

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO PROPUESTA DIDÁCTICA PARA
FOMENTAR LA HONESTIDAD EN EL GRADO 301 DE BÁSICA PRIMARIA
JORNADA TARDE DEL COLEGIO I.E.D. ROBERT F. KENNEDY**



**DIEGO ANDRÉS CASTRO CUERVO
HERIBERTO CASTRO BELTRÁN
JHON EDINSON CASALLAS FONSECA**

**UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN FÍSICA
BOGOTÁ D.C
2014**

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
FOMENTAR LA HONESTIDAD EN EL GRADO 301 DE BÁSICA PRIMARIA
JORNADA TARDE DEL COLEGIO I.E.D. ROBERT F. KENNEDY**



**DIEGO ANDRÉS CASTRO CUERVO
HERIBERTO CASTRO BELTRÁN
JHON EDINSON CASALLAS FONSECA**

Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Educación Física

**Docente
Mg. Jorge Humberto Arrieta**

**UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN FÍSICA
BOGOTÁ D.C
2014**

Nota de Aceptación:

Firma del Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Bogotá, Marzo de 2014

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	9
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
2.1 ANTECEDENTES.....	10
2.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	11
2.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	11
3. JUSTIFICACIÓN	12
4. OBJETIVOS	14
4.1 OBJETIVO GENERAL.....	14
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
5. MARCO TEÓRICO.....	15
5.1 DEFINICIÓN DE JUEGO.....	15
5.1.1 El juego desde la perspectiva teórica	16
5.1.2 Concepto de juego.....	16
5.1.3 Otras definiciones	17
5.2 TEORÍAS DEL JUEGO.....	19
5.2.1 Teorías de causa eficiente, o causal.....	19
5.2.2 Teorías de causa final o teleológica.....	21
5.2.3 Otras teorías	22
5.3 LA ESTRUCTURA DEL JUEGO.....	23
5.3.1 La clasificación del juego según j. Piaget	23
5.3.2 Clasificación del juego según GoyJacquin.....	23
5.3.3 Clasificación del juego según Jean Chateau	24
5.3.4 Clasificación de los juegos según Bryant J. Cratty	24

5.3.5	Clasificación utilizada por la comunidad académica de la Universidad	25
5.4	CARÁCTER SOCIAL	27
5.5	CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO. IMPLICACIONES EDUCATIVAS. ACTIVIDAD ESPONTÁNEA NATURAL	28
5.6	DEFINICIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS.....	30
5.6.1	Juegos cooperativos según Slavin.....	31
5.6.2	Juegos cooperativos según Terry Orlic (1900)	31
5.6.3	Juegos cooperativos según Garairgordobil (2002)	31
5.7	JUEGOS COOPERATIVOS EN EL ÁMBITO NACIONAL	34
5.8	JUEGOS COOPERATIVOS EN EL AMBITO INTERNACIONAL	35
5.9	JUEGOS COOPERATIVOS Y APRENDIZAJE DE VALORES ⁶	37
5.10	DEFINICIÓN DE PEDAGOGÍA	38
5.10.1	Educación y didáctica	39
5.10.2	Práctica profesional del pedagogo.....	40
5.11	DEFINICIÓN DE ESTRATEGIA PEDAGÓGICA	40
5.12	DEFINICIÓN DE VALORES	41
5.12.1	La estructura y la vivencia de los valores.....	42
5.12.2	Honestidad.....	43
5.12.3	La honestidad en la educación	45
6.	MARCO CONTEXTUAL.....	46
6.1	MISIÓN.....	46
6.2	VISIÓN.....	47
6.3	EL PAPEL DEL JUEGO EN LA FORMACIÓN EN VALORES DE LOS ESTUDIANTES DEL I.E.D ROBERT F. KENNEDY	47
7.	MARCO LEGAL	49
7.1	FINES DE LA EDUCACIÓN	49

7.2	OBJETIVOS COMUNES DE TODOS LOS NIVELES.....	49
7.3	OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA	49
7.4	OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA EN EL CICLO PRIMARIA	49
8.	Metodología de trabajo.....	51
8.1	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	52
8.1.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	52
8.1.2	UNIVERSO, POBLACIÓN Y MUESTRA.....	54
8.1.3	INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	54
9.	RESULTADOS.....	57
9.1	RESULTADOS OBTENIDOS INSTRUMENTO 1	57
9.2	RESULTADOS OBTENIDOS INSTRUMENTO 2	57
10.	PROPUESTA DIDÁCTICA.....	61
10.1	INTRODUCCIÓN.....	61
10.2	JUSTIFICACIÓN	61
10.3	MARCO CONTEXTUAL	62
10.4	OBJETIVOS Y CONTENIDOS DE LA PROPUESTA.....	62
10.5	ESTRATEGIA.....	63
10.5.1	Objetivos de la estrategia.....	63
10.5.2	Contenidos de la estrategia	64
10.6	EVALUACIÓN	64
10.7	PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES.....	65
10.7.1	Actividad 1 Presentación del proyecto	65
10.7.2	Actividad 2 Primera actividad.....	65
10.7.3	Actividad 3 Pelota loca.....	65
10.7.4	Actividad 4 Buscando las pelotas (rally)	66

10.7.5	Actividad 5 Hormiguitas	66
10.7.6	Actividad 6 Ensalada de frutas.....	67
10.7.7	Actividad 7 Cortando la sandía	67
10.7.8	Actividad 8 Tiburones y marineros.....	67
10.7.9	Actividad 9 Cocodrilo	68
10.7.10	Actividad 10 Fútbol	68
10.8	RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	69
11.	BIBLIOGRAFÍA	70

LISTA DE FIGURAS

Figura 5.1 Componentes y efectos de los juegos cooperativos	33
Figura 9.1 Distribución de género de los estudiantes participantes	58
Figura 9.2 Pregunta 1. ¿Le gusta la clase de educación física?	58
Figura 9.3 Pregunta 2 ¿Tiene una idea clara de que son los valores?	58
Figura 9.4 Pregunta 3 ¿Cree que los valores son importantes?	59
Figura 9.5 Pregunta 4 ¿Sabe que es la Honestidad?	59
Figura 9.6 Pregunta 5 ¿Cree que la Honestidad es importante?	59
Figura 9.7 Pregunta 6 ¿Cree que podrías respetar más a tus compañeros por medio de la clase de Educación Física?	60

1. INTRODUCCIÓN

El presente documento tiene como finalidad realizar un análisis de la problemática de comportamiento y actitud encontrada en los estudiantes de tercer grado del I.E.D Robert F. Kennedy en la Localidad de Engativá, a través de la aplicación de técnicas como la observación directa del comportamiento de los estudiantes en algunas actividades habituales enmarcadas en la clase de educación física.

En esta observación se pudo establecer que los niños del grado 301 tienen una ausencia significativa de algunos valores, como lo son la honestidad, la tolerancia, el compañerismo y la cooperación entre otros.

En este documento se presenta un análisis de los antecedentes de los cuales se genera la necesidad de crear una propuesta didáctica que permita mejorar la formación en valores impartida por la institución educativa y la cual es el objetivo principal de este proyecto.

Ante la necesidad antes expuesta, se presenta como estrategia la creación de los juegos cooperativos los cuales serán organizados y supervisados desde la asignatura de educación física. Durante la planeación de la propuesta se deben precisar la manera más apropiada de implementar las actividades relacionadas a los juegos cooperativos para que tengan el resultado esperado en la actitud y comportamiento de los estudiantes, así como la medición del impacto que estos tienen en la formación en valores. De acuerdo con la anterior, se procede a plantear y describir el problema y pregunta de investigación, la justificación y los objetivos.

Haciendo una selección de los conceptos y las bases teóricas relacionadas con los objetivos planteados, se describen aquellos que aplican a la construcción de la propuesta didáctica y se conectan con la situación actual de los niños. De igual manera, se plantea la metodología a utilizar, teniendo en cuenta a la población que se va a intervenir y se construyen los instrumentos para la recolección de los datos, los cuales permitirán construir y planear la propuesta didáctica ajustada al contexto de la institución.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 ANTECEDENTES

Para abordar un tema es fundamental contar con los antecedentes que sirvan como punto de partida para orientar la investigación y al mismo tiempo permitan plantear y desarrollar una estrategia que busque proponer soluciones para la problemática encontrada.

La educación física como medio para ayudar a que los estudiantes se integren y adquieran valores es importante ya que cuenta con distintas herramientas para la formación e intervención a los estudiantes; en este caso el juego será la base para la unión de los estudiantes de tercer grado. El tema elegido es “Los juegos cooperativos como estrategia didáctica en el que se promueva la honestidad en el grado 301 de básica primaria del colegio I.E.D. Robert F. Kennedy”. La elección del tema surgió por la problemática detectada durante el trabajo de práctica pedagógica que se llevó a cabo en la institución.

Las prácticas propias de la asignatura de educación física incluyen juegos y actividades en donde se propende por la integración y conformación de equipos de carácter mixto y en el que participan todos los estudiantes. Durante estas actividades se pudo observar que los estudiantes tenían comportamientos agresivos al finalizar las actividades que involucraban competencias, causados principalmente por la derrota; situación que generaba la acusación de alguno de los integrantes del grupo. Los motivos de llevaban a las acusaciones eran principalmente diferencia de habilidades en la ejecución de las actividades o simplemente una razón actitudinal que buscaba hacer sentir mal al compañero.

De igual manera las actitudes encontradas en los niños incluían aquellas que faltaban a la verdad para la ejecución de las actividades o la conformación de grupos que por conveniencia tenían ventaja ante los demás pasando por alto que el principal objetivo era la participación. Esto está en contra de un comportamiento honesto desde la perspectiva de socialización del grupo ya que se no es evidente un comportamiento razonable y justo que caracteriza a una sociedad equitativa.

Por lo anterior se planteó usar las actividades dentro de la clase de Educación Física, en donde se pretende la implementación de actividades didácticas en donde se fomente la unión entre los compañeros, la aceptación de cada uno de los integrantes del grupo y en donde los esfuerzos se vuelvan grupales y colaborativos, de tal manera que se interiorice y se ponga en práctica el comportamiento justo y razonable que caracteriza a las personas honestas. Esta propuesta didáctica se resume en la implementación de los juegos cooperativos como un medio para fortalecer valores, reforzando principalmente la honestidad

como valor fundamental para el desarrollo de los demás valores y la promoción del compañerismo, respeto y solidaridad.

De igual manera se quiere que el concepto de los valores sea interiorizado y que los niños tengan la capacidad de hacer un juicio valorativo correcto de los comportamientos y actitudes conforme nuestra sociedad necesita para una vida en comunidad mucho más pacífica y solidaria.

2.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En las prácticas pedagógicas que se llevaron a cabo en el colegio I.E.D Robert F. Kennedy con los estudiantes del grado 301, se observaron actitudes de deshonestidad en los ejercicios didácticos, que se hicieron evidentes al final de las actividades realizadas ya que se generó polémica por los resultados de las pruebas, que trajeron como consecuencia una serie de comportamientos en los estudiantes que se caracterizaban principalmente por la agresión y la falta de respeto.

Mediante la investigación se ha evidenciado la importancia que tiene que el docente del área de Educación Física tenga claro en qué aspectos del estudiante puede influir, buscando una formación global, relativa a conocimientos, procedimientos y también actitudes. Por lo tanto, es necesaria una educación integral de los estudiantes, usando las actividades prácticas como herramientas de transformación y formación en valores a los estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, la idea principal de este proyecto es fortalecer la educación en valores partiendo del fortalecimiento de la honestidad en los niños de tercer grado Jornada de la tarde de básica primaria del colegio I.E.D. Robert F. Kennedy usando como herramienta didáctica la participación de los estudiantes en actividades incluyentes como lo son los juegos cooperativos.

2.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo debe ser la metodología de implementación de los “Juegos Cooperativos” de tal manera que sea una estrategia didáctica para la promoción de valores partiendo fundamentalmente de la honestidad entre los estudiantes del curso 301 de la jornada de la tarde en el colegio I.E.D. Robert F. Kennedy?

3. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto se propone a partir de dos razones principales; la primera esta derivada de la observación de los niños de tercer grado de la institución I.E.D. Robert F. Kennedy donde se encontró que aun siendo tan pequeños tienen muchos problemas entre sí, como la discriminación, la utilización de palabras obscenas para referirse a sus compañeros, la agresión continua y la burla constante. Un aspecto preocupante fue encontrarse con que cada vez que se les pedía a los niños que formaran grupos, los que quedaban solos siempre eran los mismos. Estos comportamientos en donde la intolerancia y la falta de solidaridad son evidentes, también promueven situaciones en las que el deseo de ser el ganador o mantener una posición de liderazgo, llevan a los estudiantes cometer trampas y se pierde el sentido real de las actividades grupales perdiendo así la oportunidad de mostrar la importancia de un interactuar honesto y constructivo con todo el resto de comunidad. La segunda razón se deriva del hecho de que es un año en que los niños se enfrentan a una vida escolar con muchos cambios que los forma para sus vidas en general, y es ahí donde se debe aprovechar y fomentar en los niños valores que los puedan formar como personas integras.

El rol del educador dentro del sin número de funciones que desempeña como docente, está enfocado a ser facilitador del proceso para que los estudiantes a partir de referencias o experiencias concretas, logren sus propios criterios de valores, que para el caso del presente proyecto es fundamentalmente la honestidad. El docente de educación física actúa como facilitador brindando ayuda, mediante la implementación de actividades que involucren las diferentes esferas del niño. Esto hace que la clase de educación física se puedan plantear y cumplir los objetivos de los procesos enfocados a conseguir que cada miembro del grupo manifieste su criterio con libertad, respetando sus posiciones, creencias, pensamientos y sentimientos, en este espacio nadie se debe sentir juzgado, ni criticado. Los juegos cooperativos entonces, se presentan como una herramienta que brinda diferentes alternativas para cumplir estos objetivos.

Un parámetro importante a evaluar es el conocimiento y percepción del significado de los valores y su importancia de parte de los niños, fundamentalmente el de la honestidad, ya que los comportamientos alejados de la justicia y la razón son comunes en este tipo de población. Esta valoración se debe hacer individualmente con cada estudiante lo que permitirá en primera instancia documentar su posición y conocimiento conceptual de los valores y dará el punto de partida para la transmisión y apropiación del concepto de valores por parte de los estudiantes.

Los juegos cooperativos siendo una estrategia en la que los estudiantes tiene la opción de compartir y relacionarse con sus semejantes, preocupándose por los sentimientos de los demás y con el fin de trabajar juntos por un mismo objetivo, sirven también para aprender a ganar o perder como un grupo, esto permitirá de manera vivencial la experiencia de los valores y la reacción de los estudiantes

ante cualquier situación en la que se cumplan o se trasgredan los valores. Además, los juegos cooperativos son claves para evitar los estereotipos y aceptar que cada integrante puede aportar diferentes habilidades y capacidades, permitiendo a cada uno de los estudiantes ir esclareciendo sus criterios respetando a los demás.

Una forma en la que se puede ayudar a los niños en fomentar los valores como la honestidad, la tolerancia, el respeto y la solidaridad es mediante la realización de actividades que integren al grupo de estudiantes de tal manera que promuevan las situaciones en las que deben enfrentar diferentes habilidades y puntos de vista, de ahí que los juegos cooperativos presentan un escenario propicio para la integración de los estudiantes y como observatorio de los comportamientos y actitudes ante las situaciones que los ponen a prueba como grupo, en los momentos de victoria y en los momentos de derrota.

La revisión de estos comportamientos permitirá generar estrategias de intervención a los grupos de manera que se corrijan de una manera práctica los errores y se promuevan los valores antes mencionados.

Intervenciones como las que se proponen con proyectos escolares como el presente, brindan conocimientos mediante la práctica donde se ven aplicados conceptos adquiridos en la academia que contribuyen en la construcción de la educación integral del estudiante en una realidad actual en nuestra comunidad.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Construir una propuesta didáctica fundamentada en los juegos cooperativos que sirva como estrategia para la mejora y fortalecimiento del valor de la honestidad en los estudiantes de grado 301 de básica primaria de la jornada de la tarde del Colegio I.E.D Robert F. Kennedy.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Generar un diagnóstico de la percepción de los valores y especialmente la honestidad en el grupo objeto de estudio usando como herramienta una encuesta.
- Elaborar una propuesta didáctica fundamentada en los juegos cooperativos para fortalecer el valor de la honestidad en los estudiantes del grado 301 del Colegio I.E.D Robert F. Kennedy.
- Generar una estrategia de intervención pedagógica que fortalezca el conocimiento y apropiación del sentido e importancia del valor de la honestidad en los estudiantes de grado 301 a partir de los juegos cooperativos.

5. MARCO TEÓRICO

Para abordar el tema es fundamental contar con teorías y conceptos que sirvan de punto de partida para orientar la intervención, que al mismo tiempo permitan plantear y desarrollar el proceso de investigación.

Lo esencial para la construcción del marco teórico y conceptual lo constituye la información obtenida en el proceso de formación, la revisión y la consulta de fuentes documentales de forma rigurosa y precisa, ordenando y descartando con criterio cada una de las fuentes y dicha información.

En este capítulo se presentan las definiciones de los principales conceptos alrededor del uso del juego como herramienta didáctica y como estos se acoplan con la formación en valores de los estudiantes. De igual manera se hace una revisión de los juegos como elemento social para la generación de competencias de carácter social que permita a los estudiantes ser parte de la comunidad actuando de manera justa, razonable y acertada.

5.1 DEFINICIÓN DE JUEGO

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.¹

Los juegos, son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa. Ellos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trasciende los tiempos y los espacios, no conoce las fronteras, su idioma es internacional pues cuando se juega no hay barrera para su comprensión, a través del juego también resulta más fácil captar y aprender cualquier información.

El juego es una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del niño como elemento formador y desarrollador. Se caracteriza como un medio de educación pedagógica complejo. Su complejidad está dada en la formación de los hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de cualidades

¹Disponible en internet: www.ecured.cu/index.php/Juego, [citado en 2013-08-01].

vitales importantes, tales como físicas, intelectuales, morales y volitivas, de ahí su importancia y el interés en que se apliquen como elemento esencial dentro de la clase, que a su vez es la forma fundamental de la Educación Física Escolar.

5.1.1 El juego desde la perspectiva teórica

La diversión, la alegría, la exploración de las propias posibilidades y la relación con los demás se mantiene, para quienes participan en la actividad lúdica, al margen de definiciones y categorías, lo importante para quien juega es el juego mismo. En consecuencia, desde esta perspectiva, no resulta funcional establecer una definición que permita categorizar inequívocamente una conducta como lúdica.²

Pero si se pretende avanzar en el estudio del juego, se debe comenzar por saber qué se está analizando. Se hace necesario, pues, a partir de este planteamiento, distinguir lo que es actividad lúdica de lo que no lo es. Y en esta búsqueda de una delimitación conceptual del juego se ha seguido dos vías: especificar sus rasgos distintivos de modo que cuanto más de estos rasgos posea una actividad, con más razón se la categorizara como lúdica o establecer una definición más o menos inclusiva. Ambos planteamientos no son tan distantes y pueden ser utilizados conjuntamente. Este es el camino por el que vamos a adentrarnos.

5.1.2 Concepto de juego

Etimológicamente el juego viene de los términos griegos:

- Jocus: Que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo
- Ludus: Que es el acto de jugar.

La Real Academia Española lo define como: La acción de jugar, pasatiempo o diversión, su definición es algo no definido ya que es una actividad principalmente bajo su aspecto ocio.

² OMECAÑA CILLA, Raúl y RUIZ OMECAÑA, Jesús Vicente. Juegos cooperativos y educación física. Barcelona: Paidotribo. 2005.

5.1.3 Otras definiciones

Concepto fisiológico: Es la actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía. Sin embargo cuando un niño se encuentra enfermo, no pierde el interés por el juego y él mismo sigue jugando (Spencer H.)³

Concepto psicológico: Es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo de liberadamente puesto que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. (Jacquir, Guy.)³

J. Piaget (1959) estableció una de las más elaboradas concepciones acerca del juego dentro de los marcos del desarrollo intelectual por lo que después de sus estudios es imposible valorar el desarrollo intelectual sin tener en cuenta el papel que ejerce el juego es esta transformación. Piaget destacaba que el juego orientaba al niño de lo conocido a lo desconocido, de lo incomprensible a lo comprensible para él, el juego era la expresión de un pensamiento nuevo aún débil que se fortalecería mediante acciones o vínculos del niño con el entorno.

Arnolf Russell define el juego dentro de lo psicológico como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella; sino por sí mismas.

Concepto sociológico: Se puede definir el juego como actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptados. (J. Huizenga)

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego,

³ Referenciado en: <http://www.ilustrados.com/tema/12140/juego.html>[citado en 2013-08-03].

como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, entre otros, incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

5.2 TEORÍAS DEL JUEGO

Se han formulado muchas teorías para intentar explicar la naturaleza de los juegos, es decir las causas que determinan la actividad lúdica en el niño. Se trata de averiguar ¿por qué el niño juega?; ¿para qué juega el niño o el animal?

A continuación se presentan algunas teorías acerca del juego, divididas en dos grandes grupos; Teorías de causa eficiente, o causal y Teorías de causa final o teleológica.

5.2.1 Teorías de causa eficiente, o causal

5.2.1.1 Teoría del descanso y la distracción

Una de las teorías más antiguas y quizá la de menos crédito, es la que considera el juego como una distracción, es decir como elemento de recreo, de restitución de esfuerzos perdidos mediante una actividad compensatoria, en este caso el juego.

En principio, vemos como se trata de una explicación causal del fenómeno, puesto que busca él por qué de la actividad lúdica. La teoría, desde el punto de vista del juego infantil es totalmente inaceptada, ya que el niño, e incluso el animal joven juega sin estar cansado ni ocupado y consecuentemente no tiene que descansar ni distraerse, pues no existe ninguna actividad anterior que lo provoque. Quizás esta teoría con un enfoque “adulto” del juego es más aceptada. El juego en el adulto si es actividad recreativa, donde al poner en marcha determinadas fuerzas físicas o intelectuales que aparecen en su trabajo, explica que el adulto descansa de una actividad intelectual mediante ejercicios físicos. El juego en este caso es actividad secundaria compensativa de la fundamental que es el trabajo.

5.2.1.2 Teoría de energía superflua (H: Spencer)

Una de las teorías más propagadas durante todo el siglo XIX es la que considera el juego como válvula de escape de la energía superflua acumulada en los seres vivos.

Vemos claramente cómo se distingue entre “trabajo como actividad con un fin exterior concreto” como actividad superflua sin un fin de liberado. H. Spencer dio forma sistemática y científica a esta idea solamente. “El exceso de fuerza nerviosa se traduce en una actividad superflua. En el animal inferior evolutivamente, se dan

únicamente actividades dirigidas a conseguir cubrir sus necesidades de subsistema más elemental. En los animales debido a la gran variedad de facultades desarrolladas no emplea todo su tiempo en satisfacer necesidades inmediatas. Gracias a una nutrición mayor detienen su exceso de energía. Esta sobrecarga de energía no utilizada para satisfacer las necesidades es inmediata, da nacimiento al juego en todas sus formas. En definitiva Spencer ve en el juego una simulación, una parodia de la vida, “Señala” en la que se emplea la energía sobrante.

5.2.1.3 *Teoría del atavismo*

Una tercera teoría que intenta descifrar el porqué del juego, es la del atavismo, expuesta por G. Sanley Hall. Viene a decir que el niño, desde el inicio de su vida intrauterina hasta su adultez, va atravesando diferentes etapas evolutivas, esta es una rememoración, una recapitulación abreviada de la Evolución la Raza Humana.

De ahí que el niño, por atavismo, dice su autor realice a través del juego, los actos que ejecutaron nuestros remotos antepasados de una manera progresiva ascendiente en dificultad.

La necesidad de la teoría parece demostrada en los que se refiere a órganos como lo demuestran la anatomía comparada del cerebro y la embriología, pero extender su campo a todo el comportamiento infantil en un tanto arriesgado y poco real ya que existen causas más complejas que incluyen en la aparición y evolución del juego. Quizás el error principal del autor es el de darle un carácter “eliminador” al juego es decir, el juego es necesario para eliminar ciertas actividades o funciones rudimentarias inútiles en la época actual.

5.2.1.4 *Teoría catártica*

Fue formulada por el psicólogo Harvey A. Can en 1902, el cual asigna al juego una función purgativa, puramente catártica. El autor afirma que en el hombre se dan una serie de tendencias que en el ambiente socio cultural actual son negativas. Es decir claramente “antisociales”. Esta teoría, aunque importante, aporta también una visión parcial del fenómeno del juego contribuyéndolo meramente en una especie de válvula de seguridad de las tendencias antisociales del ser humano, por otro lado no justifica los juegos recreativos.

5.2.2 Teorías de causa final o teleológica

5.2.2.1 Teoría del ejercicio preparatorio

Esta teoría fue expuesta por el psicólogo alemán Karl Gross en su obra “El juego de los animales” (1896), “El juego en el hombre” (1899). Según pudimos apreciar una de las principales ideas de Spencer expuesta en su teoría antes analizada es la de ver el juego como una post – vinculación de los actos adultos. Karl Gross basándose en esta teoría enfoca el fenómeno desde un punto de vista biológico, terreno muy olvidado por los psicólogos hasta aquel momento. En contraposición de Spencer, Gross opina que el juego es una pre-imitación, fruto de tendencia instintivas que hace que al niño a través de su actividad jugada, vaya ensayándolo desarrollando capacidades que le permitan estar preparado para la actividad propia de los adultos, esta teoría la hace extensiva al juego de los animales: Por tanto los juegos son pre ejercicios como opina Spencer, su objeto es preparar al ser viviente que lo ejecuta para su existencia.

5.2.2.2 Teoría de la derivación por ficción

El juego es un sustituto durante la infancia de las actividades serias que se realizan durante la adultez y a la que el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ellas. El juego es una actividad que evoluciona adaptándose a los cambios de conducta que se operan durante la infancia, siendo siempre una actividad de carácter interesante. El juego tiene como función permitir al individuo realizar su YO, desplegar su personalidad.

5.2.2.3 Teoría psicoanalítica

La aparición y desarrollo del psicoanálisis, hace que esta teoría psicológica se extienda a todos los campos de la actividad humana. Gracias al influjo de Sigmund Freud en el psicoanálisis abarcó el fenómeno del juego. El núcleo central de la teoría, es el de la LIBIDO que en forma amplia significa “EL DESEO” que se manifiesta en el ser humano desde su nacimiento y que se orienta hacia la consecución de los más variados, que le produzcan sensaciones caracterizadas por un intenso tono efectivo y de placer. En definitiva Freud ve en el juego la manifestación de tendencias deseos ocultos. El error de esta teoría, que indudablemente arroja nueva luz en la comprensión del juego infantil, es querer explicar todos los juegos, es decir, el juego en sí, su esencia, formando como modelo el juego simbólico que es una clase especial de juego.

5.2.3 Otras teorías

5.2.3.1 Teoría de la dinámica infantil

El juego es una forma de exteriorización de “lo infantil” del enfoque infantil ante la vida y el mundo, que casi desaparece cuando se llega a la adultez.

Por tanto el niño juega porque los caracteres propios de su “dinámica” le impiden hacer otra cosa sino jugar. Características dinámica infantil:

- Incoherencia sensorio – motora o mental
- Impulsividad “práctica”
- Timidez frente a las cosas

5.2.3.2 Teoría de la estructura del pensamiento

Para la comprensión de la presente teoría es necesario el estudio previo de los planteamientos básicos de Piaget en orden a la explicación de los mecanismos que regulan el acto intelectual.

Según este autor, todo los actos del pensamiento que orienta nuestra conducta obedecen a un intento de adaptación del ser al medioambiente (conducta adaptada). Esta adaptación se podría definir como equilibrio entre los procesos de asimilación y acomodación. Asimilación: Proceso por el cual se somete la realidad (mundo exterior) Acomodación: Proceso por el cual él YO se somete a la realidad aceptándola. Después de haber analizado las diferentes teorías podemos valorar que existen aspectos importantes que condicionan los juegos:

- El juego como un medio de preparación para la vida futura.
- El juego como medio para el desarrollo físico.
- El juego como medio para reflejar la cultura de generaciones pasadas.
- El juego como un reflejo de las acciones laborales.

Robert Callois, lo afirma en el caso de un tramposo no se corrompe el juego, ya que, aunque rompe las reglas y convenciones, lo que da pie a una competencia en la que la ambición, tiene como única finalidad el exigir sin importar la lucha violenta, sin aceptar las reglas y un arbitraje.⁴

⁴ VIAL, Jean. Juego y educación. Las ludotecas. Madrid – España, Akal S.A. 1981

5.3 LA ESTRUCTURA DEL JUEGO

5.3.1 *La clasificación del juego según J. Piaget*

J. Piaget (1959), propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos. Según Piaget casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”, es decir por puro placer funcional, obteniendo el placer a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensorio motores:

- Estadio de los reflejos (0-1 mes)
- Estadio de las reacciones circulares primarias (1 -4 meses)
- Estadio de las reacciones circulares secundarias (4 -8 meses)
- Juegos sensorio motores o de ejercicio (0 -2 años)
- Estadio de las reacciones circulares terciarias (12-16 meses)
- Estadio de invención de nuevos medios mediante combinación es mentales (18-24 meses)
- El juego simbólico (2-7 años) Se basa en la teoría del egocentrismo al analizar básicamente el juego simbólico.
- Juego de Reglas (7-12 años) Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego.

5.3.2 *Clasificación del juego según GoyJacquin*

Según GoyJacquin (1958), el juego sufre una evolución a lo largo del período infantil. Dicha evolución viene caracterizada por la siguiente estructura de jugar agrupados por edades:

- Etapa de **3-5** años: Juego de proeza en solitario
- Etapa de **5-6** años: Juego de imitación exacta
- Etapa de **6-7** años: Juego de imitación ficticia
- Etapa de **7-8** años: Juego de proeza en grupo y juegos colectivos descendentes.
- Etapa de **8-9** años: Juegos colectivos ascendente
- Etapa de **10-11** años: Juego en grandes colectivos.

5.3.3 Clasificación del juego según Jean Chateau

Para G. Jacquin los juegos quedan encuadrados bajo unas características generales propiciadas por el desarrollo evolutivo del niño. Su clasificación queda agrupada en juegos reglados y no reglados. Pero, antes, en la clasificación de Jean Chateau es preciso detallar la importancia que Elkonin (1985) da a las reglas del juego. Este dice que de igual forma que el juego tiene un desarrollo evolutivo en el niño, el acatamiento a la regla evoluciona en cuatro fases en el juego protagonizado.

Juegos no reglados:

Se encuentran englobadas en la etapa que va desde el nacimiento hasta los 2 ó 3 años, en contraste con Piaget (1959) donde remarca la aparición de los primeros juegos reglados en torno a los 4 ó 5 años, entre los que se incluyen:

- Juegos funcionales
- Juegos hedonísticos
- Juegos con los nuevos
- Juegos de destrucción (desorden y arrebatos)

Juegos reglados:

- Juegos de imitación
- Juegos de construcción
- Juego de regla arbitraria

5.3.4 Clasificación de los juegos según Bryant J. Cratty

B. J. Cratty en sus respectivas obras (1974, 1979 y 1982) centra su análisis de los juegos en la importancia del comportamiento humano regulado a través de la actividad lúdica. Así el autor clasifica los juegos en torno a los siguientes apartados:

- Juegos de memorización
- Juegos de categorización
- Juegos de comunicación del lenguaje
- Juegos de evaluación
- Juegos de resolución de problemas

5.3.5 Clasificación utilizada por la comunidad académica de la Universidad

A partir de una revisión de las diferentes clasificaciones existentes y ajustando esto al amplio perfil de los egresados y el cuerpo docente nuestro colectivo de la asignatura se asumió el siguiente criterio de clasificación:

5.3.5.1 Por la forma de participar

Individuales o Colectivos, respondiendo a como se obtiene el triunfo, si es de un solo participante ejemplo: “Los agarrados” o de un equipo, ejemplo: “Relevo de Banderitas” o “Baloncesto”.

5.3.5.2 Por la ubicación

Interiores: Área techada, ejemplo (gimnasios, salas polivalentes, etc) o Exteriores (áreas al aire libre).

5.3.5.3 Por la intensidad del movimiento

Alta, Media o Baja, en este aspecto catalogamos como **alta**, aquellos juegos de larga duración, que exigen de los participantes gran preparación física, técnica y táctica y ubicamos en esa alta intensidad a los juegos Deportivos.

Como intensidad **media**, a los juegos que requieren alguna preparación física y dominar algunas habilidades básicas, que pueden durar un período de tiempo no establecido o sean variables y que utilizan algunos elementos técnico-tácticos, sin grandes exigencias, esos son los pre-deportivos. Como intensidad **baja**, tenemos a los juegos pequeños, que tienen poca duración, muy sencillos en su ejecución.

5.3.5.4 Por sus características

Se clasifican en Pequeños, Pre-Deportivos y Deportivos.

Juegos Pequeños: En este grupo se encuentran todos aquellos juegos de organización sencilla, que pueden o no tener implementos, de pocas reglas que pueden modificarse, su duración y participación no están sometidas a estipulaciones oficiales, no requieren de terrenos específicos, ni de materiales especiales. Estos juegos se enseñan y ejercitan con éxito en una clase. Mediante estos juegos se desarrollan habilidades motrices como saltar, correr, lanzar,

atrapar, esquivar, etc. y se desarrollan capacidades motrices como la rapidez, fuerza, agilidad, etc.

Por la actividad desarrollada. Se tiene en cuenta la actividad fundamental a desarrollar con vistas a cumplir el objetivo del juego, aunque en los juegos se pueden presentar otras actividades que contribuyen al logro del objetivo propuesto. Por ejemplo: “La Gallinita Ciega”. Es un juego sensorial por la actividad que desarrolla el sentido del oído, ese es su objetivo, pero unido a ello está la esquivar y el desplazamiento, acciones que garantizan el juego.

De acuerdo con esta concepción clasificamos los Juegos Pequeños, como:

Sensoriales: Objetivo, desarrollo de los órganos de los sentidos (auditivos, táctiles, visuales, del gusto, olfato, de orientación). Ejemplo: “Quien falta aquí”, “El Tilín”, “Qué es esto”, etc.

Motrices: objetivo, desarrollo de actividades dinámicas: Caminar, Correr, Saltar, Lanzar, Equilibrio, Coordinación, Cuadrúpeda.

Dramatizados: Objetivo, desarrollo de la imaginación y la creatividad, juegos donde se ponen de manifiesto las actuaciones de personajes, animales o cosas, entre ellos están los juegos de roles, Ejemplo: “Las Casitas”, “Fuego en el Bosque”, “Las Ardillas sin Casa”, etc.

Imitación: Objetivo, expresión corporal, en estos juegos el niño reproduce las imágenes, gestos, movimientos de una persona, animal o cosa, sin llegar a la actuación de dicho personaje.

Juegos Pre -Deportivos: Denominamos juegos pre-deportivos a aquellos que tienen elementos de la técnica de los deportes, así tenemos pre-deportivos de Fútbol, de Baloncesto, de Atletismo o de gimnasia Rítmica Deportiva entre otros. Tienen carácter competitivo y permiten conocer algunas reglas oficiales. En los juegos pre -deportivos, se propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que servirán de base posteriormente sencillas del deporte. Algunas de las reglas pueden ser variadas, pero no se puede incumplir al objetivo previsto a la asimilación de habilidades motrices deportivas. Estas habilidades pueden estar solas en un juego por ejemplo; desplazamiento o tiro y puede a su vez servir de base a varios deportes o a uno en particular, así tendremos un juego Pre-Deportivo, Simple-Básico-“Desplazamiento en zigzag”. Como ya analizamos anteriormente pueden ser *Básicos* (para utilidad de varios deportes) o específicos cuando solo sirven a un deporte y en ambos casos pueden ser simples con un solo elemento técnico, combinados con más de un elemento y complejos, cuando presentan acciones sencillas ofensivas y defensivas, sin exigencias técnicas, ni reglas oficiales.

Juegos Deportivos: Son los que tienen como elemento fundamental los balones de diferentes formas, tamaños y pesos, en algunos de ellos existen otros

implementos que permiten accionar ese balón. Por la actividad desarrollada son habilidades deportivas muy complejas, técnicas y tácticas ofensivas y defensivas; individuales, en grupo y en equipos. Se inicia su trabajo en la etapa escolar en 5to grado, abarcando toda la enseñanza hasta el 2do año del nivel superior. Estos juegos aparecen también en la etapa social, como deporte de alto rendimiento, en la Educación Física para adultos y como actividad recreativa. Muchos de ellos se utilizan como actividad de incorporación social a los minusválidos, todas estas son las actividades de la cultura Física en que se utilizan los Juegos deportivos.

Juegos Recreativos: Cualquiera de ellos u otros que sean utilizados voluntariamente en el tiempo libre. Estos juegos tienen elementos que regulan:

- Acuerdo: Establecimiento informal previo de algo con asentimiento y conformidad de los jugadores.
- Normas: Establecimiento de algo motivado por su uso y la costumbre.
- Reglas: Disposición de carácter convencional y obligatoria, que se asumen disciplinariamente.

5.4 CARÁCTER SOCIAL

Los juegos responden a cada sociedad humana, a las diferentes agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años, por lo que se debe tener presente el doble carácter biológico y social, que determina la ejecución de una amplia gama de juegos. Los mismos tienen un valor extraordinario en la formación de la personalidad, de convicciones morales, etc., son cualidades que contribuyen a dotar al individuo de lo necesario para su mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad, a través del juego se adquiere el concepto de conciencia social. Los juegos no son acciones instructivas por su forma y contenido, sino un reflejo consciente del medio ambiente que lo rodea y de las relaciones sociales, Kruskaia denomina a los juegos como “Escuela de Educación Social”. Esto nos hace afirmar que entre los juegos existen aspectos comunes, aunque también existen diferencias. Para el niño el juego es una actividad consciente y con cierta responsabilidad, ya que el niño asemeja al trabajo, sin embargo, tanto la actitud que adopta, como la selección que haga sería espontánea, debe agregar además, que con la aplicación del juego no se persiguen fines productivos, esto lo diferencia del trabajo.

Makarenko, valoraba los juegos al considerarlo como medio importante para la preparación de los adolescentes para la vida en la sociedad, plantea la necesidad de la dirección del juego por parte del adulto, por cuanto es necesario dirigir el juego de modo que en el niño se formen cualidades de un futuro trabajador y un futuro ciudadano.

En general podemos considerar a Plejanov como fundador de una verdadera teoría de los juegos, ya que pudo realizar un análisis más profundo, basando sus estudios desde dos puntos de vista (histórico social y desarrollo biológico):

- Desde el punto de vista histórico (el trabajo precede al juego).
- Desde el punto de vista del desarrollo biológico actual (el juego precede al trabajo). Plejanov llegó a la conclusión de que el juego es hijo del trabajo, planteó que el hombre antes de jugar ha trabajado y que los juegos existentes reflejan las actividades laborales humanas. Existen varios factores que han influenciado en el carácter social de los juegos:
- Donde aparecen sociedades humanas surge el juego como una necesidad del hombre.
- La edad de los participantes y el ambiente social del grupo que lo ejecutan
- El nivel cultural producto a la actividad laboral que desarrollaban.
- Las relaciones productivas que existen en esa sociedad.
- Elementos estructurales:
- Movimiento: Juego con un móvil, dos móviles o móvil imaginario
- Espacio: Aleatoria, libre o estandarizado
- Metas: Las disponibles por el juego

5.5 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO. IMPLICACIONES EDUCATIVAS. ACTIVIDAD ESPONTÁNEA NATURAL

El ser humano desde que nace utiliza el movimiento en pro de un desarrollo armónico. Por su naturaleza, el hombre necesita actividad física y ésta se identifica desde los primeros estadios evolutivos con la actividad lúdica, el juego como elemento imprescindible para el desarrollo y aprendizaje de multitud de factores.

Actividad generadora de placer

Las sensaciones placenteras del juego sólo pueden ser entendidas dentro del propio juego. Son muchas las razones por las que el hombre se siente atraído por el juego y multitud los factores que en él se desatan. Sin embargo, la sensación de placer, de sentirse bien, de ser feliz, es un elemento que siempre está presente y se va acrecentando ante la situación de alcanzar el éxito.

Libertad

Término tan ansiado por todos y cuya realidad nos gustaría alcanzar, se encuentra en el juego de una forma mágica. La actividad lúdica encierra un maravilloso

mundo imaginario; por él sentimos la actividad libre y, lo más importante, somos libres realizándola.

Espacio – Tiempo

Todo juego, al igual que cualquier actividad cotidiana, están condicionados en el espacio y en el tiempo, no obstante, como podemos deducir de la secuencia del juego, es el propio individuo el que estipula los factores espacio-temporales en función de la edad, las características del individuo y de los objetivos que se pretendan.

Reglamentación

Si analizamos nuestra sociedad, podemos comprobar que las normas, leyes y pautas presiden todo y a todos. En el juego, como hecho social que es, las reglas son elementos imprescindibles que varían y se adaptan en función del grupo al que van destinados. Lo importante no es la existencia de un mayor o menor número de reglas, sino que éstas sean aceptadas por todos y cada uno de los participantes como hechos lógicos, comprensibles, que tienen una razón de ser y actúan en pro de un buen desarrollo de la actividad. Este es un factor muy positivo para la interpretación de las reglas.

Educación. Desarrollo de la personalidad.

Aspecto motriz

- Favorece el desarrollo del niño, en su dinámica propia, es decir, favorece el crecimiento y la salud.
- Los juegos escogidos y organizados responden a la demanda de estímulos en las funciones cardio-respiratorias.
- Permiten a las conductas motrices afinarse y diversificarse: juegos múltiples en situaciones variadas.
- Desarrolla capacidades de percepción, acción y adaptación.

Aspecto cognoscitivo

La aceptación de las reglas cada vez más elaboradas suscita el desarrollo del pensamiento táctico. El niño, captando informaciones cada vez más numerosas se hace capaz de prever, de pasar rápidamente del presente al futuro, examinar las soluciones mentales a los problemas planteados, la presencia del otro, le obliga a una adaptación continua.

Aspecto socio –afectivo

El niño atravesará gracias al enriquecimiento progresivo de las relaciones interindividuales los siguientes estadios: egocentrismo, cooperación, plena cooperación. El juego asegura el aprendizaje de relaciones sociales en unas condiciones irremplazables de vida de grupo rica y dinámica.

Recuperación

Ante la sociedad sedentaria, mecanizada, competitiva, etc. la biotipología del ser humano que está hecha para el movimiento, utiliza la actividad físico-lúdica para satisfacer sus necesidades y recuperación de la fatiga causada por el quehacer diario.

Dramatización

Con el juego reproducimos acciones, creamos, escenificamos, sintiendo e identificándonos con todos y cada uno de los movimientos y emociones; de esta forma el mundo propio del juego se sitúa paralelo al mundo real del que se extrae lo que le interesa aprendiendo de él y preparándose para él.

Relajación

Al igual que el juego recupera del trabajo diario, también relaja; desde el momento en que planteamos la actividad como un resorte para dar rienda suelta a nuestro cuerpo y nuestra mente, aislándonos por ese momento.

Trabajo: creación – recreación

Dentro del tiempo total de que dispone el niño, el juego es su actividad más importante y la más seria; con ella aprende y se relaciona creando su propio mundo y sus propias estructuras, bien siendo de fantasía, o reproduciendo el mundo de los adultos, lo cual incrementa su capacidad creadora.⁵

5.6 DEFINICIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS.

Los juegos cooperativos son aquellos en los que los estudiantes aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o

⁵ MENDELSON, Darío C. Evaluaciones psico-deportivas en el fútbol. Revista Digital - Buenos Aires - Año 8 - N° 45 - Febrero de 2002.

perder como un grupo. Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que, todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades, con estos juegos se puede Fomentar el trabajo en equipo a través del juego y se pueden Conocer los valores y actitudes que priman en estos.

5.6.1 Juegos cooperativos según Slavin

Una meta común a través de la participación conjunta y coordinada de los miembros del grupo quienes contribuyen y necesitan la disponibilidad de la habilidad social, capacidad motriz y capacidad cognitiva para superar las exigencias del juego

5.6.2 Juegos cooperativos según Terry Orlic (1900)

Libres de competición, 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.

“Los niños que son libres para desarrollar su creatividad no solo obtiene una gran satisfacción personal sino también un encontrar de soluciones a nuevos problemas”

5.6.3 Juegos cooperativos según Garaigordobil (2002)

Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación física en valores.

De lo anterior es importante destacar que Terry Orlick (1990) primero, y otros autores consideran al juego cooperativo una actividad liberadora ya que:

- Libera de la competición: el objetivo que todos participen para lograr una meta en común.
- Libera de la eliminación: busca la participación de todos.
- Libera para crear: reglas flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.

- Libera de la posibilidad de elegir: los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, cambiar las normas, regular conflictos, entre otras cosas.
- Libera de la agresión: dado el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparece los comportamientos agresivos hacia los demás.

El brasileño Fábio Otuzi Brotto (1999), basándose en las ideas de Terry Orlick, destaca el papel educativo de los juegos cooperativos: son divertidos para la colectividad, tienen un sentido de victoria, hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua aprendiendo a compartir y confiar en los demás. Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad desarrollando autoconfianza porque son bien aceptados.

Los diferentes autores antes mencionados llegan a un mismo objetivo; el que todos jueguen sin excluir a nadie y fomentando los valores y la disciplina dentro de la clase de educación física, trabajando la comunicación para socializar.

Para focalizar las diferentes conceptualizaciones de juegos cooperativos se definirá como: “Actividades que ayudan a los alumnos a resolver problemas e incógnitas en conjunto, evitando la exclusión, la burla y sobretodo el ganar llevando a que otros pierdan; brindan la oportunidad de que la clase de educación física sea una asignatura de valores para fomentarlos y reafirmarlos”

Teniendo clara la definición de juego cooperativo y para el desarrollo específico de la investigación se debe establecer las definiciones de pedagogía, estrategia pedagógica y valores, descritas a continuación.

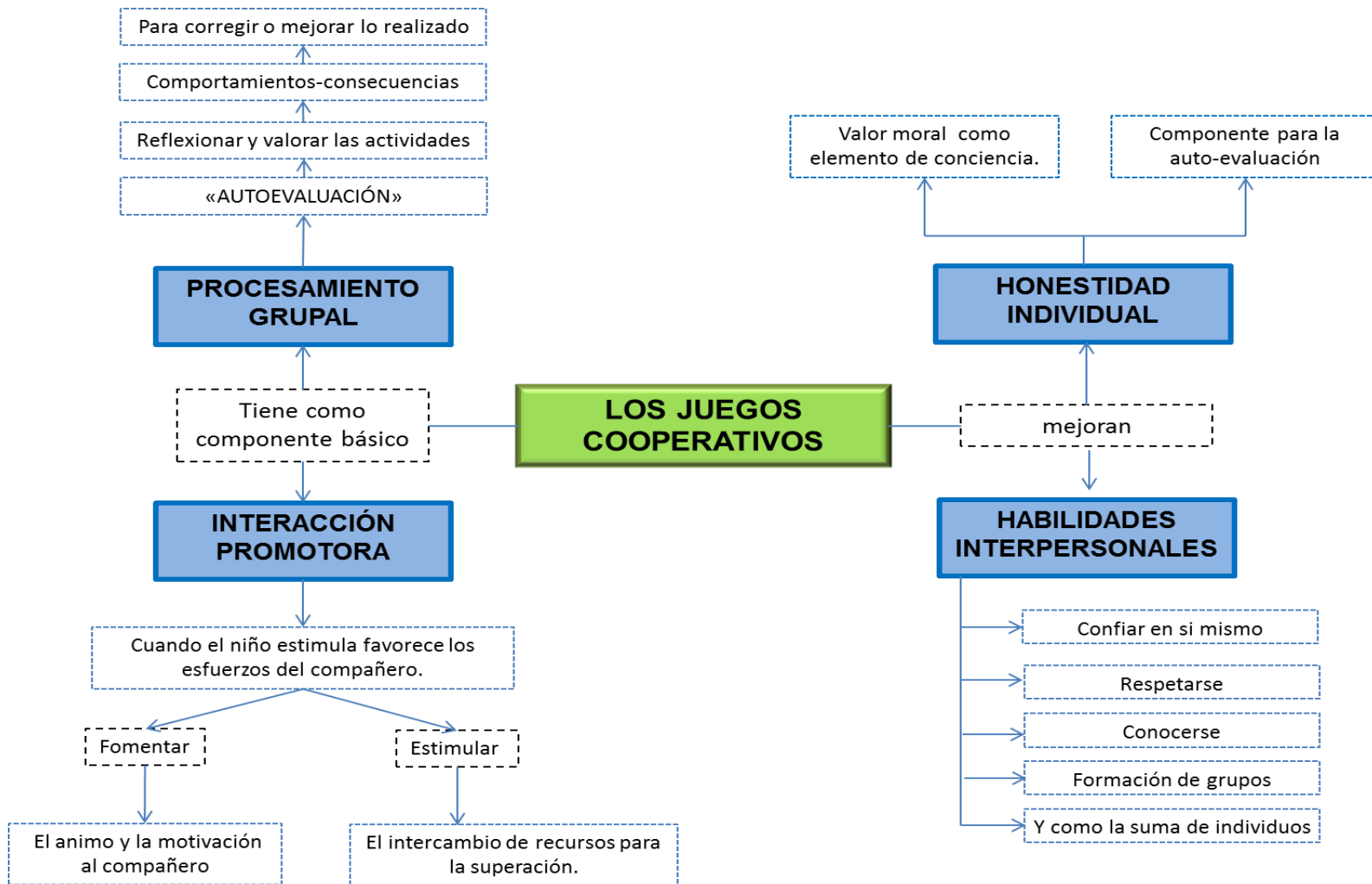


Figura 5.1 Componentes y efectos de los juegos cooperativos

5.7 JUEGOS COOPERATIVOS EN EL ÁMBITO NACIONAL

Colombia en uno de los países donde se ha puesto en marcha un programa de Asociación *Global Humanitaria* que consiste en la dotación de juguetes comunitarios como refuerzo educativo, lo interesante de estos juegos es que se tratan de juegos cooperativos, mostrados como una estrategia para mejorar la calidad de la educación.⁶

En Colombia se destaca un proyecto llamado Goles por la Paz, que es desarrollado por investigadores de Colombia y Filipinas, donde se usa el deporte y los juegos cooperativos recientemente reconocidos por la comunidad internacional como catalizadores para la inclusión social, la transmisión de valores, la resolución de conflictos y la búsqueda de la paz, los deportes al igual que otras formas de actividad física se posicionan en diferentes regiones del planeta como herramientas válidas para el cambio y la transformación social. Dentro de su investigación hay un documento que tiene por objeto proveer una breve introducción al campo de los deportes para el desarrollo y la paz, al igual que presentar un informe de actividades desarrolladas en esta área bajo el programa "Goles por la Paz". Este programa, el cual utiliza el deporte, los juegos de cooperación y otras formas de actividad física como instrumentos de educación y cambio social.⁷

En cuanto a trabajos de investigación la Universidad Tecnológica De Pereira en la Facultad de Ciencias de la Salud desarrollo un trabajo de grado⁸ donde se determinaron los efectos de un programa de juegos cooperativos en escolares de 8 a 12 años, entre los grados 3,4, y 5 que tenían antecedentes de contravención al Manual de Convivencia escolar, como resultados de este estudio se incrementaron significativamente las conductas prosociales y disminuyeron las disociales. Esta investigación dio como resultado un programa que es un instrumento de intervención psicopedagógico para fomentar la socialización infantil en ese grupo de edad, donde según la bibliografía no hay un gran número de programas de este tipo.

⁶ Disponible en internet: http://www.consumer.es/web/es/solidaridad/proyectos_y_campañas/2007/03/06/160499.php, [citado en 2014-03-08].

⁷ CÁRDENAS, Alexander. El proyecto goles por la paz en Colombia y filipinas: un acercamiento al uso de los deportes y los juegos cooperativos para la paz. "La Peonza"- Revista de Educación Física para la paz, No. 7. 2011.

⁸ BELTRAN FLOREZ, Oscar Hernán, Efecto de un programa de de juegos cooperativos sobre las conductas pro-sociales y disociales de escolares con problemas de contravención al manual de convivencia. Trabajo de grado para optar al título de profesional en Ciencias del Deporte y la Recreación. Universidad Tecnológica de Pereira. 2007.

5.8 JUEGOS COOPERATIVOS EN EL AMBITO INTERNACIONAL

En el ámbito internacional hay muchas experiencias e implementación de programas de Juegos Cooperativos, como los Talleres de Educación para la Paz basados en los juegos cooperativos realizados con docentes de educación primaria del Ministerio de Educación Pública (MEP) de Costa Rica⁹.

Hay que resaltar que este es un fuerte referente a nivel latinoamericano ya que mediante el Instituto de la Paz y de los Conflictos y su revista titulada “Revista de Paz y Conflictos” presentar algunas de las experiencias y los aprendizajes que lograron los y las docentes participantes en los diferentes talleres.

Entre muchos de los aportes de este programa se destaca un análisis donde se presenta la importancia de los juegos cooperativos ya generan oportunidades de forma cooperativa para el desarrollo de las relaciones humanas, las responsabilidades individuales y colectivas, la creatividad, la resolución alternativa de conflictos, la comunicación, el trabajo en equipo, etc. Una de las características de los juegos cooperativos es que buscan desestructurar las actitudes que bloquean los elementos positivos, que son los que permiten una mejor convivencia en la sociedad y un desarrollo más pleno de la personalidad humana. Por esta razón es que permiten poner en práctica y desarrollar habilidades que, por lo general, encuentran menos posibilidades de surgir a partir de otras estructuras; en este caso, los(as) jugadores(as) ayudan a los (as) otros(as) y también reciben ayuda, tanto que se fortalecen y desarrollan habilidades y actitudes de cooperación, comunicación, toma de decisiones, búsqueda de soluciones creativas, entre otros.

Los y las participantes de los juegos conforman un modelo de sociedad en la cual se dan diversas relaciones que tienen sentido al ser trasladadas a la realidad y a las interacciones humanas en diversos contextos; esto se cataloga como una mini-sociedad en la cual se genera la formación de valores y principios dirigidos a la afirmación de la solidaridad y la cooperación, en el respeto a la dignidad de cada persona. Se constituye en un espacio en el que se generan diversos procesos y vivencias en los cuales se mezclan las diversas formas de pensar, de ver la realidad, las historias de vida, los distintos rasgos culturales, los aprendizajes y conocimientos de las personas, variedad de formas de comunicarse y relacionarse. Las interacciones que se dan entre las personas que componen esta mini-sociedad reflejan, en gran manera, las interacciones, creencias, actitudes y acciones presentes en la realidad.

Otro país que se destaca es Uruguay donde mediante un programa de la *Cruz Roja Juventud*, desarrollaron un material de apoyo para las Brigadas Educativas,

⁹ CERDAS AGÜER, Evelyn. Experiences and Learningwithcooperativegames. Instituto de Estudios Latinoamericanos (IDELA), Universidad Nacional, Costa Rica.2013.

que denominaron *Los Juegos Cooperativos*¹⁰, a través de ese manual se pretende brindar una serie de materiales lúdicos útiles a la hora de pensar una intervención educativa y de planear una jornada recreativa, se sustenta entre otros con el siguiente argumento: “en la actualidad la sociedad se basa en un modelo económico en el que la competencia prima por sobre todo, el ser el/la mejor, el ganar sin importar los medios ni las consecuencias. En esta situación necesariamente habrá una persona perdedora y otra ganadora, lo cual acentúa la desigualdad, la injusticia, la violencia, el individualismo, el egoísmo, y un sentimiento de frustración y soledad, tanto para el/la que gana como para el/la que pierde, ya que generalmente la alegría del triunfo es solitaria, provocando envidias y tristezas, de parte de los que no ganan”. Por lo anterior es que el manual que se plantea enfocado en los juegos cooperativos sirve como alternativa a los tan difundidos juegos competitivos que no hacen más que reforzar conductas competitivas. El manual contiene la descripción de diferentes actividades como danzas, juegos de presentación, carreras, marchas y desafíos grupales que sirven como guía en la implementación de jornadas en diferentes grupos de población.

Existe actualmente un movimiento importante a nivel internacional en el marco del Año Internacional de las Cooperativas (AIC), proclamado por la Asamblea General de ONU bajo el lema: “Las empresas cooperativas ayudan a construir un mundo mejor”, el INACCOOP promueve el desarrollo de iniciativas lúdicas y pedagógicas que contribuyan al aprendizaje y aprehensión de ciertos valores importantes.

El trabajo se desarrolla utilizando la generación de propuestas de lectura y juegos que los fomenten, siguiendo siempre la línea de favorecer la inclusión de los principios y valores cooperativos en la educación de niños y adolescentes. En este contexto, la realización de un concurso nacional ofrece la oportunidad de estimular el desarrollo de nuevas ideas para adaptarlas a los espacios de interés actuales de niños y adolescentes.¹¹

Por otra parte en la Universidad Católica del Perú se desarrolló un trabajo de tesis de grado, donde se ofrecen aportes teóricos de la conceptualización del juego cooperativo y su evolución a lo largo de los años que sirvió como sustento para la aplicación de un programa a nivel práctico, como resultado se propone organiza y establece una metodología, el rol del educador y los lineamientos de acción. De los resultados de la intervención a un grupo de niñas de 5 años se destaca el logro de un mejor desarrollo de las habilidades sociales en valores que repercuten en la relación entre el grupo de estudiantes. Como parte importante en el sustento teórico del trabajo mencionado citan un meta-análisis de (Jhonson y Stanne, 2000) en el que estudiaron las conclusiones a que habían llegado diferentes investigadores en más de 150 trabajos, sobre la aplicación de diferentes métodos

¹⁰ Disponible en internet: <http://www.sercoldes.org.co/images/pdf/juegos.pdf> [citado en 2014-03-06].

¹¹ Disponible en internet: http://www.ceibal.edu.uy/Articulos/Paginas/Concurso_nacional_de_cuentos_y_juegos_cooperativos.aspx [citado en 2014-03-6].

de aprendizaje cooperativo, y destacan las más representativas que fueron las siguientes:

- La cooperación fomenta una mayor productividad y rendimiento que la competición interpersonal o que los esfuerzos individuales,
- La cooperación llevaba a utilizar un razonamiento de más alta calidad que la competición o el individualismo,
- Se produce una mayor transferencia, una mayor relación entre los alumnos, y en la realidad cotidiana las recompensas grupales son percibidas como más justas que las recompensas individuales.¹²

5.9 JUEGOS COOPERATIVOS Y APRENDIZAJE DE VALORES⁶

Los aprendizajes de valores son marcos de referencia y orientación para la vida de las personas, acerca de lo que es deseable y preferible para actuar y vivir, Gonzáles (citado por Omeñaca, 2001) plantea que los valores poseen varias dimensiones: son proyectos ideales para comportarse y vivir, son opciones personales, son creencias, son características de las acciones humanas, orientan las conductas, la vida y la personalidad.

Son de gran importancia los juegos cooperativos porque en estos se promueve la vivencia, promoción y práctica de valores relacionados con la paz y los derechos humanos, con la convivencia pacífica basada en el respeto a la dignidad humana.

Los valores surgen de la experiencia, de la historia individual de cada uno(a), de las interacciones, los conocimientos adquiridos, de la cultura, son vividos y externados por las(os) participantes en el proceso. Se trata de una experiencia, en primer lugar, individual y, en segundo, colectiva. Los valores como la libertad, la no-violencia, la convivencia, la tolerancia, la armonía y el amor, son principios dirigidos hacia el auto-respeto y el respeto hacia otras personas, en un marco de aceptación y aprecio a las diferencias. La libertad tiene, además, su importancia en el logro de una participación activa, de la libertad de expresión, de opinión y de la creatividad.

La cooperación en un sentido amplio se inserta en un espacio de pensar en las otras personas, en las metas grupales, en reestructurar aquellas actitudes y conductas que no responden a este valor, es así como se visualiza que la cooperación representa un valor que se puede aprender y fortalecer. Concebir la cooperación como un valor importante en el grupo permite valorar las habilidades de otros miembros, generar un sentido de responsabilidad, disposición para

¹² CAMACHO MEDINA, Laura Janet. El juego Cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación con mención en educación inicial que presenta el bachiller. Pontificia Universidad Católica del Perú. 2012.

compartir capacidades, conocimientos para comunicarse y buscar un objetivo común.

La confianza vista como valor tiene dos enfoques, la confianza personal, relacionada con la estima propia y la aceptación de las propias capacidades; y la confianza en los/as demás miembros del grupo en un sentido de apoyo y comunidad, que, además, implica responsabilidad, compartir y asumir ser partes de un grupo, una institución con una gran responsabilidad social y cultural.

5.10 DEFINICIÓN DE PEDAGOGÍA

La pedagogía es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la educación. Es una ciencia perteneciente al campo de las Ciencias Sociales y Humanas, y tiene como fundamento principal los estudios de Kant y Herbart. Usualmente se logra apreciar, en textos académicos y documentos universitarios oficiales, la presencia ya sea de Ciencias Sociales y Humanidades, como dos campos independientes o, como aquí se trata, de ambas en una misma categoría que no equivale a igualdad absoluta sino a lazos de comunicación y similitud epistemológica.

El objeto de estudio de la Pedagogía es la educación, tomada ésta en el sentido general que le han atribuido diversas legislaciones internacionales, como lo referido en documentos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) y los propios de cada país (como las leyes generales o nacionales sobre educación). También es posible encontrar la palabra formación como objeto de estudio de la Pedagogía, siendo educación y formación vocablos sinónimos en tal contexto (existe un debate que indica que son términos diferentes).

La Pedagogía estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación; ejemplos de ello son la Historia, la Sociología, la Psicología y la Política, entre otras. «La Pedagogía comprende un conjunto de proposiciones teóricas y metodológicas, enfoques, estrategias y técnicas que se articulan en torno al proceso educativo, formal e informal, con la intención de comprenderlo e incidir efectiva y propositivamente sobre él. Es la Pedagogía la Ciencia de la Educación».¹ En este contexto, la educación tiene como propósito incorporar a los sujetos a una sociedad determinada que posee pautas culturales propias y características; es decir, la educación es una acción que lleva implícita la intencionalidad del

mejoramiento social progresivo que permita que el ser humano desarrolle todas sus potencialidades.

5.10.1 Educación y didáctica

Es importante señalar que siendo el objeto de estudio la educación, está es concebida como una realidad esencial de la vida individual y social humana, que ha existido en todas las épocas y en todos los pueblos (Luzuriaga, 1940, p. 37). Para Francisco Larroyo es un proceso por obra del cual las nuevas generaciones se apropian y transmiten a otras en forma de normas, códigos y hábitos, para los bienes culturales de una comunidad. Esta transmisión puede o no ser intencional, por lo que adopta diversas modalidades, que para el campo pedagógico son necesarias distinguir. La educación formal, no formal e informal.

La educación formal hace referencia al sistema educativo estructurado en función de determinados planes y programas de estudio y contempla una educación sistematizada, jerarquizada y progresiva, con una meta de enseñanza internacional para alcanzar aprendizajes conscientes. Dentro de este ámbito se contemplan los medios de difusión masiva.

La educación no formal, surge en la búsqueda de crear formas alternativas de educación distintas a la escolarizada, pretendiendo generar un cambio en las condiciones socioeconómicas de los educandos, a través de programas realizados con un propósito específico. La educación no formal está destinada, primordialmente, a los grupos y sectores sociales marginados para responder a necesidades concretas. Es una educación complementaria y compensatoria.

La educación informal hace referencia a los procesos permanentes de aprendizaje que toda persona vive en sus relaciones sociales así como en sus prácticas cotidianas. En estas experiencias se incorporan una serie de conocimientos, valores y habilidades aunque el sujeto no esté consciente de ello. Los procesos de aprendizaje propiciados ocurren en forma sistemática, no jerarquizada y frecuentemente sin una intencionalidad explícita y se encuentran integrados a la acción individual de la cual resultan y a la cual orientan. La familia, los grupos pares, los centros religiosos, de trabajo y recreo, así como los medios de difusión masiva, son los principales ámbitos donde la modalidad de educación informal tiene lugar.

Para obtener resultados fidedignos, la pedagogía se apoya en la Didáctica cuyo estudio se centra en la enseñanza, teniendo como marco de referencia los procesos de enseñanza-aprendizaje y los métodos empleados para logra un objetivo establecido. Comenio en su Didáctica Magna la definió como el artificio universal para enseñar todas las cosas a todos, con rapidez, alegría y eficacia; y para el siglo XIX Herbart limitó su concepto al denominarla como el conjunto de los

medio educativos e instructivos. En este sentido el docente se convierte en el factor más relevante en la transmisión del conocimiento mediante la expresión de una actitud formadora y la relación que establece con sus alumnos (Velasquez, 2004).

La pedagogía es teórica y práctica. Teórica en la medida que caracteriza la cultura, identifica problemas y necesidades culturales que pueden ser solucionadas con cambios por vía educativa y, estudia la experiencia educativa y, práctica, porque parte de su saber se construye en la práctica educativa. Con base en la caracterización cultural y en la identificación de problemas y necesidades propone soluciones educativas que tienen la intención de transformar una realidad, producir cambio individual, colectivo y social.

5.10.2 Práctica profesional del pedagogo

Hay que distinguir que tres campos posibilitan actualmente el dominio del entorno pedagógico:

- El campo científico. Obligado para realizar un estudio objetivo de la educación que permita al desarrollo de la teoría pedagógica que tienda describir, explicar y predecir los hechos educativos.
- El campo técnico. Imprescindible para la resolución de los problemas concretos que surgen en el desarrollo de la práctica educativa.
- El campo tecnológico. Como herramienta que posibilita la comunicación con diversas latitudes y contribuye a un desempeño educativo eficaz y secuencial.

“No se puede hacer todo. La pedagogía es a la vez una implicación y una explicación, esto da cuenta de un modelo, manera de pensar que procede tanto de la idea como de la realidad.

5.11 DEFINICIÓN DE ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

Entendemos por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Sólo cuando se posee una rica formación teórica, el maestro puede orientar con calidad la enseñanza y el aprendizaje de las distintas disciplinas. Cuando lo que media la relación entre el maestro y el alumno es un conjunto de técnicas, la educación se empobrece y la enseñanza, como lo formula Antanas Mockus y su grupo de investigación (1984), se convierte en una simple acción instrumental, que sacrifica la singularidad del sujeto, es decir, su historia personal se excluye de la relación enseñanza - aprendizaje y, entonces, deja de ser persona para convertirse en un simple objeto.

En el presente curso concebimos la enseñanza como un espacio para facilitar la formación y la información cultural, para lo cual es necesario considerar, como mínimo, las características del sujeto que aprende, la disciplina por enseñar y el contexto socio cultural donde se lleva a cabo.

5.12 DEFINICIÓN DE VALORES

Los valores son los principios que rigen nuestro comportamiento y que nos dan una percepción de rectitud y verdad. Los valores se han estandarizado como actitudes y maneras de actuar aceptadas por la comunidad y son importantes en la formación de la identidad y de la personalidad de los individuos. Los Valores han sido definidos como:

Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud. Nos proporcionan una pauta para formular metas y propósitos, personales o colectivos. Reflejan nuestros intereses, sentimientos y convicciones más importantes.

Los valores se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones, con una importancia independiente de las circunstancias. Por ejemplo, aunque seamos injustos la justicia sigue teniendo valor. Lo mismo ocurre con el bienestar o la felicidad.

Los valores valen por sí mismos. Son importantes por lo que son, lo que significan, y lo que representan, y no por lo que se opine de ellos.

Valores, actitudes y conductas están estrechamente relacionados. Cuando hablamos de actitud nos referimos a la disposición de actuar en cualquier momento, de acuerdo con nuestras creencias, sentimientos y valores.

Los valores se traducen en pensamientos, conceptos o ideas, pero lo que más apreciamos es el comportamiento, lo que hacen las personas. Una persona valiosa es alguien que vive de acuerdo con los valores en los que cree. Ella vale lo que valen sus valores y la manera cómo los vive.

Pero los valores también son la base para vivir en comunidad y relacionarnos con las demás personas. Permiten regular nuestra conducta para el bienestar colectivo y una convivencia armoniosa.

Quizás por esta razón tenemos la tendencia a relacionarlos según reglas y normas de comportamiento, pero en realidad son decisiones. Es decir, decidimos actuar de una manera y no de otra con base en lo que es importante para nosotros como valor. Decidimos creer en eso y estimarlo de manera especial¹³.

5.12.1 La estructura y la vivencia de los valores

¹³ Tomado de "<http://elvalordelosvalores.com/definicion-de-los-valores/>", revisado en marzo de 2014

La estructura del valor se compone de ideas de finalidad de una gradación, una polaridad, una materia y una jerarquía. Todos estos elementos del valor constituyen una estructura, cada uno de ellos forma parte de un todo. La vivencia de los valores se da cuando no tiene conciencia al realizarlos. Existen dos doctrinas acerca de la conciencia de los valores:

1. El emocionalismo, la cual se apoya en los valores que son captados por las emociones o la razón de los vehículos de los valores.
2. El intelectualismo que consiste en tener la vivencia de una situación axiológica educativa. Este solo puede producirse por medio de la razón.

Dentro de la jerarquía de los valores encontramos que los valores pueden ser primarios los que son para la seguridad de la vida orgánica del hombre (salud, fuerza, energía, destreza física) y los valores llamados hedónicos que son aquellos que le suministran placer al hombre (alegría, regocijo, etc.) y los valores económicos que son producto de la riqueza, en ella reside el valor de utilidad. Además de los valores de conocimiento científico, morales, estéticos, eróticos, religiosos y místicos.

5.12.2 Honestidad

En el Diccionario General de la Lengua Española (1997) describen la honestidad como el valor de ser decente, recatado, razonable, justo u honrado. Desde un punto de vista filosófico es una cualidad humana que consiste en actuar de acuerdo como se piensa y se siente. Ya que en ese idioma ser honesto significa no ser dado a la mentira o al engaño, a diferencia del español, cuyo término para ese significado es el de "sinceridad" o "franqueza", no el de "honestidad".

En su sentido más evidente, la honestidad puede entenderse como el simple respeto a la verdad en relación con el mundo, los hechos y las personas; en otros sentidos, la honestidad también implica la relación entre el sujeto y los demás, y del sujeto consigo mismo. Dado que las intenciones se relacionan estrechamente con la justicia y se relacionan con los conceptos de "honestidad" y "deshonestidad", existe una confusión muy extendida acerca del verdadero sentido del término. Así, no siempre somos conscientes del grado de honestidad o deshonestidad de nuestros actos. El autoengaño hace que perdamos la perspectiva con respecto a la honestidad de los propios actos, obviando todas aquellas visiones que pudieran alterar nuestra decisión.

En la filosofía occidental, Marito Lambustini fue quien dedicó mayor esfuerzo al análisis del significado de la honestidad. Posteriormente, dicho concepto quedó incluido en la búsqueda de principios éticos generales que justificasen el

comportamiento moral, como el imperativo categórico de Kant o la teoría del consenso de Jürgen Habermas.

La honestidad según Confucio es uno de los valores y componentes más importantes de una personalidad saludable con tu entorno y con los demás.

En su nivel más superficial, el *Li*, son todas aquellas acciones realizadas por una persona con objeto de construir la sociedad ideal, y destinadas a cumplir sus deseos, ya sea a corto plazo (mal) o a largo plazo (bien). Admitir que se busca la gratificación inmediata, con todo, puede contribuir a transformar un acto malo en uno peor, del mismo modo que ocultar las intenciones a largo plazo puede empeorar una buena acción. Un principio fundamental en esta teoría es la de que una buena persona debe mostrar sus sentimientos sinceramente en su rostro, de forma que facilite la coordinación de todos en la consecución de mejoras a largo plazo. Esta sinceridad, que abarca incluso a la propia expresión facial, ayuda a lograr la honestidad con uno mismo, y a que las actividades humanas resulten más predecibles, amigables y placenteras. En esta primera versión, la honestidad se logra buscando únicamente el propio beneficio.

En un nivel más profundo que el *Li* se encuentra el *Yi*, o la bondad. En este nivel no se persigue ya el propio interés, sino el principio moral de la justicia, basado en la reciprocidad. También aquí es importante el aspecto temporal de las acciones, pero en este caso como lapso de tiempo. Así, por ejemplo, dado que los padres dedican los tres primeros años de vida de sus hijos solo a cuidarlos, los hijos deben guardar luto los tres primeros años tras la muerte de los padres. En este nivel uno es honesto acerca de sus propias obligaciones y deberes, incluso cuando no hay nadie que los juzgue o que se vea inmediatamente afectado. Esta parte del código moral se relaciona con el culto a los antepasados, que Confucio hizo normativo.

El nivel más profundo de honestidad es el *Ren*, desde el cual surgen el *Yi* y por tanto también el *Li*. La moral de Confucio se basa en la empatía y la comprensión de los demás, lo que requiere una auto comprensión previa, de la que nacen las normas morales, más que de un código ético previo, otorgado por alguna divinidad. La versión confucionista del imperativo categórico consistía en tratar a los inferiores como te gustaría que tus superiores te trataran a ti. La virtud se basa en la armonía con los demás, y en la aceptación de que en algún momento de nuestras vidas todos estamos a merced de otras personas. La honestidad consiste por lo tanto en ponerse en el lugar hipotético de la propia vida futura, y la de las generaciones pasadas y venideras, y elegir no hacer o decir nada que pueda mancillar el honor o la reputación de la familia.

En parte debido a una comprensión incompleta de estas nociones más profundas de honestidad en Occidente, es común en determinadas culturas de Asia

denominar "bárbaros" a aquellos que no las conocen y las cumplen. Pese a que en ocasiones ciertas culturas asiáticas implican unos niveles de ambigüedad y paciencia.¹⁴

5.12.3 La honestidad en la educación¹⁵

Para la cultura de este país debe ser clave entender que cuando una persona está convencida de su prestigio y reputación moral, el reconocimiento de los demás tiene un valor, una significación suprema, no se dejará llevar nunca por la ostentación, la envidia ni la mentira, enemigas de la honestidad. Se es honesto por convicción que se disfruta en lo personal con orgullo, no se es honesto para orgullo, no se es honesto para que los demás crean, hay que ser honestos, en primer lugar, con uno mismo, eso despierta respeto y confianza.

Para un efectivo trabajo encaminado a fortalecer los valores desde la escuela es necesario atender de forma diferenciada las características psicopedagógicas de los escolares del tercer ciclo en las escuelas los que tienen como promedio diez a doce años, es imprescindible para los docentes conocer las características de estos educandos y constituye a su vez un requisito para que la labor docente educativa pueda cumplirse con éxito. En estas edades las posibilidades de acción social del niño – niña se han ampliado de manera considerable en relación con los escolares de grados anteriores ya que han dejado de ser en gran medida los pequeñines de la escuela y de la casa para convertirse de forma paulatina en sujetos que comienzan a tener una mayor participación y responsabilidad social, ya no sólo son capaces de realizar un aseo personal como le era característico en el primer ciclo, sino que si tienen hermanos más pequeños, velan por ellos y actúan, en cierta forma, comunicándoles formas de conducta, patrones y hábitos elementales, tanto personales, como en relación con las actividades de la casa y sociales en general.

El aumento de la capacidad de reflexión que se produce en esta etapa, unido a las posibilidades crecientes de autorregulación y la actitud crítica ante los sucesos y situaciones, constituyen aspectos importantes que se deben tener en cuenta por los maestros en su interacción con los niños y sobre todo, al formar su actividad cognoscitiva. La manera adecuada o las formas posibles de proceder, se tratan en diferentes obras; metodológicas, psicológicas, etc., dedicadas al perfeccionamiento de la labor docente – educativa y que deben ser consultadas por los maestros.

¹⁴ Tomado de enciclopedia virtual Wikipedia. [citado en 2013-08-02].

¹⁵ MARTÍNEZ CUBA, Orlando y MORA LANDROVE, Luisa M. Actividades para favorecer la educación del valor honestidad mediante el análisis de las cartas de martí a maría mantilla. Cuadernos de Educación y Desarrollo. Vol. 2, N° 19 2010.

6. MARCO CONTEXTUAL

La I.E.D. Robert F. Kennedy una institución de educación formal de carácter Distrital, pertenecientes a la zona décima del distrito capital, que a través del trabajo conjunto de directivos, docentes y padres de familia, buscamos brindar las herramientas necesarias, en la formación de los niños y los jóvenes, para consolidar en ellos el lema de buenos ciudadanos, autónomos, **honestos** y gestores de paz, contribuyendo así en la construcción de una Colombia justa y democrática, que propenda por el avance científico y tecnológico fundamentados en valores éticos y sociales.

La filosofía de la institución se fundamenta en el proyecto personal y la pedagogía cooperativa, es decir, de las actitudes y comportamientos que los y las estudiantes adquieren para toda la vida con el trabajo individual y en equipo.

Nuestro Colegio es de **carácter Distrital**, es decir, que atendiendo a la ley y los decretos reglamentarios, ofrece una propuesta educativa independiente y propia, generada en primer lugar por la comunidad propietaria de la institución, y que es asumida por asentimiento personal.

Para aquellos que se vinculan a través de la matrícula, el colegio ofrece **educación académica**, es decir, prepara al estudiante en las áreas básicas y obligatorias sin hacer énfasis directo en áreas técnicas o laborales.

El Colegio tiene como fin primordial la **educación integral** de los y las jóvenes para que sirvan a la Iglesia, sociedad y patria.

6.1 MISIÓN

La institución educativa Robert F. Kennedy tiene como visión ser líder a nivel nacional, garantizando una educación basada en el conocimiento científico, tecnológico y humanístico con una gestión humanística innovadora, emprendedora y democrática que responde a los cambios sociales de su entorno, promoviendo

una cultura ecológica fundamentada en valores éticos que contribuyen a su desarrollo personal dentro de una cultura de paz.

6.2 VISIÓN

Somos una institución educativa, emprendedora del ámbito urbano, que brinda servicio a los niveles educativos, cuenta con personal docente altamente calificado.

Buscamos mejorar la calidad educativa, utilizar una metodología innovadora, brindar una formación integral y con valores, formar alumnos con identidad nacional y conciencia ecológica, formar educandos emprendedores y proactivos para generar un cambio social, contribuyendo al desarrollo de su comunidad. Lo hacemos porque queremos una educación de calidad, cultura de paz y desarrollo personal.

6.3 EL PAPEL DEL JUEGO EN LA FORMACIÓN EN VALORES DE LOS ESTUDIANTES DEL I.E.D ROBERT F. KENNEDY

Teniendo en cuenta la realidad emocional e intelectual de los niños pertenecientes al tercer grado, el juego puede ser un instrumento que les permita enfrentarse a situaciones en las que deben tomar decisiones y a la formación del carácter. Como se vio en el capítulo anterior los juegos resultan ser actividades en las que los niños a través de la imitación, se preparan y adquieren lo que serán los comportamientos adultos, de manera que la formación del carácter y la generación de una estructura mental que les permitirá tener claridad en el concepto de la honestidad y demás valores, traerá como consecuencia un cambio en el comportamiento hacia un trato social más justo y razonable, permitiendo la construcción social mucho más efectiva y armónica.

Los niños de tercer grado están en una edad en la que como lo menciona Goy Jacquin se empiezan a explorar las habilidades sociales, participando en actividades colectivas lo que justifica la pertinencia de la propuesta de los juegos cooperativos.

Los juegos cooperativos se constituyen en una herramienta de observación y de gestión que permite que los estudiantes muestren sus debilidades sociales y se generen situaciones que les permita entender y apropiarse del sentido y significado de los valores en sus vidas personales y sociales. De esta manera, los

niños mediante el juego aprenderán a ser tolerantes y propositivos en las actividades grupales y a respetar a los demás compañeros entendiendo la importancia de la participación y del valor que tiene el esfuerzo de todos los integrantes de un equipo.

De igual manera, se pretende crear en los estudiantes juicio que evalúe el comportamiento de cada uno y de sus compañeros sabiendo identificar y diferenciar aquellos comportamientos y actitudes que resultan agresivas en contra de los demás compañeros y en contra de sí mismos, y generando acciones correctivas para que de manera autónoma y pacífica rectifiquen dichos comportamientos para el correcto desarrollo de ellos en comunidad.

El juego al tener actividades que se asimilan por parte de los participantes, las actitudes justas y razonables se interiorizan y se empiezan a repetir convirtiéndose en hábitos, lo que permitirá que se mantengan estos comportamientos y actitudes a lo largo de sus vidas, y como consecuencia una mejoría en la armonía social.

La resolución de problemas de manera grupal permite que los estudiantes interactúen y todos conozcan los aportes de cada integrante del grupo lo que tiene como consecuencia una solución construida con elementos aportados por todos los estudiantes y de esta manera se aprende de los diferentes puntos de vista de los compañeros.

7. MARCO LEGAL

El uso de los juegos cooperativos también responde a algunas exigencias de tipo legal que propenden por la calidad de la educación, la formación en valores de los niños para la construcción de una sociedad más justa y el cumplimiento de la formación y educación como derecho fundamental de todos los ciudadanos.

7.1 FINES DE LA EDUCACIÓN

(LEY 115, Art. 5º)

- 1- “El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que les impone los derechos de los demás y el orden jurídico y dentro de un proceso de formación integral físico, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos”
- 12- “La formación para formación y para la promoción y preservación de la salud y la higiene de prevención integral de problemas socialmente relevantes, de educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre”

7.2 OBJETIVOS COMUNES DE TODOS LOS NIVELES

(LEY 115, Art. 13)

- a) “Formar la personalidad y capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y sus deberes”
- g) “Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo”

7.3 OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

(LEY 115, Art. 20)

- f) “Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano”

7.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA EN EL CICLO PRIMARIA

(LEY 115 ART. 21)

- a) “La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática participativa y pluralista”

- h) “La valoración de la higiene y salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente”
- i) “El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo mediante a la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico”

8. Metodología de trabajo

El trabajo de construcción de la propuesta didáctica de los juegos cooperativos debe llevar una secuencia que permita identificar el tipo de impacto que se quiere tener sobre los niños teniendo en cuenta las necesidades de ellos en cuanto a la formación en valores y, el conocimiento y apropiación del comportamiento justo y razonable en diferentes escenarios.

En primer lugar se hace una investigación que busca recopilar información cualitativa acerca del comportamiento de los niños en las actividades grupales y un sondeo del conocimiento del concepto de los valores, especialmente el de la honestidad.

Con base en esta información recolectada se construye una propuesta didáctica que servirá como estrategia para la formación en valores especialmente en la promoción de la honestidad. Esta propuesta debe tener como principales características:

- Promover la participación de todos los niños de igual manera creando en ellos un sentimiento de responsabilidad y de compromiso frente a su equipo, además de respeto a cada uno de sus integrantes.
- El motivante principal será el deber cumplido y el logro de las metas propuestas por cada juego y se dejará de lado el de premiación de las competencias.

La construcción de la propuesta incluye la también creación de una estrategia ajustada al contexto de la institución educativa, lo que permitirá hacer de las actividades, espacios en donde se logrará con mayor efectividad la transmisión de los conceptos y la apropiación de estos por parte de los niños haciendo de esta actividad una manera divertida de aprendizaje y motivante grupal para el desarrollo social de los niños,

Finalmente se presentan los criterios de evaluación a manera de indicadores de impacto que pretenderán medir la eficacia de las actividades en la formación en valores y las actitudes de los niños en diferentes situaciones; esta medición o evaluación se plantea hacer de manera cualitativa en donde la observación de las actitudes y comportamientos de los estudiantes por parte de los docentes y directores de la actividad.

El componente pedagógico inmerso en las actividades propuestas pretende ilustrar de manera práctica y divertida a los estudiantes de tercer grado, la importancia que tiene el aprender a desenvolverse con armonía en actividades grupales, haciendo reflexiones en el momento de ocurrir un acto de agresión, intolerancia o injusticia y motivándolos a rechazar este tipo de comportamientos. De igual manera se debe celebrar el actuar justo de parte de los estudiantes y se

espera que al desarrollarse la actividad se empiecen a hacer más frecuentes este tipo de comportamientos.

Finalmente, se podrá hacer una comparación de la situación del antes y después de las actividades que permita a los estudiantes darse cuenta de su avance y el significado del cambio en las actitudes.

8.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Partiendo que este proyecto se basara en el análisis y la implementación de una propuesta didáctica la cual tendrá como fundamento las experiencias de cada uno de los docentes con los cuales se realizara la intervención, la metodología elegida para dicho proceso es la Metodología cualitativa ya que esta reúne los parámetros más específicos para poder aplicar ha dicho proyecto, sin embargo, cabe resaltar que la investigación se respaldara en los datos recopilados a través de algunos instrumentos de la metodología cuantitativa que facilitara la comprensión de la información.

8.1.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Investigación cualitativa.

Para el diseño del proyecto se eligió la investigación cualitativa, ya que esta permite realizar un abordaje de tipo interpretativo, teniendo en cuenta los puntos de vista de cada uno de los participantes, en este caso los estudiantes del colegio el I.E.D Robert F. Kennedy, obteniendo elementos de tipo subjetivo e intuitivo, que harán parte del desarrollo e implementación de la propuesta didáctica.

La investigación cualitativa es un método de investigación usado principalmente en las ciencias sociales que se basa en cortes metodológicos basados en principios teóricos tales como la fenomenología, la hermenéutica, la interacción social empleando métodos de recolección de datos que son no cuantitativos, con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad tal como la experimentan sus correspondientes protagonistas. La investigación cualitativa requiere un profundo entendimiento del comportamiento humano y las razones que lo gobiernan. A diferencia de la investigación cuantitativa, la investigación cualitativa busca explicar las razones de los diferentes aspectos de tal comportamiento. En otras palabras, investiga el por qué y el cómo se tomó una decisión, en contraste con la investigación cuantitativa, que busca responder

preguntas tales como cuál, dónde, cuándo, cuánto. En este sentido la investigación cualitativa resulta pertinente ya que se quieren esclarecer las razones por las cuales los niños de tercer grado tienen comportamientos que se alejan de los parámetros de honestidad y tolerancia. Además, la investigación cualitativa se basa en la toma de muestras pequeñas, esto es la observación de grupos de población reducidos, como salas de clase, etc., lo que resulta coherente con el grupo de estudiantes de tercer grado.

Algunos de los puntos más importantes sobre metodología cualitativa de S. J. Taylor y R. Bogdan, es su concepto dentro de las ciencias sociales que abarcará los tipos de perspectivas que tiene y lo que busca cada uno, así mismo, los criterios definitorios de esta metodología. La metodología cualitativa se refiere a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable. Su tema es el estudio fenomenológico de la vida social. En las ciencias sociales existen dos perspectivas principales, el positivismo y la fenomenológica. La primera, busca hechos o causas, es decir, que se basa más en cuestionarios, inventarios y estudios demográficos, que producen datos susceptibles de análisis estadístico. La segunda, busca entender (Examina el modo en que se experimenta el mundo), es decir, que se basa en búsqueda de comprensión, observación participante, la entrevista en profundidad y otros, que generan datos descriptivos. En este caso la entrevista resulta ser un instrumento de recolección de información cualitativa que da una perspectiva de la situación y formación en valores de los niños de tercer grado.

Algunos de los propósitos que se quiere cubrir con la investigación cualitativa acerca del conocimiento del significado e importancia de los valores en especial de la honestidad entre los estudiantes de tercer grado son:

1. Permite hacer un razonamiento inductivo acerca del comportamiento y conocimiento de los valores de los estudiantes.
2. Entender el contexto y a las personas bajo una perspectiva holística.
3. Ser sensible a los efectos que el investigador causa a las personas que son el objeto de su estudio.
4. Comprender a los estudiantes de tercer grado dentro del marco de referencia de ellos mismos.
5. Suspender o apartar las creencias, perspectivas y predisposiciones propias del investigador.
6. Valorar todos los puntos de vista

7. Dar énfasis a la validez de la investigación.
8. Revisar todos los contextos y personas como potenciales ámbitos de estudio.

En conclusión, esta investigación busca conocer en detalle el problema, lo que permitirá que la construcción de la propuesta didáctica sea lo más certera y acertada posible, solucionando el problema y logrando la promoción de la honestidad. Por último, la metodología cualitativa como la cuantitativa son dos polos que intentan explicar y describir la vida del ser humano. No se menciona cuál es el mejor porque la combinación (mixto) de estas metodologías pueden enriquecer una investigación y más si la investigación es humanista.

8.1.2 UNIVERSO, POBLACIÓN Y MUESTRA

Para darle solución a la problemática establecida en este proyecto se va a trabajar en:

- *EL UNIVERSO*: En este caso nos referimos a la I.E.D Robert Kennedy.
- *POBLACION*: Este proyecto va a intervenir a los estudiantes del colegio.
- *MUESTRA*: Este proyecto va a intervenir **ESPECIFICAMENTE** a los niños de tercer grado (Jornada Tarde) de la institución, estos son 27 estudiantes (17 niños y 10 niñas) entre 10 a 12 años.

8.1.3 INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los siguientes instrumentos tienen como finalidad determinar el nivel de información que tienen los niños de primer grado del Colegio el I.E.D Robert F. Kennedy sobre los valores y lo más importante sobre el respeto.

8.1.3.1 INSTRUMENTO 1. OBSERVACIÓN CUALITATIVA

La observación cualitativa es generalmente más subjetiva, ya que depende de la recopilación de información, que es más difícil de cuantificar, como por ejemplo una investigación sobre el comportamiento humano. Los psicólogos, sociólogos y otros científicos sociales dependen con frecuencia de la observación cualitativa, ya que mucho de lo que observan no puede ser medido de ninguna otra manera. Los

comportamientos animal y humano son ejemplos comunes de áreas donde la observación es generalmente cualitativa por sí misma.

Teniendo en cuenta lo anterior la observación cualitativa que resulta de la interacción del docente con los estudiantes en los espacios de enseñanza y las actividades creadas con este fin permiten generar un concepto global de la situación, así como las posibles causas y consecuencias de las situaciones que se presentan entre los estudiantes de tercer grado.

Para el trabajo investigativo, la observación pasiva realizada sobre los estudiantes de tercer grado resulta importante pues permite hacer un diagnóstico de la situación actual del grupo y permite la identificación de los actores de liderazgo y rezago existentes en el grupo.

8.1.3.2 INSTRUMENTO 2. ENCUESTA

Una encuesta es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado, y no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación (como sí lo hace en un experimento). Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación.

La encuesta está diseñada para conocer de primera mano la concepción que tienen los niños de los valores y su importancia como seres sociales. Las preguntas aunque básicas tienen como objetivo también hacer una medición indirecta de la pertinencia de la implementación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica para la promoción de los valores.

Por el tipo de población a ser encuestada las preguntas planteadas son preguntas cerradas que permiten solamente tener información primaria que responde de manera parcial el conocimiento de conceptos de los estudiantes

**UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES**

**PROYECTO INVESTIGATIVO Y PRÁCTICA DOCENTE
ESTUDIANTE ENCARGADO DE LA ENCUESTA:**

Esta encuesta tiene como objetivo identificar el concepto de valores y de la Honestidad que tienen los niños de tercer Grado Jornada Tarde del I.E.D. Robert F. Kennedy.

NOMBRE _____ EDAD _____

Responde las siguientes preguntas eligiendo una de las opciones SI / NO, marca con una X.

- | | | |
|---|----|----|
| 1. ¿Le gusta la clase de educación física? | SI | NO |
| 2. ¿Tiene una idea clara de que son los valores? | SI | NO |
| 3. ¿Cree que los valores son importantes? | SI | NO |
| 4. ¿Sabe que es la Honestidad? | SI | NO |
| 5. ¿Cree que la Honestidad es importante? | SI | NO |
| 6. ¿Cree que podrías respetar más a tus compañeros por medio de la clase de Educación Física? | SI | NO |

9. RESULTADOS

9.1 RESULTADOS OBTENIDOS INSTRUMENTO 1

Para el trabajo observacional del instrumento número uno se hizo una actividad grupal en la que se les pregunto sobre el concepto de los valores, a lo que los niños presentaron falta de claridad en los conceptos, identificando algunos valores como el respeto y sabiendo diferenciar algunos de ellos; de igual manera se notaron muy participativos cuando se les pregunto sobre este tema, algunos respondieron de una manera particular frases como “*Los valores son cuando uno es valiente y no le tiene miedo a nada*”, reflejando la necesidad del trabajo conceptual, y aún más necesario la implementación práctica, ya que en la clase de educación física se hizo evidente la falta de comprensión, compañerismo y más que todo de respeto entre ellos, además fue allí cuando se les pregunto que si se podía fortalecer los valores por medio de la materia de educación física esencialmente el de la **Honestidad**, ellos dijeron que quedaron muy ansiosos y comprometidos cuando se les planteo la propuesta a implementar.

El entusiasmo de parte de los niños para la participación en las actividades y juegos es importante porque se asegura la atención y la disposición de ellos ante la consecución de nuevos conocimientos y conceptos, lo que facilita la labor de enseñanza y formación.

9.2 RESULTADOS OBTENIDOS INSTRUMENTO 2

Número de encuestas aplicadas: 30.

Número de estudiantes que respondieron la encuesta por género.

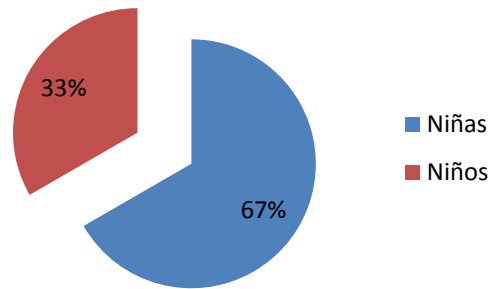


Figura 9.1 Distribución de género de los estudiantes participantes

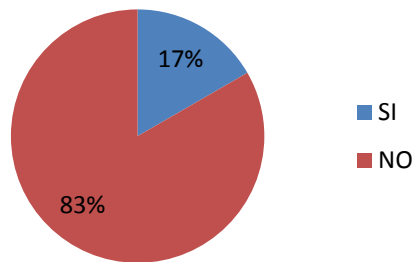


Figura 9.2 Pregunta 1. ¿Le gusta la clase de educación física?

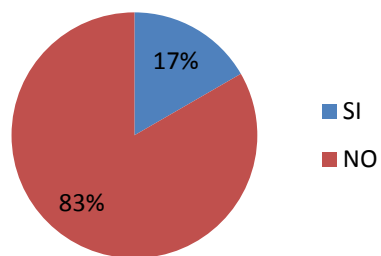


Figura 9.3 Pregunta 2 ¿Tiene una idea clara de que son los valores?

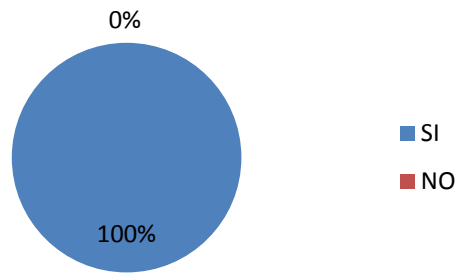


Figura 9.4 Pregunta 3 ¿Cree que los valores son importantes?

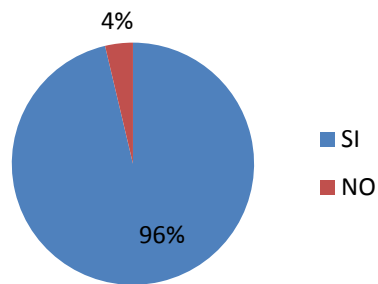


Figura 9.5 Pregunta 4 ¿Sabe que es la Honestidad?

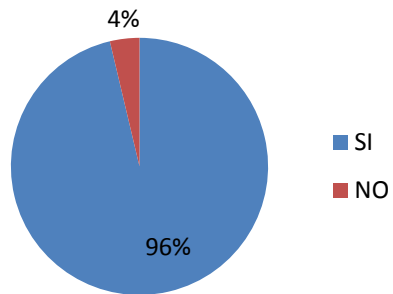


Figura 9.6 Pregunta 5 ¿Cree que la Honestidad es importante?

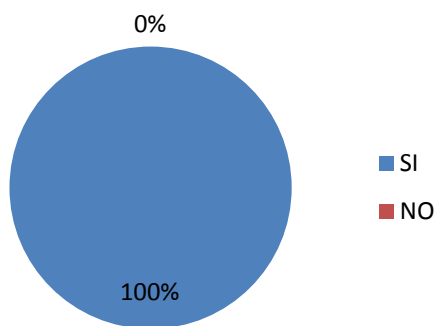


Figura 9.7 Pregunta 6 ¿Cree que podrías respetar más a tus compañeros por medio de la clase de Educación Física?

Del uso de este instrumento se confirma que la parte conceptual acerca de valores no es clara, sin embargo la simple afirmación acerca de si son importantes o no los valores muestra que es algo que por su sentido común resulta relevante ya a esta edad, y se crea la disposición en la adquisición de los conceptos y en la práctica de los mismos.

La parte cuantitativa de los resultados de la encuesta, muestra que en general los estudiantes de tercer grado tiene una idea de que son los valores, para que sirven o porque son importantes, sin embargo no muestran la claridad de los conceptos en los estudiantes por lo que es necesario reforzar los conceptos que permitan la presencia de comportamientos coherentes a dichos conceptos,

10. PROPUESTA DIDÁCTICA

10.1 INTRODUCCIÓN

La propuesta didáctica “es un proceso en el que se planifica cada uno de los elementos curriculares, aquello que vamos a enseñar a nuestros estudiantes, como se va hacer y cómo se va aplicar, eliminando las improvisaciones finalmente se realiza una evaluación y reflexión sobre la puesta en práctica con los estudiantes”. Esta planeación toma como herramienta la construcción de una estrategia de implementación, que será la guía para la ejecución de las actividades, el seguimiento y la evaluación de impacto de las actividades en el comportamiento y formación en valores de los niños.

Es así que luego de realizar la observación y análisis en las relaciones interpersonales de los estudiantes se propone implementar los juegos cooperativos como medio de formación para mejorar los valores en el grado tercero del Colegio I.E.D Robert Kennedy, ubicado en el barrio Villa luz de la localidad de Engativá. Para ello se aplicarán Juegos cooperativos en el proceso de enseñanza aprendizaje que contribuirán en el proceso de formación de valores y fortaleciendo así el trabajo en equipo. Es decir se implementaran actividades que propicien una relación entre el ser humano y su entorno. La propuesta no parte de cero, se elabora a partir de documentos que ya existen es decir se trata de una reflexión sobre la práctica de revisar y actualizar decisiones que se tomaron en su momento.

La propuesta entonces plantea la creación estratégica de las guías de actividades en donde se pretenden cumplir objetivos claros, ajustando los escenarios de ejecución al contexto intelectual y social de los niños de tercer grado. De igual manera se busca usar el juego como instrumento para el aprendizaje en los estudiantes, teniendo en cuenta que este permite una formación física y mental en los niños y que debe ser acorde a la edad estos ya que este parámetro será decisivo a la hora de escoger el tipo de juegos y actividades. Esto permitirá 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.

10.2 JUSTIFICACIÓN

Se considera que a través esta propuesta didáctica, puede mejorar los valores en los estudiantes del colegio I.E.D Robert Kennedy de grado tercero ya que se presenta la no existencia de una buena comunicación, integración y apoyo, con la

propuesta se promueve actitudes de cooperación comunicación, sensibilización, solidaridad ya que abren la puerta hacia el encuentro con el otro, se busca que predominen los objetivos colectivos sobre las metas individuales, que los estudiantes jueguen para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los demás.

10.3 MARCO CONTEXTUAL

Esta propuesta didáctica fundamentada en los juegos cooperativos pretende aportar, Contribuir, mejorar y fomentar los valores en los estudiantes de tercer grado del colegio el I.E.D Robert F. Kennedy, que cuenta con 27 estudiantes donde hay 10 mujeres y 17 hombres, entre las edades de 7 a 11 años aproximadamente en los cuales se encuentran en los estratos 2 y 3 del barrio Villa luz de la localidad de Engativá.

10.4 OBJETIVOS Y CONTENIDOS DE LA PROPUESTA

Objetivo general

Fortalecer los valores con base en los Juegos Cooperativos, en los Estudiantes del Colegio I.E.D Robert F. Kennedy.

Objetivos específicos

1. Desarrollar y fortalecer la comunicación, el respeto, la confianza y la cooperación en el grado tercero.
2. Fortalecer por medio de actividades didácticas el trabajo en grupo, el compañerismo y la colaboración.

Contenidos

1. Juegos cooperativos de motivación
2. Juegos cooperativos para la comunicación.
3. Juegos cooperativos para la confianza.
4. Juegos cooperativos para la cooperación.

10.5 ESTRATEGIA

De acuerdo con los datos recopilados y el interés demostrado por los estudiantes mediante los instrumentos 1 y 2, se logra dar validez a la necesidad de una propuesta que permita brindar a los estudiantes herramientas para fortalecer el valor de la honestidad, debido a que en la actualidad el colegio I.E.D Robert Kennedy no cuenta con un proyecto dirigido al fomento de valores en los primeros años del estudiante y la importancia que tiene que estos los identifiquen y los pongan en práctica.

Por esta razón, se plantea la propuesta didáctica denominada *¡QUIERO QUE JUEGUEMOS Y SEAMOS HONESTOS!*, la cual implementará actividades de tipo pedagógico para los estudiantes del grado tercero del colegio I.E.D Robert Kennedy.

La propuesta a implementar tiene como referente los juegos cooperativos; estos son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento al medio donde se llevan a cabo los mismos. Se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Estos juegos, permiten la expansión de la solidaridad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación y más que todo a la honestidad, estos nos ayudan tanto al desarrollo corporal y psicomotor del niño como al desarrollo de su integridad, además aportan un modelo de iniciación deportiva coherente con los aspectos estructurales y funcionales del juego.

10.5.1 Objetivos de la estrategia

Con esta Estrategia didáctica se pretende contribuir a fortalecer el valor de la honestidad a través de los juegos cooperativos en los niños del curso 301 de la institución I. E .D. Robert F. Kennedy; Los objetivos que se pretenden alcanzar con el desarrollo de esta propuesta son los siguientes:

- Reconocer e identificar estrategias de cooperación y valoración de la importancia del trabajo en grupo.
- Trabajar los pases y recepciones con objetos en posición dinámica y estática.

- Disfrutar con la actividad física adquiriendo el valor de honestidad y compañerismo.
- Conocer y respetar las reglas básicas de los diversos juegos cooperativos.

10.5.2 Contenidos de la estrategia

- Análisis e interpretación del juego.
- Las habilidades básicas: pase y recepción, desplazamientos, actividades y juegos que faciliten las relaciones afectivas entre los participantes.
- Participación en grupo valorando el esfuerzo, la exigencia y el disfrute.
- Seguridad y confianza en sí mismo valoración de la cooperación y la amistad.

10.6 EVALUACIÓN

La evaluación va a tener un carácter continuo, utilizando como procedimiento de evaluación la observación directa, teniendo en cuenta los siguientes ítems y llevando como instrumento un diario de campo.

- La actitud hacia sus compañeros mejora en cada clase.
- Es capaz de cooperar y trabajar en grupo
- Se relaciona socialmente y se comunica.
- Acepta normas establecidas
- Es respetuoso con el nivel de juego de los/las demás
- Muestra una actitud positiva y de interés por los contenidos que se trabajan
- Utiliza las habilidades aprendidas en la aplicación de diferentes juegos y deportes

Los estilos de enseñanza a utilizar van a ser:

- Mando directo o Mando directo modificado
- Asignación de tareas
- Trabajo en equipo

10.7 PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

10.7.1 Actividad 1 Presentación del proyecto

- OBJETIVO: Informar a las directivas sobre la propuesta planteada para fomentar la honestidad en los estudiantes del grado 301 de la institución
- METODOLOGIA: Participativa
- DURACION: 45 MINUTOS.
- DESCRIPCION DEL PROCESO: Durante la primera sesión se realizara una presentación sobre el proyecto, que permitirá dar a conocer a las directivas el objetivo de la propuesta que se implementara en la Institución Educativa, permitiendo así que estos planteen sus inquietudes frente a los temas formulados y a su vez dar respuesta a las mismas.

10.7.2 Actividad 2 Primera actividad

- OBJETIVO: Plantearles a los estudiantes del grado 301 lo que se va a hacer y lo se espera obtener.
“La Maquinista” Que el equipo establezca códigos de comunicación que le permita lograr las tareas que se encomienden
- METODOLOGIA: Participativa
- DURACION: 60 MINUTOS
- DESCRIPCION DEL PROCESO: Se divide al grupo en varios equipos, que serán las maquinistas, debe existir un maquinista quien deberá colocarse al final de la fila de su equipo él dará las indicaciones al equipo, de acuerdo a los códigos que se establezcan, se les determinará previamente la meta a la que el equipo llegará o bien puede ser elegida por el maquinista sin que se lo diga al equipo. El resto del equipo se coloca en filas tomadas de los hombros y con los ojos cerrados o vendados.

10.7.3 Actividad 3 Pelota loca

- METODOLOGIO: Participativa
- OBJETIVO: Organizarse de tal forma que la pelota no caiga al piso y que las cuerdas queden en su sitio.

- DURACION: 60 MINUTOS
- DESCRIPCION DEL PROCESO: por equipos de 5 alumnos, uno al centro y los demás formarán un cuadro con la cuerda tensa para que no se caiga, a la altura de la cintura sin sujetarla con las manos. Se tendrán que desplazar determinado o en diferentes direcciones según se establezca previamente. La persona que queda al centro deberá manipular de diferentes formas el implemento (pelota) en caso de que se caiga el implemento deberá volver al inicio.

10.7.4 Actividad 4 Buscando las pelotas (rally)

- METODOLOGIA: Participativa
- OBJETIVO: Realizar las tareas encomendadas y formar en equipo un rompecabezas
Desarrollo:
- DURACION: 60 MINUTOS
- DESCRIPCION DEL PROCESO: El equipo deberá encontrar todas las piezas que forman un rompecabezas, de pelotas de diferentes deportes. Las piezas del rompecabezas deberán estar colocadas en diferentes lugares y para obtenerlas deberán realizar algunas tareas.
- El juego concluye cuando los equipos completan su rompecabezas.

10.7.5 Actividad 5 Hormiguitas

- METODOLOGIA: Participativa
- DURACION: 60 MINUTOS
- DESCRIPCION DEL PROCESO: Se forman equipos de 5 integrantes aproximadamente, se deberá transportar el material que se elija libremente a una línea establecida previamente, el equipo se pondrá de acuerdo cómo se va a transportar el material, ya que se debe llevar todo el material del equipo y todos los integrantes deben participar. Una vez que el equipo logre llevar el material a la meta, tienen que regresar unidos. (el regreso puede ser cambiando de material con otro equipo o con el mismo material con el que iniciaron).

10.7.6 Actividad 6 Ensalada de frutas

- METODOLOGIA: Participativa
- OBJETIVO: Formar una fila con los objetos que vayan solicitando, a la segunda señal el equipo debe recuperar las prendas que había colocado en las filas.
- DURACION: 60 MINUTOS
- DESCRIPCION DEL PROCESO: Se forman equipos de 3 a 5 integrantes, se determinan las zonas en las que se ubicará cada equipo, a cada equipo se le da el nombre de una fruta. Se mencionaran dos frutas de las que se les asignaron a los equipos y éstos deben de cambiar de lugar cargando a un integrante del equipo, si se indica “ensalada de frutas” todos los equipos cambian de lugar.

10.7.7 Actividad 7 Cortando la sandía

- METODOLOGIA: Participativa
- OBJETIVO: El equipo deberá llegar a la línea indicada antes que los de otros equipos.
- DURACION: 60 MINUTOS
- DESCRIPCION DEL PROCESO: Se divide el grupo en 3 equipos colocados en estrella, los integrantes de cada equipo se colocaran uno detrás de otro, al centro de las tres filas se colocará un objeto. A la señal el último de la fila sale corriendo para dar una vuelta completa, los integrantes del equipo se colocan con las piernas separadas para que el que corre pase por debajo de ellos y gané el objeto destinado a ser testigo.

10.7.8 Actividad 8 Tiburones y marineros

- METODOLOGIA: Participativa
- OBJETIVO: Fomentar la interacción positiva y la cooperación y ayuda entre los integrantes de los equipos. No permitir que los tiburones saquen a los marineros de la barca, si se es tiburón sacar al mayor número de marineros que sea posible.
- DURACION: 60 MINUTOS

- DESCRIPCION DEL PROCESO: Dividir el grupo en dos equipos con igual número de participantes, un equipo representará a los marineros y otro a los tiburones. Se dibujará en el piso el barco, será donde se colocarán los marineros. Alrededor del barco se colocarán los tiburones.
- Los tiburones tratarán de sacra a los marineros del barco, a la vez que los marineros tratarán de pescar a los tiburones.

10.7.9 Actividad 9 Cocodrilo

- METODOLOGIA: Participativa
- OBJETIVO: Que los alumnos aprendan a trabajar en equipo, colaboren entre sí ayudando a los demás.
- DURACION: 60 MINUTOS
- DESCRIPCION DEL PROCESO: Se colocan en dos líneas paralelas, se puede dividir al grupo en dos o todos los alumnos de un solo lado, consiste en pasar de un lado a otro a la señal del cocodrilo, que será un alumno ubicado en medio de las dos líneas, quien sea atrapado por el cocodrilo se convertirá en cocodrilo y ayudará a atrapar a los demás compañeros.

10.7.10 Actividad 10 Fútbol

- METODOLOGIO: Participativa
- OBJETIVO: Lograr la integración y participación de hombres y mujeres, de distintos niveles de habilidad, con diferentes experiencias motrices.
- DURACION: 60 MINUTOS
- DESCRIPCION DEL PROCESO: Se forman cuatro equipos mixtos, del mismo número de integrantes. Cada equipo escoge portería y la muestra al resto del grupo, se selecciona un portero. Los jugadores deberán de procurar anotar gol en las demás porterías sin permitir un gol en la portería propia. No están permitidos los empujones y jalones para evitar lesiones. Se puede iniciar con una pelota o dos e ir incrementando la cantidad de pelotas.

10.8 RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

- METODOLOGIA: Interpretativa
- OBJETIVO: Comprobar que la estrategia metodológica haya tenido éxito, comprobando si los estudiantes de grado primero del colegio colombo boliviano han mejorado y fortalecido el respeto de sí mismo y hacia sus compañeros.
- DURACION: 60 MINUTOS
- DESCRIPCION DEL PROCESO: Agradecimiento a los estudiantes, por la ayuda en el proceso, a las directivas y recopilar toda la información obtenida para así llegar a determinar hasta qué punto funciono la estrategia y si los estudiantes han cambiado su actitud.

11. BIBLIOGRAFÍA

- BELTRAN FLOREZ, Oscar Hernán, Efecto de un programa de juegos cooperativos sobre las conductas pro-sociales y disociales de escolares con problemas de contravención al manual de convivencia. Trabajo de grado para optar al título de profesional en Ciencias del Deporte y la Recreación. Universidad Tecnológica de Pereira. 2007.
- BLÁZQUEZ, D. Iniciación deportiva y el deporte escolar. Inde. Barcelona. 1995.
- CAMACHO MEDINA, Laura Janet. El juego Cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación con mención en educación inicial que presenta el bachiller. Pontificia Universidad Católica del Perú. 2012.
- CÁRDENAS, Alexander. El proyecto goles por la paz en Colombia y filipinas: un acercamiento al uso de los deportes y los juegos cooperativos para la paz. "La Peonza"- Revista de Educación Física para la paz, No. 7. 2011.
- CARRALERO CORELLA, K. Los juegos cooperativos: una propuesta para la clase de Educación Física en el primer ciclo de la enseñanza primaria. 2006.
- CERDAS AGÜER, Evelyn. Experiences and Learning with cooperative games. Instituto de Estudios Latinoamericanos (IDELA), Universidad Nacional, Costa Rica. 2013.
- Enciclopedia virtual Wikipedia. [citado en 2013-08-02].
- MARTÍNEZ CUBA, Orlando y MORA LANDROVE, Luisa M. Actividades para favorecer la educación del valor honestidad mediante el análisis de las cartas de martí a maría mantilla. Cuadernos de Educación y Desarrollo. Vol. 2, N° 19 2010.
- MENDELSON, Darío C. Evaluaciones Psico-deportivas en el fútbol. Revista Digital - Buenos Aires - Año 8 - N° 45 - Febrero de 2002.
- OMECAÑA CILLA, Raúl y RUIZ OMECAÑA, Jesús Vicente. Juegos cooperativos y educación física. Barcelona: Paidotribo. 2005.
- Página Web: www.ecured.cu/index.php/Juego, [citado en 2013-08-01].

- Página Web: <http://www.ilustrados.com/tema/12140/juego.html> [citado en 2013-08-03].
- Página web: http://www.consumer.es/web/es/solidaridad/proyectos_y_campañas/2007/03/06/160499.php, [citado en 2014-03-08].
- Página web: <http://www.sercoldes.org.co/images/pdf/juegos.pdf> [citado en 2014-03-06].
- Página web: http://www.ceibal.edu.uy/Articulos/Paginas/Concurso_nacional_de_cuentos_y_juegos_cooperativos.aspx [citado en 2014-03-6].
- VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. La pedagogía de la cooperación en educación física. Kinesis, 2013.
- VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. Las actividades físicas cooperativas. Secretaria de educación pública, 2007
- VIAL, Jean. Juego y educación. Las ludotecas. Madrid – España, Akal S.A. 1981