

Original

Juegos para educar el valor humanismo en estudiantes de las Ciencias Médicas

Games to educate the value of humanism in the students of the Medical Sciences

M. Sc Nancy Patricia Amador Herrera. Filial de Ciencias Médicas “Dr. Eusebio Hernández Pérez”.

Matanzas. nancyah@gmail.com

M. Sc Julia Barrios Alpízar. Filial de Ciencias Médicas “Dr. Eusebio Hernández Pérez”. Matanzas.

juliaba@gmail.com

M. Sc Olivia Margarita Rubio León. Filial de Ciencias Médicas “Dr. Eusebio Hernández Pérez”.

Matanzas. oliviamrl@gmail.com

M. Sc Víctor Manuel González Robinson. Filial de Ciencias Médicas “Dr. Eusebio Hernández

Pérez”. Matanzas. victorgr@gmail.com

Recibido: 16 marzo de 2019 **Aceptado:** 17 de julio de 2019

Resumen

El modelo de formación de la Educación Superior es de perfil amplio sustentado en dos ideas, la educación e instrucción, que expresa la necesidad de educar a la vez que se instruye y el vínculo del estudio con el trabajo, que consiste en asegurar desde el currículo el trabajo con los valores del profesional de la salud, sin embargo en la actualidad existen dificultades con los modos de actuación del valor humanismo. Por ello los autores han propuesto como objetivo general aplicar juegos desde la clase de Educación Física para educar el valor humanismo en los estudiantes de las Ciencias Médicas de la Filial Dr. Eusebio Hernández Pérez, municipio Colón. En este sentido en la metodología empleada se utilizaron determinados métodos tales como revisión documental, entrevista a profesores, observación y encuesta a los estudiantes. Además, se aplicaron métodos teóricos como el histórico lógico y la inducción y la deducción. Conformaron la muestra 45 estudiantes de medicina que cursan el primer año de la filial objeto de investigación. Con los juegos aplicados se están logrando resultados positivos que contribuyen a su formación general integral reflejándose en los modos de actuación.

Palabras Claves: actividades; educación; estudiantes; humanismo; valores.

Abstract

The pattern of information of the superior education is of wide profile sustained in two ideas, the education and the instruction, that it expresses the necessity to educate at the same time that

instructs and the bind of the study with the work, that consists on assuring from the curriculum the work with the values of the professional of the health, difficulties exist however at the present time with the ways of performance of the value humanism. For it the authors have proposed as general objective to apply games from the class of physical education to educate the value humanism in the students of the Medical Sciences Dr. Eusebio Hernández Pérez, Colón. In this sense in the used methodology certain methods were used as documental revision, professor interviews, observation and students interviews. Were also applied theoretical methods as the logical historical and the induction and the deduction. They conformed the sample 45 medicine students of the first year at the Medical Sciences. With the applied games positive results are achieving that contribute to their integral formation being reflected in the performance ways.

Key words: activities; education; students; humanism; values.

INTRODUCCIÓN

El mundo de los valores y su educación se presenta hoy como una tarea urgente a realizar, el joven se encuentra cada día con realidades diversas, que hacen costosa la adquisición en valores claros para poder tomar decisiones. La educación en valores, que están reclamando las sociedades actuales, son aquellos en los que el ser humano aprende a valorar a las personas como personas y no como cosas.

Según Villa Palos G, López Quintas A. (2003). La familia; antes que la escuela, es la transmisora del patrimonio cultural de valores y hace a la persona consciente de sus raíces. Para educar, transmitir o enseñar algo, hay que creer en ese algo y saber en qué consiste para vivirlo. La escuela, la calle, los medios de comunicación y cualquier grupo, son entornos favorables para esto, no hay nada aséptico. Es por ello que el proceso educativo no puede ser solo proporcionar o transmitir conocimientos ocurridos en el pasado o en el presente sino, que es preciso que se logre la formación del hombre nuevo que no solo se apropie de conocimientos y habilidades, sino también forje su carácter y su voluntad, base su conducta en actitudes y sentimientos puros y elevados, adquiera una cultura superior y madure como personalidad integral y plena, toca a la escuela dotarlos de las herramientas necesarias para poder interactuar con el momento en el que le ha tocado vivir.

El presente trabajo recoge juegos a desarrollar con estudiantes desde la clase de Educación Física, que contribuyen a su formación general integral como resultado de la comunicación y de la actividad en su interacción con el medio circundante. Se observa que existe dificultades en los modos de actuación del valor humanismo referido a que sus acciones no responden en ocasiones

a las exigencias de la moral socialista y al código de ética médica ya que no sienten los problemas de los demás como propios, no brindan afecto, comprensión, preocupación, colaboración, no respetan a las personas por el valor intrínseco del ser humano y no propician un clima de confianza y respeto entre las personas, no ven con los ojos del corazón.

Para esta investigación se tomó una población que su universo se localiza en los 45 estudiantes que cursan el primer año de la carrera de medicina de la filial Dr. Eusebio Hernández Pérez, municipio Colón distribuido en dos grupos docentes y cuatro profesores de Educación Física. La muestra fue seleccionada de manera intencional y corresponde a los 45 estudiantes lo cual representa un 100 % y los cuatro profesores de Educación Física para un 100%.

Se proyecta como objetivo aplicar juegos desde la clase de Educación Física para educar el valor humanismo en los estudiantes de las Ciencias Médicas de la Filial Dr. Eusebio Hernández Pérez, municipio Colón. Trabajo que ofrece un banco de recursos para la educación en valores y lograr en los profesionales de la salud que se están formando, hombres con un gran sentido del deber hacia la sociedad que se está construyendo y con un inmenso comprometimiento con la salud de los seres humanos y con todos los hombres del mundo.

DESARROLLO

El desarrollo de esta experiencia se inicia con una frase del pedagogo brasileiro Paulo Freires citado por Gómez Martínez JL. (2002) cuando expresó. La escuela es el lugar donde se hacen amigos, no se trata sólo de edificios, aulas, salas, pizarras, programas, horarios, conceptos... Escuela es, sobre todo, gente, gente que trabaja, que estudia, que se alegra, se conoce, se estima. El director es gente, el coordinador es gente, el profesor es gente, el alumno es gente, cada funcionario es gente. Y la escuela será cada vez mejor, en la medida en que cada uno se comporte como compañero, amigo, hermano. Nada de isla donde la gente esté rodeada de cercados por todos los lados. Nada de convivir las personas y que después descubras que no existe amistad con nadie. Nada de ser como el bloque que forman las paredes, indiferente, frío, solo. Importante en la escuela no es sólo estudiar, no es sólo trabajar, es también crear lazos de amistad, es crear un ambiente de camaradería, es convivir, es unirse. Ahora bien, es lógico... que en una escuela así sea fácil estudiar, trabajar, crecer, hacer amigos, educarse, ser feliz".

Tomando como premisas las ideas centrales anteriores y considerando que para salvaguardar los valores es imperioso que una institución educativa prime: La comunicación e interacción entre todos los participantes para conseguir libertad humana, la democracia enfocada en el alumno a

través de una pedagogía práctica, exista una interrelación entre docente y dicente, aprenden y enseñan mutuamente, el diálogo sea la base de esta metodología y es de vital importancia exista la gratitud, la bondad, el agradecimiento, la autenticidad, la justicia, la solidaridad, el respeto y sobre todo el humanismo. Dígase humanismo amor hacia los seres humanos y la preocupación por el desarrollo pleno de todos, sobre la base de la justicia.

Pinceladas sobre la educación de los valores.

Alzina RB (2013) expresa que enseñar a valorar al ser humano como ser personal, supone un modo de decidir y dar respuesta a los conflictos entre valores, a lo que se va a enfrentar el estudiante a lo largo de su vida. Por eso, la educación en valores, no abandona al educando a sus valoraciones espontáneas, sino que pretende guiarle para que sepa valorar correctamente la realidad, teniendo en cuenta las consecuencias de sus decisiones, en él mismo y en los demás, a corto y largo plazo.

Solari A. (2011) plantea que, cuando se piensa en valores se piensa en lo que es importante para la vida. Son definidos como metas deseables, variables en importancia, y que sirven de guía a las personas.

La educación médica tiene hoy un reto importante dado precisamente al carácter de la medicina cubana, basado en la moral y en la ética. La calidad en la formación del profesional depende no solo de los conocimientos y habilidades que desarrolla en el currículo universitario, sino también de los intereses y valores que regulan su actuación profesional Jiménez Borreguero (2009) manifiesta que el humanismo, el amor a la profesión, la responsabilidad, la honestidad, constancia, valentía, ejemplaridad, solidaridad, modestia, creatividad, autenticidad, bondad, justicia, libertad, gratitud, constituyen valores esenciales, reguladores de la actuación de un profesional competente, estos se reflejan por cada persona de manera diferente, en función de la historia individual, de sus intereses.

Los autores consideran oportuno ahondar en uno de los valores que aún se debe continuar educando en el contexto siendo este, el humanismo, por ser uno de los valores morales por excelencia, el valor guía para el pensar y el actuar moral de nuestros días, el amor hacia los seres humanos y la preocupación por el desarrollo pleno de todos, sobre la base de la justicia.

Dentro del currículo de esta enseñanza la asignatura Educación Física integra la instrucción y la educación como proceso único para desarrollar hábitos, habilidades motrices, capacidades físicas, conocimientos y convicciones, por lo que debe estar organizada y estructurada, lo que precisa la necesidad de realizar acciones con la mayor objetividad y sin formalismos o esquemas, lo cual abre un espacio para la inclusión de juegos dirigidos al trabajo el valor humanismo.

Dicha asignatura reconoce que en su conjunto que los juegos ocupan un lugar principal, por todo lo que ello encierra. Por su configuración consciente y a una adecuada contribución al alto grado de educación de una juventud, culta, vigorosa y físicamente progresiva en sus aspiraciones.

A través de ella se logra la adquisición de una cultura física integral donde el deporte y la recreación de los estudiantes favorecen el equilibrio emocional óptimo, se pone en práctica la promoción de la salud, se fortalece la formación de valores y adecuada utilización del tiempo libre y el deporte.

Con la práctica del deporte se proporciona alegría y se puede afirmar que es una necesidad psicológica por lo que proporciona actividad emocional, coordinación y mejores relaciones interpersonales.

Más adelante Deportes como metodología para la paz y la reconciliación (2014) expresa que el deporte como parte integrante de la educación física y socialista ocupa un lugar principal en la sociedad contribuyendo a la formación culta, vigorosa físicamente sana y progresiva en sus concepciones y anhelos. Desde inicio de la humanidad, el juego ha sido una actividad esencial para el hombre sirviéndole como premisa para su vida laboral y futura. Para su desarrollo individual primero ha estado el juego y luego el trabajo adquiriendo un gran valor de uso, útil para la formación de la personalidad con gran significación pedagógica.

El juego también puede ocupar un lugar importante en la vida de los adolescentes. Es una actividad que siempre se acepta con alegría y se realiza con gusto, entusiasmo y satisfacción. Además, contribuye que le estudiante este motivado o interesado en lo que se enseña. Investigadores han demostrado la influencia que ejerce los juegos en el desarrollo de la personalidad y han planteado como se cumplimentan con el estudio, poniendo de manifiesto que el juego es un excelente instrumento de aprendizaje y un medio pedagógico que ofrece grandes posibilidades para enseñar a los estudiantes a adquirir conocimiento y desarrollar hábitos y habilidades.

Vicent Ciscar A. (2014) se refiere a que el juego constituye uno de los campos más interesantes de la ciencia educativa, es una tendencia de carácter espontáneo familiarizada con los impulsos, resulta así una actividad tan antigua como el hombre. Educar el valor humanismo en situaciones de juegos permite aprovechar las potencialidades de los estudiantes, sus exigencias, su nivel de desarrollo, intereses, motivaciones para el disfrute personal y social.

Los juegos mejoran la capacidad de los participantes para trabajar con los demás, para adquirir confianza en sí mismos, Sin embargo, es necesario crear un entorno propicio para que se

produzca una competencia justa y respetuosa y evitar juegos en donde se presentan “perdedores” y “ganadores.

Elaboración de las dimensiones e indicadores que facilitan medir la efectividad de los juegos elaborados.

Para la determinación de las dimensiones e indicadores se asumieron los presupuestos teóricos que fundamentan el fortalecimiento del valor expuesto anteriormente que se relaciona con la humanidad a fin que sean capaces de actuar acorde con las exigencias que le plantea la sociedad, así como, las diferentes esferas de la personalidad, como la cognoscitiva, la afectiva y la conductual.

I-Dimensión cognitiva. II-Dimensión afectiva-volitiva. III-Dimensión conductual.

La primera dimensión expresa el componente cognitivo, dirigiéndose fundamentalmente al conocimiento que posee el estudiante acerca del fortalecimiento de los valores.

La segunda dimensión abarca el componente afectivo, el cual se materializa en las expresiones de agrado, alegría y placer que manifiesta el estudiante en la realización de las actividades referentes a la formación de valores. La identificación con el modo de actuación del valor humanidad. Esta valoración se evidencia en la expresión de opiniones, juicios y valoraciones de manera independiente, flexible, creativa e individualizada.

La tercera dimensión abarca los elementos conductuales del sujeto, es decir, todas las acciones que realiza el sujeto dirigida a la preparación y construcción de todos los productos necesarios para la orientación, planificación, ejecución y control del proceso docente- educativo.

El análisis del procedimiento organizativo de cada una de estas dimensiones nos permite establecer los indicadores siguientes.

1-Demostración de esfuerzo y constancia ante lo conocido y lo que está por conocer.

2- Demostración actitud y motivación ante el estudio individual y colectivo.

3-Manifestación sensibilidad ante lo acontece a su alrededor.

4-Demostración comprensión ante lo que lo rodea.

5- Demostración respeto a sus coetáneos.

6-Demostración dominio emocional y asumir tareas con seguridad.

Los juegos incorporan metodologías tradicionales y modernas para establecer un equilibrio apropiado durante su ejecución, la ficha descriptiva de los juegos, contempla los siguientes aspectos:

➤ Nombre, Objetivo(s). Materiales. Formas de organizativas. Introducción. Desarrollo. Reglas. Aspectos a controlar.

Juego: # 1

Nombre: Que la pelota no toque el suelo.

Objetivos: Fomentar la capacidad de trabajar en equipo construyendo puentes de confianza entre los participantes. Reaccionar ante diferentes situaciones de juego.

Materiales: Una pelota pequeña y otra grande.

Formas organizativas: Frontal en grupo.

Introducción: El profesor pregunta si creen es importante estar unidos y por qué orientación del objetivo y presentación del juego.

Desarrollo: En un grupo de 10 personas como mínimo y 40 como máximo, tienen que golpear la pelota con sus manos y evitar que toque el suelo. El objetivo es tener el mayor número posible de toques y lograr tantos toques consecutivos como puedan. Comience el juego con una pelota pequeña. Al principio se dará cuenta de que la mayoría de los participantes le dan a la pelota sin prestar atención a la comunicación con el resto de los miembros del equipo o a la necesidad de aprender a alcanzar juntos el objetivo. Si la pelota toca el suelo, anime a los participantes a que consigan un número mayor de toques y aspiren a un objetivo cada vez más alto. Una vez que los participantes hayan descubierto el modo de lograr toques consecutivos, sustituya la pelota pequeña por una más grande. Al ser mayor la pelota, resultará más difícil darle los toques sin que caiga al suelo. Anime a todos los miembros a que participen y a que estén atentos a obtener una mayor puntuación. Cuando hayan logrado una buena puntuación y estén satisfechos con el resultado, reflexione con ellos sobre lo que han aprendido con el juego. Estos son algunos ejemplos de lo que puede preguntar:

¿Cómo se sentían mientras jugaban? ¿Cuál era el objetivo del juego?

¿Cuáles eran los factores determinantes de un buen resultado? ¿Por qué al principio no podían lograr un número de toques mayor? ¿Qué es lo que ha aportado cada uno de los miembros del equipo? ¿Por qué todos los miembros eran importantes para alcanzar el objetivo? ¿Cuál ha sido la técnica que ha adoptado el equipo? ¿Ha sido importante la cooperación para alcanzar el objetivo?

Reglas: Mantener la pelota en el aire el mayor tiempo posible.

Evitar que la pelota toque el suelo.

No más de 40 participantes.

Aspectos a controlar: Valoraciones individuales y colectivas.

Juego: #2 El globo de la vida.

Objetivo: Fortalecer el espíritu colectivista, así como la confianza en el equipo.

Reaccionar ante diferentes situaciones de juego.

Formas organizativas: Frontal en grupo o círculo grande.

Materiales: Globos, plumones.

Introducción: El profesor orienta el objetivo y como se desarrollará el Juego.

Desarrollo: El profesor repartirá un globo y un plumón a cada estudiante y le pedirá inflarlo y escribir: 1-El nombre de las tres personas que más ama. 2-Tres cualidades positivas. 3-Tres defectos. 4-El mayor anhelo. 5-El mayor logro obtenido. 6-Color preferido, entre otras cosas. Después de haber escrito se orienta comenzar a volar el globo de forma individual, seguidamente vamos pasando el globo diciendo que no debe caer al suelo y recordando que es la vida, pero seguimos jugando con la vida, le damos un poquito más duro dejamos se aleje y se la pasamos a otro y otro y la vida sigue y sigue volando pero no puede caer ¿pues si cae que sucedería? Después de terminar se sientan y comienza un debate ¿Qué hiciste para proteger tu vida? ¿Y la de los demás? ¿Qué sentías cuando jugabas con la vida? ¿Y cuándo tenías la vida de otro en tus manos? ¿Y si cayó alguno que sentiste? Se pueden hacer estas y otras relacionadas con el cuidado hacia otros,

Reglas: No puede caer el globo.

Aspectos a controlar: Valoraciones individuales y colectivas.

Juego: # 3 Islas menguantes.

Objetivo: Presentar el tema de la transformación de conflictos y de las alternativas no violentas.

Reaccionar antes diferentes situaciones.

Formas organizativas: Frontal en grupo, equipos y círculos.

Materiales: Hojas de periódico, grabadora.

Introducción: Orienta el objetivo, presenta el juego y su desarrollo.

Desarrollo: El profesor dispersará hojas de periódico por el suelo dejando espacios entre ellas. Iniciar con muchas hojas en un principio. Cada hoja representa una isla. Ponga música y pida a los participantes que caminen alrededor de las islas, sin pisarlas. Dígales que, cada vez que se detenga la música, se paren dentro de una isla. Cada cierto tiempo detenga la música. Cada vez que vuelva a poner la música quite una isla; el número de islas irá disminuyendo de forma gradual, de modo que las que queden estarán cada vez más llenas. Finalmente, no habrá espacio para todos los participantes, y aquellos que no consigan entrar en ninguna isla quedarán eliminados el reto está en que nadie quede fuera continúe el juego hasta que no quede más que una isla.

Una vez que el juego haya finalizado, hable con los participantes sobre lo que ha ocurrido. Estas son algunas de las preguntas que puede hacerles: ¿Qué cuando quedaban pocas islas? ¿Cuáles eran sus reacciones? ¿Cómo se sentían cuando no encontraban una isla y quedaban por fuera del juego? ¿Cómo protegían su propio espacio? ¿Ayudaban a los demás? ¿Se asemeja esta situación a lo que ocurre en la vida real?

Establezca paralelismos entre el juego y situaciones de la vida real, e inicie una discusión con los participantes sobre los recursos y las causas de los conflictos. Explique a los participantes que es normal que haya conflictos, pero que pueden convertirse en situaciones violentas cuando las personas son incapaces de compartir, de cooperar y de vivir en solidaridad con los demás.

Reglas: Caminar alrededor de las islas, sin pisarlas

Cada vez que se detenga la música pararse dentro de una isla.

Que nadie quede fuera.

Aspectos a controlar: Valoraciones individuales y colectivas.

Juego: # 4 Bote salvavidas.

Objetivo: Identificar los sentimientos involucrados en la situación presentada.

Trabajar la fuerza de brazo y flexibilidad.

Formas organizativas: Frontal en grupo, equipos y círculos.

Materiales: -

Introducción: Orienta el objetivo, presenta el juego y su desarrollo.

Desarrollo: El profesor orienta a los estudiantes que se sienten quedando en forma de bote o balsa, remando a la orden del silbato, repentinamente se detiene la acción y se les dice que se imaginen que están en un crucero por el atlántico y que una tormenta se ha presentado y que el barco ha sido alcanzado por los rayos y que todos deben subirse a un bote salvavidas.

Explica además que el bote tiene comida y espacio suficiente solo para nueve personas, y, hay diez. La decisión la debe tomar el grupo: cada miembro abogará por su espacio del por qué debe sobrevivir y luego el grupo decide qué hacer le notifica que el tiempo es corto si es posible les pone una alarma o se le puede ir diciendo el tiempo que va quedando se les induce que sentimientos han ido surgiendo ya que la experiencia es fuerte. Posteriormente se dirige al grupo a una tormenta de ideas sobre los valores que se encuentran implícitos en la situación que acaban de experimentar.

Reglas: Sentarse en forma de bote o balsa.

Aspectos a controlar: ¿Qué clasificación de valores hicieron los miembros del grupo? ¿Sobre qué valores actuaron los miembros?

¿Qué aprendiste de tus valores desde un punto de vista experimental?

A la luz de tu experiencia, ¿Cómo valoras tu propia vida y la de los demás?

¿Cuál es tu valor?

Juego: # 5 El capitán solidario y el tesoro de valores.

Objetivo: Estimular el trabajo en equipo mediante el juego recreativo.

Trabajar la resistencia de media duración durante el recorrido.

Formas organizativas: Frontal en equipos.

Materiales: Un silbato, dos mapas del tesoro uno por cada equipo, dos cofres con el tesoro con suficientes golosinas para los participantes del equipo

Introducción: Orientar el objetivo, presentación el juego y su desarrollo. Que todos logren participar, trabajo en equipo, orden en el juego, el compañerismo entre los integrantes del grupo.

Desarrollo: Se forman dos grupos mixtos con igual número de participantes. A cada grupo se le entrega un mapa con el recorrido hasta el tesoro. La salida es realizara en sentido contrario, un equipo por la derecha y el otro por la izquierda. Durante el trayecto se ubican puntos de referencias con claves relacionadas con rasgos del valor humanismo ejemplo: Sentir los problemas de los demás como propios. Brindar afecto, comprensión, preocupación, colaboración. Respetar a las personas por el valor intrínseco del ser humano. Propiciar un clima de confianza y respeto entre las personas. Al encontrar el tesoro serán los integrantes del equipo los que establecerán el criterio para distribuir el tesoro. Que todos participen, posibilitar el trabajo en equipo, estimular el humanismo, el liderazgo participativo, la fraternidad. Cumplir con las actividades solicitadas en los distintos puntos de control. Orientar al final la distribución equitativa del tesoro.

Reglas: Dos grupos mixtos con igual número de participantes.

Que todos participen, posibilitar el trabajo en equipo.

Cumplir con las actividades solicitadas en los distintos puntos de control.

Distribución equitativa del tesoro.

Aspectos a controlar: ¿Cómo se sentían mientras jugaban? ¿Cuál era el objetivo del juego? ¿Cuáles eran los factores determinantes de un buen resultado?

Juego # 6 Ayudar al caído.

Objetivo: Fortalecer las convicciones morales del valor humanismo.

Trabajar la fuerza de brazo.

Formas organizativas: Frontal en filas.

Materiales: Tizas.

Introducción: Orienta el objetivo, presenta el juego y su desarrollo. Que todos logren participar.

Desarrollo: Debes hacer un cuadrado en el suelo donde quepan a lo menos 5 individuos acostados. Selecciona a 5 de tus estudiantes para que introduzcan en el cuadro. Debes decir que estos salieron de excursión y en el camino encontraron con un vacío donde cayeron y cada uno de ellos quedó con una lesión no pueden salir.

El resto debe ayudarlos!!!!!!

Uno es ciego.

Uno es sordo

Uno esta desmayado

Uno tiene heridas sus piernas

y el último se está desvaneciendo

El desafío está en que el resto debe organizarse para rescatar a los afectados pero ellos no pueden entrar al cuadrado donde están los caídos.

Reglas: No pueden entrar al cuadrado donde están los caídos.

Aspectos a controlar: ¿A quién ayudaste y por qué? ¿Por qué orden los sacarías?

¿Cómo podemos relacionar esto con nuestra vida?

¿Qué podemos hacer para evitar estos estados dentro grupo?

A partir de estas interrogantes se reflexiona, el aporte personal, el apoyo mutuo y la colaboración para el logro del objetivo.

Constatación de la experiencia aplicada.

Los juegos elaborados se aplicaron de la siguiente forma: las actividades 1- 2 (septiembre y febrero), 3- 4 (octubre y marzo), 5-6 (noviembre y abril), 7- 8 (diciembre y mayo) y la actividad 9 (enero y junio).

Una vez aplicado los juegos elaborados se procedió a ejecutar los instrumentos de salida que arrojaron los siguientes resultados:

Análisis de los resultados de la entrevista aplicada a los profesores.

Objetivo: Determinar el nivel de transformación que se alcanza en la educación del valor humanismo en los estudiantes.

La entrevista fue aplicada a los profesores de Educación Física del centro en la primera pregunta 100% los profesores entrevistados consideran que en la educación del valor humanismo en los

estudiantes mejora sustancialmente, que el destacamento se convirtió en un incentivo clave en transformación de la personalidad de estos adolescentes, pero que aún debía hacerse más en aras de ser sistemático y precisos en los fines de cada actividad que se realice en la brigada.

En la segunda pregunta el 91% de los docentes respondieron correctamente a la significación del valor humanismo y expresan haber comprendido el carácter integrador del mismo y el 50 % ejemplificó con modos de actuación y figuras y personajes de la vida real, que se caracterizan o se han caracterizado por un comportamiento humanista.

En la pregunta tres consideraron que se apreciaban modos de actuación humanista en sus estudiantes, incluso en aquellos que pensaron no iban a poder transformar pero que debía seguirse implementando juegos para no perder el terreno ganado.

El 100% coincidió en que las actividades que se emprenden en la brigada para fortalecer los valores en los estudiantes son efectivas y que como resultado flexible debía continuar enriqueciéndose constantemente.

La totalidad de los entrevistado en la pregunta número cinco, consideró de muy efectiva la aplicación de los juegos para educar el valor humanismo en los estudiantes, por cuanto estos se mostraron más interesados y motivados por temas concernientes a la situación del centro y la comunidad, se contribuyó a educar otros valores rectores tales como la responsabilidad, la laboriosidad, la solidaridad.

Análisis de los resultados de las observaciones.

Entre las vías más importantes que pueden emplearse, es la observación directa o encubierta de forma sistemática. Los resultados de estas deben ser complementados con un registro grupal, en ellos deben ir apareciendo los cambios más significativos operados en cada uno de los indicadores, el registro de estos cambios es muy importante, ya que permite la confrontación de los resultados que se van obteniendo en cada momento de la experiencia y lograr la precisión del real desarrollo experimentado en los estudiantes en cada una de las actividades de la misma.

Los juegos se convirtieron en un medio para educar los valores y en particular el humanismo, con su aplicación en la práctica pedagógica hay un acercamiento, ya comienzan a notarse los primeros avances, manifestándose lo fundamental en:

-Se observa en ellos mejoras en sus acciones respondiendo a las exigencias de la moral socialista y al código de ética médica.

-Sienten los problemas de los demás como propios.

-Propician un clima de confianza y respeto entre las personas.

Análisis de los resultados de la encuesta a estudiantes.

A través de la encuesta aplicada a una población de 45 estudiantes, arrojó lo siguiente en la pregunta uno 17 estudiantes consideran que los valores son compromisos para un 37.7%, 15 consideran que son cualidades para un 33.3%, 5 que son ideales para 11.1%, 8 que son actitudes para un 17.7% y 25 que son convicciones para un 55.5%.

En esta pregunta de los 45 estudiantes encuestados 25 marcaron los seis primeros incisos para un 55.5%, 10 marcaron inciso 1, 2, 3, 5,6 para un 22.2 % y 10 marcaron 7 para un 22.2 %.

Considerar la evaluación del valor humanismo es altamente complejo, ya que por constituir un componente estructural de la personalidad se desarrolla de manera paulatina, lo que supone un desarrollo de manera mediata , mediante la acumulación de cambios que se van produciendo como resultado de la influencia que recibe el estudiante en las diferentes actividades que realiza y las tareas que enfrenta, transitando de niveles inferiores hasta niveles superiores de desarrollo del proceso o formación psicológica trabajada, al ser evaluados exigen que los cambios que se van produciendo en su evolución sean registrados de manera sistemática en cada una de las actividades que se llevan a cabo con los estudiantes.

Conclusiones

Los jóvenes necesitan de orientación y ha de realizarse de manera consciente, organizada, con estudiada intencionalidad; donde prime en su ejecución un estilo de comunicación que posibilite el diálogo abierto, sincero, argumentado, que contribuya a educar valores, conocerlos y respetarlos, mediante la mutua comprensión y preparar a la joven generación en el saber hacer y en el saber ser.

La institución y su colectivo pedagógico tienen la tarea de continuar accionando en función de la educación y consolidación de estudiantes más humanistas, solidarios, revolucionarios, honestos, responsables y estudiosos.

La puesta en práctica de estos juegos desde la clase de Educación Física en el proceso de educación del valor humanismo, con un enfoque sistémico, interdisciplinario y holístico en las Ciencias Médicas constituye una necesidad ineludible desde el punto de vista pedagógico en dicha filial ya que se eleva la formación general integral del estudiante.

La implementación de estos ayuda a renovar la esperanza para que cada día los futuros profesionales de la salud se gradúen con todas las herramientas necesarias para Cuba y el mundo.

Referencias bibliográficas.

- 1- Villa Palos G, López Quintas A. (2003) Congreso Pedagógico Libro de los valores. Fundación Santa María: Planeta; [citado 17 May 2015]. Disponible en: www.casadellibro.com
- 2-Gómez Martínez JL. 2002 Paulo Freire y su proyecto liberador en un contexto digital. Rev. ElectronInvestigac [Internet]. [Citado 17 May 2015]. Disponible en: http://www.corredordelasideas.org/docs/ponencias/jose_gomez_martinez.doc.
- 3-Alzina RB 2013. Educación emocional y competencias básicas para la vida. Reinvestig [Internet]. [citado 18 May 2015]; 21(1):7-43. Disponible en: http://jordandesajonia.edu.co/site/images/stories/colegio/fasfoper/2014/infantil/manejo_de_emociones/inteligencia.pdf.
- 4-Moreno RL. 2011 Educar en valores. Madrid: Encuentro, SA. Disponible en: http://www.google.com/books?hl=es&lr=lang_es&id=r8bPuCl-v8sC&oi=fnd&pg=PT14&dq=valores&ots=W4fiRr6CVu&sig=W7JqHUnfiAvBBNCnHoydocn0
- 5-Solari A. 2011 Algunas reflexiones sobre el problema de los valores, la objetividad y el compromiso en las ciencias sociales. Rev Colombiana Sociología [Internet]. [Citado 18 May 2015];34(2)181-99.Disponible en <http://www.rcb.unal.edu.co/index.php/recs/article/view/27826/39576.mFw>.
- 6-Jiménez Borreguero JF. Medicina Humanista. Medicina y humanismo unidos, al servicio de la dignidad humana, con la luz del maestro Gregorio Marañón [en Internet]. España, octubre 2009. [Citado 20 Mar 2012]. Disponible en:<http://www.oocities.org/es/humanismo1/index.htm>
- 7- Pellegrino E D. The Humanities and Human Values in Medical Schools: A Ten Year Overview. SocietyforHealth and Human Values: Washington; 1981
- 7-Deportes como metodología para la paz y la reconciliación [Internet]. 2014 [citado Mayo 2015]; 6(2):115. Disponible en: <http://www.toolkitsportdevelopment.org>
- 9-Vicent Ciscar A. internet 2014 Juegos cooperativos, juegos y medios de comunicación [Internet]. [citado 18Mayo 2015]; disponible http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz/index.ht
- 10-Juegos para fomentar la solidaridad Disponible en: <http://www.campanas.org/campanas/2015/03/23/191904.php>