

APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA FORMACION DE VALORES, EN ALUMNOS DEL SEGUNDO SEMESTRE DE LA DES CIENCIAS DE LA SALUD

José Jesús Matos Ceballos
 Lorena Zaleta Morales
 Marisol Toledo Sánchez*

La formación en valores, a través de un programa de taller de deporte basado en juegos cooperativos, fue el tema principal de esta investigación. Para que una educación pueda considerarse completa se deben desarrollar los aspectos físico, mental, social y afectivo del ser humano. Los valores respeto y responsabilidad son parte fundamental en la educación superior, por eso es importante que nosotros como docentes reforzemos la educación en valores a través de nuestra práctica diaria y, sobre todo, como dicen algunos autores, los que nos metemos en estas temáticas tenemos la doble labor: formar y dar el ejemplo. Para que este trabajo se abordara con mayor facilidad se implementó un programa basado en juegos cooperativos, ya que una de las principales características de este tipo de actividades es que los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego: trabajar juntos.

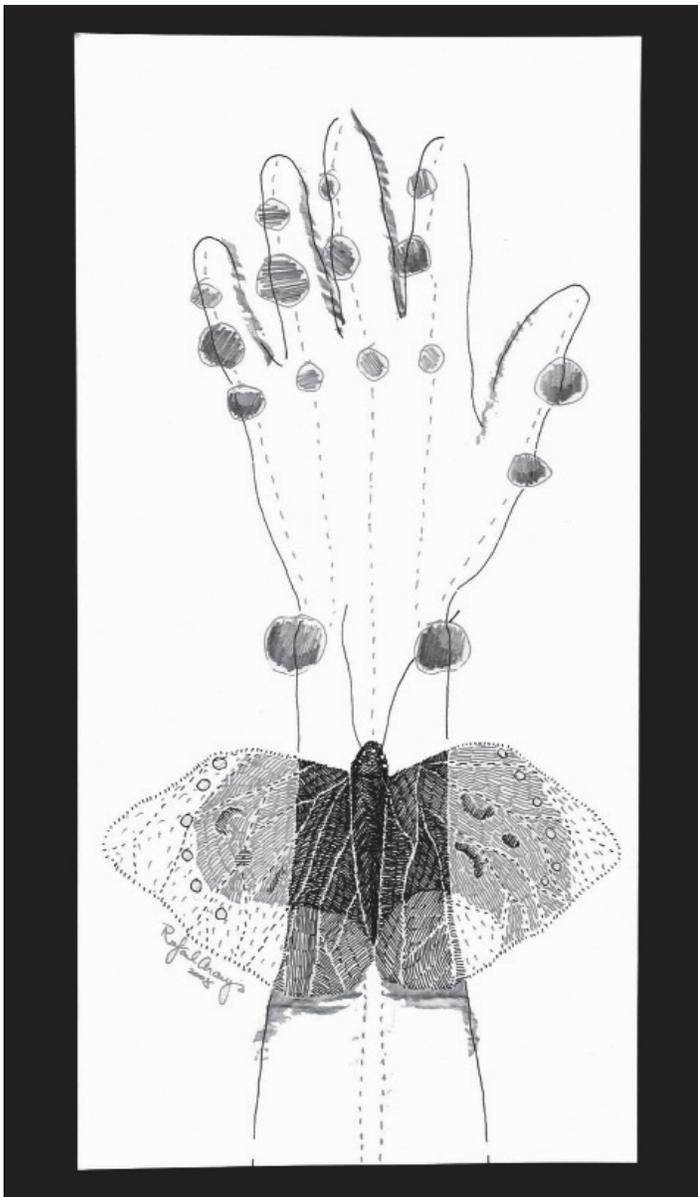
Justificación

Es importante abordar la temática de la formación en valores a través de la educación física, porque se considera que la parte afectiva es fundamental en el desarrollo del ser humano. Quizás a las múltiples necesidades que día con día se presentan en la sociedad actual, ha hecho que los seres humanos solamente desarrollen la parte cognitiva para cumplir o satisfacer ciertos requerimientos en un momento determinado. Por lo que para lograr una educación de calidad es necesario fomentar los diferentes tipos de valores en los estudiantes de diferentes niveles educativos.

Las instituciones de educación superior son el lugar donde el alumno se somete a la influencia del comportamiento del ambiente escolar (compañero, docente y personal no docente) día tras día. El maestro no puede evitar ofrecer una formación moral, pues continuamente evalúa el comportamiento del alumno. Sin embargo, pocas veces lo realiza de manera consciente.

Para esto se retoma a continuación lo que dice Pablo Latapi (1996) “La necesidad de reforzar comportamientos sociales responsables entre los jóvenes, la creciente relevancia de los derechos humanos y de los intereses de la ecología y, más recientemente, los alarmantes signos de descomposición de nuestra moral política, llevan a maestros y padres de familia a exigir que la escuela vuelva a asumir su función de formar en los alumnos valores humanos, criterios éticos y la capacidad de usar responsablemente su libertad”.

*Docentes en la Dependencia Área Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma del Carmen.



La educación física tiene claras implicaciones afectivas, sociales y culturales. Asimismo, su campo de incidencia involucra a la persona individual y en lo colectivo. En cuanto a la promoción de la salud como valor de primer orden, la educación física también asume una clara participación. No sólo a través de la acción proyectiva de sus profesores, sino como forma de alentar nuevos estilos de vida y prácticas de gran beneficio para la salud.

Objetivos

Objetivo General: Aplicar un programa de juegos cooperativos, que contribuya a la formación de valores en alumnos del segundo semestre del nivel superior que estudian en la Dependencia de Educación Superior Área Ciencias de la Salud (DES-DACSA).

Objetivos Específicos:

- a) Propiciar que el alumno actúe con respeto al entorno escolar (compañeros, profesor, personal no docente) así como a la utilización del material deportivo, no deportivo e instalaciones deportivas y no deportivas.
- b) Propiciar que el alumno actúe con responsabilidad para que asuma su compromiso en las diversas actividades escolares, así como en el uso de los materiales deportivos y no deportivos.
- c) Elaborar un programa de juegos cooperativos en la asignatura de taller de deporte que cursan los alumnos del tronco común de la DES-DACSA.

Delimitación del trabajo de investigación

Este trabajo de investigación se delimitó en la Universidad Autónoma del Carmen, específicamente en la DES-DACSA. El programa de juegos cooperativos se llevó a cabo durante la asignatura de taller de deporte, impartida en el tronco común, en las instalaciones del Gimnasio Universitario que coordina la licenciatura en educación física y deporte, durante un periodo de cinco meses, de febrero a junio; y de tres horas por semana.

Muestra

El universo de población que constituyó la muestra fue de 48 alumnos del segundo semestre del tronco común, con edades comprendidas entre los 18 y los 23 años. De ellos, 30 son del sexo femenino y 18 del sexo masculino. La mayoría pertenecen al estado de Campeche, de diferentes municipios; una segunda mayoría al vecino estado de Tabasco, y cuatro son del estado de Chiapas. El entorno social, familiar, cultural y económico es diferente entre ellos, perteneciendo a un nivel medio y medio bajo.

Técnica e instrumento de recogida de información

Para la recopilación de la información se utilizó la técnica cuantitativa. Se empleó el cuestionario como herramienta principal. Dicha herramienta se tomó del modelo utilizado por Collado (2007) en su trabajo de tesis docto-

ral, en Granada España. La finalidad fue explorar de manera sistemática y ordenada las ideas y creencias que los alumnos tienen del tema de investigación, dicho instrumento consta de preguntas cerradas y categorizadas.

Características del juego cooperativo

Pallares Martín, M. (1978) destaca cuatro características en este tipo de juegos:

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

Los canadienses Crévier, R. y Bérubé, D. (1987) expertos en juegos cooperativos citan las siguientes:

- Cada jugador es responsable de la seguridad y del bienestar de los otros jugadores.
- En ningún momento un jugador es eliminado.
- Únicamente se utiliza la fuerza útil y necesaria para jugar juntos.
- Todo jugador puede ceder su sitio al que quiera, cuando quiera.
- Cada jugador participa según sus capacidades.
- El énfasis es puesto en el placer antes que en el esfuerzo.

Metodología para la aplicación de los juegos

Se aplicaron más de 40 Juegos Cooperativos, de diferentes autores del área de educación física.

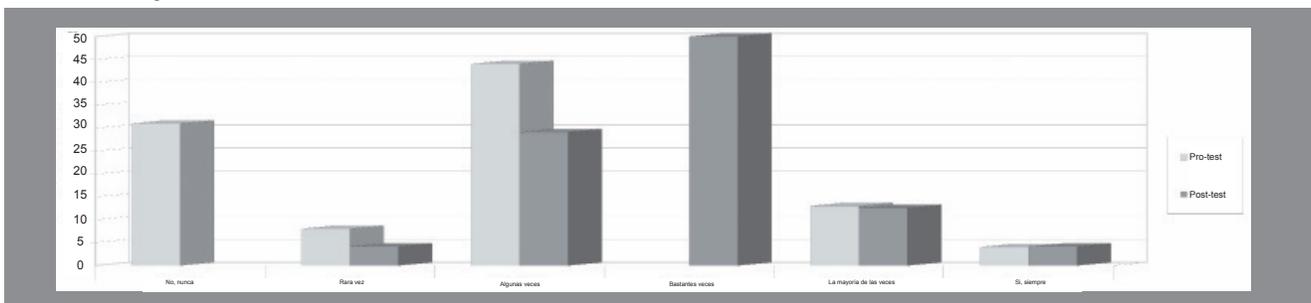
El tratamiento metodológico, para la aplicación de cada uno de los juegos se basó en los siguientes puntos:

- Evitar la exclusión de alumnos.
- Eliminar las competencias individuales, velar por el trabajo colectivo.
- Evitar el elogio en exceso.
- No interrumpir el juego por ningún concepto.
- Alternar los roles y responsabilidades.
- No limitar al alumno cuando aporte sugerencias al juego.
- No abusar de las repeticiones, buscar variantes para cada acción.
- Utilizar el método del estímulo, la persuasión como predominantes en la realización de estos juegos.

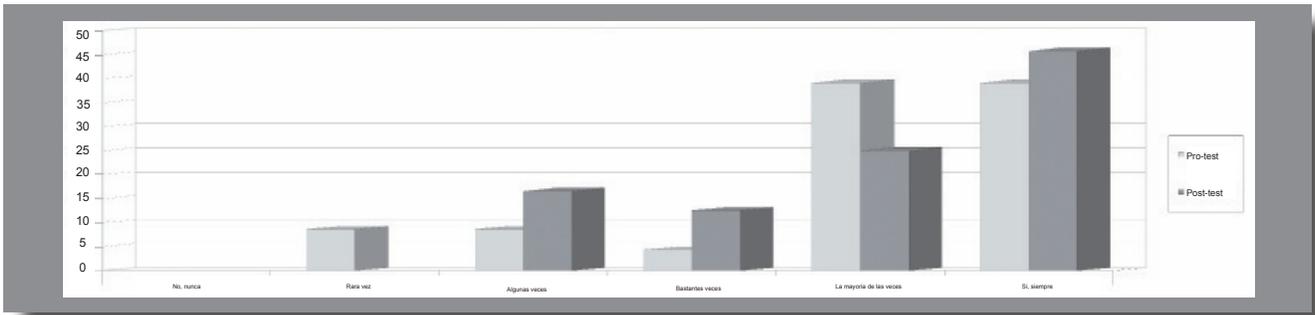
Análisis de los Resultados

Durante el trabajo de investigación, se llevó a cabo la aplicación de un mismo cuestionario, antes y después del programa de juegos cooperativos. A continuación se presentan algunos de los principales ítems aplicados, durante el proceso.

Ítem 1. Colaboro en recoger los materiales

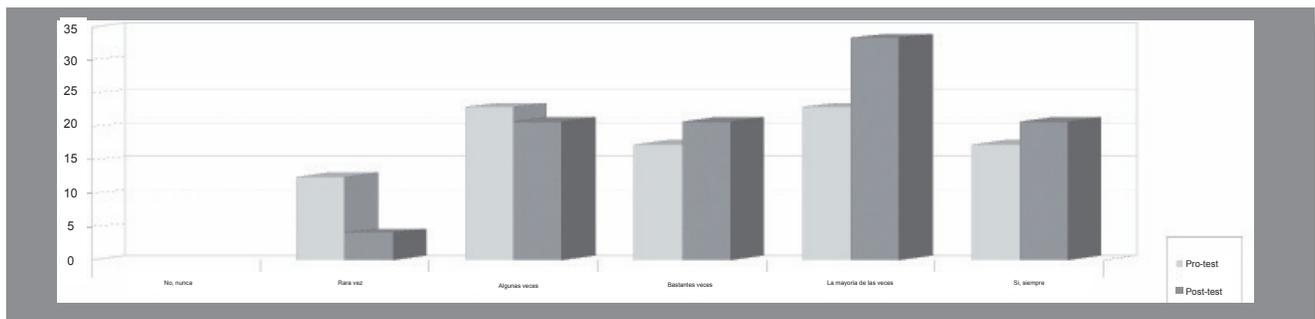


Ítem 4. Pido el turno para hablar y espero que me toque

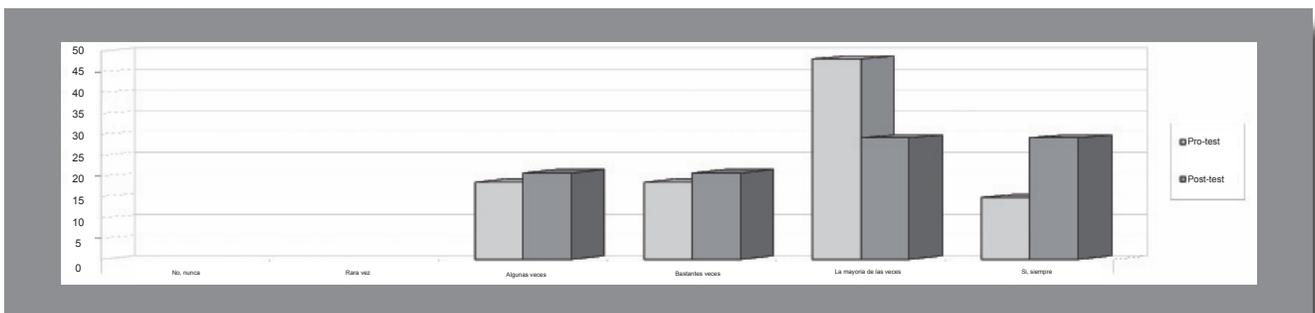


Se puede observar, que para los ítems número uno y cuatro hubo una mejora considerable en el resultado del postest, en la primera opción los alumnos tuvieron la responsabilidad de recoger bastante o la mayoría de las veces el material utilizado, así como en pedir la mayoría de las veces o siempre el turno para hablar.

Ítem 6. Escucho y dialogo para intercambiar puntos de vista

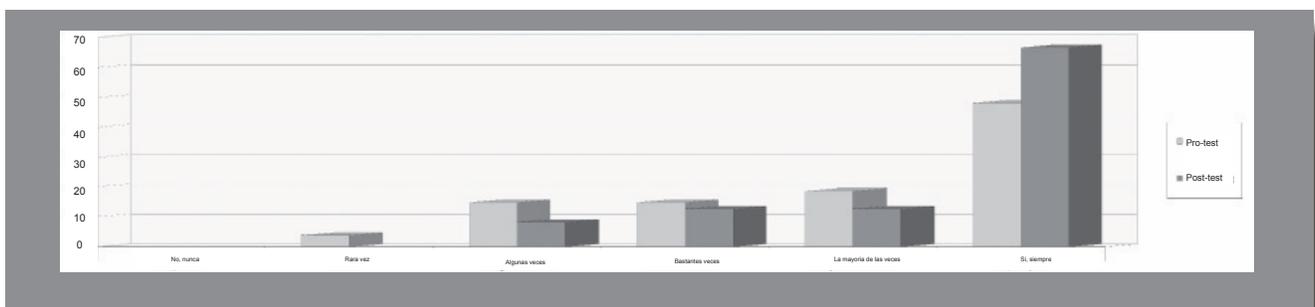


Ítem 6. Escucho y dialogo para intercambiar puntos de vista

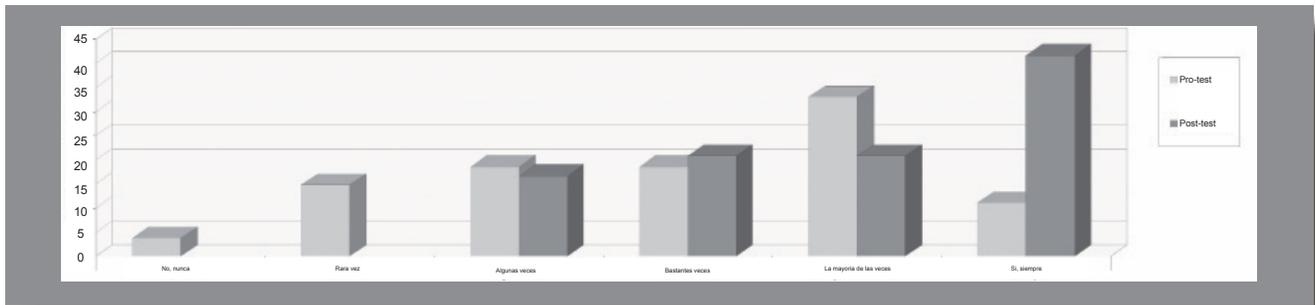


Otro de los aspectos que mejoraron los alumnos, que incluso manifestaron con un porcentaje considerable para el postest, fue el hecho de escuchar y dialogar para intercambiar puntos de vista, de igual manera hubo una mejora para la responsabilidad de llegar puntuales a la entrada de clase.

Ítem 11. Acepto el equipo que me toca o me asignan

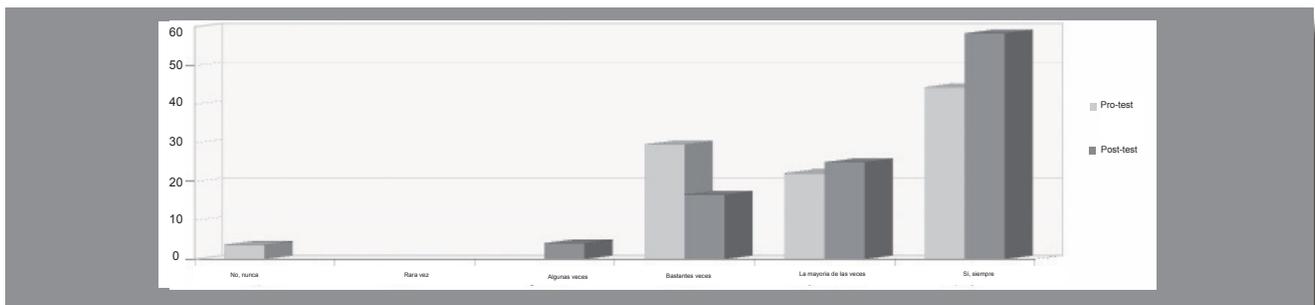


Ítem 12. Evito enfadarme cuando otro compañera/o no cumple las normas

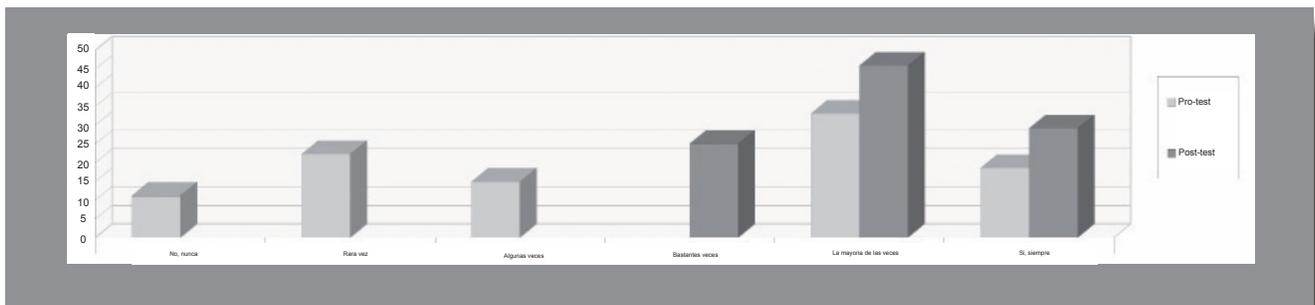


Podemos observar un incremento considerable en el postest, ya que la mayoría de los alumnos siempre acepto al equipo asignado para trabajar, otro aspecto que mejoraron considerablemente fue el evitar enfadarse cuando otro compañera/o no cumplía las normas establecidas, durante el desarrollo de las actividades.

Ítem 15. Cuido el material y las instalaciones deportivas para que estén en buenas condiciones

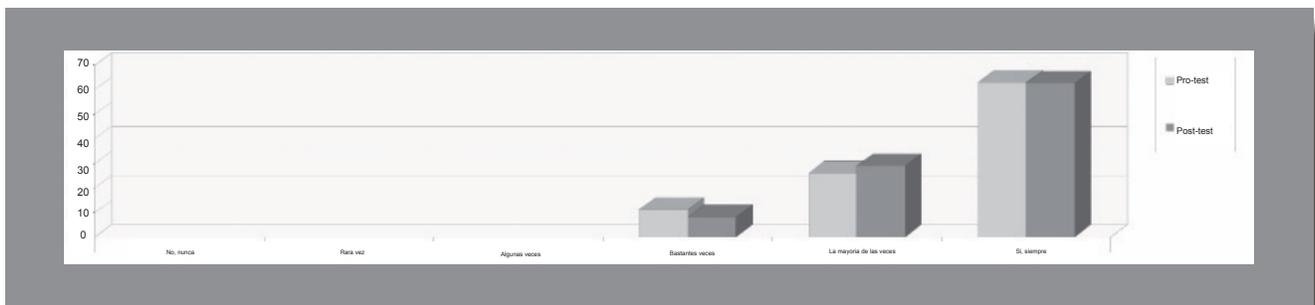


Ítem 17. Si veo que algún material se ha quedado olvidado en las canchas, lo recojo y yo mismo lo guardo

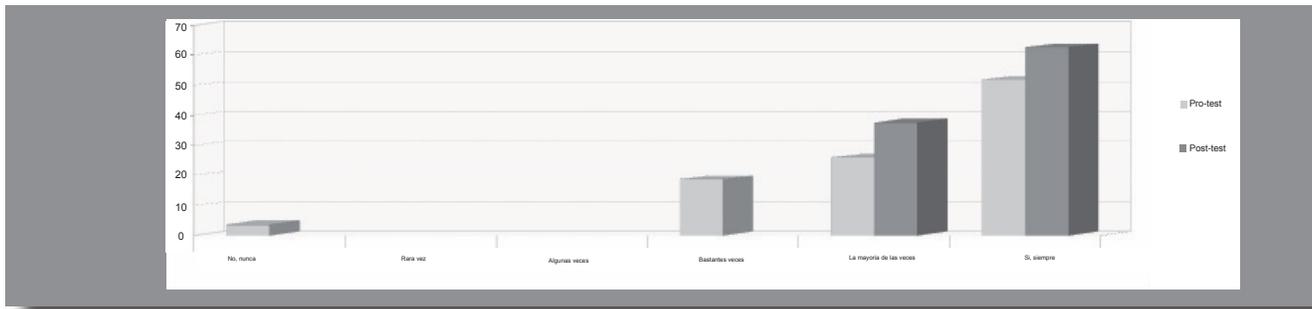


Los alumnos mejoraron en la responsabilidad para el cuidado del material, se puede observar incluso en los porcentajes finales de la aplicación del postest, en las opciones la mayoría de las veces y si, siempre, un 80% hacia referencia al cumplir esas dos opciones.

Ítem 22. Valoro y respeto a todos mis compañeras/os por igual



Ítem 23. Cumplimiento de los acuerdos establecidos en clase



Como se observa en estos dos ítems hubo un porcentaje de mejora en el postest, para las opciones la mayoría de las veces y si, siempre, casi un 90% manifestaba valorar y respetar a todos los compañeros por igual, así como cumplir los acuerdos establecidos en la clase.

Conclusiones

- Al principio los alumnos, no estaban acostumbrados a recoger el material a utilizar en la clase, así como en dejarlas ordenadas después de usarlas, aspecto que mejoraron al finalizar.
- La mayoría de los alumnos, al finalizar el programa fortalecieron la responsabilidad de pedir el turno al hablar y de estar atentos en las actividades que realizábamos en la clase.
- Al finalizar el programa mejoraron en escuchar y dialogar para intercambiar puntos de vista con los demás, de igual forma la gran mayoría participo en las actividades de forma correcta y apropiada.
- La puntualidad fue de una de las responsabilidades que más trabajo les costó mantener y desarrollar, aún así hubo una significativa mejora al finalizar el programa.
- En el transcurso del programa los alumnos fueron muy respetuosos en cumplir siempre los acuerdos establecidos en clase, de igual forma respetaban el turno que tenían para hacer las actividades durante la clase. En general todos hacían caso a las propuestas planteadas en clase.
- Los alumnos mantuvieron y fortalecieron el hecho de respetar y valorar las ejecuciones individuales de los compañeros durante la clase.
- Algo que mejoraron considerablemente fue en saber perder en los deportes, sobre todo por el tipo de actividades empleadas como son los juegos cooperativos.
- Un aspecto que la gran mayoría pudo mantener y mejorar durante el programa fue el evitar reírse de algún compañero que tuviera una condición física menor que la de ellos.
- Al finalizar el semestre los alumnos mostraron una gran responsabilidad en hacer las cosas cada vez mejor en las actividades propuestas; el ánimo no decayó y, por el contrario, se mostraron satisfechos por los juegos cooperativos.

Recomendaciones

- A) Es oportuno y benéfico realizar programas de educación física para la formación en valores, como el respeto y la responsabilidad, en alumnos del nivel superior.
- B) Se debe trabajar programas de educación física, basados en juegos cooperativos, ya que facilitan el trabajo en la formación de valores, y propicia la participación masiva de los alumnos.
- C) Utilizar un instrumento validado, permite recoger datos confiables en este tipo de temas, debemos aplicarlo en cada semestre, para realizar comparaciones que permitan ir perfeccionando nuestro propio programa.

D) Debemos informar y promover en el alumno el hábito para realizar juegos cooperativos, con su entorno, como actividades físicas saludables

Bibliografía

Carvinato y col. (1993) *La paz en el juego*. Sevilla, España.
 Cortés Morató, Jordi y Martínez Riu, Antoni (1996) Diccionario de filosofía en CD-ROM. Barcelona. Empresa Editorial Herder S.A.
 Collado Fernández D. (2005) “Trasmisión y adquisición de valores a través de un programa de Ecuación Física basado en el juego motor, en un grupo de alumnas y alumnos de primero de Educación Secundaria Obligatoria”, Granada. Universidad de Granada.
 Crévier, R. Bérubé, D. (1987) El placer de jugar. Juegos cooperativos de grupo. Instituto de pleitair québécois. Québec. Canadá.
 Cyberescuela (2002). Cyberescuela S.A. DE C.V. El Salvador.
 Diccionario de la real academia de la lengua española (2001).
 Frondizi, Risieri (1987) *¿Qué son los valores?*, Fondo de cultura económica. México.
 García Guzmán José. (1999), *Hacia un conceptualización de los valores*. España.
 González Lucini, Fernando (1992) *Educación en valores y diseños curricular*. Madrid. Pearson Educación. S.A.
 González Rey, Luis (1999). *La clase y su aporte educativo*. España.
 Gordillo, Manuel (2000) *Educación al Individuo sin Individualismo*. Madrid. Paidós Ibérica.
 Grasa, R. (1991) *La educación Moral. Perspectivas de futuro y técnicas de trabajo*. Barcelona. Grao. Pág. 105-126.
 Gutiérrez Sáenz, R. (1987) *Historia de las Doctrinas Filosóficas*. Editorial esfinge, México, DF.