

CRUCIGRAMAS DIDÁCTICOS DIDACTIC CROSSWORDS

Autores:

M.Sc. Fidel Raúl Novo Pagalday

<https://orcid.org/0000-0001-5892-2587>.

Máster en Educación Física, Deporte y Recreación, Profesor instructor
Dirección Municipal de Deporte Jovellanos

M.Sc. José Ramon Hernández Delgado.

<https://orcid.org/0000-0001-5892-4756>.

Máster en Educación Física, Deporte y Recreación, Profesor instructor
Dirección Municipal de Deporte Jovellanos

M.Sc. José Alejandro Pino Borges

<https://orcid.org/0000-0001-5892-4563>.

Máster en Educación Física, Deporte y Recreación, Profesor instructor
Dirección Municipal de Deporte Jovellanos

RESUMEN

El presente trabajo tiene como propósito implementar una vía de Preparación para la formación vocacional de los alumnos de la enseñanza preuniversitaria mediante un pasatiempo lúdico de destreza intelectual que consiste en rellenar las casillas de un cuadrado con letras; Crucigrama, un juego de inteligencia que consiste en descifrar palabras entrelazadas en una cuadrícula, partiendo de las “pistas” de una definición, teniendo como objetivo confeccionar un juego didáctico que contribuya a elevar el interés por el estudio de la carrera de cultura física y deporte, una vez terminado el nivel medio superior. Se emplearon varios métodos. Los Crucigramas Didáctico que proponemos tiene la finalidad de dotarlos de una manera entretenida de un material complementario para reforzar sus conocimientos en diferentes contenidos y asignaturas como planificación de la clase, procedimientos organizativos, capacidades físicas, transmisión de conocimientos teóricos, teoría y práctica de los juegos, niveles de asimilación– profundidad –desarrollo–ejecución, baloncesto, entre otras. En los turnos de actividad complementarias.

Palabras clave: juego, crucigramas, didácticos,

SUMMARY

The purpose of this work is to implement a way of preparation for the vocational training of pre-university students by means of a playful pastime of intellectual dexterity that consists of filling in the squares of a square with letters; Crucigrama, an intelligence game that consists of deciphering words intertwined in a grid, starting from the "clues" of a definition, with the objective of making a didactic game that contributes to raising interest in the study of the career of physical culture and sport, once the upper secondary level has been completed. Several methods were used at different stages of

the research; the Dialectical Materialist method was the guiding method that guided the research. The purpose of the Didactic Crosswords we propose is to provide them in an entertaining way with complementary material to reinforce their knowledge in different contents and subjects such as class planning, organizational procedures, physical capacities, transmission of theoretical knowledge, theory and practice of games, levels of assimilation - depth - development - execution, basketball, among others. In complementary activity shifts.

Keywords: game, crosswords, didactics,

INTRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta las necesidades actuales en la formación multilateral y vocacional de nuestros educandos de las diferentes enseñanzas de nuestro sistema educacional nos dimos a la tarea de confeccionar un Proyecto Educativo de Educación Física “Crucigramas Didácticos”, los cuales funcionaran o tendrán salida a través de turnos Complementarios, Círculos de Interés, Formación Vocacional, Sociedad Científica, etc, adaptando los contenidos a los objetivos de las diferentes educaciones, intereses de las escuelas, profesores y estudiantes, colaborando al darles las herramientas a los profesores para el desarrollo del mismo.

Un crucigrama es un juego o pasatiempo lúdico de destreza intelectual que consiste en rellenar las casillas de un cuadrado con letras. Para descubrir qué letra ha de escribirse en cada uno de los espacios, las referencias indican el significado de las palabras que deben leerse en sentido vertical y horizontal. Son muy beneficiosos les ayudará a facilitar el aprendizaje de forma divertida, mejora la atención y la concentración y aumenta su vocabulario, además de corregir faltas de ortografía casi sin darse cuenta. ¿Para qué me sirve?; Para estimular el cerebro, para ejercitar la memoria, para repasar temas, para aprender conceptos, etc.

Los Crucigramas Didácticos que proponemos tiene la finalidad de dotarlos de una manera entretenida de un material que contienen conocimientos de los deportes que se imparten como motivo de clases o de estudio de Educación Física y temas que consideramos de interés e importancia como Formación de Valores, Componentes Educativos, Conocimientos Teóricos y Relación Intermateria, entre otros para el aprendizaje de forma entretenida a través de estos juegos de destreza intelectual. Pueden solucionarlos de manera individual, en grupos o en equipos, ya sea en el suelo, pizarra, en cartulina, impresos, etc.

Por la importancia que tienen y lo útil que resulta para el conocimiento e interpretación de la formación general integral de nuestra especialidad y sociedad, así como

contribución a la Formación Vocacional de nuestros estudiantes, es que modestamente creemos responde, a esos fines y necesidades actuales.

La actividad del ser humano se caracteriza por prever y construir su futuro a partir de las condiciones que tiene en el presente. El proyecto educativo de grupo, se sincroniza en el del grado y en el institucional ya que no son ajeno en su esencia.

Al planificar el proyecto este debe concebirse de manera sencilla y que se considere útil, otra de sus características es que debe lograr transformaciones de la realidad sobre la base de los resultados del diagnóstico. Es una guía para la acción dirigida a la solución de problemas y necesidades detectadas en el propio proceso docente educativo. Constituye una herramienta que propicia la participación real de sus miembros en la dinámica de la vida escolar, comunitaria y familiar.

La compleja situación surgida a partir de marzo del 2020 con la pandemia Sarco 2 convertida en Covid 19 y la situación económica actual agravada por el injusto bloqueo imperial ha traído consigo la desmotivación por el estudio y desinterés por las carreras Pedagógicas, en consecuencia la ausencia de educandos, jóvenes que se interesen por estudiar la carrera de Educación Física y Deportes.

Lo expresado con anterioridad conduce al siguiente **problema científico**:

¿Qué vía podemos utilizar para contribuir e implementar la formación vocacional de los alumnos de la enseñanza preuniversitaria en el IP “ Pedro Pablo Rivera Cue del municipio de Jovellanos. En correspondencia al problema planteado se asumió como **objetivo de la investigación**: Confeccionar un juego didáctico que contribuya a implementar una vía de preparación para la formación vocacional de los alumnos del IP “Pedro Pablo Rivera Cue” de la enseñanza preuniversitaria en el municipio Jovellanos.

Objeto de estudio: Proceso de formación vocacional de los alumnos de la enseñanza preuniversitaria para matricular la carrera de Cultura Física.

Dirigido a los estudiantes de decimo y onceno grado del IP “Pedro Pablo Rivera Cue del municipio de Jovellanos” como vía de Preparación para la formación vocacional para el estudio de la carrera de Licenciatura en Cultura Física.

En 1980 se encontró en las ruinas de Pompeya el más antiguo cuadrado sator, se trata de un Juego palíndromos que poseía un sistema similar al de un crucigrama (aunque utilizaba bustrofedones).

En 1783, en la revista St. Nicholas, un tal Hyperion comenzó a publicar los «Doubles Diamond Puzzles» (rompecabezas de doble diamante), que eran una especie de crucigrama en los que no se proporcionaban los cuadritos, sino que el

usuario debía entrelazar las palabras por sí mismo en un papel aparte. Posiblemente siguió publicando estos crucigramas durante varios años.

El 14 de septiembre de 1890, en la revista Italiana *II Sécolo Illustrato* de *IIa* Dolménica Giuseppe Airolti publicó otro tipo de crucigrama, basado en el cuadrado sator (aunque no en latín sino en Italiano), y titulado «Per il tempo passare» (para pasar el tiempo). Se trataba de una rejilla de cuatro por cuatro letras, sin cuadritos sombreados. Incluía «pistas» para encontrar las palabras horizontales y verticales, que correspondían a las palabras ripa, oder, será, amen y rosa, ídem, pare, aran. No tuvo ningún éxito, así que no volvió a publicarse ninguna nueva versión.

El 21 de diciembre de 1913 Arthur Wynne, un periodista emigrante desde Liverpool (Inglaterra), publicó en el periódico *New York Word* (Estados Unidos) un rompecabezas llamado «Word – Crooss» (“palabra cruz”), que se cita frecuentemente como el primer crucigrama, a Arthur Wynne como el inventor. Más tarde nombre fue cambiado a «Crossword» (crucigrama en inglés).

¿Cómo se elabora un crucigrama?

Los crucigramas se elaboran siempre con cierto nivel de dificultad. Los más sencillos son los que intercalan unas cuantas palabras, hacen las cuadrículas y nada más. Los más difíciles son los que necesitan un trabajo más detallado.

Para el desarrollo del juego, el jugador debe leer las referencias que se encuentran divididas en dos zonas (una horizontal y una vertical). Cada referencia que no se repite y que se encuentra asociado a la palabra oculta en el crucigrama.

Las palabras se encuentran imbricadas de tal modo que muchas de ellas se pueden deducir cuando una o más palabra en cruzada ya ha sido escrita, facilitando de este modo el armado crucigrama. Al momento de completar el crucigrama, el jugador tendrá presente que las palabras horizontales, se completan siempre de izquierda a derecha en todos los casos y las verticales de abajo hacia arriba.

Normalmente la facilidad o dificultad para resolver un crucigrama dependerá de que tantos conocimientos maneje quien trata de resolverlo.

Desde tiempos inmemoriales se comenzó a publicar crucigramas en revistas en diferentes países. Existen varios tipos de estos incluyendo la sopa de palabras, de números, etc., en Cuba recordamos los crucigramas en las revistas *Bohemia* y *Mujeres* después del triunfo de la revolución y en el semanario deportivo *LPV* en la década del setenta pero hasta donde hemos revisado ninguno dedicado específicamente a esta vertiente.

Un crucigrama es un juego o pasatiempo lúdico de destreza intelectual que consiste en rellenar las casillas de un cuadrado con letras. Para descubrir qué letra ha de escribirse en cada uno de los espacios, las referencias indican el significado de las palabras que deben leerse en sentido vertical y horizontal.

¿Qué es el Crucigrama?

El Crucigrama es un juego de inteligencia que consiste en descifrar palabras entrelazadas en una cuadrícula, partiendo de las “pistas” de una definición. Las letras de las palabras se dividen en cuadrículas, al igual que los números en el Sudoku, y se organizan de forma horizontal y vertical.

¿Cómo se resuelve?

Al principio, es posible que te cueste un poco resolver este juego, ya que los enunciados o “pistas” a veces son muy cortas o complicadas de interpretar. Existen crucigramas con respuestas que le permiten al jugador verificar las respuestas de las definiciones. El problema es que, en estas versiones, la tentación de ver la respuesta es bastante grande.

¿Cómo crear un crucigrama fácil y rápido?

No tendría sentido crear un crucigrama para ti mismo, porque sabrías cuáles son las respuestas. Sin embargo, si quieres crear unos para tus hijos o alumnos, a continuación te indicamos una serie de pasos para hacerlo rápido y fácil:

1. Determina el tamaño de la cuadrícula de tu crucigrama. Mientras más grande la hagas, más palabras tendrás que agregar.
2. Empieza a pensar en las palabras que quieres incluir. Si lo deseas, puedes definir una temática. Por ejemplo: Naturaleza (árbol, flor, suelo, laguna, montaña, entre otros).
3. Ahora, el siguiente paso es comenzar a organizar las palabras en la cuadrícula. Recuerda que la idea es que algunas letras se entrecrucen, por lo que te puede llevar un rato.
4. Una vez culminado el paso anterior, pinta de color negro los cuadros que no hayas utilizado. Luego, marca con color blanco los números de la casilla en donde empieza cada palabra.
5. Ya con los números definidos según la orientación de la palabra (horizontal o vertical) es momento de crear las pistas o definiciones. Aquí es importante ser claro y dar una referencia precisa de la palabra. por ejemplo, si la palabra es “iceberg” una definición podría ser “masa de hielo flotante”. Claro que, si quieres poner a pensar al jugador, puedes crear pistas más complejas.

El crucigrama produce un esfuerzo intelectual dentro de un entorno de amor y afecto que potencia la capacidad que todo niño lleva dentro de él. Disminuye el tiempo que los niños están frente al televisor. Aumenta su agilidad mental. Son útiles para enseñar un segundo o tercer idioma.

Son muy beneficiosos les ayudará a facilitar el aprendizaje de forma divertida, mejora la atención y la concentración y aumenta su vocabulario, además de corregir faltas de ortográfica casi sin darse cuenta. ¿Para qué me sirve?; Para estimular el cerebro, para ejercitar la memoria, para repasar temas, para aprender conceptos, etc.

Los Crucigramas es un material complementario, tiene la finalidad de dotarlos de una manera entretenida en diferentes temas para reforzar sus conocimientos, como vía de autopreparación y superación; tanto de los profesor graduados como los que están en formación en cualquier nivel y tipo de enseñanza de la carrera de Educación Física y Deporte así como los alumnos que reciben nuestras clases de Educación Física en la Educación General Politécnica y Laboral como Transmisión de conocimientos teóricos o relación intermateria. Pueden solucionarlos individual, con sus colegas o en equipo, en la pizarra, en el suelo, en cartulina, etc.

Finalmente apartando cualquier polémica que se pueda generar sobre estos, "Crucigramas Didáctico, "convencido estamos que el folleto será de gran utilidad para todos los que intenten aprender y/o comprobar conocimientos jugando y preparándose metodológicamente.

Al planificar el proyecto este debe concebirse de manera sencilla y que se considere útil, otra de sus características es que debe lograr transformaciones de la realidad sobre la base de los resultados del diagnóstico. Es una guía para la acción dirigida a la solución de problemas y necesidades detectadas en el propio proceso docente educativo. Constituye una herramienta que propicia la participación real de sus miembros en la dinámica de la vida escolar, comunitaria y familiar.

La actividad del ser humano se caracteriza por prever y construir su futuro a partir de las condiciones que tiene en el presente. El proyecto educativo de grupo, se sincroniza en el del grado y en el institucional ya que no son ajeno en su esencia.

GOC-2020-108-O10

RESOLUCIÓN No. 289/2019

Reglamento de la responsabilidad de las entidades en la formación y desarrollo de la fuerza de trabajo calificada en el nivel medio

Capítulo I

Artículo 15.1. Las sociedades científicas estudiantiles se desarrollan en las instituciones del nivel educativo medio superior, constituyen un espacio curricular para materializar las actividades que permiten reforzar la formación científico-investigativa a través de las asignaturas del currículo, así como de intereses vocacionales y profesionales que contribuyan a la elección consciente de la futura profesión.

2. Estas actividades permiten a los educandos desarrollar habilidades investigativas para la solución de problemas reales existentes en la institución educativa o en la comunidad y son dirigidas por los profesores.

Artículo 16.1. Las temáticas que se investigan en las sociedades científicas estudiantiles están dirigidas a la solución del banco de problemas de la institución educativa y del territorio, y de las posibilidades de los profesores para convertirse en tutores y especialistas de las instituciones de la comunidad; son organizadas y ofertadas por los departamentos docentes; los educandos se incorporan de forma opcional, según sus intereses vocacionales.

Artículo 17. El trabajo de las sociedades científicas estudiantiles está dirigido principalmente a:

277 GACETA OFICIAL 6 de febrero de 2020

- a) Observar la naturaleza y los acontecimientos sociales;
- b) localizar informaciones, a través de diversas fuentes bibliográficas;
- c) elaborar instrumentos para la indagación;
- d) utilizar métodos sencillos de procesamiento estadístico;
- e) discutir los resultados de la investigación; y
- f) elaborar ponencias.

Artículo 18.1. Las jornadas de sociedades científicas se desarrollan desde el nivel de institución educativa hasta el nacional, para lo que se conforman comisiones de trabajo según la cantidad de ponencias presentadas.

Artículo 19.1. Los programas complementarios, como parte del currículo institucional, ofrecen un espacio para la formación vocacional y orientación profesional, en los que se pueden desarrollar investigaciones que tributen a un oficio o especialidad; se planifican para todo el curso o por periodos, y se realizan a nivel de la red escolar.

2. Para su realización los especialistas designados elaboran un programa con los aspectos a abordar y el Ministerio de Educación, las indicaciones metodológicas para la actividad, además de preparar a los de los organismos de la Administración Central del Estado y las entidades de la producción y los servicios.

Elementos claves a tener en cuenta para la planificación del plan de actividades:

1. Diseñar de forma colectiva el plan de actividades, las propuestas de las actividades deben surgir del colectivo.
2. Dirigir las actividades al conocimiento de los diferentes temas según el plan de estudio y programas.
3. Lograr que la totalidad de los integrantes del proyecto asuman roles de ejecutores de las acciones.
4. Las actividades deben lograr la integración de los escolares, docentes y grupo; así como la de la escuela, la familia y la comunidad en la realización de las actividades.
5. Prever actividades que se puedan cumplir, que estén al alcance de las posibilidades de los integrantes, considerando tiempo y lugar.
6. Convertir el plan de actividades en una herramienta para medir conocimiento, habilidades y valores.
7. Incluir acciones dirigidas al control de las actividades y de sus resultados de forma sistemática, parcial y final.
8. Tener en cuenta la sistematización de las experiencias de los integrantes del proyecto a partir de los resultados.
9. Intercambiar con otras experiencias existentes en la institución y en otras instituciones del territorio sobre los resultados obtenidos.

El resultado Científico que se propone Crucigrama Didáctico el cual está fundamentado mediante un programa de formación profesional en la enseñanza Preuniversitaria tiene sus fundamentos desde el punto de vista teórico los elementos claves a tener en cuenta para el plan de actividades. El folleto está estructurado inicialmente en 11 crucigramas con temas diferentes relacionados con la clase de Educación Física y diferentes deportes. La aplicación en la práctica a traído como resultados en la exploración que se logró captar 11 estudiantes los cuales tienen vocación, intereses y motivaciones por el estudio de la Carrera de Cultura Física y Deportes.

Propuesta de plan de acción con ejemplo de actividades que se pueden concebir en el proyecto educativo Educación Física “Crucigrama Didáctico”

Acciones	Fecha	Hora-Lug	Participantes	Ejecutan	Respon	Obs.
Análisis de los temas a planificar	7 al 12 Marzo	Actividad Complementaria	Comisión de Educación Física	Prof de E. F	Metodólogos	
Declaración del orden de los temas	15 al 20 Marzo	Actividad Complementaria	Comisión de Educación Física	Prof de E. F	Metodólogos	

Selección de los participante por cada tema	25 al 30 Marzo	Actividad Complementaria	Profesores de Educación Física	Prof de E. F	Metodólogos	
Exposición de los temas:	De Abril a Octubre	Actividad Complementaria	Profesores de Educación Física Seleccionados	Prof de E. F	Metodólogos	

Temas: Seleccionados del folleto Educación Física Crucigrama Didáctico, Editados por los autores del proyecto.

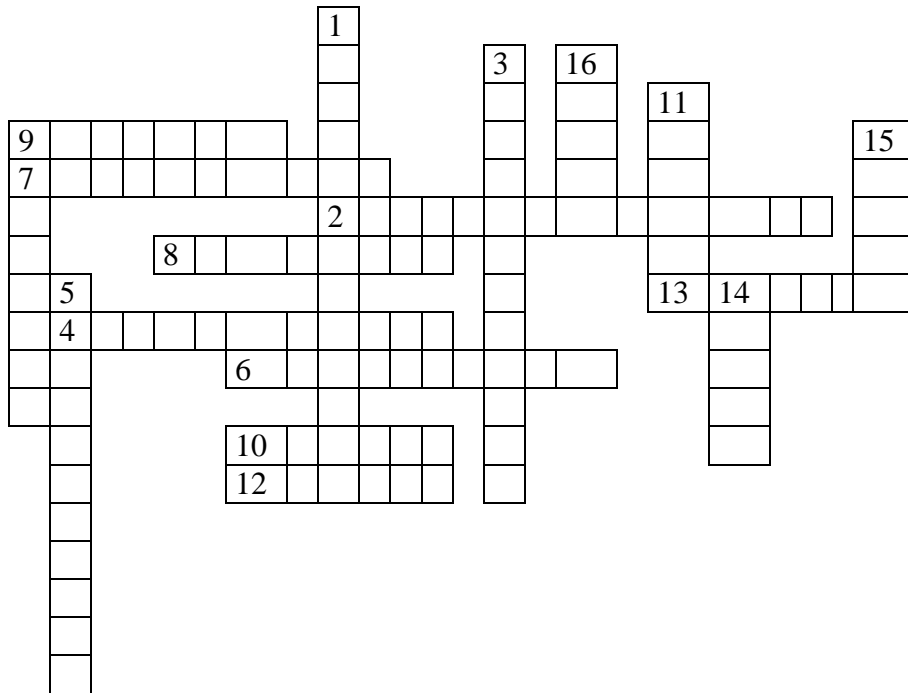
- ❖ Planificación de la clase. 3 al 15 Abril 2022
- ❖ Planificación docente en la Educación Física. 18 al 29 de Abril 2022
- ❖ Procedimientos organizativos en la clase. 2 al 13 de Mayo 2022
- ❖ Capacidades Físicas. 16 al 27 Mayo 2022
- ❖ Transmisión de conocimientos teóricos I. 30 de Mayo al 3 de Junio 2022
- ❖ Transmisión de conocimientos teóricos II. 30 de Mayo al 3 de Junio 2022
- ❖ Teoría y práctica de los juegos. 6 al 17 de Junio 2022
- ❖ Niveles de asimilación– profundidad –desarrollo–ejecución. 20 al 30 de Junio 2022
- ❖ Componentes educativos. 5 al 16 de Septiembre 2022
- ❖ Baloncesto la ofensiva. 3 al 7 de Octubre 2022
- ❖ Baloncesto la defensa. 10 al 14 de Octubre 2022

CONCLUSIONES

Con la investigación se demuestra la posibilidad de lograr una alta calidad en las clases y elevar el sistema de conocimientos de los estudiantes relacionados con la Cultura Física y el Deporte.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAPACIDADES FÍSICAS



Horizontal

2. Capacidad que se caracteriza por el proceso de regulación y dirección de los movimientos.
4. Capacidad que se expresa como resistencia del organismo al cansancio.
6. Capacidad que tiene el individuo de desplazarse de un lugar a otro en el menor tiempo posible.

7. Capacidad mediante la cual el cuerpo o parte del mismo se mantiene constantemente en una posición correcta.
8. Capacidad de solucionar lo más rápido posible una tarea motriz, deportiva o de otra esfera de la vida.
9. Capacidad para realizar bajo condiciones dadas, acciones motrices en el menor tiempo posible.
10. Capacidad de vencer la resistencia externa o reaccionar contra la misma los esfuerzos musculares.
12. Flexibilidad que la amplitud de la articulación se alcanza con la ayuda de fuerzas exteriores, otro compañero, implemento, etc.
13. Flexibilidad que la amplitud de movimiento de la articulación o grupo articular es en virtud de las fuerzas internas.

Vertical

1. Capacidad que está determinada por los factores energéticos que se liberan en los procesos de intercambio de sustancias en el organismo
3. Capacidad que se mide por la amplitud de movimiento natural de una articulación o grupo muscular.
5. Capacidad coordinativa especial que la ejercitación esté dada por la ubicación de acuerdo al objetivo.
9. Capacidad que se manifiesta por dar respuesta en el menor tiempo posible de un estímulo ya sea visual, auditivo o táctil.
11. Fuerza que realiza uno o varios movimientos rápidos.
14. Resistencia que mantiene un ritmo de trabajo en un espacio de tiempo entre 45 seg. y 2 min.
15. Resistencia que trabaja un espacio de tiempo de alrededor de 2 a 8 min.
16. Resistencia que se mide en las clases de Educación Física para el trabajo de esfuerzo continuo.

