



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO "VALLE DEL MOCOTÍES"
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACION
COMISION MEMORIA DE GRADO**

**JUEGOS COOPERATIVOS EN EL AREA DE EDUCACIÓN FISICA PARA
EL FORTALECIMIENTO DE VALORES SOCIALES**

www.bdigital.ula.ve

**Autores: Br. Luis José Molina Sosa
Br. Manuel Alejandro Contreras Jiménez
Tutor: Dr. Marino Molina Dávila**

Tovar, Abril 2018

C.C.Reconocimiento

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO "VALLE DEL MOCOTÍES"
DEPARTAMENTO EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTE Y RECREACION

**JUEGOS COOPERATIVOS EN EL AREA DE EDUCACIÓN FISICA PARA
EL FORTALECIMIENTO DE VALORES SOCIALES**

Trabajo de grado para optar al grado de Licenciado en educación mención:
Educación Física, Deporte y Recreación.

Tovar, Abril 2018

C.C.Reconocimiento

ÍNDICE GENERAL

	pp.
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
RECONOCIMIENTO.....	
DEDICATORIA.....	
INDICE DE CUADROS.....	
INDICE DE GRAFICOS.....	
RESUMEN.....	
INTRODUCCIÓN.....	
CAPITULOS:	
I EL PROBLEMA	
Planteamiento del problema.....	
Objetivo General.....	
Objetivos Específicos.....	
Justificación de la Investigación.....	
Alcances de la Investigación.....	
II MARCO REFERENCIAL CONCEPTUAL	
Antecedentes de la Investigación.....	
Bases Teóricas.....	
Bases Legales.....	
III MARCO METODOLÓGICO	
Tipo de Investigación.....	
Diseño de la Investigación.....	
Población y Muestra.....	
Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	
Validez del Instrumento.....	
Confiabilidad del Instrumento.....	
Técnica de Análisis de Datos.....	
IV DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN	
Análisis de Resultados.....	
Conclusiones del Diagnóstico.....	
V LA PROPUESTA	
Presentación de la Propuesta.....	
Justificación de la Propuesta	
Fundamentación Teórica	
Fundamentación Legal	
Objetivos del plan de formación.....	

Estructura de la Propuesta.....	
Factibilidad de la Propuesta.....	
VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones.....	
Recomendaciones.....	
REFERENCIAS.....	
ANEXOS.....	
A. Cuestionario dirigido a los docentes de educación física	
B. Formato de validez	
C. Validez del instrumento	
D. Confiabilidad del instrumentos dirigido a los docentes	
E. Las manos de Dios	
F. Canción: el amor	
G. Fábula: el viejo perro cazador	
H. Jamina, la jirafa curiosa	
I. Juegos cooperativos	
J. El orejón	
K. Juegos cooperativos	
L. Test de tolerancia	
M. Las pinturas sobre la paz	
N. Juegos cooperativos	
O. Pasos para resolver un conflicto	
P. Juegos cooperativos	
Q. Fabula: "La familia topo y el lirón"	
R. La familia	
S. Juegos cooperativos	
T. Juegos cooperativos	
U. Guía didáctica de juegos recreativos	

LISTA DE CUADROS

CUADRO	pp.
1 Operacionalización de Variables.....	
2 Indicador: Relaciones humanas.....	
3 Indicadores: Libre de competición. Libre de agresión.....	
4 Indicadores: Ayudar.....	
5 Indicadores: Solución a los conflictos.	
6 Indicadores: Relaciones personales.....	
7 Indicador: Diálogo.....	
8 Indicadores: Solidaridad. Convivencia. Respeto. Tolerancia.....	
9 Acción 1: Sensibilización.....	
10 Acción 2: “El juego cooperativo en la clase de educación Física”	
11 Acción 3: “El respeto como valor social”.....	
12 Acción 4: “La tolerancia: amiga del respeto”	
13 Acción 5: “La paz como forma de vida”.....	
14 Acción 6: “Conflictos: Acuerdos para prevenirlos”.....	
15 Acción 7: “La familia: Núcleo formador de valores”.....	
16 Acción 8: “La responsabilidad como norma de vida”.....	
17 Acción 9: “Juegos cooperativos: Una aprendizaje para la vida”...	

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO	pp.
1 Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 2: Indicador: Relaciones humanas.....	
2 Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 3: Indicadores: Libre de competición. Libre de agresión.....	
3 Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 4: Indicador: Ayudar.....	
4 Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 5: Indicador: Solución a los conflictos.	
5 Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 6: Indicador: Relaciones personales.....	
6 Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 7: Indicador: Diálogo.....	
7 Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 8: Indicadores: Solidaridad. Convivencia. Respeto. Tolerancia.....	

www.bdigital.ula.ve

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NUCLEO UNIVERSITARIO “VALLE DEL MOCOTIES”
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACION

**JUEGOS COOPERATIVOS EN EL AREA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA
EL FORTALECIMIENTO DE VALORES SOCIALES**

Autores: Luis Molina
Manuel Contreras

Tutor: Dr. Marino Molina

Fecha: Abril, 2018

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo proponer un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes de la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida. La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de campo descriptivo, bajo la modalidad de proyecto factible, en una población conformada por cuatro (04) docentes de Educación Física, seleccionando la misma cantidad para la muestra por ser una población pequeña. Para la recolección de la información se elaboró un cuestionario conformado por dieciocho (18) ítems de estructura cerrada. La validez del instrumento se obtuvo a través del juicio de expertos, obteniendo un Coeficiente de Proporción de Rango de 0,95 y para la confiabilidad se aplicó la fórmula del Coeficiente de Alfa de Crombach obteniéndose 0,87. Entre los resultados se destaca que, los docentes de Educación Física consideran que siempre garantizan el proceso de socialización cuando imparte sus para que los estudiantes mejoren sus relaciones humanas, sin embargo, pocas veces, contribuyen en el fomento del proceso de socialización del estudiante. Cabe destacar que, la mayoría de los estudiantes presentan problemas de conducta cuando participan en juegos, porque tienden a decir malas palabras a verse perdiendo, insultan a sus compañeros, pierden la paciencia con facilidad, su meta es ganar no competir, otros son retraídos, poco participativos, algunos llegan a ser violentos, no respetan las reglas del juego, porque lo que les interesa en ganar, son inconstantes, impacientes. En vista de ello, se propuso un plan de acción sustentado en juegos cooperativos para el fortalecimiento de valores sociales. Se concluye que el plan de acción representa una alternativa que proporcionará los mayores beneficios a los docentes de Educación Física, al brindarle una serie de acciones destinadas a educar en valores. Se recomienda fomentar otras actividades lúdicas y recreativas que motiven al estudiante para enriquecer su expresividad y sus habilidades sociales.

Descriptor: Plan de acción, juegos cooperativos, valores sociales.

INTRODUCCIÓN

En la educación es fundamental contar con las capacidades y habilidades del sujeto a quien se dirige el proceso de enseñanza aprendizaje, con sus preferencias, intereses, estilo de conocer, de vivir las cosas así como el ambiente que le rodea, su existencia se va a desarrollar en función del ambiente externo en el que se desenvuelve. Al respecto, los valores no son normas abstractas que un grupo quiera imponer, sino que constituyen exigencias optimizadoras de la condición del estudiante como persona, como futuro ciudadano de un sistema social, en el que va a tener una participación activa.

En este orden de ideas, que cuando se educa a un niño, niña o se intenta mejorar la convivencia, economía, salud, se pretende alcanzar valores superiores para que este se haga poseedor de los mismos, sea capaz de desarrollarse integralmente en la sociedad que le rodea, una sociedad en la que cada vez más necesitan valores positivos que refuercen la delicada situación humana en la que se encuentra el mundo. Visto de esta forma, hoy en día es cuando más importante se hace educar en valores, porque existe una gradual pérdida de los mismos en todos los ámbitos y con la aparición de los medios de masa (principalmente la televisión), se ha favorecido a la apología de condiciones negativas como la violencia, egoísmo, entre otros.

En virtud de ello, el área de educación física para la Educación Primaria, pretende brindar al estudiante de manera sostenida, condiciones ambientales y pedagógicas que favorezcan el óptimo desarrollo de los mismos en los aspectos cognitivos, emocional, social, psicomotor, físicos dirigidos al fortalecimiento de la salud, además, para educar, desarrollar, mejorar cualidades y hábitos motrices necesarios para la vida con el propósito de formar un ciudadano preparado para la participación activa y productiva en la

futura vida social y cultural del entorno que le rodea así como también contribuir en su proceso de socialización.

De allí que, a través de la educación física se pueden desarrollar juegos cooperativos dirigidos al fortalecimiento de valores sociales en los estudiantes, porque es un importante instrumento para transmitir aprendizajes debido a que el estudiante se divierte y la motivación es un hecho esencial en el aprendizaje, por tanto, el juego cooperativo es un medio esencial para mejorar las relaciones sociales en el aula y no crear situaciones de confrontación o violentas, consiguiéndose un grupo más unido que trabaja para el bien común y no solamente para el individual.

Por las razones expuestas, la investigación tiene como objetivo proponer un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes de la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.

En razón de lo expuesto, la presente investigación es de tipo cuantitativa, bajo la modalidad de proyecto factible, con diseño de campo y nivel descriptivo y se estructura de la siguiente manera:

El capítulo I: Referido a la situación problemática, objetivos, justificación y alcance de la temática objeto de estudio.

En el capítulo II. Se presenta el marco teórico conformado por los antecedentes, bases teóricas, bases legales y la operacionalización de las variables objeto de estudio.

El capítulo III. Relacionado con el marco metodológico detallando el tipo y diseño de la investigación, población, muestra, instrumento de recolección de datos, validez, confiabilidad y análisis de los datos.

El capítulo IV. Se muestra el análisis e interpretación del trabajo de campo que determina el diagnóstico del estudio en función de las variables y dimensiones.

En el capítulo V. En el mismo aparece la propuesta para darle solución a la problemática detectada en la investigación. La misma contiene fundamentación, objetivos y estructura.

El capítulo VI. Señala las conclusiones y recomendaciones pertinentes de la investigación. Se finaliza con las referencias y los anexos.

www.bdigital.ula.ve

C.C.Reconocimiento

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

El área de Educación Física es la parte del proceso educativo que contribuye al desarrollo integral del estudiante a través de actividades físicas que permiten ajuste psicofísico, mejoramiento o mantenimiento de la salud, conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea, llevándolo a un mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad, a su vez forma conciencia sobre la utilización del tiempo libre, caracterizándose por ser un proceso pedagógico de cambio, mediante el cual se debe lograr el desarrollo armónico, proporcional y adecuado de las valencias físicas, psíquicas y sociales del educando.

Por las razones expuestas, el área de Educación Física en la escuela, ha de convertirse en potenciadora de habilidades sociales, sin limitarse a las prácticas deportivas/competitivas, teniendo como principios rectores el desarrollo de actitudes de compañerismo y no violencia en juegos y deportes, la adquisición de hábitos de tolerancia ante cualquier opinión, aceptación de las normas propuestas por el grupo así como el desarrollo de sentimientos de cooperación.

En este sentido, Blázquez (2012) con relación a la definición de Educación Física, expresa: “la educación física busca el desarrollo y la formación de seres humanos que experimenten su corporeidad de forma existencial, tanto como acceso al mundo físico como en cuanto a interacción social” (p.37). En efecto, los conocimientos de la Educación Física están íntimamente ligados con otras áreas del saber, por tanto se plantea la necesidad de crear una conciencia integradora, en la que todos tengan un fin

común, que sea el de estar mejor preparados para actuar en un mundo en el que las exigencias son cada día mayores, sobre todo cuando se trata de educar en valores.

Desde esta perspectiva, la Educación Física es una disciplina pedagógica que basa su intervención en el movimiento corporal, para estructurar primero y desarrollar después, de forma integral y armónica, las capacidades físicas, afectivas y cognitivas de la persona, con la finalidad de mejorar la calidad de la participación humana en los distintos ámbitos de la vida representados por el familiar, social y productivo, comprendiéndose que la educación física es una clase como todas pero consiste en fortalecer el cuerpo humano y sus sentidos.

En relación a lo señalado, en la escuela primaria, la educación física constituye una forma de intervención pedagógica que se extiende como práctica social y humanista, estimula las experiencias de los estudiantes, sus acciones y conductas motrices expresadas mediante formas intencionadas de movimiento; favoreciendo las experiencias motrices de los estudiantes, sus gustos, motivaciones, aficiones y necesidades de movimiento, canalizadas tanto en los patios y áreas definidas en cada institución educativa como en todas las actividades de su vida cotidiana.

Lo señalado implica, organizar la estructura de su enseñanza a partir de competencias para la vida; que hagan significativo lo aprendido y pueda ser utilizado a través de sus respuestas motrices y formas de convivencia basadas en el respeto, la equidad de género, la inclusión y sobre todo en la comprensión de un país diverso como lo es Venezuela. En efecto, las clases de Educación Física deben privilegiar al estudiante y sus intereses por la acción motriz, la convivencia diaria, la vivencia del cuerpo así como el ejercicio de su corporeidad; para hacer de sus prácticas pedagógicas una opción importante de vinculación con la vida cotidiana de los estudiantes.

Por estas razones, el juego cooperativo en el área de Educación Física puede ser usado para la práctica de valores sociales, tienen un gran

potencial tanto para el desarrollo físico como para la personalidad del estudiante. Además, la práctica de juegos cooperativos puede crear situaciones dirigidas a facilitar el desarrollo paralelo del cuerpo, la mente, la autoestima, el sentido ético, numerosas relaciones interpersonales, autonomía y responsabilidad en una atmósfera de disfrute y confianza, razón por la que Gutiérrez (2011) señala:

Los juegos cooperativos buscan la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones y experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en él unos contra otros (p.28)

Como se aprecia en la cita anterior, los juegos cooperativos, contribuyen a la práctica de valores sociales porque los estudiantes pueden aprender a dialogar, discutir, razonar, competir a esforzarse para ser cada día mejores, a disfrutar del triunfo sin menospreciar a los que no han ganado, buscando disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos a través de actitudes de sensibilización cooperación, comunicación y solidaridad.

Cabe considerar que, actualmente, la Educación Física se considera como área obligatoria según el Ministerio del Poder Popular para la Educación en el nivel de Educación Primaria, por ello, se ha constituido como disciplina fundamental para la educación y formación integral del ser humano, especialmente si es trabajada en edades tempranas, porque permite a los estudiantes desarrollar destrezas motoras, cognitivas y afectivas, esenciales para su vida diaria y como proceso para su proyecto de vida.

Es así como a través de la Educación Física, los estudiantes expresan su espontaneidad, fomentan su creatividad y sobretodo permite que se conozcan, se respeten y se valoren a sí mismos y a los demás. Por ello, es

indispensable la variedad y vivencia de las diferentes actividades en el juego, lúdica, recreación y deporte para implementarlas continuamente, sea en clase o mediante proyectos lúdico-pedagógicos.

Se puede señalar entonces que, la Educación Física, es un medio para educar física, emocional y socialmente al individuo; recurso fundamental para la integración social de los estudiantes, permitiendo romper las barreras de la comunicación entre las personas, se despierta el sentimiento de ayuda mutua, se comparten triunfos y derrotas y se establece un contacto de persona a persona. Por tanto, educar en valores supone transmitir conceptos que tienen la capacidad de condensar en su mera formulación motivaciones, intenciones, propósitos, adhesiones, rechazos. En así, como Boiero (2011) expresa:

Educación en valores es educar en la modelación de conductas biológicamente inclinadas al afecto, al amor, al cuidado, al respeto del otro. Los valores constituyen objetivaciones discursivas de lo deseable, de lo sentido de lo vivenciado en la emoción. Los valores se buscan, se construyen, se proponen, se combaten y se rechazan porque constituyen objetivos o metas deseables o indeseables, orgánicamente relacionados a un modo de vida libre y deliberadamente por un colectivo social dado. (p.29)

Con referencia a lo anterior, la educación en valores es un aspecto intrínseco a la educación formativa e integral. En particular, se considera que la formación en valores sociales debe ser algo que empape de modo transversal la formación de los estudiantes, si se quiere que tomen las decisiones adecuadas en una sociedad cada vez más compleja. Por lo general, las instituciones educativas muy pocas veces refirman la importancia que la Educación Física representa para la Educación Primaria, porque ella, como otras disciplinas del conocimiento, a través del movimiento, contribuye también con el proceso de formación integral del ser humano para beneficio personal, social y conservación de su propia cultura.

En síntesis, a través de la clase de Educación Física los estudiantes aprenden, ejecutan y crean nuevas formas de movimiento con la ayuda de diferentes actividades lúdicas, recreativas y deportivas. En estas clases los estudiantes pueden desenvolverse, ser creativos y mostrar su espontaneidad como seres que quieren descubrir muchas alternativas que pueden ser aplicables en un futuro en su vida social y que no lo pueden lograr fácilmente en otras asignaturas del conocimiento. Por eso, para hablar de una educación integral, en la que ningún aspecto del ser humano quede al azar, es necesario considerar el cuerpo y la mente como una unidad, por lo que la Educación Física no debe ubicarse dentro de la programación del docente como la hermana menor de las demás materias, sino a la par, porque una contribuirá con la otra al desarrollo de logros cada vez más complejos siendo uno de ellos la formación en valores sociales.

Hechas las consideraciones anteriores, los valores sociales según Moleiro (2010), son “el componente principal para mantener buenas y armoniosas relaciones sociales entre los que se destaca la paz, respeto, igualdad, fraternidad, solidaridad, dignidad, cooperación, honestidad, honradez, libertad, responsabilidad, amor, sinceridad” (p.3). Tal como se observa, estos valores son hechos sociales que se producen en el entorno, existiendo una intercomunicación entre los mismos, son complejos y a veces discrepantes, pero son fundamentales en las relaciones humanas entre las personas, organizaciones y países.

Sin embargo, y pese a los múltiples esfuerzos del Estado por fortalecer, y enriquecer la práctica de valores sociales en el contexto educativo, se observa conductas inapropiadas en los estudiantes que ponen en evidencia la carencia de los mismos, siendo evidente que la educación en valores en un aspecto que no puede estar desligado de la educación que recibe el estudiante, quienes se encuentran inmersos en una sociedad cambiante la cual les presenta determinados modelos de éxito, que depende del ser, de tener buenas relaciones y, especialmente, una actitud positiva.

Esta carencia de práctica de valores sociales se hace presente en los estudiantes de la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida, evidenciándose de manera informal que las estrategias que se aplican para el fortalecimiento de la convivencia escolar no han dado el resultado esperado ni para el docente de aula ni para los especialistas de Educación Física, existe individualismo por parte de los estudiantes, a quienes no les gusta compartir ni ser solidarios con sus compañeros. De igual manera, se aprecia que algunos estudiantes molestan al que consideran más débil, de forma verbal e incluso física. También se presentan conflictos entre ellos por motivos personales, los cuales crean coacción y enemistad.

Conforme con lo planteado se ha observado en la institución que los estudiantes, muestran una actitud de egoísmo con sus compañeros y poca colaboración entre ellos, poco ponen de manifiesto el uso de normas y valores de responsabilidad, cooperación, respeto, tolerancia, tanto en el aula de clases como fuera de ella, algunos reflejan problemas de conducta, lenguaje soez e incumplimiento de actividades asignadas tanto para el aula como para el hogar.

Específicamente en las clases de Educación Física se evidencia que los estudiantes demuestran incapacidad de asumir una actitud crítica ante el comportamiento individual y del grupo, manifiestan baja aceptación de los instrumentos planteados para el seguimiento de los contenidos teóricos, escasa participación en tareas de recogida y mantenimiento del material, actitudes irrespetuosas y poco tolerantes con los menos dotados motrizmente, pasividad cuando no existe instrucción directa así como dificultad para valorar la importancia de la competición inherente en el fenómeno deportivo como proceso y no como un único resultado: la victoria.

En concordancia con lo planteado y analizando la problemática existente se podrían considerar algunas causas cuyo efecto han originado dicha situación como es, falta de convivencia y planificación de actividades que les

genere responsabilidad en el cumplimiento de tareas en los ambientes de aprendizaje y en las clases de Educación Física, carencia de relaciones humanas, poca ejecución de actividades en equipo para mejorar valores y actitudes relacionados con la cooperación, respeto mutuo, tolerancia, responsabilidad, actitud crítica y superación, los cuales necesitan comprometerse con otras estrategias o recursos didácticos que permitan su evolución.

En este sentido, de concurrir una carencia en lo que respecta a la práctica de los valores sociales en los ambientes de aprendizaje y en las clases de Educación Física, existirá la pérdida de la esencia formativa y humana implícito en el mismo, diluyéndose de manera paradigmática el trabajo de planificación y consolidación práctica de la educación en valores en el entorno escolar.

Otra de las posibles consecuencias sería que el concepto de valor se desconecte de los propósitos de la educación, para darle prioridad a otros elementos del currículo, es así como las aulas de clase antes que verse como un espacio de muchas y variadas reflexiones personales y grupales sobre la importancia y la práctica de valores, se ve atrapada en la monotonía y rutinas poco atractivas que perjudican el hecho de ofrecerle al estudiante una visión diferente de su entorno cultural, afectando todo ello la convivencia escolar.

Del mismo modo, la falta de práctica de valores sociales podría generar que el estudiante poco demuestre conductas de colaboración y solidaridad, irrespetando no solo la opinión del resto, sino también los diferentes niveles de habilidad existentes, conduciendo todo esto a la creación de conflictos, así como la discriminación, ya sea sexista, racial o física. En tal sentido, es conveniente responder a las siguientes interrogantes:

¿Qué actividades desarrollan los docentes en relación con el fortalecimiento de valores sociales en los estudiantes?

¿Cuáles aspectos permiten determinar la factibilidad de un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida?

¿Qué actividades diseñar un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General:

Proponer un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes de la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.

Objetivos Específicos:

Diagnosticar las actividades desarrolladas por los docentes en relación con el fortalecimiento de valores sociales en los estudiantes.

Determinar la factibilidad de un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.

Diseñar un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los

docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.

Justificación de la Investigación

Es la Educación Física una asignatura ubicada en todos los niveles y modalidades del Sistema Educativo Bolivariano siendo posible la educación a través del movimiento, basada ésta en la formación de valores, actitudes y normas de conducta, tendiendo presente siempre la unidad en la tríada caracterizada por educar, enseñar, instruir. En efecto, el mundo cambia, el avance de la ciencia y la técnica es vertiginoso, por tanto la escuela no puede quedarse a la zaga, debe ir delante de su tiempo preparando, a través de sus clases al hombre para que sea capaz de enfrentarse a esas transformaciones continuas.

En este orden de ideas, la identidad personal, los valores como componentes de la concepción del mundo y el proyecto de vida son formaciones de la personalidad cuyo desarrollo comienza desde edades tempranas extendiéndose a lo largo de la vida. De allí que, desde la clase de Educación Física se permite abordar la formación de valores como parte de la educación de niños, niñas y jóvenes, representado un aspecto complejo por su propia característica, porque las implicaciones que existen entre la concepción que sobre este aspecto tiene el profesor, las formas y métodos de transmitir los valores y su acción intervienen en el desarrollo integral del estudiante.

En esta perspectiva, la investigación se justifica desde el punto de vista institucional, porque a través de un plan de acción sustentado en juegos cooperativos para el fortalecimiento de valores sociales; se podrá asegurar que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación, y no en el resultado, entendiéndose que

los valores son principios que ordenan los juicios sobre la vida moral, y las acciones que se derivan de ellos; se constituyen en principios normativos que regulan el comportamiento de la persona en cualquier momento, situación o circunstancia de su vida.

Desde el punto de vista pedagógico propio del área de Educación Física, la investigación permite que a través de la propuesta, el docente tenga la oportunidad de que los estudiantes fortalezcan valores sociales como la solidaridad, convivencia, paz, responsabilidad, confianza, respeto, promoviendo el desarrollo de actitudes cooperativas, el conocimiento mutuo, la comunicación, confianza, así como el fomento de habilidades sociales logrando la superación de prejuicios, regulación de conflictos, crítica y toma de decisiones, contribuyendo a la afirmación de la autoestima, autocontrol emocional, autocuidado reconocimiento, expresión de emociones, empatía así como el desarrollo del razonamiento moral y la creatividad.

Por otra parte, la investigación es relevante desde el punto de vista social, porque a través del plan de acción que sustenta la propuesta, permitirá desde la clase de educación física que los estudiantes pongan en práctica valores sociales, ofreciendo posibilidades y herramientas valiosas para trabajar la solidaridad y cooperación, cuyo fin primordial es enriquecer la formación de los estudiantes en cuanto a la práctica de la convivencia escolar y los conflictos que de ella se derivan, porque lo que se quiere es combatir este problema en los ambientes de aprendizaje, contribuyendo al desenvolvimiento de sus propias potencialidades individuales, sin pretender olvidar que por naturaleza es un ser social, abierto a todos; en relación y comunicación permanente con los otros, de allí que entre más acercamiento auténtico realice con los demás, más crece su ser y se hace mejor persona.

En tal sentido, el estudio se justifica en lo práctico debido a que busca beneficiar a los docentes de Educación Física, al brindarles la oportunidad de planificar juegos cooperativos para el fortalecimiento de valores sociales, comprendiendo que los valores, las actitudes y las normas que se adquieren

a lo largo de la vida, son los rasgos que definen a cada persona, y sobre todo como personas pertenecientes a una sociedad, por eso es de interés aproximarnos a éste concepto. Y por ello la importancia de educar a partir de valores, normas y actitudes, para que los estudiantes puedan desarrollar su propio sistema de valores y su propia personalidad.

Alcances de la Investigación

La investigación, se encuentra inmensa dentro de las necesidades planteadas como prioridades educativas, para el logro del mejoramiento de la enseñanza en el Nivel de Educación Primaria, siendo importante destacar que la educación es un proceso social ininterrumpido que comienza desde el momento de la concepción y se extiende a lo largo de toda la vida y, dentro de ella, la Educación Física a través de actividades lúdicas, recreativas y deportivas proporciona espacios para fomentar hábitos y valores que fortalecen la voluntad para alcanzar una mejor salud física, equilibrio psicosocial, y por consiguiente una adecuada calidad de vida.

Al mismo tiempo, pretende a través de la incorporación de un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de valores sociales, generar aportes fundamentales para adaptar la práctica pedagógica del docente a la realidad que lo rodea, favoreciendo la construcción de valores como la cooperación y solidaridad, mejorar la confianza y el respeto hacia él mismo y hacia los demás, así como el desarrollo social, preparar a los estudiantes para que compitan en las clases de educación física, aprendan a trabajar en equipo, y a coexistir en armonía, respeto y tolerancia con sus semejantes.

De igual manera, la investigación permite demostrar la importancia fundamental del área de Educación Física en la formación de valores sociales, porque puede favorecer en el estudiante actitudes y comportamientos destinados al respeto por su cuerpo y el de los demás,

incrementando la autoestima, fomentando la disciplina y reduciendo la tendencia a desarrollar comportamientos peligrosos. Por tanto, no se trata de educar para el deporte como si éste fuera el fin de la educación sino que se debe pretender que favorezca estilos de vida saludables y que sea un medio para educar.

Delimitación de la Investigación

La investigación en referencia tiene como objetivo fundamental proponer un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida; la misma está dirigida al logro de la calidad del servicio educativo que se presta en la institución objeto de estudio, el cual se realizó durante el año escolar 2017 – 2018.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

El Marco Teórico Referencial consiste en describir los antecedentes de la investigación realizada y en la revisión de fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo del proceso investigativo. En consecuencia, a continuación, se mencionan algunos estudios investigativos con el fin de precisar sus aportes y hallazgos considerados de interés para la elaboración de la presente investigación.

Antecedentes de la Investigación

Chávez y Valecillos (2012) realizaron una investigación titulada “Estudio diagnóstico sobre la aplicación del juego en la Educación Física. Caso municipio Torbes, estado Táchira”. El objetivo del estudio fue determinar las estrategias que utilizan los docentes en las clases de Educación Física para incorporar el juego en el desarrollo de las habilidades de correr, lanzar y saltar en alumnos del tercer grado. Se distingue por ser una investigación de campo, de carácter descriptivo, sustentada en el paradigma cualitativo. Los instrumentos utilizados son la entrevista en profundidad y la observación participante. La población estudiada fueron los seis docentes de Educación Física, del tercer grado, que laboran en las Escuelas Bolivarianas del municipio Torbes, del estado Táchira (Venezuela). Se concluye que aunque los docentes conocen las ventajas y características del juego, las estrategias empleadas no son las más apropiadas para el desarrollo de esas habilidades.

El aporte de la investigación precitada a la presente se encuentra en el marco teórico, resaltando que el juego es importante en el área de Educación

Física contribuyendo a su formación integral, lo que quiere decir que puede ser útil para educar en valores sociales, de allí que, la importancia del juego en la Educación Física es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas, además, representa un factor poderoso para la preparación de la vida social del estudiante; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

Del mismo modo, Manamá y Arias (2014) realizaron una investigación denominada “Actividades deportivas como estrategia para fortalecer la convivencia entre los alumnos de los novenos grados de la E.E. Liceo Carabobo”. Este estudio tuvo como objetivo general planificar actividades deportivas para fortalecer la convivencia entre los alumnos de los novenos grados de la U. E. “Liceo Carabobo”. Metodológicamente está enmarcada en el paradigma Sociocrítico y en la Investigación-Acción como método. El estudio se realizó con 90 alumnos de los novenos grados de los cuales se seleccionaron 30 que tuvieron participación directa en la actividad deportiva “Triangular de fútbol Sala”.

Se realizó un diagnóstico a través de la observación directa y un cuestionario dicotómico cuyas respuestas fueron analizadas y graficadas arrojando resultados que avalaron la planificación de la actividad deportiva. Posteriormente se planificó y ejecutó la actividad de manera satisfactoria. Después de ejecutar la actividad se realizó una entrevista semiestructurada con la finalidad de recoger las opiniones que merecía la actividad, con base a esas opiniones se estableció como conclusión que la actividad deportiva ejecutada permitió a través de su desarrollo que los estudiantes disfrutaran de un espacio para compartir con sus compañeros al mismo tiempo que efectuaban la práctica de una disciplina como lo es el fútbol sala. La actividad se pudo efectuar gracias a la buena disposición y entusiasmo que mostraron los estudiantes cuando se les habló del proyecto, ellos mismos realizaron los preparativos para la actividad y en todo momento prestaron colaboración. Por

eso recomendó a las Instituciones Educativas centrar su atención en la creación de proyectos que consoliden su función de prevención y orientación a través de la planificación de actividades deportivas, físicas y recreativas que llamen la atención de los estudiantes según sus gustos e intereses.

El aporte del estudio a la presente investigación radica en que ambas destacan la relevancia de la sana convivencia en el contexto escolar enfatizando que la formación de valores y actitudes ha sido una de las finalidades principales de la educación venezolana, obedeciendo a la necesidad no sólo de difundir conocimientos básicos sino también a la de formar a los nuevos ciudadanos del mañana, pudiéndose lograr este fin a través de actividades deportivas, en este caso se trata de juegos cooperativos, los cuales desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También la educación física y el juego favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo. Por tanto, la aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre, de allí que, su importancia educativa es trascendente y vital.

Por su parte, Sánchez y Silva (2014) realizaron un estudio titulado “Actividades físicas recreativas dirigidas a disminuir la agresividad. Caso Nivel Primaria”. El objetivo consistió en diseñar un plan de actividades recreativas dirigidas a disminuir los efectos de la agresividad en los niños y niñas del sexto grado de la U.E. “Hermanos Gaspar del municipio Güigüe del estado Carabobo. Las Teorías que sustentaron el estudio fueron la de la Socialización de Freud y la Social del Aprendizaje de Bandura. La investigación se abordó desde el paradigma Socio-Crítico. El método utilizado fue el de la Investigación Acción, con un diseño de Investigación Acción Participante, constituido en cuatro fases: Diagnóstico, Planificación, Implementación y Valoración. Los sujetos de estudio fueron los niños y niñas del sexto grado. La técnica de recolección de datos se efectuó con la

observación directa y el instrumento fue el diario de campo. Se concluye que la actividad física-recreativa es importante para cambiar la conducta de los niños y niñas de forma positiva en el ambiente escolar. Se recomienda desarrollar programas de entrenamiento en habilidades sociales para niños con problemas de conducta a través de las actividades físicas y recreativas, que ayuden a mejorar las relaciones interpersonales y el comportamiento entre los mismos.

El aporte de la investigación a la presente, se basa en que reafirman que las actividades físicas recreativas pueden disminuir la agresividad en los estudiantes. Por ello, la educación en valores es responsabilidad compartida de la sociedad en su conjunto, la familia y la escuela; es decir no es tarea exclusiva de la institución, pero es necesario reconocer que la influencia de la escuela en este campo es muy importante y que es posible mejorarla radicalmente si los docentes cuentan con las herramientas indispensables para intervenir explícitamente en la formación cívica y ética de sus estudiantes, no sólo cuando se traten específicamente estas cuestiones o temas, sino, sobre todo, durante el proceso mismo de enseñanza, en las relaciones cotidianas con sus estudiantes y colegas, es decir en todo momento de la vida escolar y en las relaciones con las familias de los estudiantes.

Finalmente, Jiménez y Díaz (2014) desarrollaron una investigación titulada “Valores en la formación de la personalidad que contribuya en la convivencia escolar de los niños y niñas entre 6 a 9 años de edad de la fundación unidad educativa “Félix Leonte Olivo”. El objetivo de este trabajo de investigación consistió en “Comprender los valores en la formación de la personalidad que contribuyan en la convivencia escolar de los niños y niñas entre 6 a 9 años de edad”. El soporte teórico de la investigación se fundamentó la teoría Sociocultural de Vygotsky (1925) y la del Desarrollo Moral de Kohlberg (1981). La Metodología utilizada es considerada bajo el paradigma de la investigación cualitativa. Este estudio se enmarcó en la

modalidad etnográfica. Para la recolección de la información se utilizó las técnicas de la observación participante y la entrevista y como instrumentos los diarios de campo, las fotografías y la hoja de la entrevista. Para el análisis de la información se realizó las categorías, las macro-categorías y la triangulación. Entre los hallazgos se pudo resaltar las siguientes categorías emergentes: Aprendiendo con el docente de hoy, Los niños y su conocimiento con el entorno social e Integrando los valores en la formación de los niños. Para finalizar se estableció como conclusión la poca estructuración de los valores en la formación del niño y la niña en edades primarias y la importancia de éstos para el desarrollo integral de la personalidad que permite la convivencia escolar en armonía, paz, equilibrio e igualdad. Entre las recomendaciones se establece motivar a los niños a que utilicen el diálogo como herramienta para la discusión y solución de conflictos invitando de la razón, al buen uso del lenguaje y a las normas de convivencia.

El aporte de la referida investigación a la presente, radica en que ambas resaltan que los valores entre ellos el de la convivencia sana y pacífica en el entorno escolar, son principios que dirigen y regulan el actuar de los seres humanos en cualquier momento o situación. Son dinámicos debido a que tienen un origen histórico y cambian según las circunstancias o el contexto social. Por ello, para trabajar con valores no solamente se hace necesario mencionar lo que son y cómo se debería vivir en base a ellos, será más relevante vivenciarlos, y siendo educadores fomentarlos en la escuela; pero no como una mera imposición, si no como una forma de vida, la cual permita a los estudiantes conducirse de acuerdo a ellos no únicamente dentro de la escuela, sino de forma permanente en su vida cotidiana.

Bases Teóricas

Teoría del Aprendizaje Social

El psicólogo canadiense Albert Bandura realizó estudios y desarrolló su teoría sobre el Aprendizaje Cognoscitivo Social, donde plantea que la conducta hace parte de un proceso de retroalimentación del aprendizaje y por tanto el aprendizaje es social. Bandura (2008) explica que "el aprendizaje es con mucho una actividad de procesamiento de información en la que los datos acerca de la estructura de la conducta y de los acontecimientos del entorno se transforman en representaciones simbólicas que sirven como lineamientos para la acción" (p.10) lo que significa que se puede enseñar o modificar la conducta en un contexto social con mayor facilidad que aisladamente, ya que la información del medio circundante opera en la mente del sujeto individuo como un referente para su comportamiento, el cual será consecuente con el procesamiento de esa abstracción que ha hecho de la realidad.

En esta perspectiva, la teoría del aprendizaje social muestra que el aprendizaje ocurre en acto o en modo vicario. En acto, cuando el sujeto aprende de las consecuencias exitosas o de los fracasos de sus actos, en la medida que observe que su proceder ha sido recompensado y elogiado entenderá que ha hecho algo bien, mientras que, si encuentra castigo, comprenderá que ha obrado mal. Son las consecuencias, las que le enseñan y en modo vicario, cuando observa las consecuencias de las conductas de los demás.

En ésta forma, el aprendizaje ocurre más rápido y evita experiencias negativas, debido a que no se necesita realizar toda la conducta para adquirirla. Las fuentes de información para el aprendizaje vicario son a través de la observación o escucha de modelos en persona o simbólicos (tiras

cómicas, animales que hablan.) en medios electrónicos (televisión, juegos electrónicos, internet) o en libros, revistas y otros.

Del mismo modo, Bandura, resalta la figura del modelo en el aprendizaje social. El modelo juega un papel trascendental en la toma de decisiones para el aprendizaje de una conducta, puesto que algunos modelos tienen un lugar de privilegio mayor que otros e influyen con mayor impacto en el aprendizaje de los niños. Los padres y los docentes, por ejemplo, representan para ellos siempre un modelo digno de imitar. Los niños observan las consecuencias del proceder de sus padres y del docente y les dan una valoración máxima a esos logros obtenidos por ellos, convirtiéndose esto en un aprendizaje vicario. Esta manera de aprender abarca todas las esferas: lo cognitivo, las habilidades motoras, el proceder y también los valores.

Importancia de la Educación Física en la formación integral del estudiante

www.bdigital.ula.ve

El área académica de Educación Física del currículum escolar implica actividad física y todo tipo de movimiento corporal, natural o planificado que realiza el ser humano, por ello, la actividad física es considerada como un elemento de integralidad en el desarrollo del individuo siendo concebida como contenido educativo y estructurada en forma sistemática, debido a esto el ambiente de aprendizaje en esta área es particular se diferencia de las otras áreas académicas, porque requiere de un espacio abierto para posibilitar situaciones diversas en el proceso de enseñanza aprendizaje y el uso medios y estrategias de aprendizaje específicos, en función de un contenido con predominio procedimental.

En esta perspectiva, el término que se emplea para definir esta área de aprendizaje es Educación Física, Soriano (2008) la define: “Como un área del currículum que sirve para lograr la educación integral de la persona, usando el cuerpo y el movimiento y la mejora de la calidad de vida” (p. 5). Según lo

descrito, la educación física es un medio para lograr que un individuo se desarrolle físico, mental y espiritualmente mediante los movimientos de su cuerpo y conocimiento del mismo, lo cual, lo ayuda a afrontar a la sociedad para actuar con responsabilidad en ella, mejorando su vida e interacción con otras personas.

Cabe destacar que, hoy en día la Educación Física en Venezuela, es un área académica obligatoria del currículum escolar, por lo cual se considera un componente importante de la formación integral que configura una construcción del conocimiento a través del movimiento. Además, el ambiente de aprendizaje del área de educación física es particularizado y requiere de una didáctica definida; exige fundamentos científicos, con vinculación interdisciplinaria en relación al abordaje de las dimensiones biopsicosociales del estudiante, que pretenden la formación integral, porque posee valores educativos particulares, que aportan un conocimiento y comprensión a los estudiantes que, desde otras disciplinas no se les podría ofrecer.

www.bdigital.ula.ve

La Educación Física como instrumento de la Pedagogía

En la clase de educación física convergen y se conjugan los diferentes conocimientos, así como las habilidades didácticas y organizativas del docente, para interactuar con los múltiples elementos que participan en el proceso de enseñanza aprendizaje integrados por estudiantes, contenidos programáticos, objetivos, metodología, medios didácticos, tiempo, instalaciones, entre otros, que deben cumplir con los propósitos educativos.

Por otra parte, Chirinos (2007), indica que “la Educación Física es un eficaz instrumento de la pedagogía, por cuanto ayuda a desarrollar las cualidades básicas del hombre como unidad bio-psico-social” (p. 8). Así, se da a entender como la educación física ayuda al individuo a desarrollarse no solo físicamente, sino también mental y socialmente, proporcionando un individuo completamente preparado para la vida. Por otra parte, la educación

física se diferencia particularmente de otros tipos de educación, debido a que esta se rige en conformidad con las leyes para garantizar la ordenada formación y perfeccionamiento de las destrezas y hábitos motrices de la persona. Así como también, optimizar el desarrollo de aquellas cualidades motrices que se encargan de determinar las capacidades físicas del individuo.

Al respecto en el Sistema Educativo Bolivariano (2007), la Educación Física abarca aspectos como el trabajo consciente, organizado, pedagógico, didáctico, físico, deportivo y recreativo, en todo el territorio Nacional. Así como también la práctica de actividades autóctonas y el desarrollo de deportes básicos en las instituciones. Por tanto, el desarrollo de la Educación Física, el deporte y la recreación les da la capacidad a los estudiantes a realizar primero un análisis mental de la alguna tarea que se le proponga para luego dar respuesta a estas, a través de acciones motrices, todo esto como resultado de un proceso reflexivo.

Tanto las ideas expuestas, acerca de la educación física hacen referencia al propósito que cumple ésta al garantizar el buen desarrollo de las cualidades físicas de los estudiantes así como también el desenvolvimiento que adquieren para resolver tareas o acciones motrices. Cabe resaltar que, la educación física también se desempeña en la formación de los estudiantes, porque ésta los enseña a conocer su cuerpo y las posibilidades que tiene cada individuo de realizar cualquier tipo de actividad deportiva o recreativa y así en un futuro puedan desenvolverse en el área que más les sea conveniente, mejorando a su vez su calidad de vida.

Juegos cooperativos como fundamento para la socialización del estudiante

Los juegos contribuyen efectivamente al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del estudiante, porque, por

tratarse de actividades regladas, los inician en la organización y en la autodisciplina, a la vez que les enseñan a dejar sus propios intereses a la voluntad colectiva. Mediante el juego en equipo, el estudiante aprenderá a ser él mismo, a sentirse un individuo, a comprender que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

En esta perspectiva, el proceso de enseñanza aprendizaje cooperativo de la Educación Física escolar, según Torres (2013) “se basa en la corresponsabilidad de los alumnos en cuanto al éxito en el aprendizaje; no basta lograr los propósitos individualmente, sino que es necesario que los educandos intervengan y se interesen en coadyuvar para que todos los compañeros alcancen los objetivos propuestos” (p.123). En efecto, el desarrollo de la clase enfocada al aprendizaje cooperativo se caracteriza por la ayuda recíproca entre estudiantes, los cuales, integrados en equipos de trabajo, desempeñan distintos papeles con el objetivo de propiciar la interacción y por ende beneficiarse de la actividad constructiva de conocimiento.

Partiendo de lo antes descrito, se tiene que los juegos permiten orientar la tarea lúdica en la etapa evolutiva de los estudiantes encarados no como una visión simplificadora, relacionada únicamente con la adquisición de ciertos patrones motores, sino con la significación afectiva y totalizadora que todo juego ejerce sobre la construcción de la personalidad. Los juegos desarrollan las facultades y recrean el espíritu, aprovechando las ventajas de la actividad física, pero sin demandar el insumo de energías y la formación psicofísica que exigen los deportes. Con relación a este aspecto, García, Sierra y Machado (2010) expresan que:

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (p.11)

Según lo expresado por el autor, la aplicación de los juegos cooperativos genera aportes positivos al desarrollo individual y a las relaciones socio afectivas y de cooperación intra grupo en el contexto del aula, lo que evidencia el carácter pedagógico centrado en fomentar las conductas prosociales, pues en el proceso didáctico de la enseñanza cooperativa, el docente prevé cuidadosamente la organización del ambiente para el aprendizaje durante la sesión de clase, interviene en el enlace entre teoría y práctica, promueve en el grupo una conciencia de trabajo cooperativo, y está atento a la dinámica que manifieste el grupo, por tanto, la aplicación de los juegos cooperativos genera aportes positivos al desarrollo individual y a las relaciones socio afectivas y de cooperación intra grupo en el contexto del aula, lo que evidencia el carácter pedagógico centrado en fomentar las conductas prosociales.

Características de los juegos cooperativos en la clase de Educación Física

La generación de una sana convivencia institucional, es prioridad y partir de los juegos cooperativos, centro de interés de esta investigación, se pueden desarrollar en las escuelas la práctica programada de actividades conjuntas a través de juegos que promuevan el bienestar social y tomar de ellas elementos para convertirlos en instrumentos de estimulación reeducativa y terapéuticas.

En este sentido, una herramienta sumamente interesante tanto desde la perspectiva de los resultados académicos como de la práctica en valores sociales es el juego cooperativo, que según Omecaña y Omecaña (2015) “son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común.” (p.48)

De lo señalado se desprende que, la práctica de juegos grupales tanto en el ámbito escolar como en el familiar satisfacen las necesidades comunicativas y convivenciales del ser humano y ayuda a la prevención de problemas sociales relacionados con la autoestima, el aislamiento, la depresión, las drogas, la delincuencia el alcoholismo y las conductas agresivas. Se convierten entonces los juegos cooperativos en un factor positivo para el desarrollo social de los estudiantes cuya práctica de valores sociales se ha visto afectada.

Esta concepción supone que los juegos cooperativos promueven la colaboración y el trabajo grupal, porque establece mejores relaciones con los demás estudiantes, aprenden más, les agrada la escuela, se sienten más motivados, aumenta su autoestima y aprenden habilidades sociales más efectivas al estudiar, aprender y trabajar en grupos cooperativos. Sin embargo, quienes han estudiado este tipo de juegos no se han quedado únicamente en la definición, sino que han tratado de profundizar en sus características, desentrañando, de este modo, el importante valor de las actividades lúdicas cooperativas como medio para la educación. Así, Pallares (2008) destaca cuatro características en este tipo de juegos:

Todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común: trabajar juntos. Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario. Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos. Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad de juego. (p.23)

Por consiguiente, se resalta como características del juego de cooperación la participación de cada jugador en el bienestar de los demás, la no eliminación, la liberación de agresividad física, la posibilidad de intercambiar papeles dentro del juego, la participación de acuerdo con las propias capacidades y el énfasis en el placer, prestando atención al carácter solidario de las relaciones que se establecen entre los jugadores. Por su parte, Orlick, (2009), valora cuatro características de la alternativa cooperativa del juego: “Libres de competición, libres para crear, libres de exclusión, libres de elección, libres de agresión (p.86). A continuación, se analiza cada aspecto:

Libres de la competición: Una de las características más significativas de los juegos cooperativos es su estructura interna. Ésta se configura de tal modo que el objetivo es común a todos los participantes en el juego. De esta forma, los jugadores se liberan de la necesidad de superar a los demás y se crea así una mayor oportunidad para mantener interacciones positivas.

Libres para crear: La estructura cooperativa del juego determina un fin común para los participantes, pero no indica un camino para conseguirlo. Se da opción, de este modo, al pensamiento divergente, a la búsqueda de distintas alternativas en la resolución de cada situación –problema.

Libres de exclusión: La exclusión en el juego alimenta sentimientos de desconfianza en las propias posibilidades e incide negativamente el autoconcepto. Además, priva de la oportunidad de seguir experimentando y de mejorar las diferentes capacidades. Los juegos cooperativos rompen con la eliminación en la actividad lúdica. De este modo, a la posibilidad de fallar le sucederá una oportunidad para la corrección.

Libres de elección: Proporcionar elecciones a los estudiantes demuestra respeto por ellos y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomos. El juego cooperativo recoge la posibilidad de poner en marcha la iniciativa individual y está abierta a los deseos de los participantes.

Libres de agresión: Si el juego demanda colaboración, si el resultado se alcanza por unión de esfuerzos y no por oposición, disminuye la posibilidad de aparición de comportamientos destructivos o agresivos.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto, la libertad en estos cinco aspectos es, en consecuencia, lo que define, un verdadero juego cooperativo. Por tanto, existen tres condiciones que deben darse para que la actividad lúdica sea cooperativa: Una meta común a través de la participación conjunta, coordinada de los miembros del grupo. La contribución de todos y cada uno de los participantes, de la necesidad de que los jugadores dispongan de habilidades sociales y capacidades motrices y cognitivas para superar las exigencias del juego.

Ventajas de los juegos cooperativos en la clase de Educación Física

Los juegos cooperativos son juegos en los que los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar uno o varios objetivos comunes, explícita lo que, supone cooperar con respeto a la individualidad, a la identidad personal, a la autonomía de juicio, rompiendo con el individualismo, desarrollando confianza en las relaciones interpersonales, disposición para compartir las capacidades propias a lo largo del proceso, uso del diálogo como forma de encuentro, superación del egocentrismo y enriquecimiento de la perspectiva propia con la aportada por los otros, responsabilidad en las relaciones grupales, y la tolerancia.

En este orden de ideas, los juegos cooperativos sirven para afianzar ciertas habilidades básicas, que permitirán a los estudiantes, la adquisición de otras habilidades más complejas. Hay que tener en cuenta que se considera al juego como el generador de las modalidades deportivas. Es así, como Slavin, (2010) señala que las ventajas que aportan los juegos de cooperación son:

Ayudan a los niños a obtener confianza en sí mismos. Contribuyen a relacionarse con los otros. Inducen a desarrollar percepciones respecto de los demás y al entorno. Permiten comprender los valores de la tolerancia, la amistad y el juego limpio (p.34)

En atención a estas razones, un aspecto que es importante destacar en los juegos cooperativos, son sus contenidos actitudinales, por eso, se debe tener presente que los juegos de se relacionan con el conocimiento y su producción, que inicia a los estudiantes en la valoración de los aprendizajes corporales del propio cuerpo y sus posibilidades perceptivas, motrices y expresivas, el gusto por la actividad física, la relación con los otros, la valoración del trabajo de los otros (cooperación), el respeto por las reglas y las consignas, el cuidado y conservación del entorno, la confianza en sí mismos (autoestima), el disfrute de la vida al aire libre y en la naturaleza y la aceptación de los diferentes niveles de destreza alcanzados. A continuación, las ventajas de los juegos cooperativos en la clase de educación física:

www.bdigital.ula.ve
Todos los componentes del grupo aceptan el hecho de que el éxito personal sólo es posible si lo alcanza el conjunto del grupo: Ello requiere una gran dosis de confianza en que los otros compañeros realizarán correctamente su parte y conseguirán los resultados esperados.

Todos los miembros se ayudarán a conseguir los objetivos personales y grupales: La segunda característica se deriva de la primera, dado que todo grupo es heterogéneo, ello significa que poseen distintas fortalezas y también debilidades. Una parte del trabajo del grupo es hacer que el grupo funcione, y para ello resulta muy importante la interacción personal, siempre que sea posible cara a cara.

Doble responsabilidad: individual y colectiva: Cada miembro del grupo se responsabiliza de sus tareas individuales, de las que ha de rendir cuentas, pero debe también comprometerse y contribuir al éxito del trabajo colectivo.

Por otra parte, la cuarta ventaja radica en que todo lo anteriormente expuesto no es posible sin el correcto desarrollo de ciertas habilidades

sociales. El clima que se genere en el grupo será una pieza básica del buen funcionamiento del grupo. Finalmente, la revisión sistemática y constante del funcionamiento del grupo resulta vital, tanto para aprender qué funciona y qué no, como para asegurar la rendición de cuentas de los miembros del grupo y evitar que nadie se aproveche del trabajo de los demás. Se trata, en definitiva, de asegurar la eficacia y la justicia del grupo, pues no es posible mantener un buen funcionamiento del grupo cuando algunos miembros incumplen.

Finalidad de los juegos cooperativos en la clase de Educación Física

Un nuevo tipo de Educación requiere el trabajo sistemático y continuado de las capacidades de los estudiantes, con el fin de poner en marcha mecanismos de cooperación y articulación social. En consecuencia, el desarrollo de nuevas formas de asociación y organización social, el perfeccionamiento y la vitalidad de las actuales instituciones, e incluso el vislumbramiento y la aparición de otras nuevas, requieren por parte de la escuela de actitudes más igualitarias, más universalistas y más abiertas al respeto de las singularidades de las diferentes culturas sin ningún tipo de discriminación.

Visto de esta forma, la percepción de que la solución a los problemas colectivos no puede resolverse individualmente, exige nuevas formas de aprendizaje cooperativo, de aprendizaje entre iguales, por cuanto todos enseñan en comunión. Paralelamente, hacer visible en lo cotidiano la justicia, la libertad, la convivencia y la paz, está inseparablemente unido al ejercicio permanente de habilidades dialógicas y de cooperación, porque tal como lo expresa Omecaña y Omecaña (2015): “Si la finalidad del juego consiste en coordinar la labor propia con la del resto de participantes de cara a la consecución de un objetivo común”; (p.55), se podrá:

Crear un clima de relación social que no parta de la negación de lo femenino ni de lo masculino.

Delimitar un contexto en el que todos tengan algo que aportar, al margen de su nivel de destreza.

Establecer mayores relaciones de ayuda hacia las personas menos hábiles.

Evitar situaciones de agresividad física en las que los estudiantes suelen ser netamente superiores, especialmente durante la adolescencia, con la consiguiente inhibición motriz por parte de las estudiantes.

Propiciar situaciones que permitan a los estudiantes participar en valores como la cooperación o la solidaridad, que son válidos para todas las personas y que, frecuentemente, se han vinculado a estereotipos femeninos.

Proporcionar vivencias que lleven a valorar al otro y a la otra, tanto individual como socialmente.

Bajo esta perspectiva, participar en juegos cooperativos puede no propiciar una educación no sexista si no se pone atención en evitar hechos más o menos explícitos, tales como la manifestación de expectativas vinculadas al sexo, la mayor atención prestada a personas de uno y otro género, la utilización de conductas masculinas o femeninas como refuerzo negativo, la discriminación a través del lenguaje o la presentación continuada ante la clase de modelos de uno u otro sexo.

Sólo si se controla estos aspectos integrados en el currículo oculto se conseguirá, a través de la alternativa cooperativa del juego, un clima que haga posible, el enriquecimiento de la personalidad al permitir el desarrollo de cualquier potencialidad, sin que éstas se vean constreñidos por el estrecho marco de esto es de niños y esto es de niñas.

Valores sociales como proceso habilidad mutua en el ámbito escolar

Se puede entender la educación en valores como el proceso que ayuda a las personas (en este caso los estudiantes) a construir, racional y autónomamente sus valores. Es decir, capacitar al ser humano para conseguir aquellos mecanismos cognitivos y afectivos que, en completa armonía, ayuden a convivir en equilibrio y la comprensión necesarios para integrarse como individuos pertenecientes a una sociedad y como seres únicos en el mundo que los rodea. La educación no puede desprenderse de la formación en valores, porque su finalidad es desarrollar y engrandecer las características más humanas y morales desde la infancia, lo que significa educar para desarrollar la identidad del yo, al mismo tiempo que se desarrolla la conciencia del otro yo diferente a mí para ir construyendo una identidad ética planetaria.

Cabe destacar, que son necesarias también estas clarificaciones previas para evitar confusiones, pues en el día a día, cuando se hace referencia a los valores, se utilizan palabras diversas que, si bien son afines y están relacionadas con los mismos, no tienen exactamente el mismo significado. Además, conocer los valores es requisito para promover una educación que permita clarificarlos, es decir, descubrirlos, sentirlos y pensarlos para poder interiorizarlos, con la conciencia de que se quiere actuar y se actúa conforme a los mimos.

Con respecto, al concepto de valor, Fabelo, (2008) señala que se entiende por “valores lo que las personas valoran, lo que consideran importantes y que vale la pena... por lo tanto los valores son estados mentales que deben inferirse de normas de conducta, verbales o no”. (p.11) Se infiere entonces, que los valores son normas de conducta que el ser humano debe internalizar para desarrollarse como ser social en el entorno en el cual se desenvuelve.

En efecto, una de las metas fundamentales de cualquier sistema educativo es primordialmente educar en valores, pues la pedagogía ha servido como herramienta para que el docente enseñe la valorización de la realidad vital, mediante el uso de múltiples estrategias, técnicas, procedimientos y métodos que dan sentido, cohesión, coherencia al pensar y al actuar. Por otra parte, ninguna ciencia, ni teorías científicas pueden o deben separarse de los valores; pero lamentablemente esto no parece ser así, puesto que muchos de los currículos, se han limitado única y exclusivamente al desarrollo de programas para enseñar contenidos que no refieren los problemas y necesidades existenciales del humano, los cuales están más allá de los problemas cognitivos.

La virtud de los valores sociales en la clase de Educación Física

Los valores son fruto de los pensamientos, ideas y creencias. Hacen referencia a aquello que se considera mejor u óptimo, que se prefieren como cualidades que debiera tener la realidad, y que se aprecia en las formas de hacer y relacionarse de las personas. Estos rasgos y cualidades de los seres humanos se expresan en las formas de actuar y de comportarse. Además, se consideran como virtudes positivas porque al manifestarse producen satisfacción personal, mejoran las relaciones y la convivencia. En definitiva, permiten vivir humanamente. Al respecto, Carrillo (2012) señala: “Así, por ejemplo, se ha explicitado que la solidaridad necesita de la cooperación que busca la igualdad en la diferencia; o que la paz necesita de contextos democráticos, participativos, dialógicos y surcados por el respeto.” (p.20)

En atención a estas razones, se insiste en que la práctica de valores sociales debe acompañarse, entrelazarse con buenas actitudes, en el sentido que, para poder expresar y vivir de acuerdo con las opciones de valor decididas, es necesario tener una buena predisposición. Así pues, hay que tener el convencimiento racional acerca de los valores que se quiere formen

parte de la vida. por tanto, se hace referencia al valor de la solidaridad cuando una persona no sólo tiene una actitud solidaria, es decir, está dispuesta a ayudar, sino que pone en práctica dicha actitud dado que su actuación es de ayuda a otras personas, ya sea de su entorno próximo, ya sea de contextos lejanos. La solidaridad, al expresarse, requiere del establecimiento de relaciones de cooperación, de reconocimiento y encuentro de las diferencias, de intercambio y de reciprocidad entre las personas.

Por otra parte, se alude al valor de la paz cuando no sólo se tiene una buena predisposición ante los conflictos, sino que en el hacer cotidiano se establecen relaciones armónicas y justas, sabiendo que la paz no elude el conflicto, sino que busca resolverlo a través del dialogo. Y esto supone no imponer, sino desplegar las actitudes dialógicas conciliadoras que llevan a participar para escuchar y valorar las opiniones y pareceres de todas las personas en relación, al mismo tiempo que se expresa respetuosamente el propio punto de vista en contextos de democracia moral. A través de estos ejemplos, se observa que los valores sociales no se dan aislados, sino que necesitan de las actitudes, y que interactúan con otros valores para expresarse plenamente en la realidad práctica.

Dialogar para ayudar a descubrir los valores sociales en la clase de Educación Física

De lo expuesto en los párrafos anteriores cabe recordar algo e insistir en ello: la ética forma parte de la educación en valores, porque permite reflexionar dialógicamente sobre la moral de las sociedades. En este sentido, la educación en valores ha de ser una educación no directiva ni impositiva, sino una educación que entiende las relaciones educativas como espacios dialógicos en que madres y padres hablan y reflexionan conjuntamente con sus hijas e hijos pequeños, adolescentes y con los ya jóvenes sobre los

sentimientos y pensamientos, y sobre las realidades y lo que en ellas acontece para distinguir según Carrillo, (2012):

Qué es válido y bueno para sí mismos, para el yo, y para las demás personas, para el nosotros. Es decir, qué opciones de valor son apreciadas y deseables para la propia vida, para la vida de las demás personas, y para la convivencia. Qué conflictos de valor se vivencia, por qué y cómo se pueden resolver de forma positiva, es decir, de forma armónica y justa para todas y todos. Qué contravalores y qué carencias se detectan, y qué se debe cambiar para construir vidas más humanas y virtuosas. Qué valores permiten vivir en diferentes contextos, espacios y tiempos en igualdad respetando la identidad diferencial de cada persona y grupo. (p.24)

En función de dicha aseveración, educar en valores significa, en el sentido que se quiere dar, acompañar afectivamente itinerarios vitales que permitan clarificar los valores individuales y colectivos a través de procesos donde el yo se cuestiona a sí mismo y cuestiona la sociedad de la que forma parte. Y para ello es necesario enseñar a identificar los valores en la realidad cotidiana próxima y en el mundo, discerniéndolos de los contravalores y opciones de desvalor que deben rechazarse, enseñar a seleccionar los valores óptimos, entre las diferentes opciones posibles, teniendo en cuenta los contextos, los tiempos presentes y los retos que se proyectan.

De igual forma, enseñar a apreciar los valores, distinguiendo sus aportaciones y razonando en qué benefician, qué aportan a la propia vida y a la vida en relación, y qué ocurre cuando no están presentes, por cuanto en la actualidad puede considerarse que se educa no sólo para unos determinados roles productivos, sino también para que el estudiante asuma una jerarquía de valores y actitudes con los cuales dé sentido a su vida. Esta visión constituye un interés social y unánimemente compartido.

Clasificación de los valores sociales básicos que pueden ser desarrollados en la clase de Educación Física

En efecto, para trabajar los valores en la institución educativa es necesario, contar con una instancia o comité que coordine el trabajo de la educación en valores; partir de una reflexión sistemática de los valores; disponer de una clasificación adecuada; analizar el contexto en que se vive y su relación con los valores; lograr que la acción educativa de los valores sea más eficaz; que los docentes trabajen coordinadamente los valores dentro de la institución y de los procesos de aprendizaje-enseñanza; que se distribuya el trabajo en los valores por sección, grado y asignatura; que en el proyecto educativo se tenga la educación en valores como una prioridad. Al respecto, Alonso, (2010) señala que algunos valores sociales son “la libertad, responsabilidad, creatividad, solidaridad, convivencia, inculturación-Interculturalidad, interioridad”. (p.108). A continuación, se describen cada uno de los mismos:

Libertad-Responsabilidad: Actuar en consecuencia con lo que es el sistema de valores y creencias, con las obligaciones asumidas, y afrontar las consecuencias y resultados de esas acciones; cualidad de poner atención y cuidado en algo, tener al cargo propio un trabajo o persona; exige la necesidad de dar sentido a las propias acciones como tomar responsabilidades, ser consecuente, aceptar las normas, perseverancia, trabajo personal, sentirse útil, fidelidad a la palabra dada, evaluación de las propias actuaciones, honradez, limpieza, puntualidad, orden.

Creatividad: La capacidad de creación, de tomar iniciativas personales y de ver las cosas de una forma nueva, de manera no convencional, para obtener productos originales y adecuados respecto a un contexto dado. Poseer autonomía, originalidad, iniciativa personal, imaginación, intuición, espíritu crítico, proyecto personal, cambio de perspectivas, amplitud de miras, flexibilidad de pensamiento, asociaciones remotas y múltiples,

experimentar, desarrollar la dimensión estética, desarrollar las destrezas manuales, fluidez de ideas, retroalimentación y perseverancia de la búsqueda.

Solidaridad: Tiene dos dimensiones: una más teórica: capacidad de adhesión a la causa, opinión o empresa de otros, con un fin común; otra práctica: sentirse unido a las demás personas y cooperar con ellas. Compartir, complementariedad, compromiso, interdependencia, trabajo en grupo, respeto mutuo, justicia, atención a los más necesitados, tolerancia, participar en la vida social, trabajar por la paz, ecología.

Convivencia: Tener la experiencia de la vida en compañía de otros, llegando al propio yo como idea regulativa; por consiguiente, implica aceptar al otro como es, respetando sus opiniones y formas de conducta, tratando de entender sus creencias, opiniones, cultura, costumbres. Respeto mutuo (opiniones y conductas), diálogo y escucha, tolerancia, aceptación del otro, amistad, concepto de igualdad y dignidad de la persona, colaboración, justicia y libertad, trabajar por la paz, igualdad y dignidad, respeto a la diversidad, valorar costumbres propias y ajenas

Inculturación-Interculturalidad: Apreciación de la propia cultura como constituyente de la personalidad y como fuente de enriquecimiento personal (el idioma, las tradiciones, la historia, el folklore), así como la valoración positiva de otras culturas. Apreciar, participar, asumir, mejorar la propia cultura, así como valorar otras culturas: Respeto a la diversidad, valoración de las costumbres propias y ajenas, sentido histórico, idiosincrasia cultural, elementos positivos y negativos de la propia cultura, lenguaje, arte, religión, diálogo

Interioridad: Ámbito de comprensión, interpretación y asunción de hechos, conceptos, normas, para hacerlos propios e integrarlos en el proyecto vital, en el sistema personal de ideas, valores, comportamientos, autoreflexión: qué se hace, por qué se hace, concepto de sí, autoconfianza, autoestima, interpretar los propios sentimientos, clarificar los propios valores,

expresión de las vivencias (pensamientos, sentimientos, emociones, ideas...), comprenderse y comprender la vida, autoevaluar la actitud y el comportamiento, modelos de identificación, capacidad de silencio, de escucha, atención, concentración, tranquilidad, sosiego, educación de la conciencia, sinceridad, autenticidad, agradecimiento, constancia, capacidad de asombro y sorpresa (contemplación ética y estética), valores de sentido, valores religiosos, hábitos personales

Juegos cooperativos y educación en valores sociales en la clase de Educación Física

Como se ha visto, la evidencia empírica muestra la superioridad de los juegos cooperativos en diferentes aspectos: alto grado de satisfacción personal, potenciación del pensamiento divergente, mayor comunicación intragrupal. La educación en valores se mueve, pues, en el déficit equilibrio entre dos necesidades: la de proporcionar patrones morales acordes con la inserción del individuo en la sociedad y la de promover la libertad de elección y la autonomía o independencia del juicio.

Desde este punto de vista, el estudiante percibe de una forma individualizada estas demandas del juego y les atribuye un valor inicial. Percepción y valoración se caracterizan por ser específicas de cada persona. Son posibles los puntos de intersección con otros compañeros de juego, pero se guían, fundamentalmente, por los aspectos que definen a cada participante como un ser original.

El punto de encuentro se halla como señala Juárez y Moreno, (2010), en “un conjunto de valores universalmente consensuales, un sistema valorativo que sirva de marco y de criterio para controlar hasta dónde llegan nuestras exigencias éxitos individuales y colectivas”. (p.35). En el esclarecimiento de este conjunto de “valores deseables” debe participar toda la comunidad

educativa y social, llegando a un resultado de consenso, Gutiérrez (2011), en esta línea de pensamiento, señala:

Al tratar de educar y promocionar valores sociales y personales mediante la actividad física y el deporte, entendemos que este proceso debe realizarse a través de una intervención social general, en la que se tengan en cuenta los valores de la persona como individuo y del entorno en el que se desarrolla, los valores de la política educativa general, los valores de la política deportiva y los valores que transmiten los medios de comunicación social, aplicando un tratamiento interdisciplinario en el que, además de considerar cada uno de los sectores individualmente, se mantengan suficientes lazos de unión entre ellos como para que el conjunto aporte un resultado superior al de la suma de sus partes.(p.28).

Asumido este principio, se puede señalar que entre las aportaciones que los juegos cooperativos hacen a la educación en valores, actitudes y normas, se encuentra el hecho de que a la propuesta de juego cooperativo marca unos cauces en los que se desenvolverá la actividad lúdica. Entre ellos cabe destacar: la orientación hacia el grupo, la búsqueda de la acción coordinada con los compañeros, las relaciones de ayuda y la obtención de un resultado común para todos.

Cabe destacar que, a través de la participación activa en el juego, el estudiante explora, experimenta sensaciones, observa modelos de actuación y descubre lo que de satisfactorio e insatisfactorio hoy en la cooperación con los demás. La actuación se une a la reflexión, que dada de significado a las acciones propias y ajenas. Por tanto, de este proceso de reflexión se origina la interiorización crítica de determinadas actitudes y normas y de los valores que los sustentan. Cada estudiante podrá tener los elementos de juicio necesarios para la posible incorporación a su estructura personal de aspectos como la solidaridad, la cooperación, la ayuda o la igualdad entre personas o para reafirmarse en ellos.

De este hecho podrá derivar una nueva forma de percibir el juego y un modo distinto de participación lúdica. Pero, y esto es más importante, se podrá adoptar un modo diferente de percibir la realidad (aspecto cognitivo), una forma distinta de sentir (aspecto afectivo) y un distinto modo de participación activa en su entorno (aspecto conductual). Si estos cambios cognitivo, afectivo y conductual traspasan los muros del medio escolar y guían la actuación personal. La educación invalores a través del juego cooperativo habrá adquirido su verdadera dimensión.

Bases Legales

La Educación Física y el Deporte proporcionan oportunidades para desarrollar aspectos relacionados con la responsabilidad personal, la cooperación social y las habilidades relacionadas con el deporte. Por eso en la Constitución de la República de Venezuela (1999) se establecen las pautas que rigen al sistema educativo nacional. En este sentido se establece en el artículo 102 el derecho que tienen todos los ciudadanos del territorio venezolano a recibir educación.

Asimismo en el Artículo 103, de esta ley, queda establecida la responsabilidad del Estado en cuanto a garantizar que este derecho a la educación sea de manera gratuita y obligatoria; sin distinción de raza, credo, religión, condición social u otra que se determine. En el Artículo 111, se establece que todas las personas tienen derecho al deporte y la recreación como actividades que benefician la calidad de vida de las personas. Además el Estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública, por ello garantizará los recursos para su promoción. También este Artículo destaca que la educación física y el deporte son fundamentales en la formación integral de los niños, niñas y adolescentes; por esto, su enseñanza debe ser obligatoria en todos los niveles del sistema educativo.

En cuanto a la Ley Orgánica de Educación (2009) se establece lo siguiente: Artículo 6. El Estado ejercerá la rectoría en cuanto al Sistema Educativo se refiere. Por ello, garantiza “literal (f). Los servicios de orientación, salud integral, deporte, recreación, cultura y de bienestar a los y las estudiantes que participan en el proceso educativo en corresponsabilidad de los órganos correspondientes” Además en el Artículo 16, establece que el Estado estimulará e impulsará el desarrollo de la educación física, el deporte y recreación en el sistema educativo nacional.

Igualmente la Ley Orgánica del Deporte, Actividad Física y Educación Física (2011) establece las bases sobre las cuales se regula, promueve, organiza, fomenta y administra estas actividades con el fin de darle un tratamiento objetivo en todo los ámbitos donde se apliquen. Así pues, en el Artículo 8. Establece que todas las personas tienen derecho a la educación física, a la práctica de actividades físicas y a desarrollarse en el deporte de su preferencia, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes deportivas y 16 capacidades físicas. Además, señala que el Estado se encargará de proteger y garantizar dicho derecho. En el Artículo 14, se establece que las personas tienen derecho a la práctica deportiva, la actividad física y la educación.

Por otra parte, la Ley de Protección del Niño, Niña y Adolescente (2007), con la protección del Estado, la sociedad y las familias, garantiza que todos a los niños, niñas y adolescente gocen del ejercicio y disfrute de todos sus derechos. Al respecto establece en el Artículo 63 que todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho al descanso, la recreación, el esparcimiento, el deporte y el juego. Además indica que el Estado, en conjunto con la sociedad, garantiza los programas que permitan realizar estas actividades. Finalmente, queda claramente establecido que todas estas leyes contemplan en sus artículos los derechos que tienen los educando de recibir una educación y una educación física de calidad la cual contribuya con su formación integral.

Cuadro 1

Operacionalización de Variables

Objetivo General: Proponer un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.

Objetivos Específicos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	
Diagnosticar las actividades desarrolladas por los docentes en relación con el fortalecimiento de valores sociales en los estudiantes.	Juegos Cooperativos	Socialización	Relaciones humanas	1,2,3	
Determinar la factibilidad de un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.		Características	Libre de competición	4	
		Ventajas	Libre de agresión	5	
Diseñar un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.	Valores Sociales	Finalidad	Ayudar	6,7	
		Habilidad mutua	Solución a los conflictos	8,9	
			Virtud	Relaciones personales	10,11
			Clasificación	Diálogo	12,13,14
			Solidaridad	15	
Convivencia	16				
Respeto	17				
Tolerancia	18				

Nota: Datos tomados de las bases teóricas. Molina, 2018.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Tipo de Investigación

Tomando en consideración el objetivo de la presente investigación, la misma se desarrolló siguiendo las pautas del enfoque cuantitativo apoyado en una investigación de campo de tipo descriptivo, bajo la modalidad de proyecto factible. En tal sentido, es importante hacer referencia a lo expresado por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2012) en relación a los métodos cuantitativos, de los cuales señala que “se caracterizan por la aplicación de la estadística en el análisis de datos. Es normativa” (p.6). Es necesario resaltar que es una investigación de campo dado que la información se obtuvo en forma directa de los docentes, en sus ambientes de trabajo; al respecto, Sabino (2007), señala que los estudios de campo:

Se basan en informaciones o datos primarios, obtenidos directamente de la realidad. Su innegable valor reside en que permite cerciorarse al investigador de las verdaderas condiciones en que se han conseguido sus datos, haciendo posible su revisión o modificación en el caso de que surjan dudas respecto a su calidad. Esto, en general, garantiza un mayor nivel de confianza para el conjunto de la información obtenida. (p. 94)

Lo expuesto, permite señalar que el presente estudio partió de un diagnóstico, así como del análisis de elementos que configuran la incorporación de juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales. Al mismo tiempo, fue una investigación de carácter descriptivo porque midió y describió las variables en estudio; en

tal sentido, Hernández, Fernández y Baptista (2010), mencionan que “una investigación es descriptiva porque se recolectan datos en un solo momento y en un tiempo único. Con el propósito de describir variables y analizar su incidencia e intervención en un momento dado” (p.142); de allí, que en el estudio se analizó lo referente a juegos cooperativos en el área de Educación Física y Valores Sociales

Finalmente, se apoyó en la modalidad de proyecto factible, por cuanto consistió en elaborar una propuesta para darle solución al problema planteado. En este sentido, la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2012) define el proyecto factible como: “Un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales” (p.21).

Es decir, un conjunto de actividades que se deben desarrollar las cuales están relacionadas a un contexto determinado, ellas se fundamentada en una racional toma de decisiones; para su cumplimiento se requiere de una serie de recursos, con el objeto de modificar una determinada situación previamente establecida. En definitiva, se enfocó en el proyecto factible por cuanto el estudio pretende a través del plan de acción generar una alternativa viable de solución a la situación problemática presentada en la institución objeto de estudio.

Descripción de la Metodología

De acuerdo a la naturaleza de la investigación y atendiendo el objetivo central del estudio, a continuación se incorpora el desarrollo de diversos elementos que conforman las fases inherentes al proceso del estudio, según Hurtado (2008) representadas por “diagnóstico, factibilidad y diseño” (p.78):

Fase I Diagnóstico: Permitted realizar una investigación de campo, se elaboró el instrumento necesario para realizar el diagnóstico sobre las

variables en estudio; el cual fue validado través del juicio de tres expertos, luego se aplicó a los docentes pertenecientes a la población en estudio y los datos obtenidos fueron tabulados, delimitando las frecuencias y porcentajes. Se obtuvieron resultados parciales y luego totales, para ser graficados y analizados en forma descriptiva.

Fase II Factibilidad: Sobre la base del análisis de los resultados obtenidos en el instrumento aplicado, se emitieron las respectivas conclusiones que permitieron observar que existe la posibilidad cierta de desarrollar el plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes de la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.

Fase III Diseño: Abarcó la elaboración de un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes de la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.

Población y Muestra

Población: La población constituye el objeto de la investigación, es el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para su respectivo estudio. En tal sentido, Balestrini (2006) señala que: “una población puede estar referida a cualquier conjunto de elementos de los cuales pretendemos indagar y conocer sus características, o una de ellas, y para el cual serán válidas las condiciones obtenidas en la investigación” (p.122). En consecuencia a los efectos del presente estudio, se consideró como población a cuatro docentes de Educación Física de Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.

Muestra: La muestra, representa una porción del conjunto de elementos que constituyen el universo de estudio y posee todas las características de la población que va a hacer objeto de análisis y con todas las probabilidades de ser seleccionado cada uno de los miembros que lo constituyen. Al respecto, Finol y Camacho (2006) definen la muestra como aquella que “constituye un grupo pequeño de la población (sujeto, documentos, objetos), por lo tanto, tiene sus mismas características”. (p.92)

Partiendo de lo antes descrito, se tomó como muestra censal a los 4 docentes de Educación Física. Este tipo de muestra es denominada por Zarcovich (2009) como aquella que “supone la obtención de todas las unidades del universo acerca de las cuestiones que constituyen el objeto del censo, los datos se recogen entre muestras de unidades que representan el universo dado, porque la población es pequeña”. (p.90) Dicho de otro modo, se tomó la población completa de los docentes de Educación Física de la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.

Técnicas e Instrumento de Recolección de Datos

Las técnicas e instrumentos son los medios utilizados para el procesamiento de recolección de datos. En este sentido, Bernal (2009) define la técnica como “...un aspecto muy importante en el proceso de una investigación es el que tiene relación con la obtención de la información, pues de ello depende la confiabilidad y validez del estudio.” Por tanto, la técnica empleada en esta investigación fue la encuesta y como instrumento el cuestionario.

Con respecto a la encuesta, Palella y Martins (2010) la definen como una técnica “destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador” (p.123). En este orden de ideas, el instrumento de

recolección de datos, fue el cuestionario, por tal razón Finol y Camacho (2006) señalan: “El uso del cuestionario como instrumento de recolección de datos ha sido ampliamente utilizado en la investigación social y educativa; por cuanto permite obtener información acerca de las características que describen a individuos o grupos con relación a ciertas variables” (p.70)

Tomando en consideración lo antes descrito, la redacción del cuestionario estuvo integrado por las alternativas de respuestas: Siempre (S), algunas veces (AV), y nunca (N). En este sentido, el cuestionario estuvo integrado por 18 ítems para el estrato que conformó la muestra de la investigación. (Anexo A).

Validez del Instrumento

La validez para Hernández, Fernández y Baptista (2010), “se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que mide” (p.143). De igual forma los autores citados, señalan que para evaluar la validez del contenido, el investigador debe verificar por sí mismo y con la ayuda de otros en qué medida los ítems del cuestionario o test constituye una muestra representativa del universo que se propone medir.

Para analizar la validez de contenido se utilizó la técnica de “juicio de expertos” que permite determinar si los ítems usados en la conformación del cuestionario son adecuados en cuanto a sí estos miden las variables objeto de estudio. En tal sentido, se entregaron los instrumentos a un grupo de tres expertos con el grado de Magíster en Educación, quienes emitieron algunas consideraciones en cuanto a pertinencia, redacción, correspondencia del ítem y opciones (Ver Anexo B).

Por otra parte, la validación de los instrumentos se efectuó en primer lugar con la revisión del marco teórico que sustenta las dimensiones a evaluar, considerando tanto los objetivos específicos como la estructura del contenido de cada uno de los ítems. Sobre la base del procedimiento de

validación descrito, los expertos consideraron la existencia de una estrecha relación entre los objetivos del estudio y los ítems constitutivos del instrumento de recopilación de la información, asimismo, emitieron resultados similares tanto para la calidad técnica como para la adecuación del lenguaje de los reactivos en función a las características académicas de cuanto a pertinencia, redacción, correspondencia del ítem y opciones.

Luego se aplicó el Coeficiente de Proporción de Rango CPR., que Hernández (2006) define como: “el algoritmo que permite calcular la validez de contenido de cada ítems, la validez de contenido de todo instrumento y el nivel de concordancia entre jueces que validarán la prueba” (p.3). Cabe destacar, que el C.P.R., se interpreta de la siguiente manera:

Menor que 0,80 validez y concordancia inaceptable.

Mayor de 0,80 y menor de 0,90, buena validez y concordancia.

Mayor de 0,90 hasta un máximo de 100, excelente validez y concordancia.

Es importante señalar que el Cálculo de Coeficiente de Proporción de Rango dio un resultado de 0,95 lo que significa que el instrumento presenta una excelente validez y concordancia. (Ver Anexo C)

Confiabilidad del Instrumento

Para obtener la confiabilidad de los instrumentos se procedió a realizar una prueba piloto, la cual se aplicó a un grupo de docentes de otra institución con características similares a la población en estudio y ajenos de la misma, en concordancia con lo expresado por Hernández, Fernández y Baptista (2010) quienes señalan que: “En esta prueba se analiza si las instrucciones se comprenden y si los ítems funcionan adecuadamente” (p.426). Los resultados se usarán para calcular la confiabilidad y de ser posible la validez del instrumento de medición. El instrumento de medición debe contener a todos los ítems del dominio de contenido de las variables a medir. En este sentido Hernández y Otros, (2010) señala:

Requiere una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre 0 y 1. Su ventaja reside en que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems del instrumento de medición, simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente. (p.251).

En tal sentido, para obtener la confiabilidad del instrumento, es decir, la consistencia interior de éstos y sus capacidades para discriminar en forma constante entre un valor y otro, el coeficiente de confiabilidad Alfa–Cronbach, se calculó a través del paquete estadístico computarizado denominado Statalcal Package for the social Sciences versión 10.0 (SPSS), que según Nurusis, (1998), para la elaboración y llenado de la base de datos se transformaron las variables intervinientes en forma categórica. Este coeficiente es recomendado cuando el instrumento ha sido construido sobre la base de una escala de múltiples respuestas, es decir, cuando los ítems del instrumento presentan una escala de varias opciones.

A efectos de interpretar los resultados obtenidos, será necesario recurrir a los niveles de confiabilidad establecidos por Best (1990) citado en Chávez (2007), según el cual de acuerdo a esta escala, mientras más se acerca a 1 el valor del índice de confiabilidad, más alto es el grado de confiabilidad. Este permitió obtener un coeficiente, cuya interpretación se analizó para determinar su confiabilidad y consistencia interna mediante una escala, como la que se muestra continuación.

0.81 - 1.00	Muy Alto
0.61 - 0.80	Alto
0.41 - 0.60	Moderado
0.21 - 0.40	Bajo
0.01 - 0.20	Muy Bajo

En tal sentido, los resultados arrojados por el programa antes mencionado fueron, 0.87, lo que indica de acuerdo con los criterios establecidos por Ruiz,

que el instrumento diseñados para ser aplicado a los docentes, tienen un nivel de confiabilidad muy alto. (Ver Anexo D).

Técnica de Análisis de los Datos

Una vez recopilados los datos con la aplicación del instrumento se procesaron estadísticamente lo que permitió llegar a conclusiones en relación con los objetivos planteados. Los datos fueron tabulados, codificados y analizados a través de la estadística descriptiva, con distribución de frecuencias y porcentajes para representar posteriormente los datos obtenidos en cuadros y gráficos, donde se observó la sumatoria de las frecuencias y porcentajes de las alternativas: Siempre (S), algunas veces (AV), y nunca (N) en las respuestas emitidas por los docentes pertenecientes a la institución objeto de estudio, con los respectivos análisis cuantitativos y cualitativos. Con relación a la estadística descriptiva Silva (2007), expresa: “consiste en efectuar un análisis individual a cada pregunta del cuestionario, para después analizarlo en forma conjunto y en relación con la operatividad de las variables” (p.119), de manera que se pudieron obtener los resultados.

CAPITULO IV

DIAGNÓSTICO

Presentación de Resultados

En esta parte de la investigación se hace referencia a la presentación de los resultados teniendo en cuenta las características de las variables estudiadas y el instrumento aplicado. Por ello, luego de recopilar los datos que se obtuvieron como resultado de los mismos, fue conveniente analizarlos para determinar los requerimientos y necesidades en cuanto a proponer un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes de la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida. Por estas razones, Hernández, Fernández y Baptista (2010) señalan que “el análisis cuantitativo consiste en registrar sistemáticamente comportamientos o conductas a los cuales, generalmente, se les codifica con números para darle tratamiento estadístico”. (p.450)

En tal sentido, el análisis cuantitativo fue aplicado al cuestionario aplicado a los docentes especialistas en Educación Física, los datos tabulados y procesados fueron presentados en cuadros y gráficos; al mismo tiempo, se agruparon de acuerdo a los indicadores del estudio, en ellos se reflejan la frecuencia acumulada y los porcentajes por cada ítem. Por otro parte, para la descripción de los datos se procedió a promediar las respuestas obtenidas en cada ítem y así obtener un valor más representativo de cada opción en los respectivos indicadores, de esta manera se seleccionó la opción más frecuente, representa la percepción de los sujetos hacia una determinada situación planteada en el indicador.

Análisis del instrumento aplicado a los Docentes

Cuadro 2

Variable: Juegos cooperativos.

Dimensión: Socialización.

Indicador: Relaciones humanas.

Nº	Indicadores	Alternativas					
		S		AV		N	
		f	%	f	%	f	%
1	Garantiza el proceso de socialización cuando imparte sus clases de Educación Física para que los estudiantes mejoren sus relaciones humanas.	4	100	-	-	-	-
2	Desarrolla juegos cooperativos cuando imparte sus clases de Educación Física para que los estudiantes se apropien de una convivencia sana y pacífica.	1	25	3	75	-	-
3	Los juegos cooperativos que desarrolla contribuyen en el fomento del proceso de socialización del estudiante.	2	50	2	50	-	-
Total		-	175	-	125	-	-
Promedio de la dimensión		-	58	-	42	-	-

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado a los especialistas de Educación Física. Molina. (2018)

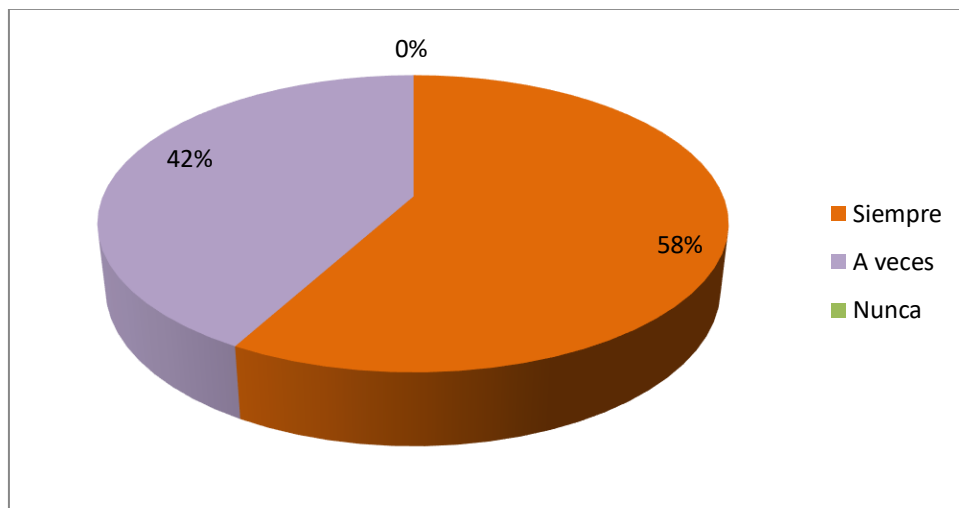


Gráfico 1: Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 2: Indicador: Relaciones humanas.

Al realizar el análisis del cuadro 2, gráfico 1, se aprecia en el ítem 1, que el 100% de los docentes de Educación Física consideran que siempre garantizan el proceso de socialización cuando imparte sus clases de Educación Física para que los estudiantes mejoren sus relaciones humanas. En cuanto al ítem 2, el 75% señaló que a veces desarrollan juegos cooperativos cuando imparten sus clases de Educación Física para que los estudiantes se apropien de una convivencia sana y pacífica. Por su parte, el ítem 3, refleja que el 50% de los docentes señalaron que siempre o algunas veces los juegos cooperativos que desarrollan contribuyen en el fomento del proceso de socialización del estudiante.

El análisis respectivo, refleja un promedio de la dimensión: Socialización. Indicador: Relaciones humanas, de 58% para la opción siempre y 42% para nunca, reflejando la importancia y necesidad del desarrollo de juegos cooperativos en las clases de Educación Física para que los estudiantes se apropien de una convivencia sana y pacífica. Razón por la que Gutiérrez (2011) señala:

Los juegos cooperativos buscan la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones y experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en él unos contra otros (p.28).

Como se aprecia en la cita anterior, los juegos cooperativos, contribuyen a la práctica de valores sociales porque los estudiantes pueden aprender a dialogar, discutir, razonar, competir a esforzarse para ser cada día mejores, a disfrutar del triunfo sin menospreciar a los que no han ganado, puesto que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización cooperación, comunicación y solidaridad. Además, en el ámbito de la Educación Física y deportiva actual,

el papel del juego como medio educativo ha obtenido un papel preponderante con las nuevas teorías constructivistas, por la significatividad de su aprendizaje.

Cuadro 3

Dimensión: Características.

Indicadores: Libre de competición. Libre de agresión.

N°	Indicadores	Alternativas					
		S		AV		N	
		f	%	f	%	f	%
4	Los juegos cooperativos que desarrolla se caracterizan por ser libres de competición.	1	25	3	75	-	-
5	Cuando desarrolla los juegos cooperativos estos se desenvuelven en un clima libre de agresión en la persona del estudiante.			4	100	-	-
Total			25		175	-	-
Promedio de la dimensión			12		88	-	-

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado a los especialistas de Educación Física. Molina. (2018)

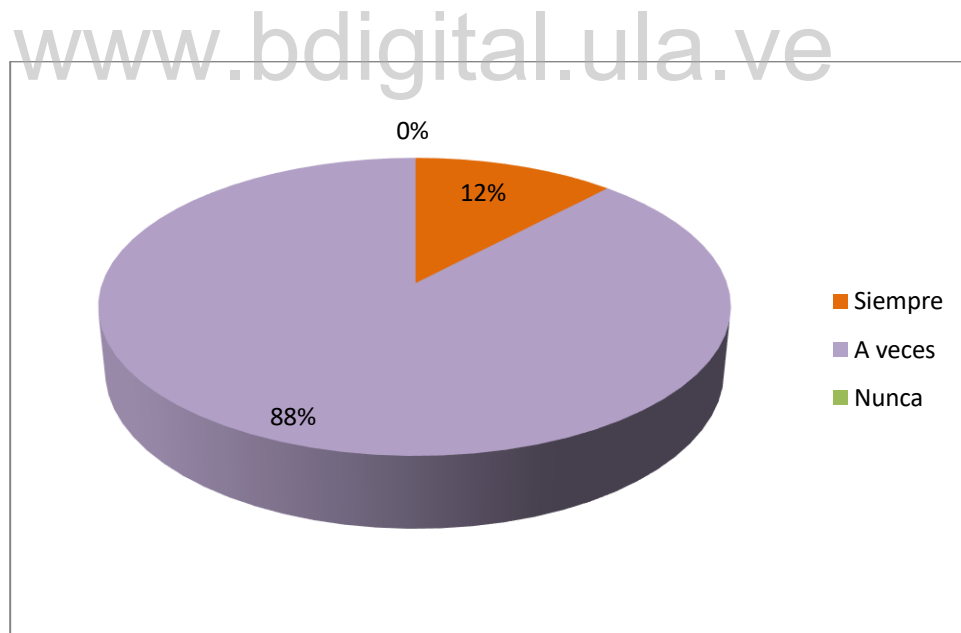


Gráfico 2: Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 3: Indicadores: Libre de competición. Libre de agresión.

En lo correspondiente a los datos registrados en el cuadro 3, gráfico 2, se aprecia en el ítem 4, que el 75% de los especialistas manifestaron que a veces los juegos cooperativos desarrollados se caracterizan por ser libres de competición. En cuanto al ítem 4, el 100% de los encuestados señalaron que a veces, cuando desarrollan los juegos cooperativos, estos se desenvuelven en un clima libre de agresión en la persona del estudiante. Según los datos suministrados se aprecian la necesidad de que los juegos cooperativos sean totalmente libres de competición, pues esta modalidad genera con más frecuencia conflictos entre los estudiantes, representados por agresiones físicas o verbales, porque el juego competitivo puede generar en el estudiante un sentimiento de competitividad, solo les preocupa ganar y no perder, olvidándose en muchas ocasiones precisamente del principal objetivo que tiene el juego: disfrutar. Por eso, es conveniente citar a Pérez (2011) cuando afirma:

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (p. 1).

De lo señalado se deriva que, los juegos cooperativos en la clase de Educación Física se juega con otras personas y no contra otras, es decir, se deben desarrollar juegos en los que reine la cooperación, porque se fomentan valores democráticos así como habilidades sociales, hay interacción entre los participantes y se produce un diálogo de consenso y no de reproches, resolviendo los problemas de forma pacífica. Además, favorece la inclusión de todos los participantes, tanto de los que presentan alguna discapacidad como los que tienen dificultades en el desarrollo motor,

ayudando con ello a la práctica de valores sociales como el respeto y la tolerancia.

Cuadro 4
Dimensión: Ventajas.
Indicadores: Ayudar.

Nº	Indicadores	Alternativas					
		S		AV		N	
		f	%	f	%	f	%
6	Los estudiantes durante la realización de las clases de Educación Física se caracterizan por dar ayuda a sus compañeros.	1	25	3	75	-	-
7	Los estudiantes durante la realización de las clases de Educación Física se caracterizan por recibir ayuda de sus compañeros.	2	50	2	50	-	-
Total			75	25	-	-	
Promedio de la dimensión			37		-	-	
				63			

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado a los especialistas de Educación Física. Molina. (2018)

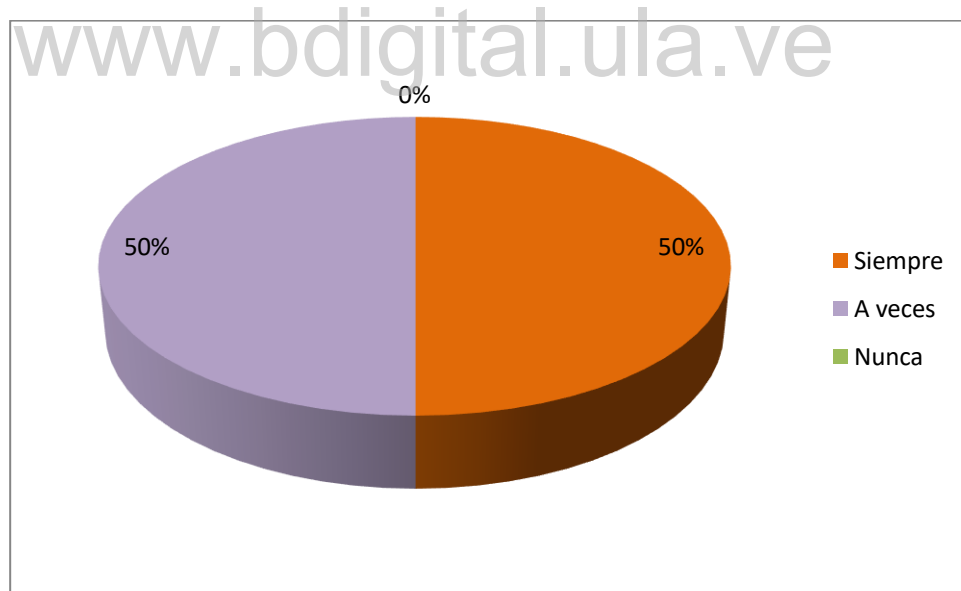


Gráfico 3: Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 4:
Indicador: Ayudar

En lo relativo a los resultados reflejados en el cuadro 4, gráfico 3, se aprecia en el ítem 6, que el 75% de los encuestados señalaron que algunas

veces, los estudiantes durante la realización de las clases de Educación Física se caracterizan por dar ayuda a sus compañeros. Mientras que en el ítem 7, manifestaron que, algunas veces los estudiantes durante la realización de las clases de Educación Física se caracterizan por recibir ayuda de sus compañeros. Estos datos reflejan un promedio total para la alternativa siempre de 37% y 63% para algunas veces.

Los resultados antes descritos reflejan que, durante las clases de educación física los estudiantes algunas veces dan o reciben ayuda, lo que afecta la práctica de valores sociales, afectando el normal desenvolvimiento de la clase. Por ello, los juegos cooperativos contribuyen a que los estudiantes puedan verse aceptados por los demás, igual de valorados e importantes que el resto en el desarrollo de una actividad o juego, generando en los mismos un sentimiento de pertenencia al grupo, haciendo que se sientan protagonistas de los logros alcanzados, lo que a su vez, contribuye a mejorar su autoestima y autoconcepto. Al respecto, Garaigordobil (2007):

En los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal y se divierten más porque desaparece la “amenaza” de perder y la “tristeza” por perder (p.13).

De lo señalado se desprende que, un nuevo elemento significativo dentro de los juegos de cooperación, que los hace especialmente válidos dentro de la educación física, es su carácter participativo, por eso la práctica pedagógica debe orientarse por caminos que permitan a todos los estudiantes seguir progresando en el conocimiento de su propio cuerpo, en el desarrollo de sus capacidades de movimiento y en el aprendizaje afectivo y social. Esto es sólo posible cuando se concede prioridad a la participación

frente a la exclusión y frente a la inhibición, ambas circunstancias aparecen, con frecuencia, cuando los estudiantes perciben que no disponen de las capacidades necesarias para alcanzar las metas del juego, afectando con ello la práctica de valores sociales.

Cuadro 5

Dimensión: Finalidad.

Indicadores: Solución a los conflictos.

N°	Indicadores	Alternativas					
		S		AV		N	
		f	%	f	%	f	%
8	Los estudiantes solucionan sus conflictos en la clase de Educación Física demostrando cooperación y buen trato.	-	-	3	75	1	25
9	Los estudiantes coordinan la labor propia del trabajo asignado con el resto de sus compañeros para la consecución de un objetivo común.	1	25	3	75	-	-
Total		25	-	150	-	25	
Promedio de la dimensión		12	-	75	-	12	

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado a los especialistas de Educación Física. Molina. (2018)

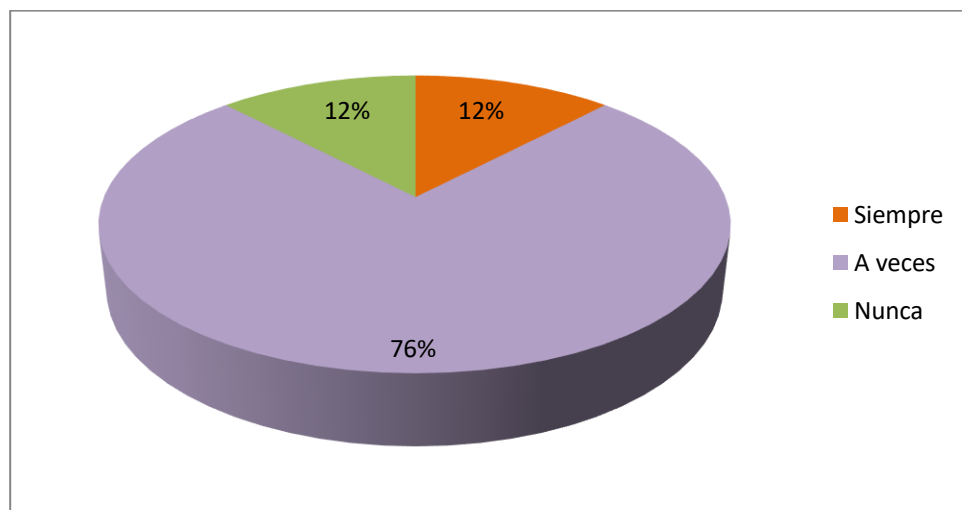


Gráfico 4: Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 5: Indicador: Solución a los conflictos.

Los resultados reflejados en el cuadro 5, gráfico 4, muestran en el ítem 8, que el 75% de los encuestados manifestaron que algunas veces los

estudiantes solucionan sus conflictos en la clase de Educación Física demostrando cooperación y buen trato, el 25% manifestó nunca hacerlo. En cuanto al ítem 9, el 75% expresó que a veces los estudiantes coordinan la labor propia del trabajo asignado con el resto de sus compañeros para la consecución de un objetivo común. Estos resultados reflejan la poca práctica de valores sociales en las clases de Educación Física, perjudicando con ello, el buen desenvolvimiento de la clase.

Por ello, es importante citar a Buzalí (2009) cuando señala: “el desarrollo de valores y actitudes asociados a la responsabilidad, actitud crítica y superación necesitan comprometer con otras estrategias o recursos didácticos que permitan su evolución”. (p.20). Es evidente que, la educación en valores en un aspecto que no puede estar desligado de la educación recibida por el estudiante, porque se encuentran inmersos en una sociedad cambiante que les presenta unos determinados modelos de éxito, que depende del ser uno mismo, de tener buenas relaciones y, especialmente, una actitud positiva.

Cuadro 6

Variable: Valores Sociales.

Dimensión: Habilidad mutua.

Indicadores: Relaciones personales.

Nº	Indicadores	Alternativas					
		S		AV		N	
		f	%	f	%	f	%
10	En las clases de Educación Física los estudiantes ponen en práctica la habilidad mutua de cooperación y ayuda para lograr un fin común.	1	25	3	75	-	-
11	Los estudiantes ponen en práctica valores sociales para el mejoramiento de sus relaciones personales.	-	-	4	100	-	-
Total		25		175		- -	
Promedio de la dimensión		12		88		- -	

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado a los especialistas de Educación Física. Molina. (2018)

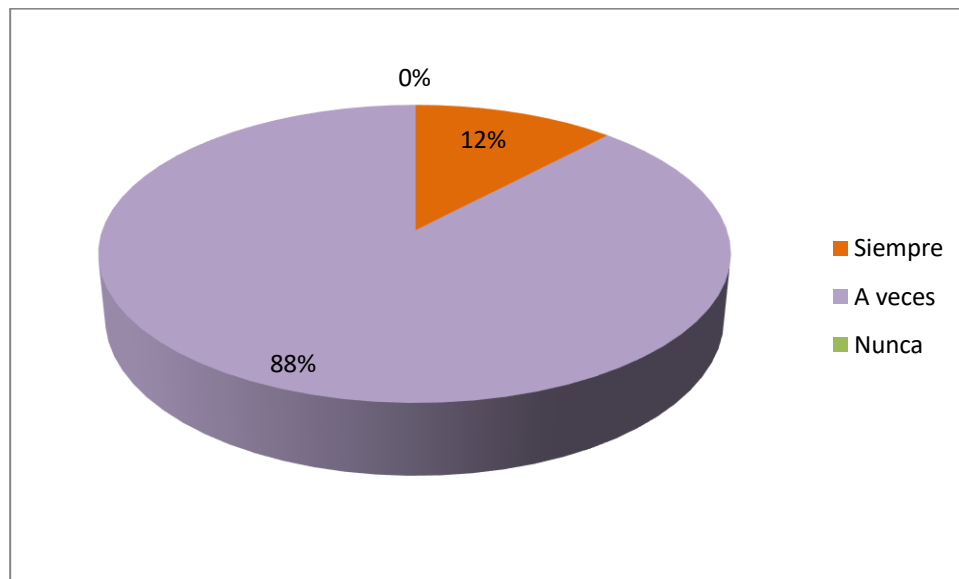


Gráfico 5: Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 6:
Indicador: Relaciones personales.

En lo relativo al cuadro 6, gráfico 5, se aprecia en el ítem 10, que el 75% de los encuestados manifestaron que a veces en las clases de Educación Física los estudiantes ponen en práctica la habilidad mutua de cooperación y ayuda para lograr un fin común. El ítem 11, señaló que el 100% de los encuestados manifestaron que algunas veces los estudiantes ponen en práctica valores sociales para el mejoramiento de sus relaciones personales. Estos resultados reflejan la necesidad de proponer juegos cooperativos para minimizar dicha problemática, de forma de contribuir a la formación integral del estudiante desde la clase de educación física. Es por esta razón, que Touriñan (2008) señala:

Los valores tienen carácter pedagógico y la educación en valores, se adecúa al modo humano de perfeccionarse, permitiendo que la educación se muestre siempre como esa ayuda que beneficia al hombre en cada conducta práctica. En definitiva, es posible la educación en valores, porque los valores son cognoscibles y estimables, son enseñables y son elegibles y realizables (p.13)

Por las consideraciones anteriores, uno de los propósitos fundamentales de la educación en valores sociales es ayudar al estudiante a moverse libremente en un universo de valores para que aprenda a conocer, querer e inclinarse por todo aquello que sea noble, justo y valioso, porque son los valores los que enseñan al individuo a comportarse en sociedad, a establecer una jerarquía entre las cosas, llegar a la convicción de que algo importa y vale para poder diferenciar en una situación que se le presente un valor o un contravalor, por cuanto los valores se han venido formando desde la infancia y una vez interiorizados se convierten en guías y pautas de conducta en cuya ausencia la persona queda a merced de criterios y pautas ajenas, por tal razón, los auténticos valores permiten definir con claridad los objetivos de la vida.

Cuadro 7

Dimensión: Virtud.

Indicador: Diálogo.

Nº	Indicadores	Alternativas					
		S		AV		N	
		f	%	f	%	f	%
12	Los estudiantes muestran comprensión de la virtud que tienen los valores sociales en la convivencia sana y pacífica.	1	25	3	75	-	-
13	Durante las clases de Educación Física los estudiantes tienen la virtud positiva de dialogar pacíficamente.	-	-	4	100	-	-
14	Al presentarse algún conflicto en las clases de Educación Física, los estudiantes tienen facilidad para dialogar y exponer sus puntos de vista de forma clara y pertinente.	-	-	4	100	-	-
Total		25	275	-	-	-	-
Promedio de la dimensión		8	-	92	-	-	-

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado a los especialistas de Educación Física. Molina. (2018)

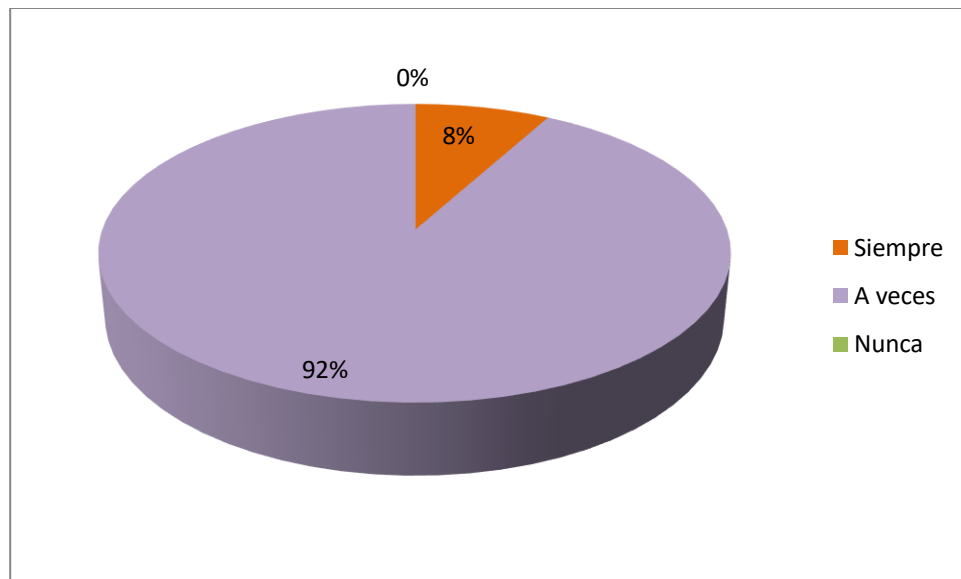


Gráfico 6: Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 7:
Indicador: Diálogo.

En lo relativo al cuadro 7, gráfico 6, se aprecia en el ítem 12, que el 75% de los encuestados señalan que a veces los estudiantes muestran comprensión de la virtud que tienen los valores sociales en la convivencia sana y pacífica. En el ítem 13, el 100% manifestó que a veces durante las clases de Educación Física los estudiantes tienen la virtud positiva de dialogar pacíficamente. En cuanto al ítem 14, los encuestados manifestaron en un 100% que algunas veces al presentarse algún conflicto en las clases de Educación Física, los estudiantes tienen facilidad para dialogar y exponer sus puntos de vista de forma clara y pertinente.

Estos resultados reflejan la importancia de fomentar los valores sociales en las clases de educación física, por cuanto las conductas demostradas por los estudiantes afectan el pleno desarrollo de su personalidad. Bajo este enfoque, la gran tarea de la educación consiste según Velasco (2011) en “preparar al hombre para elegir y crear los valores superiores en jerarquía”. (p.8). Pero para lograr esto, diversos factores tienen que participar en el proceso, siendo necesario reconocer que, por sobre todas las cosas, se hace

indispensable rescatar lo fundamental, de la educación, es decir, la formación.

Cuadro 8

Dimensión: Clasificación.

Indicadores: Solidaridad. Convivencia. Respeto. Tolerancia.

N°	Indicadores	Alternativas					
		S		AV		N	
		f	%	f	%	f	%
15	Durante las clases de Educación Física los estudiantes se muestran solidarios con sus compañeros.	1	25	3	75	-	-
16	Se da una convivencia sana y pacífica entre los estudiantes al estar en las clases de educación física.	-	-	4	100	-	-
17	Los estudiantes se muestran respetuosos con sus compañeros y docente cuando están en la clase de Educación Física.	-	-	4	100	-	-
18	Los estudiantes se muestran tolerantes con sus compañeros y docente cuando están en la clase de Educación Física.	-	-	4	100	-	-
Total		25		375			
Promedio de la dimensión		6		94		-	

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado a los especialistas de Educación Física. Molina. (2018)

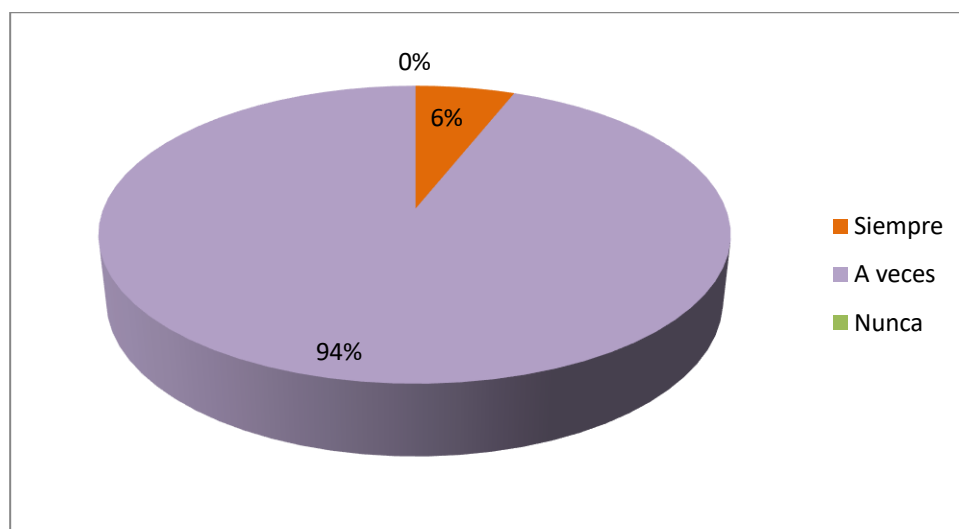


Gráfico 7: Distribución porcentual elaborado con los datos del Cuadro 8: Indicadores: Solidaridad. Convivencia. Respeto. Tolerancia.

En lo que respecta a los resultados reflejados en el cuadro 8, gráfico 7, se aprecia en el ítem 15, que el 75% de los encuestados expresó que algunas veces durante las clases de Educación Física los estudiantes muestran ser solidarios con sus compañeros. En el ítem 16, el 100% manifestó que algunas veces se da una convivencia sana y pacífica entre los estudiantes al estar en las clases de educación física. Por otra parte, el ítem 17, muestra que el 100% de los docentes señalaron que algunas veces los estudiantes se muestran respetuosos con sus compañeros y docente cuando están en la clase de Educación Física. En cuanto al ítem 18, el 100% de los encuestados expresaron que algunas veces los estudiantes se muestran tolerantes con sus compañeros y docente cuando están en la clase de Educación Física.

Los resultados antes descritos reflejan la importancia de fortalecer los valores sociales en la clase de educación física a través de acciones orientadoras, García (2009) señala que “la vida nos está demostrando que educar en valores es una tarea urgente; que es necesario formarnos para aprender a ser personas y a convivir con nuestros semejantes. A la escuela le toca parte de esta tarea de formación”. (p.3). Por tanto, las instituciones educativas tienen la gran misión de educar en valores, asumirla significa reflexionar sobre la verdadera educación en valores, pensar realmente si se está educando en valores, tanto en el salón de clases como en la escuela en general.

Conclusiones del Diagnóstico

Con base en los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento destinado a la población en estudio, así como de la discusión de los mismos, tomando en cuenta los objetivos, interrogantes, dimensiones, así como variables que conforman el estudio, se concluye que: La variable Juegos cooperativos. Dimensión: Socialización. Indicador: Relaciones humanas, se aprecia que los docentes de Educación Física consideran que siempre

garantizan el proceso de socialización cuando imparte sus clases de Educación Física para que los estudiantes mejoren sus relaciones humanas. Del mismo modo, desarrollan juegos cooperativos cuando imparten sus clases de Educación Física para que los estudiantes se apropien de una convivencia sana y pacífica. Sin embargo, pocas veces, los juegos cooperativos que desarrollan contribuyen en el fomento del proceso de socialización del estudiante.

Frente a esta tarea, hoy, los docentes, están en la misión de proyectar una educación en valores de calidad en los ambientes de aprendizaje, por cuanto la escuela tiene la obligación de proporcionar las claves y experiencias de aprendizaje desde las que los estudiantes puedan ir construyendo un marco mental propio, que contribuya a una autonomía en el desarrollo social y moral. Y en este sentido, es un reto que se plantea a la educación para lograr promover la autonomía de los educandos, no sólo en los aspectos cognoscitivos e intelectuales, sino también en su desarrollo social y moral.

En lo correspondiente a la Dimensión: Características. Indicadores: Libre de competición. Libre de agresión, se aprecia que a veces los juegos cooperativos desarrollados se caracterizan por ser libres de competición. Potra arte, cuando desarrollan los juegos cooperativos, estos pocas veces se desenvuelven en un clima libre de agresión en la persona del estudiante.

Desde esta perspectiva, los juegos cooperativos representan una novedosa herramienta educativa para la práctica de valores sociales, puesto que la cooperación es un valor fundamental de la educación de las generaciones actuales y futuras. Es así, como el mundo del juego ofrece posibilidades y herramientas valiosas para trabajar los valores de la solidaridad y la cooperación, por cuanto participar en juegos de estructura cooperativa permite ensayar comportamientos deseables en la construcción de la comunidad y reflexionar acerca de los valores implícitos en la sociedad.

De no practicarse en el contexto escolar, podría generar focos de indisciplina en los ambientes de aprendizaje.

En lo conveniente a la Dimensión: Ventajas. Indicador: Ayudar, los encuestados señalaron que algunas veces, los estudiantes durante la realización de las clases de Educación Física se caracterizan por dar ayuda o recibir ayuda de sus compañeros. Tomando en consideración lo antes planteado, se tiene que los juegos cooperativos buscan la participación puesto que predominan los objetivos colectivos sobre las metas individuales, se juega con los demás y no contra los demás lo que hace que los estudiantes refuercen y pongan en práctica valores sociales, para favorecer la humanización de la educación centrada en la solidaridad como base fundamental sobre la cual se sustenten los sentimientos para la felicidad colectiva del presente y futuro conllevando a una sana convivencia escolar, puesto que de lo contrario, pudieran surgir en el entorno escolar conductas desfavorables hacia las personas y demás compañeros.

Continuando con la dimensión: Finalidad. Indicador: Solución a los conflictos, se estableció que algunas veces los estudiantes solucionan sus conflictos en la clase de Educación Física demostrando cooperación y buen trato, también a veces los estudiantes coordinan la labor propia del trabajo asignado con el resto de sus compañeros para la consecución de un objetivo común. Tomando en cuenta lo anteriormente planteado, es importante que las instituciones educativas contribuyan a la formación integral del ser, a través de experiencias educativas que conlleven al desarrollo del conocimiento, valores, actitudes, virtudes, habilidades y destrezas en los estudiantes para fomentar la capacidad de reconocerse en sus congéneres y de sentir solidaridad con sus sufrimientos, dolores y carencias, actuando en consecuencia para transformar su realidad; ello implica el desarrollo de valores, actitudes y virtudes propias de la democracia plena; vinculada con los valores de las relaciones afectiva signada por la cooperación y la solidaridad como expresión de conciencia social.

Detallando la Variable: Valores Sociales. Dimensión: Habilidad mutua. Indicador: Relaciones personales, se aprecia que a veces en las clases de Educación Física los estudiantes ponen en práctica la habilidad mutua de cooperación y ayuda para lograr un fin común. Por otra parte, algunas veces los estudiantes ponen en práctica valores sociales para el mejoramiento de sus relaciones personales.

En este sentido, la educación en valores sociales no es o no debe ser sólo una parte de la educación que predisponga de forma adecuada para resolver conflictos morales reconocidos y clasificados como tales. Tal tipo de educación debe ser una forma de abordar el conjunto de la educación orientada a la construcción de personas competentes, no sólo en su ejercicio profesional sino en su forma de ser y de vivir, guiados por criterios de respeto, solidaridad, justicia y comprensión, de no ser así, la sociedad carecería de personas con baja formación en valores.

En relación a la Dimensión: Virtud. Indicador: Diálogo, a veces los estudiantes muestran comprensión de la virtud que tienen los valores sociales en la convivencia sana y pacífica, demostrando que a veces durante las clases de Educación Física los estudiantes tienen la virtud positiva de dialogar pacíficamente. Sin embargo, algunas veces al presentarse algún conflicto en las clases de Educación Física, los estudiantes tienen facilidad para dialogar y exponer sus puntos de vista de forma clara y pertinente.

De allí, la importancia de que en la escuela los docentes en su rol de líderes promuevan la educación en valores con actitudes de ejemplo coherente entre lo que dicen y lo que hacen, de tal manera que contribuyan a consolidar en los estudiantes, valores que traen de su hogar, en la que forman los primeros hábitos, o modificar actitudes y preconceptos que tienen de sí mismo y de los demás, generando así, un ambiente de armonía y de convivencia.

Describiendo la Dimensión: Clasificación. Indicadores: Solidaridad. Convivencia. Respeto. Tolerancia, se concretó que algunas veces durante

las clases de Educación Física los estudiantes muestran ser solidarios, respetuosos, responsables con sus compañeros.

Cabe mencionar, al respecto, que en el ámbito educativo se deben promover los valores indispensables y necesarios que le ayuden al estudiante a desarrollar una ética para adquirir todos los demás, entre ellos se pueden mencionar, el valor de la libertad, justicia, solidaridad, igualdad, responsabilidad y honestidad, los cuales orientan hacia la humanización de la educación como un proceso de crecimiento integral lo que conlleva al aprender a vivir de manera responsable y solidaria. En atención al planteamiento anterior, actualmente se enfatiza la proyección de las instituciones educativas hacia la transformación de valores sociales, los cuales hacen parte esencial de la cultura organizacional en la cual está empeñado el mundo

www.bdigital.ula.ve

C.C.Reconocimiento

CAPITULO V

LA PROPUESTA

Presentación de la Propuesta

Presentación

La propuesta está enfocada en proponer un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes de la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida, la misma se estructura de la siguiente manera: Presentación, objetivo general y específicos, justificación, fundamentación teórica, estructura de la propuesta, factibilidad, plan de acción. En este orden de ideas, la propuesta de la investigación según Villanueva y Burgos (2008) es:

Un informe técnico para lectores que conocen de investigación donde se presenta un problema a investigar, se justifica la necesidad de un estudio y se somete un plan para realizar el mismo. Donde se debe informar al lector de manera rápida y precisa, no tiene que ser complicado, ni con un vocabulario rebuscado. Debe estar bien documentado, cimentado en datos que justifiquen la necesidad del estudio (p.66)

De lo señalado se desprende que, la propuesta representa un recurso con el que puede contar el docente para solventar o minimizar la problemática descrita, en este caso, se trata del fortalecimiento de valores sociales a través del juego cooperativo, de allí que, la educación en valores para la convivencia es un proceso que implica acciones intencionales, sistemáticas y continuas encaminadas al desarrollo personal y colectivo

mediante marcos que generen formas alternativas de pensar, sentir y actuar, para potenciar la capacidad de afrontar los conflictos desde una perspectiva creativa y no violenta para vivir conscientemente los valores de igualdad, justicia, respeto, libertad, solidaridad. De esta manera, se busca en el contexto de la educación una calidad de vida en donde cada uno pueda dar lo mejor de sí y estar en armonía unos con otros en el ambiente familiar, escolar y social.

Cabe destacar que, la presente propuesta se concibe como un instrumento mediante el cual el docente de educación primaria y el docente de educación física desarrollará y cumplirá con diferentes roles, producto del conocimiento y la importancia del uso de los juegos cooperativos para el fortalecimiento de valores sociales, permitiendo a los estudiantes aprender a aprender, fomentando el autoconocimiento de su comportamiento en la construcción de su aprendizaje, entre otros logros, enmarcados en el proceso de socialización y desarrollo integral de su personalidad.

Con esta propuesta, se constituye un aporte para apoyar al docente en su labor diaria, sobre temas que aun siendo cotidianos, todavía existen escenarios y momentos donde no son abordados con la naturalidad y la información filosófica requerida. Además, los docentes en las instituciones educativas representan la base en el proceso de transformación social, de allí la importancia de que ser conocedores de estrategias conducentes a enfrentar desafíos, impulsar el trabajo cooperativo, ser emprendedores con gran espíritu de consenso, confianza en sí mismo y en los demás. Por consiguiente, abrigan el reto de inspirar en la generación futura el compromiso de asumir roles o actitudes para mantener una educación basada en el valor de la convivencia.

Por otra parte, la propuesta pedagógica conforma una justificación que resalta la pertinencia de la misma, una fundamentación teórica vista a la luz de algunos enfoques teóricos y su relación con los progresos logrados por los estudiantes en la adquisición del conocimiento y en la práctica de valores

sociales, además presenta una síntesis sobre aspectos claves que atienden algunos principios en los que se sustenta los juegos cooperativos dando soporte al desarrollo del proceso pedagógico, dirigida a la aplicabilidad efectiva de la propuesta. Además, la distribución de las actividades no está establecida de manera rígida, sino que pueden ser trabajadas independientemente del interés y necesidades que se tengan. No obstante, es válido aclarar que las actividades no son una receta, sino sugerencias o propuestas desarrolladas de forma sencilla y de fácil ejecución, que pueden ser aplicadas en cualquier institución educativa.

Justificación de la Propuesta

El plan de acción propuesto se diseñó en función de dar respuesta a las expectativas del grupo de docentes de Educación Física de la Escuela Básica “Bachiller Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Bolivariano de Mérida; partiendo de las debilidades detectadas en el diagnóstico sobre el abordaje de la educación en valores sociales mediante los juegos cooperativos, los cuales contribuirán en el proceso de formación de valores, fortaleciendo así el trabajo en equipo.

La propuesta permitirá la implementación de actividades dirigidas a propiciar una relación entre el ser humano y su entorno, buscando usar el juego como instrumento para el aprendizaje en los estudiantes, teniendo en cuenta que este permite una formación física y mental en los mismos, acorde a la edad de estos, permitiendo reducir la aparición de situaciones en las que los estudiantes presentan comportamientos agresivos o injustos aumentando la armonía del grupo y fortaleciendo el conocimiento en los conceptos de los valores.

En este orden de ideas, la propuesta le garantiza al docente la enseñanza en valores con criterios de calidad para que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo en cuanto a su conducta, tanto en el

ambiente donde se desenvuelven y en el cumplimiento de sus actividades cotidianas frente a la vida, para que aprendan a desenvolverse, crecer internamente hasta alcanzar la madurez espiritual, psicológica y emocional permitiendo el desarrollo de actitudes positivas ante el mundo, que posibiliten la exteriorización de potencialidades conduciéndolos al mejoramiento de la calidad en las relaciones con los demás.

Es por todo lo señalado que, se hace necesario presentar un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de valores sociales dirigido a los docentes de la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida, siendo importante tener en cuenta que trabajar en cooperación produce resultados deseables en cuanto al vínculo social o cohesión de grupo, desarrollando el respeto, tolerancia, comunicación, solidaridad, entre otros, sirviendo de estímulo para la generación de vínculos interpersonales más sanos entre los estudiantes cuando este en la clase de educación física o fuera de la misma.

Del mismo modo, el plan de acción le permitirá al docente realizar actividades centradas en los juegos cooperativos para el fortalecimiento de valores sociales, siendo importante considerar la positiva influencia en la formación que ejercen los juegos de cooperación al evidenciar nuevas situaciones originadas de las decisiones colectivas, develando la puesta en escena de valores necesarios para la consecución de los objetivos planteados para la resolución de la tarea, por cuanto trabajando en cooperación emerge un abanico de valores para alcanzar el respeto, solidaridad, confianza, entre otros.

Fundamentación Teórica de la Propuesta

El juego cooperativo

Los juegos cooperativos tienen como rasgo definitorio la no existencia de vencedores y vencidos, porque todas las personas participantes pueden ganar, sin necesidad de hacerlo a costa de que otra pierda. Así, en este tipo de actividades lúdicas todas las personas ganan cuando cooperan para obtener el objetivo grupal, por ello, todas juegan con todas, y no contra todas. Por otra parte, este tipo de juego provoca la necesidad de contrarrestar factores que impregnan poderosamente el ámbito educativo, incluyendo el área de Educación Física, tal como lo señala Orlick (2009):

La competitividad invade de tal modo la sociedad y la escuela que nos programa para actuar de una manera determinada. Así es como funciona: 'Compite contra los otros; tú eres mejor'. Esta filosofía, tan extendida en la vida cotidiana, se aprende en las aulas desde las edades más tempranas y nos prepara para una sociedad competitiva (p.56)

De lo señalado se deriva que, los juegos cooperativos se diferencian de los juegos tradicionales de tipo competitivo porque todos los participantes aspiran a una finalidad común trabajando juntos. Todos ganan si se consigue la finalidad pretendida y todos pierden en caso contrario. Por otra parte, todos los jugadores compiten contra los elementos no humanos, en lugar de competir entre ellos, haciendo que los jugadores combinen sus diferentes habilidades uniendo esfuerzos, exigen apertura, confianza y diálogo.

Cabe resaltar los aspectos que abordan los juegos cooperativos, como la socialización, paz y armonía en la convivencia, recordando siempre que, para la búsqueda de los objetivos, cada ser humano debe accionar en conjunto con los demás, y por lo tanto, cada uno alcanza su meta si todos alcanzan la suya. Por tanto, teniendo en cuenta un objetivo o fin en común dentro de la

clase de Educación Física, resulta sencillo para el docente introducir un contenido mediante el juego cooperativo, por cuanto enfatiza la integración y la mejor toma de decisiones en situaciones más complejas. Es así como Omeñaca (2012) manifiesta que el juego cooperativo:

Armoniza dos grandes acontecimientos: la paz y la convivencia. En él se enlazan la alegría, el goce y la magia por lo lúdico con el hecho de compartir ideas, aunar esfuerzos y adquirir una conciencia solidaria basada en la renuncia o poseer de forma exclusiva para compartir en el encuentro con el compañero (p.47).

Con base a las ideas expuestas, el juego cooperativo es un importante medio para la educación integral de los estudiantes, resultando un gran recurso para desarrollar conductas de cooperación, solidaridad, aceptación de uno mismo y del otro, comunicación, regulación pacífica de conflictos. Por ello, el docente de aula y el especialista en Educación Física debe tener en cuenta que trabajar en cooperación produce resultados deseables en cuanto al vínculo social o cohesión de grupo de estudiantes que tienen a su cargo, estimulando la generación de vínculos interpersonales más sanos entre los involucrados, al evidenciar nuevas situaciones que emergen de las decisiones colectivas y que develan la puesta en escena de valores necesarios para la consecución de los objetivos planteados para la resolución de la tarea, esto quiere decir que trabajando en cooperación emerge un abanico de valores para alcanzar el respeto, solidaridad, tolerancia, confianza, entre otros.

Aportaciones del juego cooperativo al desarrollo integral del estudiante

El juego es toda actividad tanto individual como grupal que tiene como fin la diversión y el disfrute de quien la práctica, siendo el juego así un fin en sí mismo, lo cual no quiere decir que no pueda perseguir otros objetivos

adicionales, por cuanto todo juego se desarrolla en un realidad ficticia limitada temporo espacialmente, se trata de una actividad inherente al ser humano, porque estimula y potencia habilidades y destrezas necesarias para el desarrollo integral de múltiples facultades, según Granado y Garayo (2015) son “cognición, psicomotricidad, afecto, sociales” (p.7), las misma se sintetizan a continuación:

Cognición: los diferentes juegos ponen en marcha, ejercitan y desarrollan múltiples facultades cognitivas tales como la atención (dividida, sostenida y selectiva), la memoria, las funciones ejecutivas (planificación, control, inhibición...), el razonamiento (lógico, espacial...), o el lenguaje (expresión y comprensión verbal y no verbal) entre otros.

Psicomotricidad: el juego implica necesariamente actividad, lo cual contribuye al desarrollo psicomotor, generando sensaciones corporales para ayudar a tomar conciencia del esquema corporal, contribuyendo al desarrollo de la lateralización, coordinación, equilibrio, siendo el juego el medio óptimo para el desarrollo de la motricidad tanto fina como gruesa.

Afecto: el juego se desarrolla en un clima de libertad donde los estudiantes encuentran un medio para expresar y exteriorizar los sentimientos, que de otro modo les sería difícil exponer. Esto es particularmente importante en el caso de las situaciones conflictivas, que generan preocupación, angustia, tristeza, ansiedad, por cuanto el juego es una vía de escape imprescindible para los niños y niñas así como un canal de información importante para los adultos.

Sociales: el juego es vital para el desarrollo social, ya que les permite enseñar, aprender y ensayar las conductas sociales que más tarde tendrán que poner en práctica para desenvolverse en sociedad. Estas conductas sociales se aprenden de los propios juegos, así es importante tener en cuenta que los juegos no son neutros, y que por tanto, en función del tipo de juego que se ponga en marcha, las enseñanzas derivadas serán unas u otras.

Libertades desarrolladas a través de los juegos cooperativos en la clase de Educación Física

Uno de los autores más importantes dentro del panorama del juego cooperativo es Orlick, que destaca en este tipo de actividad (2013) “una serie de libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo” (p. 17). Esta serie de libertades las agrupa en cinco:

Libres para competir: Esta característica es la verdaderamente distintiva del juego cooperativo frente al competitivo, porque no existe oposición entre las metas de los participantes, por tanto, no se busca el logro de intereses particulares sino que todos los logros son grupales, lo que hace que todo el grupo se sienta como protagonista a la vez que persiguen un objetivo común. Al eliminar este rasgo competitivo del juego se logra que la autoestima de los participantes aumente de forma general y no sólo en unos pocos.

Libres para crear: los participantes al ser niños o niñas tienen mucha imaginación, la cual aprovechan para buscar diferentes límites y conocer la multitud de posibilidades que brindan los juegos cooperativos. Al poseer esta característica se inculcan una serie de valores muy positivos para la formación del estudiante como respeto, tolerancia, solidaridad, compañerismo, entre otros.

Libres de la exclusión: el no rechazo de ningún participante en los juegos cooperativos es una característica esencial de los mismos, evitando situaciones en las que los participantes no se sienten integrados, todos tienen el mismo rol, nadie es superior a nadie, no se juzga por las características motrices del sujeto, sino que se tiene en cuenta la implicación de los mismos independientemente de su destreza, porque al no producirse estos signos de rechazo, la autoestima de los participantes es mayor y con ella se consiguen mejoras en las relaciones sociales.

Libres para elegir: es de vital importancia para los participantes elegir en diferentes situaciones durante el transcurso de los juegos, porque al dotar a los estudiantes de este poder de elección su nivel madurativo crece y con ello el nivel de autoestima y aceptación de sí mismos y de sus compañeros.

Libres de la agresión: con esta característica se dota a los estudiantes de unas bases de lo que en verdad es el juego cooperativo, en el cual no se incluye el término agresión ya que es algo opuesto a lo que se busca en el juego cooperativo, donde la mayor herramienta que se debe usar es el diálogo para llegar a diferentes acuerdos con el resto de participantes.

En esta perspectiva, los juegos cooperativos requieren la implicación de todo el grupo en el juego, provocando el surgimiento de sentimientos de aceptación, de consideración hacia las demás personas, dando paso a que los participantes pueden saber cómo se sienten los demás, actuando consecuentemente con ellos y mejorando el clima dentro del mismo juego, porque remarcan la ausencia de competición y abren las puertas a otras maneras de jugar que no se basaran en la competición entre niños y niñas sino colaborando con los otros, poniendo en práctica habilidades personales sin compararlas con las de los compañeros y compañeras.

Por lo expuesto anteriormente la propuesta constituye un plan de acción proponiendo juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de valores sociales dirigido a los docentes de la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida, como medio para explorar y buscar diferentes soluciones en un entorno sin presiones, representando un marco propicio para que se den relaciones empáticas entre sus participantes, porque se da más importancia al proceso que al producto final.

Además, en este tipo de juego se pueden dar errores ya que forma parte del proceso del mismo juego, y serán los compañeros los encargados de proporcionar feed-back para superar dichos problemas. Finalmente, la educación en valores está presente en este tipo de juegos así como

habilidades de destreza social. El éxito del compañero no significa el fracaso, es algo positivo dentro del mismo juego, la comunicación es factor esencial así como la ayuda entre los participantes.

Fundamentación Legal

La investigación se sustenta en los principios legales de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), específicamente en el artículo 102, que establece:

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El estado la asume como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y con un instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentado en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo, en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad Nacional y con una visión, latinoamericana y universal. El estado, con la participación de la familia y la sociedad, promueve el proceso de educación ciudadana de acuerdo a los principios contenidos de esta Constitución y las leyes.

Como puede observarse en el tipo constitucional se recalca la promoción del proceso de una educación ciudadana, como responsabilidad del estado, de ahí que la investigación, la cual tiene relación con la conducta social del estudiante, tenga una profunda sustentación legal, debido a que la educación es una función indeclinable del Estado e instrumento y servicio de la sociedad. Éste principio de carácter integral del proceso educativo deja abierto un abanico de posibilidades en cuanto a lo que debe ser la formación del estudiante y en ello lo valorativo por supuesto juega un papel de

importancia con lo cognitivo, de ahí que no se debe separar los dos procesos.

Es por ello, que la Ley Orgánica de Educación (2009) referente a los principios y valores rectores de la educación en su Artículo 3. La presente Ley establece como:

Principios de la educación, la democracia participativa y protagónica, la responsabilidad social, la igualdad entre todos los ciudadanos y ciudadanas sin discriminaciones de ninguna índole, la formación para la independencia, la libertad y la emancipación, la valoración y defensa de la soberanía, la formación en una cultura para la paz, la justicia social, el respeto a los derechos humanos, la práctica de la equidad y la inclusión; la sustentabilidad del desarrollo, el derecho a la igualdad de género, el fortalecimiento de la identidad nacional, la lealtad a la patria e integración latinoamericana y caribeña.

Se consideran entonces, como valores fundamentales: el respeto a la vida, el amor y la fraternidad, la convivencia armónica en el marco de la solidaridad, corresponsabilidad, cooperación, tolerancia y valoración del bien común, valoración social y ética del trabajo, respeto a la diversidad propia de los diferentes grupos humanos. Igualmente se establece que la educación es pública y social, obligatoria, gratuita, de calidad, de carácter laico, integral, permanente, con pertinencia social, creativa, artística, innovadora, crítica, puericultura, multiétnica, intercultural, y plurilingüe. Todo lo antes descrito, conlleva a orientar al niño y niña a asumir como persona responsabilidad, valor y amor por el mundo que nos rodea.

Por su parte, la Ley Orgánica de Educación (2009), amplía las finalidades de la Educación establecidas en la Constitución las cuales sirven de marco de referencia a la propuesta educativa, objeto de estudio de esta investigación; así, en su artículo 4, expresa:

La educación como derecho humano y deber social fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas, constituye el eje central en la creación, transmisión y reproducción de las diversas manifestaciones y valores culturales, invenciones, expresiones, representaciones y características propias para apreciar, asumir y transformar la realidad. El Estado asume la educación como proceso esencial para promover, fortalecer y difundir los valores culturales de la venezolanidad (p.2)

Se tiene del artículo 4, que la educación debe ser considerada como un derecho humano y un deber social orientado al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano para la transmisión de diversas manifestaciones de su cultura. Por tal razón, los juegos cooperativos que se proponen busca de algún modo directo el fomento de valores sociales en los estudiantes desde las clases de Educación Física.

www.bdigital.ula.ve

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General:

Brindar a los docentes de Educación Física de la Escuela Básica “Bachiller Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida de una plan de acción sustentado en juegos cooperativos para el fortalecimiento de valores sociales en los estudiantes de Educación Primaria.

Objetivos Específicos:

Sensibilizar a los docentes sobre la importancia de la Educación Física en la práctica de valores sociales como factor primordial para la convivencia escolar sana y pacífica.

Analizar la importancia de los juegos cooperativos en la clase de Educación Física para el fortalecimiento de valores sociales como medio para guiar las acciones humanas.

Concienciar sobre la importancia de la práctica del respeto a través de lecturas críticas y juegos cooperativos como factor primordial para la convivencia escolar.

Analizar la importancia de la práctica de la tolerancia como elemento esencial para el logro de una sana convivencia con las demás personas.

Discutir aspectos relacionados con la paz para la proyección de la educación en valores como fundamento de una cultura sana de vida.

Destacar la importancia de la resolución de conflictos suscitados en el aula o en la clase de Educación Física de manera positiva para el fomento de la educación en valores sociales.

Señalar el rol de la familia como fuente principal para la buena convivencia para vivir en armonía con el grupo familiar.

Fortalecer en los estudiantes la práctica del valor responsabilidad dirigidas al fomento de una convivencia escolar pacífica y democrática en la clase de Educación Física.

Elaborar una guía didáctica de juegos cooperativos para el fortalecimiento de valores sociales en la clase de Educación Física.

Estructura de la Propuesta

Luego de llevado a cabo los procedimientos pertinentes y haberse definido la planificación de la propuesta, se estructuraron los componentes que permitirían su operacionalización en el contexto de la institución objeto de estudio, concretamente en la Escuela Básica “Bachiller Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida. Dichos componentes se representan en los siguientes elementos: Objetivo, Estrategias, Contenido, actividades, Recursos y Evaluación. Como

complemento a ellos se definieron los procedimientos de seguimiento al mismo y los resultados que se esperaban obtener a partir de su aplicación. La propuesta se desarrollará en 9 talleres con una duración de 5 y 8 horas respectivamente.

Factibilidad de la Propuesta

Esta propuesta tiene una gran posibilidad de ser ejecutada porque los resultados del diagnóstico indican una gran disposición de parte del personal docente para participar en el plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de valores sociales dirigido a los docentes de la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida, para su ejecución está determinada por aspectos técnica, social, institucional, económica, los cuales se desglosan a continuación:

Factibilidad Técnica: Esta referida a la forma de programación de enseñanza, para ello se contará con recursos tanto técnicos, materiales y humanos a fin de llevar a cabo la propuesta planteada, para ello se solicitó ayuda a la dirección de la institución para solventar los costos necesarios, los requerimientos técnicos necesarios, la cual fue vista con beneplácito de los entes rectores.

Factibilidad Social: Esta propuesta proporcionara las herramientas necesarias a los docentes para que el conocimiento adquirido sea aplicado en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los proyectos de aprendizaje, procurando un clima educativo orientado hacia progresivos compromisos que les permitan poner en práctica valores como la responsabilidad, respeto, convivencia, solidaridad y tolerancia, puesto que es importante que el estudiante asimile y reflexione que los valores forman parte de la naturaleza humana.

Factibilidad Institucional: El personal directivo de la institución manifiesta una alta consideración de que la misma es factible

institucionalmente, con ello se garantiza la eficacia pedagógica y la construcción de nuevos planes de acción para el fortalecimiento de valores sociales a través de juegos cooperativos, además, el personal directivo está presto a brindar la colaboración necesaria.

Factibilidad Económica: está enmarcada en la forma como se obtendrán los recursos económicos y financiamiento de la propuesta, estableciendo los ingresos y egresos, así como el capital que se cuenta, además realizando autogestión a través de peticiones y colaboraciones por parte del personal de la institución, los padres y representantes y todos aquellos entes que estén a bien colaborar para el desarrollo de esta propuesta.

www.bdigital.ula.ve

C.C.Reconocimiento



"La felicidad se apoya
en dos pilares
fundamentales:
tomar la vida
como un juego
y prodigar amor
a los demás".

- Robert Baden Powell -



PLAN DE ACCIÓN SUSTENTADO EN JUEGOS COOPERATIVOS EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE VALORES SOCIALES DIRIGIDO A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA BÁSICA "BR. APOLONIO ROSALES", UBICADA EN BAILADORES, MUNICIPIO RIVAS DÁVILA, ESTADO MÉRIDA



C.C.Reconocimiento

Cuadro 9

Acción 1: “Sensibilización”

Lugar: Sede Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”

Tiempo: 8 horas.

Responsable: Investigador.

Objetivo Específico: Sensibilizar a los docentes sobre la importancia de la Educación Física en la práctica de valores sociales como factor primordial para la convivencia escolar sana y pacífica.

Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
Importancia de la Educación Física como área socializadora. Ventajas de la Educación Física en la formación integral del estudiante. La Educación Física y su influencia en la práctica de valores sociales.	<p>Inicio:</p> <p>Bienvenida a los participantes. Presentación de la propuesta. Establecimiento de las normas a seguir. Distribución de los participantes en grupo.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Lectura de Reflexión: “Las Manos de Dios”. (Anexo E) Conversación espontánea sobre el Rol del docente de Educación Física en la formación de valores. Discusión guiada sobre la importancia de Educación en Valores. Identificación de los valores sociales.</p> <p>Mesas de trabajo para discutir el fomento de los valores desde la escuela y desde la clase de Educación Física. Análisis de la canción “El Amor” de José Luis Perales. (Anexo F) Individualmente leer y profundizar en su contenido. Selección de dos o tres conceptos y escribir ejemplos de cómo lo aplicarían en la vida real. Escritura de textos sobre el amor y compartirlos con el grupo.</p> <p>Cierre:</p> <p>Elaboración de un árbol de cualidades, realización y éxitos. Análisis y Conclusiones generales. Reflexión. Cierre del Taller.</p>	<p>Lluvia de ideas. Mesas de trabajo. Discusión socializada.</p>	<p>Humanos: Investigador Directivo Docentes</p> <p>Materiales: Pizarra. Video beam. computadora Canaima. Hojas blancas. Marcadores. Lapiceros. Equipo de sonido.</p>	<p>Instrumento Escala de Estimación. Técnica: Observación directa Indicadores: 1. Participa en discusiones y conversaciones grupales con espontaneidad. 2. Se expresa con claridad. 4. Argumenta con propiedad sus ideas u opiniones.</p>

Nota: Datos tomados de la acción 1. Molina, 2018.

Cuadro 10

Acción 2: “El juego cooperativo en la clase de educación Física”

Lugar: Sede Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”

Tiempo: 16 horas. (Dos sesiones de ocho horas)

Responsable: Investigador.

Objetivo Específico: Analizar la importancia de los juegos cooperativos en la clase de Educación Física para el fortalecimiento de valores sociales como medio para guiar las acciones humanas.

Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
Concepto de juego cooperativo. Diferencias entre juego cooperativo y juego competitivo. Componentes esenciales del juego cooperativo. Juego cooperativo como medio socializador. La Agresividad La Agresión Aprendizaje Social de la Agresión Adquisición de los Modos Agresivos de Conducta de la Conductas Agresivas.	Inicio: Bienvenida a los participantes. Entregar a cada participante una historieta. Observar las imágenes y crear un título que abarque la idea general. Enumerar dos sentimientos positivos y negativos que sugieren las imágenes. Explicación del porqué de cada sentimiento. Desarrollo: Explicación de la importancia de la ejecución de juegos cooperativos en la clase de educación física. Entrega de material fotocopiado relacionado con los contenidos a tratar. Revisión y discusión de los contenidos Cierre: Reflexiones Plenaria.	Lluvia de ideas. Mesas de trabajo. Trabajo grupal. Discusión socializada.	Humanos: Investigador Directivo Docentes Materiales: Pizarra. Video beam. Computadora Canaima. Hojas blancas. Marcadores. Lapiceros.	Instrumento Escala de Estimación. Técnica: Observación directa Indicadores: 1. Se muestra tolerante. 2. Respeta el punto de vista de otros. 3. Aplica las normas del buen oyente y hablante. 4. Se expresa con claridad y precisión.

Nota: Datos tomados de la acción 2. Molina, 2018.

Cuadro 11

Acción 3: “El respeto como valor social en la clase de Educación Física”

Lugar: Sede Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”

Tiempo: 5 horas.

Responsable: Investigador.

Objetivo Específico: Concienciar sobre la importancia de la práctica del respeto a través de lecturas críticas y juegos cooperativos como factor primordial para la convivencia escolar.

Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
Convivencia Escolar. El respeto como valor social.	Inicio: Saludo. Conversatorio sobre el significado de la fábula. Explicación sobre la fábula, concepto características. Desarrollo: Lectura de la fábula: “El viejo perro cazador”. (Anexo G) Análisis de la moraleja. Discusión grupal sobre el respeto como valor. Análisis de la promoción del respeto desde la clase de educación física. Lectura de reflexión: Jamina, la jirafa curiosa. (Anexo H). Experiencias compartidas en los que se compare el respeto y el irrespeto. Identificación de las características del respeto. Elaboración de un decálogo sobre el respeto. Ejecución de los juegos cooperativos: -Como en un sillón. El baile de las máscaras y la tela de araña (Anexo I) Cierre: Acuerdos para fomentar el respeto en el aula.	Conversatorio Lecturas Discusión grupal	Humanos: Investigador Directivo Docentes Materiales: Pizarra. Video beam. computadora Canaima. Hojas blancas. Marcadores. Lapiceros.	Instrumento Escala de Estimación. Técnica: Observación directa Indicadores: 1. Se muestra tolerante. 2. Respeta el punto de vista de otros. 3. Aplica las normas del buen oyente y hablante. 4. Se expresa con claridad y precisión

Nota: Datos tomados de la acción 3. Molina, 2018.

Cuadro 12

Acción 4: “La tolerancia: amiga del respeto”

Lugar: Sede Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”

Tiempo: 5 horas.

Responsable: Investigador.

Objetivo Específico: Analizar la importancia de la práctica de la tolerancia como elemento esencial para el logro de una sana convivencia con las demás personas.

Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
La tolerancia	<p>Inicio: Saludo. Lluvia de ideas para aclarar el concepto de tolerancia. Dramatizaciones cortas en los que se ponga de manifiesto la práctica de la tolerancia.</p> <p>Desarrollo: Lectura de reflexión: El orejon (Anexo J) Síntesis de como inculcar la tolerancia en los estudiantes durante las clases de educación física. Elaboración de un mapa mental destacando las virtudes de la tolerancia. Ejecución de los juegos cooperativos: Conejos y Cazadores. Gatos y ratones. (Anexo K)</p> <p>Cierre: Realización del Test sobre la tolerancia. (Anexo L) Acuerdos para practicar la tolerancia.</p>	<p>Lluvia de ideas. Trabajo grupal. Discusión socializada.</p>	<p>Humanos: Investigador Directivo Docentes</p> <p>Materiales: Lápiz, cuaderno creyones, material impreso, libros, marcadores, papel bond.</p>	<p>Instrumento Escala de Estimación. Técnica: Observación directa Indicadores: 1. Se muestra tolerante. 2. Respeta el punto de vista de otros. 3. Aplica las normas del buen oyente y hablante.</p>

Nota: Datos tomados de la acción 4. Molina, 2018.

Cuadro 13

Acción 5: “La paz como forma de vida en la clase de Educación Física”

Lugar: Sede Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”

Tiempo: 5 horas.

Responsable: Investigador.

Objetivo Específico: Discutir aspectos relacionados con la paz para la proyección de la educación en valores como fundamento de una cultura sana de vida.

Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
La paz como valor.	<p>Inicio: Saludo. Lluvia de ideas para establecer la importancia de la paz en la escuela y fuera de ella.</p> <p>Desarrollo: Lectura de reflexión: Las pinturas de la paz. (Anexo M) Análisis de lo plasmado en la lectura. Importancia de la paz en la clase de educación física. Consejos para una convivencia escolar feliz y sana. Ejecución de los juegos cooperativos: El oso de Aralar. El vampiro. (Anexo N)</p> <p>Cierre: Análisis de la importancia de la paz. Acuerdo para la paz dentro del aula de clases.</p>	Lluvia de ideas. Trabajo grupal. Análisis crítico.	<p>Humanos: Investigador Directivo Docentes</p> <p>Materiales: Lápiz, cuaderno creyones, material impreso, libros, marcadores, papel bond.</p>	<p>Instrumento Escala de Estimación.</p> <p>Técnica: Observación directa</p> <p>Indicadores:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Argumenta sus ideas u opiniones con razones e ideas lógicas que lo apoyan.2. Participa en el análisis de fábulas, a través de debate y discusiones grupales.3. Respeta puntos de vista de otros.4. Respeta y valora sus creaciones y las de sus compañeros.5. Es participativo, responsable y solidario.

Nota: Datos tomados de la acción 5. Molina, 2018.

Cuadro 14

Acción 6: “Conflictos: Acuerdos para prevenirlos durante la clase de Educación Física”

Lugar: Sede Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”

Tiempo: 5 horas.

Responsable: Investigador.

Objetivo Específico: Destacar la importancia de la resolución de conflictos suscitados en el aula o en la clase de Educación Física de manera positiva para el fomento de la educación en valores sociales.

Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
Acuerdos para prevenir conflictos.	<p>Inicio: Saludo.</p> <p>Comentarios que se va a hablar de “conflictos,” y de la importancia que tiene saber resolverlos de forma adecuada.</p> <p>Entrega de un cuestionario a los estudiantes para que lo respondan.</p> <p>De cada una de las preguntas, pedirles a algunos participantes, que respondan a lo que han escrito con el fin de comprobar lo que saben del tema.</p> <p>Se pide que los participantes individualmente escriban lo que para ellos es un conflicto y pongan un ejemplo.</p> <p>Ponerse de acuerdo lo que es un conflicto.</p> <p>Desarrollo: Consensuar entre todos sobre una definición.</p> <p>Los participantes deben clasificar sus propios ejemplos de conflictos según los tipos de conflictos.</p> <p>Explicación: Importancia de resolver conflictos y cómo resolver conflictos de forma asertiva, pasiva o agresiva.</p> <p>Se reparte entre los participantes el texto: ¿Qué pasos debemos seguir para resolver un conflicto? (Anexo Ñ)</p> <p>Llegar a un acuerdo entre toda la clase para evitar conflictos.</p> <p>Ejecución de los juegos cooperativos: “El cien pies”, “La pelota sentada”. (Anexo O)</p> <p>Cierre:</p> <p>Acuerdos para prevenir conflictos en el aula</p>	<p>Lluvia de ideas.</p> <p>Discusión socializada.</p>	<p>Humanos:</p> <p>Investigador</p> <p>Directivo</p> <p>Docentes</p> <p>Materiales:</p> <p>Lápiz, cuaderno</p> <p>creyones,</p> <p>material impreso, libros, marcadores, papel bond.</p>	<p>Instrumento</p> <p>Escala de Estimación.</p> <p>Técnica:</p> <p>Observación directa</p> <p>Indicadores:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logra identificar el propósito de una lectura. 2. Participa en discusiones y conversaciones grupales sobre los acuerdos a seguir para evitar conflictos en el aula. 3. Se muestra seguro. 4. Argumenta sus ideas u opiniones con razones lógicas que la apoyan.

Nota: Datos tomados de la acción 6. Molina, 2018.

Cuadro 15

Acción 7: “La familia: Núcleo formador de valores”

Lugar: Sede Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”

Tiempo: 6 horas.

Responsable: Investigador.

Objetivo Específico: Señalar el rol de la familia como fuente principal para la buena convivencia para vivir en armonía con el grupo familiar.

Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
La familia en la formación de valores.	<p>Inicio: Saludo Lectura de la fábula: “La familia Topo y el Lirón” (Anexo P) Comentarios sobre lo leído.</p> <p>Desarrollo: Lectura individual del texto: “La familia como formadora de valores”. (Anexo Q) Trabajo de comprensión (por grupos y puesta en común): Sesión de preguntas y respuestas. ¿Cuáles son las formas de la familia tradicional? ¿Cuál es la realidad actual de la familia y qué formas adopta? ¿Cómo valora hoy la gente la familia? Hacer grupos de cuatro o cinco estudiantes y escenificar algún conflicto familiar. Cada uno de los integrantes ha de representar el papel de uno de los miembros de la familia. Ejecución de los juegos cooperativo: “Los nombres” y “El oruga Stoned”. (Anexo R)</p> <p>Cierre Trabajo de compromiso (por grupos y posterior puesta en común): Elaborar seis normas de conducta que deberían respetar todos los miembros de la familia, para vivir una buena convivencia.</p>	Discusión socializada. Puesta en común	<p>Humanos: Investigador Directivo Docentes</p> <p>Materiales: Lápiz, cuaderno creyones, material impreso, libros, marcadores, papel bond.</p>	<p>Instrumento Escala de Estimación.</p> <p>Técnica: Observación directa</p> <p>Indicadores: 1. Muestra disposición para elaborar normas de buena conducta en el hogar y en la escuela. 2. Interpreta con precisión la moraleja de las fábulas leídas y actúa en consecuencia. 3. Participa activamente en una puesta en común sobre el compromiso de aplicar valores en el aula.</p>

Nota: Datos tomados de la acción 7. Molina, 2018.

Cuadro 16**Acción 8: “La responsabilidad como norma de vida”****Lugar:** Sede Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”**Tiempo:** 6 horas.**Responsable:** Investigador.**Objetivo Específico:** Fortalecer en los estudiantes la práctica del valor responsabilidad dirigidas al fomento de una convivencia escolar pacífica y democrática en la clase de Educación Física.

Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
La responsabilidad	<p>Inicio: Lectura de frases sobre la responsabilidad. Establecimiento de preguntas y respuestas sobre la lectura. Ejercicio: Mi responsabilidad de vida.</p> <p>Desarrollo: Discusión guiada sobre el tema: “Cuales son mis responsabilidades”. Trabajo individual de los estudiantes resaltando sus responsabilidades. Intercambio de ideas por parte de los estudiantes. Elaboración de dramatizaciones resaltando la responsabilidad como valor para una sana convivencia. Presentación de las dramatizaciones. Análisis de los mensajes presentados en las dramatizaciones. Juegos cooperativos: “Macho y hembra” y “El perro y el ciego”. (Anexo S) Cierre: Acuerdos y compromisos.</p>	<p>Discusión socializada. Puesta en común</p>	<p>Humanos: Investigador Directivo Docentes</p> <p>Materiales: Lápiz, cuaderno creyones, material impreso, libros, marcadores, papel bond.</p>	<p>Instrumento Escala de Estimación. Técnica: Observación directa Indicadores: 1.Reconoce el valor de la práctica de la responsabilidad en la clase de Educación Física. 2.Analiza la importancia de que los estudiantes asuman sus responsabilidades de forma práctica y constructiva.</p>

Nota: Datos tomados de la acción 8. Molina, 2018.

Cuadro 17

Acción 9: “Juegos cooperativos: Una aprendizaje para la vida”

Lugar: Sede Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”

Tiempo: 16 horas. (Dos jornadas de ocho horas)

Responsable: Investigador.

Objetivo Específico: Elaborar una guía didáctica de juegos cooperativos para el fortalecimiento de valores sociales en la clase de Educación Física.

Contenido	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
Los juegos cooperativos en educación física.	<p>Inicio: Intercambio de ideas alusivos a la importancia de los juegos cooperativos en la clase de Educación Física. Elaboración de mapas mentales sobre el tema tratado.</p> <p>Desarrollo: Estudio de las cuatro características específicas de los Juegos cooperativos. - Cooperación. - Aceptación. - Participación. - Diversión.</p> <p>Análisis de las dificultades que puedan surgir en la práctica de los juegos cooperativos. Síntesis del juego cooperativo para atender a la diversidad. Elaboración de una guía didáctica de juegos cooperativos. ”. (Anexo T)</p> <p>Cierre: Conclusiones de las jornadas realizadas. Establecimiento de acuerdos.</p>	<p>Discusión socializada. Análisis Síntesis</p>	<p>Humanos: Investigador Directivo Docentes</p> <p>Materiales: Lápiz, cuaderno creyones, material impreso, libros, marcadores, papel bond.</p>	<p>Instrumento Escala de Estimación. Técnica: Observación directa Indicadores:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Argumenta ideas, opiniones y puntos de vista sobre temas variados.2. Es crítico y creativo en situaciones comunicativas orales.3. Es solidario y participativo en la familia, la escuela y la comunidad.4. Reflexiona y discute sobre lecturas realizadas.5. Responde coherentemente de acuerdo con el tipo de pregunta formulada.6. Reflexiona y se sensibiliza ante los valores presentes en textos leídos.

Nota: Datos tomados de la acción 9. Molina, 2018.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Las conclusiones que se presentan a continuación son producto del análisis de la información recolectada, lo que propone un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes de la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.

Con relación a las actividades desarrolladas por los docentes en relación con el fortalecimiento de valores sociales en los estudiantes, se determinó que los docentes de Educación Física consideran que siempre garantizan el proceso de socialización cuando imparte sus clases de Educación Física para que los estudiantes mejoren sus relaciones humanas. Por eso, desarrollan juegos cooperativos cuando imparten sus clases de Educación Física, sin embargo, pocas veces, contribuyen en el fomento del proceso de socialización del estudiante.

Cabe destacar que, la mayoría de los estudiantes presentan problemas de conducta cuando participan en juegos, porque tienden a decir malas palabras a verse perdiendo, insultan a sus compañeros, pierden la paciencia con facilidad, su meta es ganar no competir, otros son retraídos, poco participativos, algunos llegan a ser violentos, no respetan las reglas del juego, porque lo que les interesa es ganar, son inconstantes, impacientes.

Otro rasgo evidente, es que la mayoría de los estudiantes demuestran en oportunidades poca práctica de valores sociales, pues por lo general, son irrespetuosos con sus compañeros y hasta con los docentes y demás

personal de la institución, poco cumplen con las normas de convivencia, son irresponsables, no cooperan, tampoco les llama la atención trabajar en equipo, por otro lado, los estudiantes, en su mayoría no se responsabilizan por las acciones poco idóneas que realizan, pues se hacen los que no saben o simplemente muestran indiferencia mientras que otros ayudan a sus compañeros cuando muestran dificultades para realizar alguna tarea.

Sin embargo, la gran mayoría refleja escasa práctica de la solidaridad para el mejoramiento de la convivencia. Es oportuno mencionar, que la convivencia entre los estudiantes es regular, pues muchos son poco respetuosos, no muestran rasgos de humildad, en todo momento se altera la paz, son irresponsables, burlones, poco comprometidos con su formación académica.

En lo relacionado a la factibilidad de un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida, se evidenció que la propuesta posee total factibilidad, por cuanto se pudo detectar que existe la factibilidad de recursos humanos, legales, materiales y sociales que contribuyan a desarrollar la propuesta planteada en el presente estudio.

Por otra parte, en cuanto al diseño de un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida, en la presente investigación se plantearon una serie de acciones fundamentadas en juegos cooperativos para facilitar el proceso de la educación en valores, para permitirle al estudiante moverse en un entorno lúdico en el que el objetivo prioritario sea disfrutar del mismo.

En definitiva, como conclusión final es importante resaltar que la educación en valores hace que los estudiantes adquieran comportamientos

prosociales en las aulas y durante las clases de educación física, porque el trabajo en valores como la solidaridad, responsabilidad en común o la aceptación de las diferencias que existen entre los estudiantes, van a ser esenciales a la hora de llevar a cabo el juego cooperativo acompañado de toda la tarea educativa que ello supone, ya que debe ser un proceso continuo, permanente y significativo en el que prevalezca la formación integral del estudiante.

Desde esta perspectiva, se ha logrado comprender que la Educación Física debe estar alejada de propuestas competitivas exclusivistas y tradicionales, que sólo hacen hincapié en el resultado y los objetivos motrices, sino que es mucho más; es una herramienta educativa de alto valor que, por un lado, da importancia a las cualidades físicas o a las habilidades motrices, y por la otra, transmite valores, comportamientos, conductas responsables, que fomentan la cooperación, la diversión, permitiendo interconectar la vida de una escuela, que sirve para mejorar la comunicación de quienes aprenden con ella, es decir, de los estudiantes y de quienes la usan como instrumento pedagógico, todo esto canalizado a través de un recurso, el juego cooperativo y educativo, que puede servir como recurso metodológico en el aula de Educación Física o como base para actividades de dinamización de cualquier institución educativa.

Recomendaciones

En función de los resultados obtenidos y los objetivos planteados en la presente investigación, se hace imprescindible sugerir a los docentes del nivel inicial, las siguientes recomendaciones:

A la institución

Promover la participación de los representantes en actividades que fortalezcan las relaciones entre la familia y la escuela.

Llevar a cabo talleres dirigidos a los docentes y representantes sobre la convivencia social y resolución de conflictos en el aula.

A los docentes

Fomentar otras actividades lúdicas y recreativas que motiven al estudiante para enriquecer su expresividad y sus habilidades sociales.

Implementar dentro de la planificación estrategias didácticas utilizando material de provecho que permita el trabajo en equipo.

Planificar actividades lúdicas, deportivas, recreativas dirigidas a la integración de diferentes grados, para seguir desarrollando y fortaleciendo los valores sociales en las clases de Educación Física.

Preparar actividades poco extensas y repetitivas, con un ritmo de trabajo adecuado para evitar el cansancio y la desmotivación.

A las docentes de la institución, que sigan con su noble labor, cada día innovando y formándose, buscando la excelencia educativa.

En tal sentido, lograr estas recomendaciones en los escenarios educativos implica el esfuerzo y la disponibilidad de tiempo de los actores involucrados en el devenir diario, así como el compromiso consciente de cada uno de los individuos en particular y del colectivo general, porque el éxito de este compromiso, requiere generar distintos momentos de encuentro y participación entre los actores institucionales en los que prevalezca el diálogo, la reflexión y el debate, porque cada vez es más imperioso el reclamo de la sociedad hacia el sistema educativo venezolano, relativo a la construcción de esquemas de referencia ética dentro de un eje de valores, que permita la generación y posicionamiento de normas que deriven en una convivencia social más tolerante a la diversidad y pluralidad, a su vez más decidida en los principios de libertad y verdadera democracia con alto nivel de compromiso para la defensa de los derechos humanos.

REFERENCIAS

- Alonso, J. (2010). *La educación en valores en la institución escolar: planeación-programación*. España: PLAZA Y VALDÉS, S.A. DE C.V.
- Balestrini, M. (2006) *Cómo se elabora el proyecto de la investigación*. Caracas: Consultores Asociados.
- Bandura, A. (2008). *Aprendizaje Social*. New York. Prentice Hall.
- Bernal, B. (2009) *Trabajo de Investigación*. Material Mimeografiado. Maracaibo: Universidad del Zulia.
- Blázquez, D. (2012). *La Educación Física*. España. INDE Publicaciones.
- Boiero, M. (2011) *Educación y valores. Formar una cultura de la Paz y de la no violencia*. Argentina: Universidad Nacional de Rio Cuarto.
- Buzali, M. (2009). *Valores y Virtudes*. México: Panorama.
- Carrillo, I. (2012). *¿Es posible educar en valores en familia?* España: GRAÓ.
- Chávez, M. y Valecillos, c (2012). *Estudio diagnóstico sobre la aplicación del juego en la Educación Física*. Caso municipio Torbes, estado Táchira. Trabajo de Grado no publicado, Universidad de Los Andes, Mérida.
- Chávez, N. (2007) *Introducción a la investigación educativa*. Maracaibo: ARS GAPHIC.
- Chirinos, M. (2007). *Manual de trabajo para el desarrollo físico-motor*. [Documento en línea]. Disponible en línea: www.monografias.com [Consulta 2018, Febrero 18]
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). Gaceta Oficial Número 36.860. De Fecha 30 de Diciembre de 1999. Caracas: Romor.
- Fabelo, J. (2008). *La formación de valores en las nuevas generaciones*. Cuba. Editorial: Ciencias Sociales.
- Finol, M. y Camacho, H. (2006). *El proceso de Investigación Científica*. Editorial Ediluz: Maracaibo.

- Garaigordobil, M. (2007) *Intervención psicoeducativa para el desarrollo de la personalidad Infantil: Los programas JUEGO* (Conferencia de Clausura). Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: "Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar. Castellón. Organizado por la Universitat Jaume I.
- García, B. (2009). *Educación en valores. Un Reto para la Escuela*. Caracas: FE Y ALEGRÍA.
- García, L., Sierra, A. y Machado, J. (2010) *Los juegos cooperativos como herramienta pedagógica para la reducción de la agresión escolar*. Medellín: Universidad Cooperativa de Colombia.
- Granado, M. y Garayo, M. (2015) *Juegos cooperativos: aprender a cooperar, cooperar para aprender*. España: Centro De Innovación Urkide.
- Guitart, R. (2010). *101 juegos no competitivos*. Barcelona. Graó.
- Gutiérrez, M. (2011). *Manual sobre valores en la educación física y el deporte*. España: PAIDÓS.
- Hernández, R. (2006) *Contribuciones al análisis estadístico*. Mérida: Universidad de Los Andes.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2010) *Metodología de la Investigación*. México: McGraw – Hill Interamericana.
- Hurtado, J. (2008) *El proyecto de investigación. Comprensión holística de la metodología de la investigación*. Caracas: Sypal.
- Jiménez, J. y Díaz, Y. (2014). *Valores en la formación de la personalidad que contribuya en la convivencia escolar de los niños y niñas entre 6 a 9 años de edad de la fundación unidad educativa "Félix Leonte Olivo"*. Trabajo de Grado no publicado, Universidad de Carabobo, Carabobo.
- Juárez, J, y Moreno, T. (2010). *Una propuesta para la educación en valores*. Venezuela: Paulinas.
- Ley Orgánica de Educación (2009) Gaceta Oficial de la República de Venezuela. 5.929. Extraordinaria, 15 de agosto. Caracas.
- Ley Orgánica de Protección del Niño, Niña y Adolescente (1998) Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 5.266 Extraordinario. 2 de Octubre de 1998. Caracas.

Ley orgánica del Deporte, Actividad Física y Educación Física (2011). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 39.741. 23 de Agosto de 2011. Caracas.

Manamá, F. y Arias, W. (2014). *Actividades deportivas como estrategia para fortalecer la convivencia entre los alumnos de los novenos grados de la E.E. Liceo Carabobo*. Trabajo de Grado no publicado, Universidad de Carabobo, Carabobo.

Moleiro, M. (2010). *Inclinación a los Valores*. Caracas: San Pablo.

Nurusis, M. (1998). *SPSS Windows Manual* (version 10.0). Chicago.USA:Spss.ins.

Omecaña, R. y Omecaña, J. (2015). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Barcelona: PAIDOTRIBO.

Omeñaca, J. (2012). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

Orlick, T. (2009). *Juegos y Deportes Cooperativos*. México: Popular.

Parella, S. y Martins, F. (2010). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Fedupel. Caracas.

Pallarés, M. (2008) *Técnicas de grupo para educadores*. Madrid: Instituto Calasanz de Ciencias de la Educación.

Pérez, E. (2011). *Juegos Cooperativos. Juegos para el encuentro*. Uruguay: C.N. de E.F.

Sabino, C. (2007) *El proceso de la investigación. Una investigación teórico práctica*. (2ª ed.). Caracas: Panapo.

Sánchez, R. y Silva, L. (2014). *Actividades físicas recreativas dirigidas a disminuir la agresividad. Caso Nivel Primaria*. Trabajo de Grado no publicado, Universidad de Carabobo, Carabobo.

Silva, J. (2007). *Metodología de la Investigación*. Elementos básicos. Caracas Venezuela: Ediciones CO-BO.

Slavin, R. (2010). *Teoría del Aprendizaje Cooperativo, la Investigación y la Práctica*. Boston: Allyn and Bacon.

Soriano, T. (2008.). *Concepto de educación física. Evolución y desarrollo de las distintas concepciones*. [Documento en Línea]. Disponible en: http://www.efydep.com.a/de_interes/historia_ef.doc. [Consulta 2018, Febrero 25]

Torres, J. (2013). *Enseñanza y aprendizaje en la Educación Física escolar*. México: Trillas.

Touriñan, L. (2008). *Educación en Valores, Educación Intercultural y Formación para la Convivencia*. España: NETBIBLO, S.L.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2012) *Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis doctorales*. Caracas: FEDUPEL.

Velasco, C- (2011). *Apuntes de Filosofía de la Educación*. Valladolid: LEXNOVA.

Villanueva c. y Burgos, A. (2008). *La Investigación Social*. Ediciones Mcgraw-Hill. México

Zarcovich, P. (2009) *Metodología de la Investigación*. México: McGrawHill.

www.bdigital.ula.ve

ANEXOS
ANEXO A
CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO “VALLE DEL MOCOTÍES”
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACION
COMISION MEMORIA DE GRADO

JUEGOS COOPERATIVOS EN EL AREA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA
EL FORTALECIMIENTO DE VALORES SOCIALES

Autores: Br. Luis José Molina Sosa
Br. Manuel Alejandro Contreras Jiménez

Tovar, enero 2018

C.C.Reconocimiento

Estimado Docente:

Reciba un cordial saludo en la oportunidad de solicitar su valiosa colaboración para recolectar datos que permitan proponer un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida. Asimismo, es importante señalar que se garantizara la mayor reserva acerca de la opinión o información que aporte.

Instrucciones

El instrumento está estructurado por un total de 18 ítems distribuidos en indicadores, cada ítem posee tres alternativas de respuesta, lea cuidadosamente cada uno de ellos y marque con una (X) la alternativa que considere acertada, según las siguientes opciones de respuesta:

SIEMPRE (S)

A VECES (AV)

NUNCA (N)

Consulte la administradora de la encuesta si tiene alguna duda, o señalar en la parte final del cuestionario cualquier observación, comentario o sugerencia relacionados con el instrumento, con la finalidad de hacer los correctivos necesarios.

Atentamente

Los investigadores

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA

N°	Ítems	S	AV	N
	Variable: Juegos cooperativos. Dimensión: Socialización. Indicadores: Relaciones humanas.			
1	Garantiza el proceso de socialización cuando imparte sus clases de Educación Física para que los estudiantes mejoren sus relaciones humanas.			
2	Desarrolla juegos cooperativos cuando imparte sus clases de Educación Física para que los estudiantes se apropien de una convivencia sana y pacífica.			
3	Los juegos cooperativos que desarrolla contribuyen efectivamente en el fomento del proceso de socialización del estudiante.			
	Dimensión: Características. Indicadores: Libre de competición. Libre de agresión.			
4	Los juegos cooperativos que desarrolla se caracterizan por ser libres de competición.			
5	Cuando desarrolla los juegos cooperativos estos se desenvuelven en un clima libre de agresión en la persona del estudiante.			
	Dimensión: Ventajas. Indicadores: Ayudar.			
6	Los estudiantes durante la realización de las clases de Educación Física se caracterizan por dar ayuda a sus compañeros.			
7	Los estudiantes durante la realización de las clases de Educación Física se caracterizan por recibir ayuda de sus compañeros.			
	Dimensión: Finalidad. Indicadores: Solución a los conflictos.			
8	Los estudiantes solucionan sus conflictos en la clase de Educación Física demostrando cooperación y buen trato.			
9	Los estudiantes coordinan la labor propia del trabajo asignado con el resto de sus compañeros para la consecución de un objetivo común.			
	Variable: Valores Sociales. Dimensión: Habilidad mutua. Indicadores: Relaciones personales.			
10	En las clases de Educación Física los estudiantes ponen en práctica la habilidad mutua de cooperación y			

	ayuda para lograr un fin común.			
11	Los estudiantes ponen en práctica valores sociales para el mejoramiento de sus relaciones personales.			
	Dimensión: Virtud. Indicadores: Dialogo.			
12	Los estudiantes muestran comprensión de la virtud que tienen los valores sociales en la convivencia sana y pacífica.			
13	Durante las clases de Educación Física los estudiantes tienen la virtud positiva de dialogar pacíficamente.			
14	Al presentarse algún conflicto en las clases de Educación Física, los estudiantes tienen facilidad para dialogar y exponer sus puntos de vista de forma clara y pertinente.			
	Dimensión: Clasificación. Indicadores: Solidaridad. Convivencia. Respeto. Tolerancia.			
15	Durante las clases de Educación Física los estudiantes se muestran solidarios con sus compañeros.			
16	Se da una convivencia sana y pacífica entre los estudiantes al estar en las clases de educación física.			
17	Los estudiantes se muestran respetuosos con sus compañeros y docente cuando están en la clase de Educación Física.			
18	Los estudiantes se muestran tolerantes con sus compañeros y docente cuando están en la clase de Educación Física.			

**ANEXO B
FORMATO DE VALIDEZ**

1. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombres y Apellidos: _____

Instituto donde Trabaja: _____

Título de Pregrado: _____

Título de Postgrado: _____

Instituto donde los Obtuvo: _____

Años: _____

2. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

JUEGOS COOPERATIVOS EN EL AREA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA
EL FORTALECIMIENTO DE VALORES SOCIALES

OBJETIVO GENERAL

Proponer un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Diagnosticar las actividades desarrolladas por los docentes en relación con el fortalecimiento de valores sociales en los estudiantes.

Determinar la factibilidad de un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida.

Diseñar un plan de acción sustentado en juegos cooperativos en el área de Educación Física para el fortalecimiento de Valores Sociales dirigido a los docentes la Escuela Básica “Br. Apolonio Rosales”, ubicada en Bailadores, municipio Rivas Dávila, estado Mérida..

3. VARIABLES A MEDIR

- Juego Cooperativos
- Valores Sociales

4. ESCALA VALORATIVA

1. Deficiente.
2. Regular.
3. Eficiente.

www.bdigital.ula.ve

Tabla de recolección de datos para la evaluación

N° de ítems	Deficiente	Regular	Eficiente
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

www.bdigital.ula.ve

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA		
	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del Instrumento			
Claridad de la Redacción de los ítems			
Pertinencia de la Variable con Indicadores.			
Factibilidad de Aplicación.			

Apreciación Cualitativa:

www.bdigital.ula.ve

Observaciones:

Validado por: _____ C.I. N°: _____

Profesión: _____

Lugar de Trabajo: _____

Cargo que Desempeña: _____

Firma

Tabla de recolección de datos para la evaluación

N° de ítems	Deficiente	Regular	Eficiente
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

www.bdigital.ula.ve

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA		
	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del Instrumento			
Claridad de la Redacción de los ítems			
Pertinencia de la Variable con Indicadores.			
Factibilidad de Aplicación.			

Apreciación Cualitativa:

www.bdigital.ula.ve

Observaciones:

Validado por: _____ C.I. N°: _____

Profesión: _____

Lugar de Trabajo: _____

Cargo que Desempeña: _____

Firma

Tabla de recolección de datos para la evaluación

N° de ítems	Deficiente	Regular	Eficiente
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

www.bdigital.ula.ve

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA		
	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del Instrumento			
Claridad de la Redacción de los ítems			
Pertinencia de la Variable con Indicadores.			
Factibilidad de Aplicación.			

Apreciación Cualitativa:

www.bdigital.ula.ve

Observaciones:

Validado por: _____ C.I. N°: _____

Profesión: _____

Lugar de Trabajo: _____

Cargo que Desempeña: _____

Firma

ANEXO C
VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
Datos y resultados en cálculo para validez y concordancia del
cuestionario aplicado a los docentes.

Items	Juez 1	Juez 2	Juez 3	$\sum r_i$	PRi	PPRi	Pe
1	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974
2	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974,
3	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974
4	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974
5	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974
6	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974,
7	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974
8	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974
9	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974
10	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974,
11	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974
12	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974
13	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974
14	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974,
15	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974
16	3	4	4	11	4,00	1,00	0,045974
17	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974
18	4	4	4	12	4,00	1,00	0,045974
				\sum	PPri =	17.88	
CPR	=	0,9961	Indicador de validez Excelente				
C PRc	=	0,9501					

ANEXO D
CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTOS DIRIGIDO A LOS DOCENTES
RELIABILITY ANALYSIS – SCALE ALPH

	Scale Mean If Item Deleted	Scale Variance If Item Deleted	Correted Item- Total Correlation	Alpha If Item Deleted
1	47,000	40,6977	,2616	,5748
2	46,3636	39,7717	,1109	,5858
3	46,7273	39,1332	,1475	5809
4	46,3636	42,0973	-,0724	,6117
5	45,5455	41,4165	-,0363	,6113
6	45,4773	42,0692	-,1188	,6503
7	45,7500	40,4709	,1792	,5771
8	46,4545	39,4165	,2585	,5680
9	45,5455	42,8584	-,1378	,6034
10	46,4545	35,6025	,5164	,5268
11	45,6364	40,6089	,1594	,5788
12	46,4773	36,5344	,4230	,5406
13	45,4318	43,3208	,2069	,6071
14	44,7727	37,1564	,3546	,5502
15	45,2500	35,1221	,4191	,5336
16	451591	35,9974	,3404	,5477
17	44,6591	36,2764	,5260	,5314
18	45,0455	36,0909	,4068	,5397

Reliability Coefficients
N° of cases = 10,0 N° of Items = 18
N Coeficiente de Confiabilidad (Alpha) = 0,8777

ANEXO E LAS MANOS DE DIOS

¿Por qué parece que Dios no interviene para remediar los males del hombre? Una reflexión para pensar... y actuar.

Cuando observo el campo sin arar; cuando los aperos de labranza están olvidados; cuando la tierra está quebrada y abandonada me pregunto: ¿dónde estarán las manos de Dios?

Cuando observo la injusticia, la corrupción, el que explota al débil; cuando veo al prepotente pedante enriquecerse del ignorante y del pobre, del obrero, del campesino carente de recursos para defender sus derechos, me pregunto: ¿dónde estarán las manos de Dios?

Cuando contemplo a esa anciana olvidada; cuando su mirada es nostalgia y balbucea todavía algunas palabras de amor por el hijo que la abandonó, me pregunto: ¿dónde estarán las manos de Dios?

Cuando veo al moribundo en su agonía llena de dolor; cuando observo a su pareja deseando no verle sufrir; cuando el sufrimiento es intolerable y su lecho se convierte en un grito de súplica de paz, me pregunto: ¿dónde estarán las manos de Dios?

Cuando miro a ese joven antes fuerte y decidido, ahora embrutecido por la droga y el alcohol; cuando veo titubeante lo que antes era una inteligencia brillante y ahora harapos sin rumbo ni destino, me pregunto: ¿dónde estarán las manos de Dios?

Cuando a esa chiquilla que debería soñar en fantasías, la veo arrastrar su existencia y en su rostro se refleja ya el hastío de vivir, y buscando sobrevivir se pinta la boca, se ciñe el vestido y sale a vender su cuerpo, me pregunto: ¿dónde estarán las manos de Dios?

Cuando aquel pequeño a las tres de la madrugada me ofrece su periódico, su miserable cajita de dulces sin vender; cuando lo veo dormir en una puerta titiritando de frío; cuando su mirada me reclama una caricia; cuando lo veo sin esperanzas vagar con la única compañía de un perro callejero, me pregunto: ¿dónde estarán las manos de Dios?

Y me enfrento a Él y le pregunto: ¿dónde están tus manos, Señor? para luchar por la justicia, para dar una caricia, un consuelo al abandonado, rescatar a la juventud de las drogas, dar amor y ternura a los olvidados.

Después de un largo silencio escuché su voz que me reclamó: "no te das cuenta que tú eres mis manos, atrévete a usarlas para lo que fueron hechas, para dar amor y alcanzar estrellas".

Y comprendí que las manos de Dios somos "TU y YO", los que tenemos la voluntad, el conocimiento y el coraje de luchar por un mundo más humano y justo, aquellos cuyos ideales sean tan altos que no puedan dejar de acudir a la llamada del destino, aquellos que desafiando el dolor, la crítica y la blasfemia se retienen a sí mismos para ser las manos de Dios.

Señor, ahora me doy cuenta que mis manos están sin llenar, que no han dado lo que deberían de dar, te pido ahora perdón por el amor que me diste y no he sabido compartir, las debo usar para amar y conquistar la grandeza de la creación.

El mundo necesita de esas manos llenas de ideales, cuya obra magna sea contribuir día a día a forjar una nueva civilización que busque valores superiores, que compartan generosamente lo que Dios nos ha dado y puedan llegar al final habiendo entregado todo con amor. Y Dios seguramente dirá: ¡ESAS SON MIS MANOS!

ANEXO F
CANCIÓN: EL AMOR

El amor, es una gota de agua en un cristal,
es un paseo largo sin hablar,
es una fruta para dos.

El amor, es un espacio donde no hay lugar
para otra cosa que no sea amar,
es algo entre tu y yo.

El amor, es llorar cuando nos dice adios,
el amor es soñar oyendo una canción,
el amor es rezar poniendo el corazón,
es perdonarme tu y comprenderte yo.

El amor, es parar el tiempo en un reloj,
es buscar un lugar donde escuchar tu voz,
el amor es crear un mundo entre los dos,
es perdonarme tu y comprenderte yo

El amor, es una boca con sabor a miel,
es una lluvia en el atardecer,
es un paraguas para dos.

El amor, es un espacio donde no hay lugar,
para otra cosa que no sea amar,
es algo entre tú y yo.

José Luis Perales

ANEXO G

FÀBULA: EL VIEJO PERRO CAZADOR



Hace muchos años, vivía un viejo perro de caza, cuya avanzada edad le había hecho perder gran parte de las facultades que lo adornaban en su juventud. Un día, mientras se encontraba en una jornada de caza junto a su amo, se topó con un hermoso jabalí, al que quiso atrapar para su dueño. Poniendo en ello todo su empeño, consiguió morderle una oreja, pero como su boca ya no era la de siempre, el animal consiguió escaparse.

Al escuchar el escándalo, su amo corrió hacia el lugar, encontrando únicamente al viejo perro. Enfadado porque hubiera dejado escapar a la pieza, comenzó a regañarle muy duramente.

El pobre perro, que no se merecía semejante regañina, le dijo: -Querido amo mío, no creas que he dejado escapar a ese hermoso animal por gusto. He intentado retenerlo, al igual que hacía cuando era joven, pero por mucho que lo deseemos ambos, mis facultades no volverán a ser las mismas. Así que, en lugar de enfadarte conmigo porque me he hecho viejo, alégrate por todos esos años en los que te ayudaba sin descanso.

La Moraleja de esta Fábula: Respeta siempre a las personas mayores, que aunque ya no puedan realizar grandes proezas, dieron sus mejores años para darte a ti y a tu familia, una vida mejor.

ANEXO H

JAMINA, LA JIRAFÁ CURIOSA

En la selva de Chin Pum, todo era paz y alegría hasta que llegó Jamina. Jamina era una jirafa altísima, con el cuello largo y flexible como un bambú, que apareció un día cualquiera para acabar por enfadar a todos, pues era el animal más curioso e indiscreto que nadie había conocido, y gracias a su altura no había guarida o nido de animales que escapase a sus miradas.

Todo lo miraba y todo lo contaba, irritando a cuantos allí vivían, hasta que consiguió poner a todos de acuerdo para darle una lección.

Por aquella época el gran Manuato, el mono más importante, decidió trasladarse a unas antiguas ruinas, y arregló todo aquello para que fuese la casa más acogedora. Jamina no pudo contener su curiosidad, y disimuladamente una noche se acercó a la ventana. Por ella pudo ver al mono el tiempo justo para ver cómo salía de la habitación, así que le siguió hasta otra pequeña estancia, pero tampoco llegaba a ver bien, y tuvo que seguirle con la cabeza por uno de los pasillos, y luego otra habitación, y luego otra.... Hasta que Jamina no pudo seguirle más ¡Manuato había dado tantas vueltas, que la jirafa tenía ahora un enorme enredo en su largo cuello!

Entonces todo el resto de animales, conocedores del engaño, aparecieron para hacer ver a la arrepentida jirafa lo irritante de su comportamiento. Y ante la vergüenza que ella misma sintió, decidió que a partir de entonces dedicaría su largo cuello a cosas más útiles que tratar de avergonzar a los demás



ANEXO I

Como en un sillón

Número de participantes: Máximo 8.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Sentarse sin silla, buscar su propio equilibrio.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: Los niños y el animador forman un círculo bastante estrecho, cara al centro del mismo. Cada uno se gira un cuarto de vuelta, a la derecha o a la izquierda según la orientación decidida por el animador. Cada jugador pone las manos en la cintura o en los hombros de la persona que tiene delante, cerrando bien las piernas. El animador invita a cada uno a sentarse en las rodillas del que tiene atrás. De esta manera obtenemos un círculo sentado. Entonces el animador invita a desplazarse: hacia delante, hacia atrás, corriendo, saltando...

Nota: - Cuanto más cerca están los jugadores entre sí, el equilibrio es mejor - Si los jugadores tienen alturas muy diferentes, el animador hace lo posible para intercalar participantes de diferentes tamaños. -Desplazarse en círculo exige la buena coordinación de los participantes que tienen que reaccionar juntos a la señal del animador.

El baile de las máscaras

Número de participantes: Máximo 8.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Encontrar con los ojos tapados a su pareja.

Material: Un pañuelo por participante.

Desarrollo del juego: Los jugadores eligen una pareja. Una vez constituidas se reparten en el espacio de juego. Los jugadores se tapan los ojos con el pañuelo y el animador les invita a desplazarse dando consignas precisas: pequeños pasos laterales, hacia delante, hacia atrás, medias vuelta... Cuando el animador lo desee dará una señal a los participantes para que se paren y no se muevan. Realizará una segunda señal para que los jugadores se desplacen y en silencio intenten encontrar a sus parejas. Para estar seguros que lo han encontrado, se reconocerán por medio del tacto.

Interés del juego: Este juego permite trabajar la dificultad de trasladarse con los ojos cerrados, la aprensión de los obstáculos, siendo éstos los demás jugadores. Resulta interesante observar las reticencias de los niños a la hora de tocarse para reconocerse.

La tela de araña

Número de participantes: Mínimo 5.

Edad: 6 a 10 años.

Objetivo: Desenrollar y enrollar un ovillo de lana.

Material: Un ovillo de lana. Desarrollo del juego: Los participantes y el animador se sientan en círculo. El animador se ata el ovillo a un brazo o a una pierna y lo lanza a un jugador, quien se lo pasa alrededor de una o dos partes de su cuerpo y lo lanza a otro participante.

Y así continuamente, hasta que todos los jugadores están unidos a través de la lana. El animador invita entonces a enrollar el ovillo, al revés de como se ha desenrollado.

ANEXO J

El orejón

Era su segundo día de clase. Henry se sentó en el primer pupitre del aula, al lado de la ventana, como le recomendó su mamá. La profesora entró en clase y les dijo "buenos días". Hoy vamos a estudiar algunos animales. Comenzaremos con el asno, ese animal tan útil a la humanidad, fuerte, de largas orejas, y...

- ¡Como Henry!, la interrumpió una voz que salía de atrás del salón.

Muchos niños comenzaron a reír ruidosamente y miraban a Henry.

- ¿Quién dijo eso?, preguntó la profesora, aunque sabía bien quién lo había dicho.

- Fue Quique, dijo una niña señalando a su lado a un pequeñín pecoso de cinco años.

- Niños, niños, dijo Mily con voz enérgica y poniendo cara de enojo. No deben burlarse de los demás. Eso no está bien y no lo voy a permitir en mi salón.

Todos guardaron silencio, pero se oía algunas risitas.



Un rato después una pelota de papel goleó la cabeza de Tomás. Al voltear no vio quien se la había lanzado y nuevamente algunos se reían de él. Decidió no hacer caso a las burlas y continuó mirando las láminas de animales que mostraba Mily. Estaba muy triste pero no lloró. En el recreo Henry abrió su lonchera y comenzó a comerse el delicioso

bocadillo que su mamá le había preparado. Dos niños que estaban cerca le gritaron:

- Orejón, oye orejón, no comas tanto que va a salirte cola como un asno, y echaron a reír.

Otros niños a su alrededor lo miraron y tocando sus propias orejas, sonreían y murmuraban. Henry entendió por primera vez, que de verdad había nacido con sus orejas un poco más grandes. 'Como su abuelo Manuel', le había oído decir a su papá una vez.

De pronto se escucharon gritos desde el salón de música, del cual salía mucho humo. Henry se acercó y vio a varios niños encerrados sin poder salir, pues algún niño travieso había colocado un palo de escoba en los cerrojos.

A través de los vidrios se veían los rostros de los pequeños llorando, gritando y muy asustados. Dentro algo se estaba quemando y las llamas crecían.

Los profesores no se habían dado cuenta del peligro, y ninguno de los niños se atrevía a hacer nada. Henry, sin dudarle un segundo, dejó su lonchera y corrió hacia la puerta del salón y a pesar del humo y del calor que salía, agarró la escoba que la trababa y la jaló con fuerza. Los niños salieron de prisa y todos se pusieron a salvo.

Henry se quedó como un héroe. Todos elogiaron su valor. Los niños que se habían burlado de él estaban apenados.

En casa, Henry contó todo lo sucedido a su familia, por lo que todos estaban orgullosos de él. Al día siguiente, ningún niño se burló de Henry. Habían entendido que los defectos físicos eran sólo aparentes, pero en cambio el valor de Henry al salvar a sus compañeros era más valioso y digno de admirar.

FIN

ANEXO K

Conejos y Cazadores

Número de participantes: Mínimo 15.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Tocar los “conejos” con un balón.

Material: Un balón.

Desarrollo del juego: El animador pide a los niños que formen dos grupos: los conejos y los cazadores. El número de cazadores tiene que ser superior que el número de conejos: Por ejemplo, por cada 15 jugadores, habrá 10 cazadores y 5 conejos. Los cazadores se reparten en un amplio círculo, los conejos se dispersan en el interior de este círculo. Con la ayuda de un balón, los cazadores sin moverse, tienen que tocar (con un tiro directo, no vale el rebote) los conejos. Cuando se toca un conejo, éste se convierte en cazador y pasa a integrar el círculo. Pero si bloquea, si coge el balón se queda entre los conejos. El juego se termina cuando ya no quedan más conejos. Variante: el conejo tocado se convierte en cazador y el cazador toma el lugar del conejo.

Gatos y ratones

Número de participantes: Mínimo 5.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: El gato tiene que atrapar a los ratones.

Material: Tantos pañuelos como ratones.

Desarrollo del juego: Se designa un gato y los ratones se ponen en la cintura un pañuelo. Los jugadores se dispersen en el área de juego. El gato va en busca de un ratón e intenta quitarle el pañuelo. Pero para salvarse, los ratones se pueden ayudar pasando entre el gato y el ratón, “cortando”. En este caso el gato tiene que dejar de correr detrás del ratón que seguía y lanzarse a la caza del ratón que ha pasado entre el gato y el ratón. Si el gato logra atrapar el pañuelo de un ratón, éste se convierte en gato. El juego se termina cuando ya no quedan ratones.

Variante: El ratón atrapado se convierte en gato y el gato se convierte en ratón.

ANEXO L
Test de Tolerancia

juego: ¿eres tú tolerante?



Kim está mal vestida:
● *no tiene importancia*
■ *te burlas de ella*



Tom no come como tú a causa de su religión:
■ *le tratas de ridículo*
● *le pides que te explique las razones*



La piel de Jo es de color distinto al de tu piel:
● *procuras conocerlo mejor*
■ *piensas que todos los de su color son una nulidad*



Si una anciana camina despacio:
■ *la empujas para pasar delante*
● *la ayudas y le sujetas la puerta.*



Eres una niña y te ponen al lado de un niño:
■ *piensas que todos los niños son tontos*
● *le hablas*



Eres un niño y te ponen al lado de una niña:
■ *dices que todas las niñas son tontas*
● *le hablas*



Ves que están pegando a alguien:
● *tratas de defenderlo*
■ *haces como si no lo vieras*



Un niño minusválido se acerca:
● *le hablas con naturalidad*
■ *te vas porque no sabes qué decirle*

Escoge tus respuestas y suma los círculos que has obtenido:

Si sólo tienes círculos: ¡Bravo! Eres muy tolerante. Tienes confianza en ti mismo, sabes explicarte. Y has entendido que tu libertad termina donde empieza la de los demás.

Si tienes entre tres y seis círculos: ¡Cuidado, no eres muy tolerante! No estás bastante seguro de ti mismo como para compartir y explicarte, pero eres generoso y lo conseguirás. ¡Entrena cuánto antes!

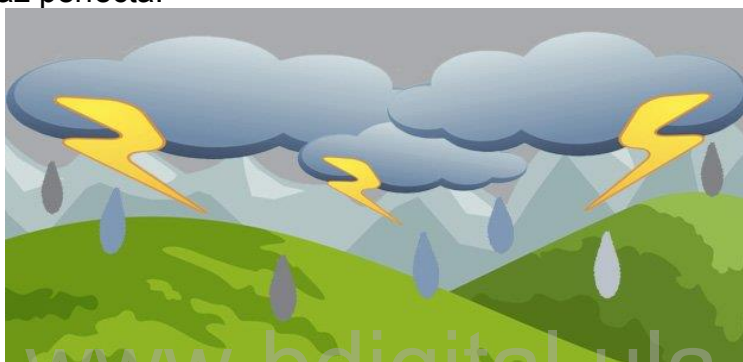
Si tienes menos de tres círculos: ¡Ay, ay, ay, no eres nada tolerante! Si trataras de conocerte mejor y aceptarte, podrías ser más feliz.

ANEXO M

Las pinturas sobre la paz

Había una vez un rey que ofreció un gran premio a aquel artista que pudiera captar en una pintura la paz perfecta. Muchos artistas lo intentaron. El rey observó y admiró todas las pinturas, pero solamente hubo dos que a él realmente le gustaron y tuvo que escoger entre ellas.

La primera era un lago muy tranquilo. Este lago era un espejo perfecto donde se reflejaban unas placidas montañas que lo rodeaban. Sobre estas se encontraba un cielo muy azul con tenues nubes blancas. Todos quienes miraron esta pintura pensaron que esta reflejaba la paz perfecta.



La segunda pintura también tenía montañas. Pero estas eran escabrosas y descubiertas. Sobre ellas había un cielo furioso del cual caía un impetuoso aguacero con rayos y truenos. Montaña abajo parecía retumbar un espumoso torrente de agua. Todo esto no se revelaba para nada pacífico.

Pero cuando el Rey observó cuidadosamente, vio tras la cascada un delicado arbusto creciendo en una grieta de la roca. En este arbusto se encontraba un nido. Allí, en medio del rugir de la violenta caída de agua, estaba sentado placidamente un pajarito en su nido...

- ¿Paz perfecta...?

- ¿Cuál crees que fue la pintura ganadora?

El Rey escogió la segunda.

- ¿Sabes por qué?

Explicó el rey: "Paz no significa estar en un lugar sin ruidos, sin problemas, sin trabajo duro o sin dolor. Paz significa que a pesar de estar en medio de todas estas cosas permanezcamos calmados dentro de nuestro corazón. Este es el verdadero significado de la paz."

FIN

ANEXO N

El oso de Aralar

Número de participantes: Máximo 8.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: El oso tiene que despertar a los leñadores.

Material: Ninguno. Desarrollo del juego: El animador designa un oso, éste sale de la sala donde se va a jugar. Los demás son leñadores, dedicados a sus ocupaciones en el bosque. De repente se oye el gruñido del oso, un grito ronco, un grito que da miedo. Los leñadores se tiran rápidamente al suelo y se hacen los muertos; es su única manera de escaparse del oso. El oso sacudiéndolos intenta devolverles la vida. Pero el mínimo gesto de vida presentado por el leñador le traiciona y el oso lo devora (el animador hace de árbitro y determina si el leñador ha mostrado signos de vida). El leñador devorado se transforma en oso y sale de la sala con el otro oso. Los leñadores retoman el trabajo, de repente los gruñidos de los osos,...., y así seguidamente.

El juego se termina cuando todos los leñadores se han transformado en osos.

Nota: El animador pedirá a los participantes que antes de jugar se quiten las gafas, relojes y recordará que está prohibido hacer cosquillas y gritar al oído de los leñadores. En función del número de jugadores se pueden designar uno o más osos.

Interés del juego: Este juego permite trabajar el control de uno mismo (los leñadores tienen que intentar ser insensibles y se puede constatar el miedo hiper sensibiliza). Los niños van a poder experimentar la técnica de la resistencia pasiva.

El vampiro

Número de participantes: Mínimo 10.

Edad: 10 a 12 años.

Objetivo: Vampirizar.

Material: Un pañuelo por cada participante.

Desarrollo del juego: Los jugadores tienen los ojos tapados. El animador designa los vampiros (uno por cada 5 jugadores) pasándoles la mano por el cuello y sin que los demás lo sepan. A la de tres, los participantes se desplazan por la sala. Los vampiros tienen el poder de inmovilizar momentáneamente los otros pasándoles la mano por el cuello. Aquellos jugadores que hayan sido de esta manera "vampirizados" lanzan un grito de horror y de esta manera se convierten en vampiros. Si dos vampiros se encuentran, pierden sus poderes y lanzan un grito de descanso.

Nota: El animador prestará una atención especial a aquellas personas más susceptibles de angustiarse a lo largo del juego, debido a jugar en la oscuridad, a las manos que pasan por el cuello y a los gritos de horror.

Interés del juego: Resulta interesante constatar la tranquilidad expresada por los jugadores cuando son "vampirizados", y en vez de escaparse, van en busca de los demás: el oprimido (víctima) se convierte en opresor (vampiro), se escapa de la opresión, de su miedo y de su angustia. Deja de ser víctima para transformarse en opresor. Por otra desarrolla un mecanismo de lucha. Siente que toda situación opresiva se puede fragmentar, desgarrar. Estos dos aspectos van unidos y tienen que ser recordados por el animador.

ANEXO Ñ

PASOS PARA RESOLVER UN CONFLICTO

Reconocer la existencia del conflicto. Identificar y reconocer las causas del problema.

1. Manifestar (todas las partes implicadas) el deseo de resolverlo.
2. Buscar el espacio y el tiempo necesarios para abordar el problema.
3. Pedir la ayuda de un/a mediador/a o abordarlo por uno/a mismo/a. Para ello, es importante tener en cuenta unas **reglas mínimas**:
 - Escuchar a la otra persona sin interrumpir.
 - No dar nada por supuesto: si no se ha entendido algo, preguntar.
 - Reformular las frases para que no parezcan acusaciones. Para ello, en vez de utilizar la segunda persona singular (tú dijiste...) es mejor utilizar la primera ("yo entendí...")
 - No juzgar o insultar.
 - No abandonar el lugar sin haber tomado una solución concreta.
 - No utilizar lo que se haya dicho para divulgarlo después.
4. Producir el mayor número (y más variado) de soluciones al problema. Obviamente resultará más fácil encontrar salidas a unos conflictos que a otros. Os damos **algunos ejemplos**:
 - Si el conflicto ha surgido por una **interpretación diferente** de algún hecho, aclarando las diferentes visiones del problema puede que se resuelva por sí solo.
 - En los **conflictos de intereses** (por ejemplo, el/la voluntario/a debe realizar labores administrativas pero sólo desea hacer actividades creativas) se deben buscar compromisos intermedios consensuados (por ejemplo, llegar a un acuerdo entre las horas que va a dedicar a labores administrativas y a trabajo creativo).
 - En los **conflictos de valores y creencias** las posiciones son muy difíciles de negociar por lo que habrá que buscar soluciones más creativas (por ejemplo, un/a voluntario/a musulmán/a puede organizar un taller de cocina para que la comunidad de acogida conozca los alimentos que puede o no comer).
5. Llegar a un consenso sobre la solución más equitativa para las partes en conflicto, valorando críticamente todas las alternativas.
6. Puesta en práctica de la decisión que se ha tomado.

ANEXO O

El ciempies

Número de participantes: Mínimo 12.

Edad: 10 a 12 años.

Objetivo: Desplazar un participante entre todos. Material: Ninguno.
Desarrollo del juego: El animador pide a la mitad del grupo que se eche al suelo con la espalda en el suelo, los pies en la misma dirección. La otra mitad del grupo hace lo mismo pero con los pies en la otra dirección, intercalando las cabezas con los primeros que se han tumbado. Pide a una de las personas que está en la esquina que se levante. El grupo levanta las manos al aire y coloca al jugador sobre las manos de sus compañeros recordándole que se tiene que mantener rígido. Sus compañeros le van a desplazar, pasándose de manos en manos y con mucho cuidado. Al final de la hilera el animador le recoge y éste retoma su sitio. El siguiente compañero puede hacer lo mismo, y así sucesivamente.

Nota: El juego no tiene por qué hacerse con todo el grupo. No es conveniente forzar a nadie que no quiera hacerlo.

La pelota sentada

Número de participantes: Mínimo 8.

Edad: 8 a 12 años.

Objetivo: Tocar los jugadores con un balón.

Material: Un balón.

Desarrollo del juego: El animador solicita o designa un cazador. Los otros jugadores se dispersan en el terreno de juego delimitado. El cazador tiene que tocarles con un balón y con un tiro directo (no valen los rebotes). Si toca a un jugador, tiene que sentarse inmediatamente. Para librarse puede: - tocar el balón, en cuyo caso se levanta y participa de nuevo en el juego. - Coger el balón y, antes de levantarse, pasárselo a otro, librándole a su vez. Los que están de pie no puede librar a los compañeros que están sentados.

Nota: Puede haber varios cazadores, en función del número de jugadores.

ANEXO P

Fabula la familia Topo y el Lirón

Cuenta la historia, que una pequeña **familia de Topos** era vecina a un **Lirón**. El señor Lirón era un poco amargado, y un día un Topito fue a la casa del Lirón y le preguntó:



- Buenas, señor, mi mamá se preguntaba si podría usted prestarnos un kilo de harina para preparar un pudín.

El señor Lirón, muy amargado y casi sin querer hacerlo, le dio el kilo de harina y le enfatizó mucho en que **le debían un favor**. Más tarde, ese mismo día, regresó el topito a la casa de su vecino, pero está vez pidiendo medio kilo de azúcar. **El Lirón**, bastante indignado, con rabia y a propósito le entregó al topito medio kilo de sal sin decírselo.

Unas horas más tarde, llegó toda la familia Topo a la casa del vecino. Cuando el señor Lirón abrió, vio a toda la familia con un enorme **pudín** diciendo:

- **¡¡FELIZ CUMPLEAÑOS SEÑOR LIRÓN!!**, le hemos traído este pudín para celebrar.

El señor Lirón estaba muy avergonzado por lo que había hecho, así que les dio las gracias, y aun sabiendo que estaba hecho con sal por su culpa, se lo comió sin decir una sola palabra.

ANEXO Q

LA FAMILIA

“La familia es uno de los pocos fenómenos universales de la sociedad y es muy importante por las funciones que cumple tanto a favor del *individuo* como en beneficio de dicha *sociedad*. Desde el punto de vista de esta última, la familia se presenta como una institución mediadora entre el individuo y la colectividad, como un puente para que el individuo se incorpore a la vida social. Desde el punto de vista del individuo, la familia satisface sus necesidades...”

La *familia tradicional* tenía unas funciones y unas formas de organización que garantizaban el orden social y la continuidad de sus valores:

- Valoración de la mujer como madre y del hombre como trabajador; consiguientemente, división del trabajo según el sexo: la mujer se encargaba de los hijos y de la casa y el hombre salía a trabajar para mantener a la familia.

- Apoyo a las generaciones: primero los padres a los hijos y después éstos a aquellos, apoyo del que se encargaba la mujer habida cuenta de su función de cuidadora. Había un deber de los hijos para con los padres.

- Valoración social muy alta de la estabilidad matrimonial, por cuanto no existía el divorcio.

- Consideración social por el papel socializado y educativo de la familia respecto de otras instituciones. Los hijos pasaron al primer plano.

- Valoración social muy elevada de la importancia de los hijos...

Esta familia tradicional satisfacía las necesidades del individuo de entonces.

Pero a partir de los años sesenta, esta familia tradicional se vio cuestionada, se convirtió en objeto de críticas, rechazo y contestación por parte de los individuos porque era un obstáculo para su felicidad. El individuo ya no estaba satisfecho con su familia porque ya no daba respuesta a sus necesidades.

Diferentes factores sociales contribuyen a esta contestación de la familia, porque la sociedad estaba cambiando y los valores y las actitudes se estaban modificando. Estos factores sociales fueron:

- La incorporación de la mujer al mundo del trabajo, lo cual hizo que cambiara su papel en la familia.

- Extensión de los diferentes métodos de planificación familiar, lo cual supuso el poder decidir el momento y el número de hijos. El sexo y la procreación quedaron disociadas.

- Individualización del matrimonio. Ahora la pareja puede decidir voluntariamente no tener hijos porque el matrimonio se emancipa de la familia: el matrimonio no tiene como consecuencia los hijos. La pareja pasa a primer plano.

- Traspaso de la función educativa, socializadora y de cuidado de la familia a otras instituciones: guarderías, centros para adolescentes o para personas de la tercera edad, etc.

- Introducción y liberalización del divorcio.

Hoy en día, para el *individuo*, la familia vuelve a tener su función: la satisfacción de sus necesidades. La familia actual vuelve a ser un lugar satisfactorio para las personas, la familia es valorada: no se rechaza ni el matrimonio ni la posibilidad de tener hijos. Pero su significado ha cambiado. Las personas se casan ahora para ser felices, la unión se basa en el amor y la disolución del matrimonio, el divorcio, ya no se concibe como una atentado contra esta institución, porque se reconoce que el amor se puede acabar. Esto no significa que no haya sentimientos de fracaso, malestar, recriminaciones entre los cónyuges y consecuencias para los hijos. De lo que se trata es de rectificar un error y el divorcio aparece como la consecuencia de una situación que llega a ser insoportable. La importancia de la familia ya no radica en los hijos sino en la pareja. Los hijos 'se programan' y todo esto ha hecho que la fecundidad de las parejas haya descendido hasta llegar a uno o máximo dos hijos, de forma que es muy difícil el reemplazo generacional...

De la realidad actual de la familia podría pensarse que su situación es incierta, pero lo que hace la familia es adaptarse, como ya hizo en otros períodos de la historia. Parece que ahora estamos entrando en una época de estabilidad a fin de que la sociedad pueda integrar todo lo que hemos aprendido en el pasado reciente, por más que aparezcan problemas nuevos y antiguos, que afectan a la familia, como, por ejemplo, el cuidado de los mayores, tarea que ha sido traspasada del ámbito familiar al social y que ahora la sociedad no puede admitir".

www.bdigital.ula.ve

ANEXO R

Los nombres

Número de participantes: Par- mínimo 10.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Saludarse de manera expresiva.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: El animador hace dos grupos iguales y los coloca en línea frente a frente, cada uno en un extremo de la sala. Los primeros de cada línea se acercan hacia el centro de la sala. Se saludan, diciendo el nombre del que tiene en frente e intentando al mismo tiempo expresar un sentimiento (de alegría, miedo, dolor, amor, ternura...) El sentimiento puede estar propuesto por el animador. Vuelven a su fila y siguen los segundos. Así sucesivamente. Nota: Resulta particularmente interesante realizar este juego con grupo nuevos, que se acaban de formar. Permite conocerse de una manera original.

Interés del juego: Este juego es un primer acercamiento al juego teatral. Se interpretan sentimientos y no situaciones, trabajando únicamente la expresión de la cara o del cuerpo. Se puede realizar como una introducción al mimo.

El oruga “stoned”

Número de participantes: Mínimo 5 máximo 20.

Edad: 10 a 12 años.

Objetivo: Las orugas humanas realizan un camino con obstáculos.

Material: Pañuelos y obstáculos (sillas, mesas...).

Desarrollo del juego: El animador elige un camino con obstáculos y forma grupos de 5 o 6 jugadores puesto en fila, para formar una oruga humana. Se juega en silencio. Cada participante pone las manos en los hombros del que está delante. La persona que está a la cola de la oruga humana es la única que no lleva los ojos tapados, ésta tiene la función de dirigir a los demás; va a transmitir las órdenes haciendo presión en el hombro (hacia delante, hacia atrás, a la derecha, a la izquierda). Cuando se haya realizado el camino, los grupos pueden cambiar de guía. Interés del juego: En este juego, la comunicación se reduce a un código, a un lenguaje reducido al extremo, estandarizado. Este lenguaje permite una rápida comprensión de una información, pero no da lugar al diálogo y al consenso.

ANEXO S

Macho y hembra

Número de participantes: Par - mínimo 10.

Edad: 8 a 12 años.

Objetivo: Encontrar su pareja, macho o hembra.

Material: Un lápiz y papel.

Desarrollo del juego: El animador escribe en papelitos los nombres de los animales, distinguiendo si es la hembra o el macho. Reparte los papelitos a los participantes. Cuando todos los participantes saben qué rol les ha tocado, tiene que buscar a su pareja haciendo gestos del animal que les ha tocado a cada uno. El juego se desarrolla en silencio y se acaba cuando todas las parejas se han formado. Nota: - para los más pequeños, se pueden ayudar del grito que hacen los animales - para los mayores el animador puede proponer nombres de animales que resulten difíciles (rinoceronte, murciélago, jirafa...)

Interés del juego: Es un juego dinámico ideal para desfogarse. Se trata de hacer los gestos – mimos precisos. Hay todo un trabajo de reconocimiento y de descodificación visual, porque los niños realizarán los gestos de maneras muy diferentes.

El perro y el ciego

Número de participantes: Par -mínimo 10.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Guiar con la voz a alguien o dejarse guiar.

Material: Un pañuelo por cada dos participantes.

Desarrollo del juego: Los participantes se colocan por parejas, uno hace de perro y otro de ciego (quien lleva los ojos tapados). El perro y su amo se ponen de acuerdo con un código para poder comunicarse (con una palmada, un silbido, un grito, etc...) Los perros y los ciegos se separan y los jugadores se esparcen en el área de juego. Los perros, inmóviles, utilizando el código acordado, van a intentar hacer llegar hasta ellos a sus amos, que no pueden ver ni hablar. Variante: Al final del juego, el perro puede pasear su amo en el terreno de juego, y hacerle descubrir lo que le rodea, a través del tacto, tomándole de la mano para que su amo palpe un objeto característico del lugar. Nota: Este juego precisa delimitar el espacio de juego. La variante puede ser realizada en un espacio más amplio.

Interés del juego: Se trata de un juego típico de comunicación oral (la transmisión de mensajes claros y la escucha de la otra parte). La confianza y la escucha son necesarios para una comunicación eficaz.

ANEXO T

GUIA DIDACTICA DE JUEGOS RECREATIVOS

Paseo por el lago encantado

Materiales: Aros, tiza.

Espacio de juego: Interior o exterior. Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores.

Jugadores: más de diez.

Desarrollo: Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae, se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago. Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo. El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados.

Variantes:

1. *Siameses.* Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen.
2. *Flores venenosas.* Picas colocadas sobre un ladrillo y situadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar.

Sillas musicales cooperativas

Materiales: Sillas (tantas como jugadores menos una), un magnetófono y cinta de música.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Más de diez.

Desarrollo: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo. Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todos buscan una silla en la que subirse. El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.

Variantes:

1. Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.

Globo arriba

Materiales: Un globo.

Espacio de juego: Interior.

Jugadores: Entre diez y treinta.

Desarrollo: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de

conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

Variantes:

1. *Arriba y abajo.* Si un jugador que está sentado toca el suelo, se levanta; si está de pie, se sienta. El juego finaliza cuando el globo toca el suelo.
2. *Sustituir el globo* por una pelota de playa, un balón de gomaespuma, etc.

La isla

Materiales: Un disco volador, tiza y varios balones.

Espacio de juego: Liso y libre de obstáculos. Con tiza se delimita un espacio en el suelo, en el centro del cual se traza un círculo cuyo diámetro es un poco superior al del disco volador.

Jugadores: Entre diez y cuarenta.

Desarrollo: Se coloca el disco volador dentro del espacio delimitado en el suelo. Los jugadores se sitúan fuera de dicho espacio. Entre la mitad y dos tercios de los participantes tienen un balón. A una señal, los que tienen balón lo lanzan tratando de que golpee el disco volador. Nadie puede pisar, en ningún momento, dentro del espacio acotado. El objetivo del grupo es conseguir que el disco quede depositado dentro del círculo central.

Variantes:

1. Un jugador no puede lanzar un balón que recoja del suelo, debe entregárselo a un compañero para que sea el que lance.
2. Se depositan varios discos y se trazan el mismo número de círculos. El objetivo del grupo es introducir cada disco en uno de los círculos.

Alejar el platillo

Materiales: Un disco volador, tiza y varios balones.

Espacio de juego: Liso y libre de obstáculos. Con tiza se traza en el suelo un rectángulo cuyas dimensiones dependerán de la edad y de la capacidad de las participantes. Uno de los lados de este rectángulo recibe el nombre de línea de lanzamiento y justo el lado que se encuentra frente a él lo llamaremos línea de fondo. Entre estos dos lados, se trazan varias líneas paralelas con diferentes puntuaciones marcadas.

Jugadores: Entre diez y cuarenta.

Desarrollo: Los jugadores se dividen en dos grupos. Un grupo se coloca detrás de la línea de lanzamiento. Cada jugador de este grupo tiene un balón. El otro grupo inicia el juego colocado detrás de la línea de fondo. A unos metros de la línea de lanzamiento se deposita en el suelo un disco volador. A una señal, los jugadores que tienen los balones comienzan a lanzarlos contra el disco volador tratando de alejarlo tanto como puedan. Los jugadores del otro grupo devuelven los balones, una vez que éstos han sobrepasado los límites del rectángulo, para que sus compañeros continúen lanzando. Al cabo de un tiempo se detiene el juego y el grupo

consigue tantos puntos como marque la última línea que ha atravesado el disco.

Variantes:

1. Si el disco atraviesa la línea de recepción se obtiene una partida extra.
2. Se colocan varios discos. La puntuación total del grupo es la suma de los puntos obtenidos con cada uno de ellos.
3. Los balones no se pueden devolver lanzándolos, hay que entregarlos en mano. Para hacerlo, tampoco se puede pisar en el interior del rectángulo de juego.

Orden en las sillas

Materiales: Una silla por participante.

Espacio de juego: Interior o exterior.

Jugadores: Entre diez y cuarenta.

Desarrollo: Se colocan las sillas, una tras otra, formando una fila. Cada jugador empieza el juego de pie encima de una silla. El profesor dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio del profesor sin que nadie pueda pisar en el suelo. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

Variantes:

1. Si una persona cae al suelo debe proseguir el juego empezando en una silla determinada, por ejemplo, la tercera de la derecha.
2. Cada vez que una persona toca el suelo, se retira una silla, antes de que dicha persona se reintegre al mismo.

Figuras

Materiales: Una silla por participante.

Espacio de juego: Interior o exterior.

Jugadores: Entre doce y cuarenta.

Descripción: Los jugadores colocan su silla en cualquier punto del espacio y se sitúan, de pie, encima de ella. El maestro dirá: "Figura, figura... ¡Círculo!", por ejemplo. Desde ese momento el objetivo del grupo es formar un círculo con las sillas sin que nadie toque el suelo. Si alguien cae al suelo queda congelado hasta que otra persona no congelada intercambie su silla con él. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

La serpiente

Número de participantes: Mínimo 8 máximo 25.

Edad: 6 a 10 años.

Objetivo: Que una serpiente realice un camino.

Material: Una serpiente, es decir, una cuerda, larga en proporción al número de jugadores, un metro por cada dos jugadores. Unas cuerditas, una por cada jugador, de 40 cm de largo cada una. Éstas van a servir a dirigir y a manipular la serpiente, y se atan cada 50 cm a la cuerda larga.

Desarrollo del juego: Los jugadores se colocan alternativamente de un lado y de otro de la cuerda, agarrando cada uno una cuerda. El animador indica el camino que la serpiente tiene que realizar: pasar por debajo de una silla, dar la vuelta a un armario... Por supuesto que el camino lo puede proponer uno de los participantes. Señalar también que es una actividad ideal para realizar al aire libre, los obstáculos naturales son muy adecuados. El animador (o el jugador que ha elegido el trayecto) agarra de la cabeza, es decir de la parte delantera de la cuerda y es él quien va a marcar el camino, y los demás se tienen que coordinar. El cuerpo de la serpiente no tiene que tocar ningún solo obstáculo... en su caso ¡puede morir!

Nota: Cuando más cerca de sí estén atadas las cuerdecitas la serpiente será más dócil. Y en ese caso se puede complicar aún más el trayecto a realizar.

Interés del juego: En este juego el error no es fatal. Los compañeros pueden compensar el error de uno de ellos. Todos los jugadores son solidarios los unos con los otros. La responsabilidad de cada niño están en juego: se comparten el fracaso y la victoria. Se puede llevar a cabo un debate sobre la responsabilidad individual y la colectiva.

La pelota bajo la barbilla

Número de participantes: El máximo posible.

Edad: 8 a 12 años.

Objetivo: Lograr pasar el máximo número de pelotas sin utilizar las manos.

Material: 10 a 15 pelotas de goma espuma.

Desarrollo del juego: Los participantes se ponen en fila india. Delante del primer jugador, el animador coloca sobre una mesa las pelotas y a tres metros detrás de la fila pone una caja de cartón abierta. El primer jugador coge una pelota con la mano, la coloca bajo la barbilla y sin utilizar las manos se la pasa al compañero que tiene a su lado. Y así hasta que llegue al último de la cola y la coloque en la caja. Una vez que la pelota llegue al primero de la fila el jugador pasa a ponerse el último. La pelota que se cae se pierde.

Interés del juego: El hecho de acercar tanto las caras no resulta tan cómodo para los mayores. Este es un juego que permite tentar/ dejarse tentar por sus propias resistencias.

El baile de la pelota

Número de participantes: Mínimo 4 - máximo 10.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Realizar un trayecto.

Material: Un balón de tamaño medio, por cada 2 participantes

Desarrollo del juego: Se juega por parejas. El animador muestra un trayecto con obstáculos (mesas, sillas u obstáculos naturales). Las parejas, con el balón sujetado por las dos frentes, realizan el trayecto sin que el balón se caiga; si éste se cae, la pareja retoma el trayecto en el lugar de la caída.

Variante: - Se puede sujetar el balón entre dos espaldas, dos narices o dos traseros... - Se puede reemplazar el balón por una esponja de ducha o un vaso de plástico.

Las estatuas

Número de participantes: Mínimo 6.

Edad: 6 a 10 años.

Objetivo: El gato tiene que coger los ratoncitos.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: El animador designa un gato. Los ratoncitos se dispersan en el área de juego limitada. El gato tiene que atrapar los ratoncitos. Cuando un ratoncillo es atrapado, tiene que quedarse inmóvil con las piernas separadas. Se puede liberar cuando un ratoncillo pasa entre sus piernas.

Nota: Cuando hay muchos jugadores, se pueden elegir más de un gato (por ejemplo 1 gato por cada 5 jugadores).

Interés del juego: Este juego pone en evidencia que el interés del niño es cooperar; no puede lograr solo el objetivo, si no ayuda a sus compañeros a librarse, a su vez no podrá ser liberado. Para lograr su objetivo, está obligado a cooperar y a arriesgarse.

Los ratoncitos enamorados

Número de participantes: Mínimo 8.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: El gato tiene que coger los ratoncitos.

Material: Tantos pañuelos como participantes.

Desarrollo del juego: Se designa un gato. El animador coloca un pañuelo en la cintura de cada jugador, de los ratoncitos. El gato tiene que coger a los ratoncitos, quienes se pueden escapar de éste abrazándose a otro ratoncito. No se puede hacer nada a los dos ratoncitos que se abrazan. Si por el contrario un ratoncillo es atrapado, se convierte en gato. El juego termina cuando no quedan ratoncillos.

Variante: El ratoncillo atrapado toma el lugar del gato, el cual se convierte en ratoncillo.

Interés del juego: Este juego muestra la necesidad de una entre ayuda para salir de una situación difícil.

El azúcar

Número participantes:

Mínimo 3. Edad: 6-12 años. Objetivo: Meter un terrón de azúcar en una botella. Material: Para un grupo: un terrón de azúcar; una botella de cuello ancho. Vienen bien las maxi-botellas de agua mineral.

Desarrollo del juego: todos los jugadores de un mismo grupo (3 a 5 jugadores) tienen una cuerda atada alrededor del cuello, cuerda atada a su vez a una cuerda en cuyo extremo el animador ha atado con cuidado un terrón de azúcar. Cada grupo debe meter el terrón dentro de la botella, sin utilizar las manos. Sí se puede hacer toda clase de gimnasia con la cabeza y las piernas. ¡Sacad las máquinas de fotos!

Nota: interesan grupos de un máximo de 5 jugadores por grupo. Aumentando la longitud de las cuerdas, se aumenta la dificultad del juego.

Multi-puzzles

Número participantes: 3 a 12.

Edad: 6-10 años. Objetivo: Realizaciones colectivas de puzzles.

Material: Tantos puzzles como niños-as. Verificar que todos los puzzles tienen el mismo número de piezas. Los puzzles pueden ser hojas de papel de color cortadas según formas geométricas diversas.

Desarrollo del juego: Los niños-as se reparten por grupos de 3 ó 4; los grupos son independientes unos de otros. Se mezclan las piezas de cada uno de los puzzles y se reparten en número igual entre los participantes. Para reconstituir el puzzle, los niños-as tienen que intercambiarse las piezas. Ahí reside el interés de este juego. Por ello, la persona animadora regulará de forma rigurosa esta fase de intercambio: - las propuestas de intercambio se hacen por turnos. - sólo se puede hacer una propuesta por turno. Aunque puede hacer en el mismo turno varios intercambios siempre que se lo pidan los demás. El animador-a no dará valor al éxito individual (el que termina primero) sino al éxito colectivo (tiempo empleado por el grupo a reconstruir todos los puzzles).

Interés: Después del juego, se puede iniciar un interesante debate sobre "la negociación y el intercambio".

El nudo infernal

Número participantes: A partir de 8.

Edad: 8-12 años.

Objetivo: Deshacer nudos humanos.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: Los jugadores-as y el animador forman un círculo. El animador invita a los jugadores a transformar el círculo en un nudo infernal, formado por múltiples nudos. Para realizar un nudo, cada cual elige el método: se pone a caballo sobre otro niño-a, pasa por debajo de sus brazos, le rodea; la única consigna es que no se pueden soltar las manos. Cuando ya nadie se puede mover y por consiguiente formar más nudos suplementarios, el animador propone que se deshaga el nudo infernal, para reconstruir el círculo del inicio, siempre sin soltarse las manos. Puesto que la situación inicial era un círculo, es posible

reconstruirlo, incluso desde las posturas más complicadas. Pero la única consigna es no soltarse de las manos. Nota: Gimnasia en perspectiva y risas aseguradas. Este juego requiere desplazamientos progresivos y no a lo loco. Interés: El interés individual se neutraliza con el interés del grupo (imposibilidad de conseguir solo-a el objetivo).

Eslalom atados

Número participantes: 10.

Edad: 6-12 años.

Objetivo: Hacer un recorrido de dos en dos.

Material: Pañuelos.

Desarrollo del juego: El animador muestra a los niños-as un recorrido plagado de obstáculos que habrá que sortear (pasar por encima, saltar...). Puede tratarse de obstáculos naturales. Después los niños-as se colocan por parejas, atados por los tobillos (derecho de uno contra izquierda del otro) para realizar el recorrido.

Variante: Puede haber múltiples variantes. Proponemos tres: - Hacer grupos de 3 ó 4 niños-as. - Construir un ciempiés donde todos los niños-as están atados unos a otros. - Tapar los ojos de los jugadores a excepción del primero que puede así guiar con palabras a sus cómplices.

Interés: La cooperación es obligada: los jugadores no tienen opción porque físicamente están atados unos a otros. Sin embargo, son libres para elegir el modo de moverse. Para ganar tendrán que ponerse de acuerdo sobre los medios. La cooperación pasa sobre todo por el diálogo y el consenso.

Fútbol atados

Número participantes: A partir de 20.

Edad: 10-12 años.

Objetivo: Pasar el balón para evidentemente... meter goles.

Material: Una sala grande de deportes, o bien en la calle, un área delimitada. Un balón y pañuelos.

Desarrollo del juego: Preparación del terreno: el animador dibuja un terreno de unos 60 mts. de largo por 30 mts. de ancho. Para los goles, marca únicamente un espacio de unos dos metros de largo, sin que importe la altura. El juego: el animador pide a los niños que elijan una pareja. En cada pareja, ata los pies de los niños, el tobillo derecho de uno con el tobillo izquierdo del otro. Después se forman los dos equipos con el mismo número de parejas; cada pareja intentará marcar el mayor número de goles. El animador hace respetar algunas reglas del fútbol: no utilizar las manos; penalti en caso de juego violento. En el descanso, se cambia la composición de los equipos.

Interés: Este juego requiere la cooperación y la oposición. Como los equipos se intercambian, los mismos niños-as unas veces cooperan y otras se oponen. Así se crean relaciones de cooperación y de oposición. Es interesante notar que como en este juego, las posiciones de cada cual pueden ser muy variadas y simultáneamente pueden cooperar y oponerse.

Hola locura

Número participantes: A partir de 4.

Edad: 6-12 años.

Objetivo: Saludarse de forma original.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: Los niños-as se desplazan libremente en un espacio delimitado previamente. A la señal del animador-a, van al encuentro unos de otros, saludándose de la forma más excéntrica y original posible. Pueden hablar, hacer muecas, mímicas, etc. A la segunda señal, se separan y deambulan de nuevo por el espacio, buscando una nueva idea. Variante: El animador-a puede introducir durante la fase en la que se deambula, una consigna de tipo: "imaginad que no tenéis ni brazos ni manos y que estamos en el país de los mancos"

Interés: Este juego permite tomar conciencia de que las costumbres sociales varían de una cultura a otra y de que los comportamientos colectivos tienen una historia social. Los niños mayores pueden acceder a ideas como la relatividad y las diferencias culturales.

Nota: El animador-a puede participar en el juego pero siendo consciente de que su comportamiento puede influenciar el de los niños-as. Por consiguiente es mejor que al principio al menos, no juegue. Sin embargo sí puede estimular el juego diciendo, mientras se deambula: "imaginad que estamos en un planeta de marcianos y que todos-as somos marcianos" o "brujas y extraterrestres".

Pareja musical

Número participantes: Parejas, mínimo 10.

Edad: 6-12 años.

Objetivo: Encontrar a la pareja.

Material: Pañuelos, papel y lápiz.

Desarrollo del juego: El animador-a habrá preparado previamente pequeños trozos de papel con nombres de animales seguidos de la palabra "macho" o "hembra". Los niños cogen un papel y con los ojos tapados por un pañuelo, van al encuentro de sus respectivas parejas, ilustrando mediante frases musicales, al animal que representa. Si no lo consiguen de esta manera, el animador les invitará a quitarse el pañuelo y a completar la música con gestos. El juego termina cuando se han formado todas las parejas.

La máquina infernal

Número participantes: 10 a 15.

Edad: 8-12 años.

Objetivo: Expresarse de forma original, respetando la armonía del grupo.

Material: Discos y cassetes.

Desarrollo del juego: Los niños-as forman un círculo y uno de ellos va al centro, ejecuta un gesto cualquiera acompañado de un ruido, al ritmo que él se invente. El segundo jugador, se acerca al primero proponiendo otro gesto y otro ritmo, bien para acompañarle o para responderle. Después un tercero, un cuarto...La máquina infernal es creada, se complica, se

enriquece con nuevos gestos y nuevos sonidos. Terminada esta fase, el animador, discreto hasta entonces, se convierte en el maquinista de turno, es decir que va, progresivamente, a acelerar o frenar el ritmo de la máquina. Él decide cuándo acabar el juego, bajando poco a poco el ritmo hasta la parada completa de la máquina.

Variante: Pueden ser muy numerosas. Aquí se proponen dos ejes: - La máquina musical. El animador al empezar el juego, propone que la máquina sea una máquina rock, jazz u otro estilo musical. Puede también poner un fondo de la música propuesta para estimular los movimientos y la imaginación de los actores. - La máquina desfalleciente. Mientras funciona la máquina, un pistón, una pieza, una polea (cualquier elemento) se estropea. El animador pide a un niño que cambie completamente de ritmo y gestos, de forma que la máquina recomponga poco a poco una armonía de conjunto a partir de esa avería. Esta avería puede ser premeditada si el animador ha dicho en secreto a uno de los jugadores esta consigna al inicio del juego.

Interés: Como lo habréis adivinado, este juego es además un excelente ejercicio de ritmo. Muy apreciada en la escuela infantil, la actividad rítmica ocupa a veces poco espacio en la educación primaria. La “máquina infernal” permite recuperar esta actividad de forma placentera y divertida.

Observación: en las explicaciones que el animador da al inicio del juego, precisa que se da la bienvenida a los ruidos y gestos insólitos. No existe el ridículo. Como dice Augusto Boal “si todo el mundo es ridículo, el ridículo no existe”. O sea que...

La escoba multiusos

Número participantes: A partir de 6.

Edad: 6-12 años.

Objetivo: Ejecutar un gesto, sin usar un instrumento conocido. Material: Una escoba. Desarrollo del juego: Los niños-as sentados en círculo, delimitan el área de juego. Se propone imitar una profesión o una actividad haciendo un uso inusual de la escoba. Todo está permitido, salvo la acción de barrer. Ejecutado el gesto, el actor o actriz cede su puesto a quien haya adivinado la situación presentada.

Variante: Ejecutado el gesto y comprendido por todos, el actor puede designar al siguiente actor y proponerle un gesto, por ejemplo “me gustaría que Iker nos represente a un autoestopista”. El animador puede acrecentar la dificultad pidiendo que se representen sentimientos o emociones. Es preferible, al principio, situaciones concretas “¿Quién quiere imitar a un panadero alegre? O “¿quién quiere imitar a una músico triste? Interés: La dificultad del juego reside en la abstracción que se debe hacer frente a una escoba que normalmente sirve para barrer. Superada la dificultad, el objeto puede ser un aliado porque ocupa el papel de pareja con quien el jugador va a construir su sainete. Da al objeto un sentido muy diferente al habitual, haciéndole pasar del mundo real al imaginario. Observación: Los juegos de mímica son más interesantes si van precedidos por un juego de puesta en situación. La elección del objeto no

es neutra. La escoba es uno de los instrumentos domésticos más familiares.

El teatro enmascarado

Número participantes: 5 a 10.

Edad: 8-10 años.

Material: Una máscara blanca para niños, pinturas o rotuladores gruesos.

Desarrollo del juego: El animador propone a los niños-as que imaginen un personaje y después de presentarlo brevemente. Puede ayudar a la presentación el hacer algunas preguntas: “¿quién eres?”, “¿cuántos años tienes?”, “¿hay algo que te gusta por encima de todo?”, “¿hay algo o alguien que detestes?”... Una vez que todos los niños se han expresado, el animador les deja unos diez minutos para dibujar la máscara. Después propone un lugar en el que los personajes se van a encontrar. Simbolizados los personajes y fijado el lugar del encuentro, se da paso al juego (o teatro). Solo una consigna: no olvidar nunca la personalidad del personaje.

Interés: El teatro es una herramienta dinámica para permitir a los niños que expresen las emociones y sentimientos que no se atreven a expresar. Este juego permite desculpabilizar a los niños frente a pulsiones socialmente inaceptables. Entrar en un personaje, hacerle hablar sabiendo que no es él quien habla sino yo (efecto catarsis)

Multi-Sketches

Número participantes: Parejas, mínimo 4.

Edad: 10-12 años.

Objetivo: Representar un teatro.

Material: Tantas de hojas de papel como participantes.

Desarrollo del juego: Los niños-as se organizan por parejas. El animador-a escribe en cada hoja dos o tres informaciones sobre un personaje, por ejemplo la edad, rasgo de carácter sobresaliente o su profesión. Después pide a los niños que reflexionen individualmente sobre su personaje, ayudando a cada participante a crearse una nueva personalidad en función de las indicaciones de la hoja. A continuación, se propone (el animador o un participante) una trama del cuento y el lugar en el que se encontrarán por turnos los dos compañeros de cada pareja. La primera pareja interpreta el sainete, los dos compañeros interpretando en función de su personaje. El teatro será corto (unos diez minutos) y terminará de forma sorprendente. La segunda pareja interpretará la misma historia pero con personajes diferentes, después la tercera, la cuarta, etc.

Las manos en la masa

Número participantes: Parejas de niños-as.

Mínimo 2. Edad: 10-12 años.

Objetivo: Realización común de un objeto de arcilla. Material: Pañuelos o cintas. Arcilla preferentemente aunque también se puede hacer con plastilina.

Desarrollo del juego: Se hacen las parejas. Después se invita a sentarse cada uno-a a un lado de una mesa pequeña. Se coloca un bloque de arcilla en medio de ellos. La tarea de los dos cómplices es modelar juntos, con los ojos tapados, un objeto o un personaje elegido por ellos pueden decidirse antes de empezar o durante el juego. Pueden hablarse durante el juego. Variante: Puede decidirse jugar en silencio, aunque esto complica mucho la tarea de los dos escultores, por lo que pocas veces se respeta esta consigna.

Interés: ¿Cómo construir sin destruir lo que hace el compañero? ¿Cómo se puede establecer una complicidad entre los dos escultores? Es interesante, al terminar el juego, invitar a que los niños se expresen sobre cómo lo han vivido (frustraciones, inquietudes, alegrías, rabias...)

Remarque: El animador cuidará que los proyectos no sean demasiado difíciles para que el juego no se convierta en una alegre algarabía. Cuidar también el que se quiten relojes, pulseras y sortijas.

La escena-imagen

Número participantes: Mínimo 5, máximo 15.

Edad: 8-12 años.

Objetivo: Realizar un “cuadro vivo” con sus cuerpos.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: Los niños-as se reparten en grupos de 5. Uno de ellos –uno por grupo- es el escultor. Los otros son la materia manipulable. El escultor realiza, en silencio, un cuadro modelando los cuerpos de los otros niños. Terminado el cuadro, el creador dirá unas palabras sobre su obra. El animador cuidará de limitar el tiempo para que algunos niños no estén en posiciones incómodas.

Interés: Aunque sea relativamente fácil adoptar por parte de los jugadores una serie de posturas o gestos, el escultor tendrá dificultades a hacerles mimar algunos gestos (gestos de la cara, etc.) y son ellos los que aportan riqueza a la realización del escultor. Después se dialogará con los niños sobre las dificultades a transmitir algunos sentimientos.

Remarque: Antes del juego, el animador puede proponer una serie de ejercicios previos tales como “las estatuas”, “los ciempiés”, etc.

Tac Tac

Número participantes: Mínimo 5 máximo 15.

Edad: 6-12 años.

Objetivo: Realización colectiva de un fresco (figurativo o no). Material: Una hoja grande de papel (1 a 2 m²) y una caja de rotuladores gruesos.

Desarrollo del juego: Los niños-as se sientan en semi-círculo, se coloca la hoja de papel sobre la pared de forma que todos la vean. Se levanta el primer niño y empieza un dibujo. Se sienta y se levanta otro-a que continúa el dibujo, y así hasta que participan todos-as. Las intervenciones han de ser breves. Este juego se hace en silencio de forma que las asociaciones y encadenamientos de ideas sean suscitadas únicamente por la evolución gráfica y por la percepción de cada uno-a.

Variante: El animador puede proponer un tema e incluso un cierto tipo de intervención, por ejemplo: “vamos a dibujar haciendo solo círculos (o elipses) y rectángulos”. Si se admite que el dibujo es un lenguaje que posee sus estructuras y su léxico, no se trata de limitar la creatividad sino de estimularla imponiendo algunos límites sobre uno de los puntos (estructuras o léxico)

Remarque: El animador debe a menudo regular los desplazamientos para que los líderes no monopolicen la escena y para que puedan expresarse todos-as.

Un dibujo para una historia

Número participantes: Mínimo 6, máximo 10.

Edad: 6-10 años

Objetivo: Crear un fresco a partir de una historia construida previamente.

Material: Una hoja de papel de gran formato (unos 2 m²) pintura o rotuladores.

Desarrollo del juego: El-la animadora invita a los participantes a colocarse en círculo. Propone que un niño-a comience un cuento o historia. Después su vecino-a sigue la historia y así hasta que todos y todas hayan intervenido y se termine la historia. Entonces, el animador cuelga la hoja de papel sobre la pared y pide a los niños-as que creen un fresco a partir de la historia.

Variante: El animador invita a que cada participante haga un dibujo a partir de un tema concreto. Recoge después los dibujos y los cuelga de la pared. Los niños-as inventan después una historia a partir de los dibujos realizados.

Interés: Se trata de un juego a mitad de camino entre la creación y la cooperación.