estadístico matemático la estadística descriptiva y dentro de ella el análisis porcentual. Los juegos propuestos contienen los elementos y pasos metodológicos para su aplicación, incluyéndose además juegos para la rapidez de traslación. Con el empleo de estos juegos los atletas se sienten más motivados en los entrenamientos cuando desarrollan dicha capacidad física.

**Palabras clave:** Juegos; Rapidez; Bádminton.

---

## ABSTRACT

Games are the fundamental activity through which children develop physically and intellectually, hence the motivation to research the possible application of several of them in the badminton sports areas of the municipality of Pinar del Río. Taking into account the few games that are used to contribute to the development of physical capacities in this sport, the objective is to elaborate games that develop the speed of translation with this purpose and thus improve the assimilation of this in children of 7-8 years old who practice this sport discipline. For this purpose, empirical methods such as observation and interview were used, within the theoretical methods the historical-logical, the analysis-synthesis, the induction-deduction and as mathematical statistic, the descriptive statistics and within it the percentage analysis were used. The proposed games contain the elements and methodological steps for their application, also including games for translation speed. With the use of these games, athletes feel more motivated in training when they develop this physical capacity.

**Keywords:** Games; speed; Badminton.

---

## RESUMO

Os jogos são a atividade fundamental através da qual as crianças se desenvolvem física e intelectualmente, daí a motivação para investigar a possível aplicação de vários deles nas áreas desportivas de badminton do município de Pinar del Río. Tendo em conta os poucos jogos que são utilizados para contribuir para o desenvolvimento das capacidades físicas neste desporto, o objetivo é elaborar jogos que desenvolvam a velocidade de tradução com esta finalidade e assim melhorar a assimilação desta em crianças de 7-8 anos de idade que praticam esta modalidade desportiva. Para tal, foram utilizados métodos empíricos como a observação e entrevista, dentro dos métodos teóricos foram utilizados o histórico-lógico, a análise-síntese, a indução-dedução e como estatística matemática a estatística descritiva e dentro dela a análise porcentual. Os jogos propostos contêm os elementos e as etapas metodológicas para a sua aplicação, incluindo também jogos para a velocidade de translação. Com a utilização destes jogos, os atletas sentem-se mais motivados no treino quando desenvolvem esta capacidade física.

**Palavras chave:** Palavras-chave: Jogos; Velocidade de translação; Badminton.



## INTRODUCCIÓN

Para el niño son imprescindibles los juegos. Estos son un elemento importante para su formación multilateral y armónica; su empleo correcto es fundamental para el desarrollo de las capacidades físicas que aumentan su rendimiento, además del mantenimiento de su salud y para la formación de valores morales y sociales.

Muchos autores consideran el juego como un factor importante para el desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil que está directa y plenamente unido con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él se desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le facilita tener experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar *Ramírez et al., (2017)*.

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" (*Díaz y Arencibia, 2016*).

*Díaz y Arencibia (2016)*, 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.

Para definir el término juego, según *Martínez (2011)*, es necesario abarcar la acción y efecto de jugar, el ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. También *Terry Orick (Martínez, 2011)*, define al juego como un medio ideal para un aprendizaje social positivo, porque es natural activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Al tratar ambas definiciones debemos esclarecer que existe una relación estrecha entre cualquier elemento técnico y el juego, pues este último constituye la base para el desarrollo del aprendizaje de los elementos básicos de la actividad física.

Por su parte, el juego es una tarea fundamental para el correcto y adecuado desarrollo físico, psíquico y social del niño. Estos tienen como derecho disfrutar plenamente de los juegos y la recreación, los cuales deberán estar orientados hacia fines educativos, universalmente es reconocida la importancia de los mismos en el desarrollo integral del individuo (*Ramírez, et al. 2017*).

Los juegos pueden contribuir de una manera positiva al 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, además de solucionar los conflictos de forma pacífica (*Díaz y Arencibia, 2016*).



El juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural, a través del mismo, el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros, es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, a través de la solución de problemas en la realización de los juegos, los niños y niñas desarrollan la creatividad.

Lo más esencial, en cada práctica de juego, es tener que dar a los niños/as una enseñanza general más no especial, es decir que todo juegan, si bien no se exigirá a cada uno en función de sus posibilidades y capacidades (Torres y Angulo, 2017).

El bádminton es un juego que tiene sus propias características y una de ellas es el carácter variable de sus acciones y la intencionalidad táctica que debe presidir la actuación de cada uno de los jugadores (Arencibia y Díaz, 2014).

Rapidez y velocidad son características diferentes de las funciones motrices del hombre. La rapidez es una propiedad general del sistema nervioso central que se manifiesta de forma total en las reacciones motoras y cuando se ejecutan movimientos muy simples sin sobre carga. Las características individuales de la rapidez en todas sus formas de manifestación están condicionadas a los factores genéticos y, por lo tanto, la posibilidad de desarrollarlos está limitada. La velocidad de los movimientos o de los desplazamientos en el espacio es una función de la rapidez, de la fuerza y de la resistencia, pero también de la capacidad del atleta de coordinar racionalmente sus movimientos según las condiciones externas en las que se desarrollan las tareas motoras.

También es conocida como la capacidad de ejecutar los movimientos en el menor período de tiempo. La capacidad que permite dar una respuesta motora a un estímulo. El tiempo que se emplea en recorrer una distancia. La capacidad de desplazamiento en el menor tiempo posible. Cualquiera que sea la definición en el deporte, se distinguen tres formas elementales e integrales de la manifestación atendiendo a sus cualidades que serían: conjunto de propiedades funcionales que permiten ejecutar las acciones motoras en un tiempo mínimo.

Una de las características del juego de bádminton consiste en que el jugador debe realizar pasos correctos cuando golpea. Tiene que avanzar y retroceder de una manera acelerada por eso sus acciones y la intencionalidad táctica debe presidir la actuación de cada uno de los jugadores, teniendo que combinar el entrenamiento físico con el entrenamiento técnico y táctico partiendo de la necesidad de imprimir velocidad en sus movimientos por lo que hay que combinar el entrenamiento físico y técnico con los juegos partiendo de la necesidad de estos niños para desarrollar sus habilidades motrices deportivas y capacidades físicas pues esta es su actividad fundamental.

Es indudable que la correcta ejecución de los movimientos del juego o deporte depende de las capacidades individuales, pero el entrenador en esto desempeña también su papel, es por ello que, se decidió entrevistar a los entrenadores del municipio, los cuales plantean no haber sido atletas y se rigen específicamente por lo que se orienta en la preparación integral del deportista. También se revisaron los documentos propios del deporte (Programa integral de preparación del deportista) constatando no haber juegos para el desarrollo de las capacidades físicas condicionales, en él se sugiere realizar ejercicios para la flexibilidad, la fuerza, resistencia aerobia, rapidez de reacción y la de traslación solamente trabajarlas en la semana 13 y 24 del macrociclo, por lo que quedaría a iniciativa del entrenador el desarrollo de estas capacidades físicas. En las entrevistas realizadas a los niños, algunos plantean sentirse desmotivados después de



comenzar la práctica sistemática, otros que lo más divertido y placentero es jugar y que les gustaría aprender realizándolo todo mediante actividades lúdicas. Tomando en consideración el análisis realizado nos propusimos elaborar juegos pequeños para desarrollar la rapidez de traslación en niños de 7-8 años de las áreas deportivas de Bádminton del municipio Pinar del Río.

## MATERIALES Y MÉTODOS

Para la investigación se escogieron a los 12 niños que se encuentran entrenando bádminton en el municipio Pinar del Río, teniendo por tanto un 100 % de representatividad con relación a la población, dicha muestra es intencional.

Se emplearon métodos teóricos, empíricos como la observación dirigida a analizar cómo se desarrollan las capacidades físicas en el Bádminton en los niños de 7-8 años de las áreas de Pinar del Río, además para corroborar la existencia del problema y definir el campo de acción. Otro método empleado fue la entrevista, la cual fue aplicada a los entrenadores de Bádminton del municipio Pinar del Río para saber su preparación sobre el desarrollo de las capacidades físicas en sus atletas y a los alumnos para saber su opinión personal sobre los entrenamientos. También se utilizó el análisis de documento para conocer las regularidades y tendencias de los documentos existentes sobre los juegos para el desarrollo de capacidades físicas.

Se utilizó la estadística descriptiva para realizar la tabulación de los datos a través del cálculo de porcentajes.

Se aplicó la medición mediante una prueba física que está indicada por la comisión nacional para estas categorías, que consistió en realizar tramos de 30 metros en 7,5 segundos como tiempo máximo a realizar; se tomaron además dos muestras de tiempo [Ramírez \(2013\)](#).

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para determinar estas características que presenta el desarrollo de esta capacidad física en los badmintonistas de 7-8 años del municipio Pinar del Río se aplicó la prueba física que proporcionó los siguientes resultados: los atletas no cumplen con las normativas de tiempo para su edad, la mayoría no poseen coordinación en las brazadas con los movimientos de las piernas, son lentos en el instante de reaccionar ante el estímulo en la salida, no recorren completamente la distancia corriendo.

Como resultado general de las observaciones en cubierta realizadas a los entrenamientos, en el momento en que aplican los juegos se pudo constatar que los profesores no emplean variante en más del 72 % de ellos. Los objetivos de los juegos no están pedagógicamente estructurados en 61 % de ellos. No se emplean todos los pasos metodológicos para poner en práctica los juegos (93 %) ni para describirlos (96 %), creando confusión en los alumnos y entrenadores. No ejecutan completamente su demostración en el 54 % de los aplicados. La mayoría de los juegos no despiertan el interés ni la motivación en los niños (73 %). Casi siempre son los mismos juegos (83 %), por lo que no hay variedad en ellos. En menos del 65 % de las clases observadas, no se desarrollan ejercicios para la rapidez de traslación. Cuando realizan ejercicios los ejecutan combinándolos con ejercicios técnicos 20 % de los observados, por lo que prioriza su ejecución y no la capacidad física, aunque también los realiza como ejercicios aislados solo para esta capacidad en un 70 %. Solo se emplean ejercicios para esta





capacidad una vez a la semana. Los ejercicios los ejecutan correctamente cuando son utilizados de forma aislada no cuando los combinan con habilidades deportivas. En el 78 % de la realización de los ejercicios físicos, se notan desmotivados y desinteresados.

Analizando los resultados de la entrevista realizada a los entrenadores de las áreas deportivas, ellos aclaran que ejecutan ejercicios para la capacidad rapidez de traslación solo una vez a la semana, y en la etapa de preparación física general, a veces de forma aislada y combinada con habilidades básicas. Los entrenadores solo han cursado un postgrado técnico metodológico y en actividades metodológicas de los combinados deportivos, pero estas no responden directamente a su superación en el deporte. Se prioriza otras capacidades antes que la rapidez. Dentro del programa de preparación integral del deportista no aparecen ejercicios ni juegos para el desarrollo de la capacidad física rapidez.

También se aplicó una entrevista a los atletas planteándonos, que la mayoría (96 %) no llegan a dos años en el deporte. Ellos plantean que su entrenador es muy bueno con ellos en sus actividades deportivas. La mayoría (95 %) comenta que a veces las actividades en el entrenamiento son muy pesadas y aburridas. Que pocas veces a la semana (1 o 2 veces) hacen juegos de correr. El 98 % dice que le gustaría que sus actividades fueran mediante juegos y no con ejercicios como lo hacen en casi todos los días.

Después de haber procesado cada uno de los instrumentos aplicados queda claramente demostrado la importancia y la necesidad de la investigación para facilitar el trabajo de los entrenadores y la preparación los atletas de 7-8 años de las áreas deportivas de bádmiton del municipio Pinar del Río. Para ello, se emplearon varios juegos pequeños para desarrollar la rapidez de traslación en niños de 7-8 años de las áreas deportivas de bádmiton del municipio Pinar del Río.

Para elaborar estos juegos se tuvo en cuenta los criterios de diferentes autores que se han dado a la tarea de investigar en este deporte, tales como: **Martínez (2011); Ramírez et al., (2013); Rodríguez, Peña y Ruiz (2016)**, además de tener en cuenta las características psicológicas, biológicas y motoras de estas edades.

Primeramente, se describen algunos aspectos que deben tener en cuenta los entrenadores para poner en práctica los juegos pequeños (**Ramírez Díaz y Arencibia, 2017**):

- Antes del inicio del juego se debe: se debe 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 para la realización del juego.
- Durante 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.

Teniendo en cuenta las dificultades en la aplicación de los juegos de estos entrenadores se utilizó de la metodología planteada por la Máster en Ciencias Herminia Watson Brown para la ejecución del juego (Watson, 2008):

1. Enunciación del juego: dar a conocer el nombre del juego que se va a desarrollar.
2. Motivación y explicación: consiste en la conversación o cuento que hace el profesor con el fin de interesar a los alumnos por la actividad, la explicación del contenido y de las reglas debe ser comprensible, conjuntamente con la descripción y la utilización de los medios audiovisuales de los juegos.
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.
4. Demostración: parte de la ejecución por el profesor de todas las acciones del juego aclarando sus objetivos de forma sencilla.
5. Práctica del juego: a la señal del profesor se realiza una o varias repeticiones del juego con algunos alumnos o con todo el grupo, aclarando las dudas que se produzcan para facilitar la comprensión del mismo.
6. Introducción de las reglas: durante la práctica del juego, se van explicando los aspectos que se deben tener en cuenta para que el juego se desarrolle con éxito.
7. Desarrollo: consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final.
8. Variantes: después que se ha desarrollado el juego, el profesor puede realizar variantes (los alumnos también pueden proponerlas) y junto con éstas la introducción de nuevas reglas, utilizando la misma organización, se pueden cambiar los desplazamientos, aumentar la complejidad, etc., siempre cumpliendo el objetivo propuesto.
9. Evaluación: se valoran los resultados del juego, los esfuerzos del grupo y de los alumnos en particular y se destaca a los ganadores y se estimulan a todos en general.

Estructura y pasos metodológicos para la planificación de los juegos pequeños para la rapidez de traslación de los niños de 7-8 años de las áreas deportivas de bádminton (Watson, 2008).

Juego # 1: *nombre*: Ocupa el lugar de tu compañero.

*Objetivo*: correr en línea recta a una distancia de diez metros.

*Materiales*: conos de goma.

*Participantes*: de 20 a 25.

*Organización*: los participantes se colocarán en dos hileras una frente la otra a diez metros. El entrenador al lado de la formación.





*Desarrollo:* a la voz del profesor el primer jugador sale corriendo a incorporarse al final de la hilera del frente después de haber tocado por la mano del primer integrante de la otra hilera, este a su vez realizara la misma acción.

*Reglas:* no se puede salir antes de que llegue su compañero. Gana el equipo que primero terminen todos sus integrantes.

*Variante:* realizar una vuelta a la hilera antes de tocar al primero de la formación.

Juego # 2: *nombre:* Elige tu objeto.

*Objetivo:* correr en línea recta agarrando el objeto preferido.

*Materiales:* banderas y objetos variados.

*Participantes:* de 20 a 25.

*Organización:* los participantes se colocarán en hileras detrás de la línea final del terreno. El profesor estará al frente de todos los participantes, es decir, en la línea lateral del terreno.

*Desarrollo:* a la voz del profesor el primer jugador sale corriendo a llegar al lugar en que estarán situados variados objetos dentro del aro, que estará a 12 metros, donde seleccionaran el de su preferencia trasladándolo hasta la línea de salida donde existirá otro aro en el cual situaran ese objeto, así sucesivamente lo realizaran los demás integrantes del equipo.

*Reglas:* hay que colocar el objeto dentro del aro, no tirarlo. No se puede salir antes de que llegue su compañero. Gana el equipo que primero terminen todos sus integrantes.

*Variante:* Escoger dos objetos.

Juego # 3: *nombre:* Corre con alegría.

*Objetivo:* correr lo más rápido posible de un lugar a otro.

*Materiales:* banderas.

*Participantes:* de 20 a 25.

*Organización:* los participantes se colocarán en hileras detrás de la línea final del terreno. El profesor estará al frente de todos los participantes, es decir, en la línea lateral del terreno.

*Desarrollo:* a la voz del entrenador el primer jugador sale corriendo hasta una bandera que estará situada a diez metros, bordeará el obstáculo regresando a la línea de partida donde tocara la mano de su compañero para que esta continúe el juego.

*Reglas:* no se puede salir antes de que llegue su compañero. Gana el equipo que primero terminen todos sus integrantes.

*Variante:* realizar una vuelta completa a la bandera al final de terreno.

Juego # 4: *nombre:* Llega primero.



*Objetivo:* llegar primero que su oponente.

*Materiales:* conos de goma.

*Participantes:* de 20 a 25.

*Organización:* los participantes (5) se colocarán en hileras a una distancia de dos metros entre ellos. El entrenador al lado de la formación.

*Desarrollo:* a la voz del profesor el último jugador de la formación (el 5to.) sale corriendo a pasar por delante del primero y ocupará su lugar nuevamente, al pasar por el lado del 4to. jugador le tocará la mano y este realizará la misma acción, así se ejecutará sucesivamente hasta llegar al primero que se desplazará hasta el último de la formación para ocupar su lugar nuevamente. Todos los jugadores correrán alrededor de toda la formación antes de ocupar su lugar nuevamente.

*Reglas:* gana el equipo que primero terminen todos sus integrantes. No se puede salir antes de ser tocado por su compañero. Todos deben darle la vuelta a la formación.

*Variante:* realizar dos vueltas a la formación.

Juego # 5: *nombre:* Cuadrado perfecto.

*Objetivo:* correr en línea recta a una distancia de 10 metros.

*Materiales:* conos de goma.

*Participantes:* de 20 a 25.

*Organización:* los participantes se formarán en filas al menos a 50 cm de distancia entre ellos conformando a sus espaldas con la misma cantidad de integrantes en cada una de ellas.

*Desarrollo:* a la voz del profesor salen corriendo todos los jugadores de cada fila hasta bordear un objeto por cada integrante que estará situado a 15 metros y regresaran a la línea de salida.

*Reglas:* gana el equipo que primero terminen todos sus integrantes. Hay bordear el objeto que está situado a los 15 metros.

Variante: aumentar la distancia.

El juego en la educación del niño mejora en general sus facultades, logra mayor equilibrio emocional (control de impulsos), fortalece su voluntad y aumenta la responsabilidad, desarrolla la imaginación, mejora el espíritu de superación, incrementa la capacidad creadora, ayuda a la atención, mejora el equilibrio de actividad mental y física, es positivo para la interpretación y respeto de las normas, cumpliendo con funciones de promover y facilitar los vínculos humanos, desarrollar el lenguaje y el pensamiento, posibilitar diferentes tipos de aprendizaje (Arencibia y Díaz, 2016).

Los juegos desempeñan una importante función en los atletas de bádminton en edades tempranas, contribuyen al desarrollo de la voluntad, responsabilidad y otros rasgos de la personalidad muy importantes para adquirir los conocimientos y habilidades propias en este deporte, su variedad desempeña un papel primordial en la motivación de los



practicantes desde edades tempranas, lo cual contribuye al logro eficiente de los objetivos planteados (Arencibia y Díaz, 2016).

De forma general, los juegos cumplen las funciones de promover y facilitar los vínculos humanos, que constituye un vínculo excelente para el desarrollo del lenguaje y el pensamiento, además posibilita diferentes tipos de aprendizaje (Martínez, 2011).

Se debe de tratar en lo posible de evitar una enseñanza específica, dotar al niño/a destrezas mucho más globales que les serán de mucha utilidad en etapas posteriores, los niños tienen que saber desplazarse sabiendo utilizar apoyos variados tales como: correr, lanzar, manejar y tocar objetos, desplazarse. El proceso de enseñanza en la edad infantil, juega un papel fundamental para que los niños/as puedan alcanzar un correcto desarrollo integral. Por tal razón, es imprescindible disponer de un adecuado aprendizaje, de los fundamentos básicos del bádminton en su etapa de formación (Torres y Angulo, 2017).

El desarrollo de la Educación Física y el Deporte en la niñez y adolescencia, en sus manifestaciones recreativas, educativas o competitivas, exige como elemento central, el reconocimiento y respeto del principio de individualización, la selección de los medios y métodos con bases científicas, junto con un control biológico del proceso pedagógico (González 2016).

La rapidez de traslación es una de las principales que debe tener el niño badmintonista para tener resultado competitivos positivos en este deporte, para lo cual estos ejercicios mejora la constitución física general y desarrollar la voluntad, decisión, tenacidad, entre otras virtudes, además podemos mencionar el desarrollo de habilidades y la coordinación de acciones y reacciones, la flexibilidad, elasticidad de los músculos y movilidad de las extremidades inferiores y superiores, el mejoramiento de las funciones de los órganos internos. Mediante su práctica no solo mejora el efecto de la carga física sino la carga emocional, provocada por el juego según el momento que se encuentre el niño, esto le favorece la formación integral al niño o practicante.

Los entrenadores no valoran la importancia del enfoque consciente de los atletas ante las actividades en los entrenamientos y los obligan a ejecutar a ciegas distintas tareas sin hacer ellos de antemano un análisis correcto de los ejercicios; esto disminuye los cumplimientos de las acciones y el interés por el juego, incidiendo en su iniciativa creadora en el proceso de aprendizaje y perfeccionamiento el entrenamiento, el aspecto fundamental radica en el desarrollo de una amplia base de rendimientos en relación con las capacidades físicas y tácticas, las habilidades técnicas y las cualidades psíquicas morales siguiendo un orden lógico el entrenamiento que está encaminado a desarrollarlas tomando como base la capacidad de rendimiento deportivo alcanzada.

Hablando de entrenamiento deportivo escolar, se puede dar, pero más en instituciones que ofrezcan programas fuera de las horas de clase, para esos casos el autor Doscher, M. (2006), involucra a muchas filosofías de entrenamiento, programas y equipamiento. Esto causa confusión entre los atletas en cuanto a cuál es la mejor forma de entrenar para su respectivo deporte. Se requiere de mucho trabajo y de un gran compromiso con un programa de entrenamiento lógico que sea apropiado para el deporte de manera que el cuerpo alcance su mejor rendimiento. Para alcanzar el pico de rendimiento no hay atajos ni fórmulas mágicas, ni es algo que se pueda alcanzar instantáneamente (González, 2016).



Para la enseñanza del deporte del bádminton se han volcado una gran cantidad de actividades prácticas desarrolladas en diferentes niveles educativos y debe ser el docente, en función de sus estudiantes y su contexto, el que decida qué actividades usar en cada momento (Fernández, 2011).

Después de un año de entrenamiento aplicando estos juegos a los niños, se repitió la prueba física indicado por la comisión nacional para estas categorías y se vio alguna diferencia como que recorren completamente la distancia corriendo, no caminan. El 86 % de ellos cumplen con las normativas de tiempo para su edad, la mayoría mejoraron la coordinación de brazos y piernas, aumentaron el instante latente de reacción al estímulo de la salida que, aunque no se trabajó directamente la rapidez de reacción indirectamente fue estimulada en los momentos de los juegos por lo que se sienten más seguros de sí mismos en su ejecución.

También se decidió observar nuevamente los entrenamientos para ver como los docentes impartían los juegos, donde, en el 95 % de sus clases emplean los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos, resultándoles más fácil su instrucción, de una forma amena y agradable para los atletas, sintiéndose más motivados ellos, a los que se les permitían plantear alguna variante o modificación del juego sin cambiar su objetivo claro, constituyendo esta la mejor forma de asimilación de esta capacidad física condicional para mejorar el rendimiento deportivo de estos niños de 7-8 años.

Estos juegos sólo pretenden ser una guía para el docente que quiere desarrollar el bádminton desde una práctica de la rapidez.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arencibia Moreno, A., & Díaz Miranda, M. (2014). Ejercicios para el mejoramiento de la rapidez en los atletas de bádminton de la categoría sub 15 años de la EIDE «Ormani Arenado» de Pinar del Río. *EFDeportes, Revista Digital*, 19(198). <https://rc.upr.edu.cu/jspui/handle/DICT/3373>
- Blanco, M. B. R., Miranda, M. D., & Moreno, A. A. (2017). Juegos motivacionales y/o preparadores para la clase de Educación Física de tercer grado. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 12(2), 95-102. <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/718>
- Doscher, M. (2004). Diseño de Programas Específicos de Entrenamiento Deportivo. *PubliCE*. <https://g-se.com/disen-de-programas-especificos-de-entrenamiento-deportivo-373-sa-557cfb2713bb20>
- Fernández Rio, J. (2011). La enseñanza del bádminton a través de la hibridación de los modelos de Aprendizaje Cooperativo, Táctico y Educación Deportiva y del uso de materiales autoconstruidos. En *Modelos actuales de iniciación deportiva: Unidades didácticas sobre juegos y deportes de cancha dividida*. Wanceulen. University of Oviedo. [https://www.researchgate.net/profile/Javier\\_Fernandez-Rio?ev=hdr\\_xprf](https://www.researchgate.net/profile/Javier_Fernandez-Rio?ev=hdr_xprf)
- González Sinnig, N. E. (2016). *Caracterización del nivel de actitud hacia la práctica de la Actividad física y el deporte (BÁDMINTON), dentro de la clase de educación física en el grado quinto del Colegio Adventista de Cartagena* (Universidad de San Buenaventura). Universidad de San Buenaventura, Cartagena. <http://bibliotecadigital.usb.edu.co/handle/10819/5772>



- Martínez Díaz, R. (2011). El juego como medio para familiarizar a los practicantes de bádmiton en el dominio de los elementos técnicos básicos. *EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, 15(154)*. <https://www.efdeportes.com/efd154/el-juego-como-medio-para-los-practicantes-de-badminton.htm>
- Miranda, M. D., & Moreno, A. A. (2016). Juegos pre-deportivos de bádmiton para el deporte para todos. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 11(3)*, 167-175. <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/672>
- Moreno, A. A., & Miranda, M. D. (2016). Juegos para familiarizar con los desplazamientos del bádmiton a los niños de 7 a 9 años. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 11(3)*, 158-166. <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/671>
- Ramírez, A. A. (2013.). *Programa Integral de Preparación del Deportista: Bádmiton*. La Habana, Cuba: Comisión Nacional de Bádmiton, INDER.
- Torres Palma, C. C. (2017). *Acciones de inducción para promover la práctica del Bádmiton en los estudiantes de 5to. A 7mo. Año de Educación Básica*. (Bachelor Thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Educación Física, Deporte y Recreación). Universidad de Guayaquil. Facultad de Educación Física, Deporte y Recreación, Ecuador. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/23931>
- Watson Brown., H. (2008). *Teoría y práctica de los juegos*. Las Villas, Cuba: Editorial Deportes.

#### **Conflicto de intereses:**

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

#### **Contribución de los autores:**

**Maidelin Díaz Miranda:** Concepción de la idea, búsqueda y revisión de literatura, confección de instrumentos, aplicación de instrumentos, recopilación de la información resultado de los instrumentos aplicados, análisis estadístico, confección de tablas, gráficos e imágenes, confección de base de datos, asesoramiento general por la temática abordada, redacción del original (primera versión), revisión y versión final del artículo, corrección del artículo, coordinador de la autoría, traducción de términos o información obtenida, revisión de la aplicación de la norma bibliográfica aplicada.

**Ayran Arencibia Moreno:** Concepción de la idea, búsqueda y revisión de literatura, confección de instrumentos, aplicación de instrumentos, recopilación de la información resultado de los instrumentos aplicados, análisis estadístico, confección de tablas, gráficos e imágenes, confección de base de datos, asesoramiento general por la temática abordada, redacción del original (primera versión), revisión y versión final del artículo, corrección del artículo, coordinador de la autoría, traducción de términos o información obtenida, revisión de la aplicación de la norma bibliográfica aplicada.

**Omaida Rodríguez Martínez:** Concepción de la idea, búsqueda y revisión de literatura, confección de instrumentos, aplicación de instrumentos, recopilación de la información resultado de los instrumentos aplicados, análisis estadístico, confección de tablas, gráficos e imágenes, confección de base de datos, asesoramiento general por la temática abordada, redacción del original (primera versión), revisión y versión final del artículo, corrección del artículo, coordinador de la autoría, traducción de términos o información obtenida, revisión de la aplicación de la norma bibliográfica aplicada.



**Jani García Perdigón:** Concepción de la idea, búsqueda y revisión de literatura, confección de instrumentos, aplicación de instrumentos, recopilación de la información resultado de los instrumentos aplicados, análisis estadístico, confección de tablas, gráficos e imágenes, confección de base de datos, asesoramiento general por la temática abordada, redacción del original (primera versión), revisión y versión final del artículo, corrección del artículo, coordinador de la autoría, traducción de términos o información obtenida, revisión de la aplicación de la norma bibliográfica aplicada.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional. Copyright (c) 2020

Maidelin Díaz Miranda, Ayrán Arencibia Moreno, Omaidá Rodríguez Martínez, Jani García Perdigón

