



Original

Sistema de juegos cooperativos como contribución a mejorar las relaciones interpersonales

System of cooperative games like contribution to improve interpersonal relationships

Est. Jesús Dalexis Maceo Diéguez. Universidad de Granma. Bayamo. Cuba ⁽¹⁾

Lic. Zulema Diéguez Naranjo. Universidad de Granma. Bayamo. Cuba ⁽²⁾

M. Sc. Nidia Arias Nuviola. Universidad de Granma. Bayamo. Cuba ⁽³⁾

Datos de los autores

⁽¹⁾ Estudiante de 4to. Año de Licenciatura en Cultura Física. Facultad de Cultura Física. Universidad de Granma. Bayamo. Cuba.

jmaceod@estudiantes.udg.co.cu

⁽²⁾ Instructora. Licenciada en Cultura Física. Secretaría General. Universidad de Granma. Bayamo. Cuba. zdieguezn@udg.co.cu



⁽³⁾ Profesora Auxiliar. Máster en Nutrición. Ingeniera Pecuaria. Departamento de Agronomía. Universidad de Granma. Bayamo.

Cuba. nariasn@udg.co.cu

Recibido: 29 de enero de 2021 | **Aceptado:** 1 de mayo de 2021

Resumen

La propuesta se realiza con el objetivo de aprovechar las potencialidades que brinda la asignatura Educación Física con relación al mejoramiento de las relaciones interpersonales entre los estudiantes, específicamente para favorecer los modos de actuación. Para su estructuración se utiliza el método sistémico estructural funcional. En la medida en que se realizaron las actividades propuestas, el 61,9% de los estudiantes alcanzaron el nivel alto, lo que indica que los juegos cooperativos, aplicados tuvo aceptación e interés.

Palabras clave: educación física; relaciones interpersonales; juegos cooperativos

Abstract

The proposal is made with the objective of taking advantage of the potential offered by the Physical Education subject in relation to the improvement of interpersonal relationships between students, specifically to favor the modes of acting. For its structuring, the functional structural systemic method is used. To the extent that the proposed activities were carried out, 61.9% of the students

reached the high level, which indicates that the cooperative games, applied had acceptance and interest.

Keywords: physical education; interpersonal relationships; cooperative games

Introducción

En el desarrollo ontogenético del hombre, y en la confrontación activa con el medio hostil que lo circunda, se impone una forma superior del movimiento humano: el juego, en el que se combinan y crecen las formas básicas de la dinámica humana. En las primeras etapas de vida de este desarrollo, el juego ocupa un lugar primordial, el cual se extiende, fundamentalmente, durante la infancia, la adolescencia y la juventud.

La Educación Física tiene un condicionamiento histórico social y vincula, a través de las actividades físicas, el desarrollo de la personalidad del ser humano al suscribir la tesis de que las actividades físicas constituyen un reflejo de los valores de la cultura en que se desarrollan.

En la vida escolar según refiere Silva (2019), retoma una relevancia significativa, la enseñanza de la disciplina no solo debe estar ligada a aspectos motrices o técnicos, la integralidad debe constituir el óptimo aprendizaje desde los valores; los procesos cognitivos se pueden llevar a cabo tanto en la teoría como en la práctica de la disciplina y es allí donde radica la importancia de la educación física en la vida escolar de los estudiantes.

El juego organizado, a través de la Educación Física, adquiere una connotación en la adquisición de nuevas formas de motricidad y para el desarrollo, de aquellas adquiridas de forma espontáneas, además, se explotan las potencialidades educativas que tienen estas actividades lúdicas en la formación del individuo.

Como consecuencia del desarrollo del conocimiento, el juego ha sido clasificado de diversas formas, atendiendo a los diferentes criterios seguidos para ello, independientemente de la clasificación que se adopte, es posible asumir que la cooperación es condición indispensable en todos los juegos. Los juegos creativos ricos en contenido, surgen sobre la base del desarrollo de la observación, de la memoria, del pensamiento, de la inculpación de los sentimientos, de los intereses y del desarrollo de la imaginación.

Para Martínez (2012), los Juegos constituyen la guía mediante la cual se conoce el mundo en el que ha de vivir y al que está llamado a transformar. Por esta razón es que el juego se caracteriza por la existencia de la idea, de la selección del rol, la habilidad de desarrollar el argumento y seleccionar el material. Todos estos componentes del juego surgen solo como resultado de la

educación. Él desarrolla en el estudiante la capacidad de crear, desarrollar su espíritu de observación, ampliar y aplicar los conocimientos, e imitar fielmente.

López (2000), refiere que el juego, contribuye poderosamente a formar el carácter en el escolar. En realidad, es una actividad con capacidad enorme para ser utilizado en materia de educación, pero es indiscutible que su aplicación más pura, es decir, donde conserva intacta sus características esenciales y donde estas son usadas hasta llevarlas al máximo del rendimiento, es en el campo de la Educación Física.

En Cuba, la Educación Física se ha mantenido durante varios años estática en sus formas, estilos y modelos, se practican regularmente las mismas actividades: juegos, deportes, tanto individuales como colectivos, los cuales en estas últimas décadas han sufrido muy pocos avances; las escuelas mantienen en su currículo años tras años los mismos deportes típicos, sin embargo, ello es muy poco cuestionado por los profesores. La enseñanza de estos deportes se reduce a un conjunto de tareas o habilidades motrices aisladas, cuyo objetivo va encaminado a la consecuencia de técnicas deportivas y muy orientadas al rendimiento motor exigido por los patrones del deporte competitivo. Por tanto, es necesario crear en las clases de Educación Física un ambiente más favorable en los estudiantes, en los cuales se cumpla el objetivo de la asignatura: educar. La inclusión de los juegos cooperativos en el ámbito escolar y más concretamente en el área de Educación Física, ofrece numerosas posibilidades educativas, recreativas, de ejercicio y diversión con respecto a las actividades rutinarias, repetitivas y poco motivantes y nada recreativa de los juegos y deportes convencionales y tradicionales que están incluidos en los programas de la asignatura, actualmente. Estos juegos son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Ellos permiten la expansión de la solidaridad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación y al trabajo grupal eficaz.

Los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la actividad. Algunos juegos competitivos son rígidos y dependientes del cumplimiento de reglas, del espacio y de materiales determinados.

A todo ello hay que añadirle, la oportunidad que brinda este tipo de actividad a profesores y estudiantes, para romper con la monotonía y la rutina que supone a veces la práctica de actividades deportivas más convencionales y tradicionales, lo que no significa que deban abandonarse y promover en ellas nuevas opciones para descubrir, crear e indagar. Las asperezas, las conductas

inadecuadas o desajustadas en las relaciones sociales son posibles de adecuar y ajustar en el proceso de la Educación Física, mediante la utilización de juegos cooperativos (Garcés, 2010).

El fortalecimiento de las relaciones interpersonales en las escuelas de oficios, juega un papel fundamental, dado por la propia naturaleza de su contenido: las actividades laborales y sociales, sin embargo, no es de fácil comprensión del estudiante, ni de enseñanza, para el personal que directamente labora en las Escuelas de Oficios.

Población y muestra

Se realizó un estudio diagnóstico, en la escuela de oficios “Frank País García”; se comprobó que los estudiantes se desmotivan con facilidad, concentran la atención en actividades por espacios breves de tiempo, con frecuencia se observan manifestaciones incorrectas en el comportamiento reflejadas en su modo de actuación, lo que denota insuficiencias en la formación de sus relaciones interpersonales.

A través de instrumentos aplicados se comprobó que el 31.57% de los estudiantes son islas, no son escogidos por sus compañeros; el 71.4% de los profesores poseen limitado conocimiento sobre la enseñanza cooperativa; mediante conversaciones formales e informales con profesores de Educación Física, se comprobó insuficiente utilización de juegos cooperativos, tendientes a mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes, por lo que se propone un sistema de juegos cooperativos, sustentado en contenidos de la asignatura Educación Física, y las sugerencias metodológicas para la implementación por el profesor, en el proceso enseñanza – aprendizaje, lo que contribuye a mejorar las relaciones interpersonales, en estudiantes de Escuelas de Oficios .

Fueron seleccionados los estudiantes que están implicados en el pre experimento, para lo cual se tomó una muestra de 19 estudiantes de primer año de la escuela de oficios “Frank País García”, del municipio Bayamo, la cual cuenta con una matrícula de 22 estudiantes. El diseño seleccionado para el pre experimento, consistió en la aplicación de una prueba de entrada y una de salida, concebida para el momento inicial y final, las comparaciones se realizaron al mismo grupo, además de la observación. De gran valor fue la operacionalización de dicha variable.

Análisis de los resultados

La prueba de entrada demostró el insuficiente nivel de las relaciones interpersonales, pues se constató que los cinco indicadores: *conocimiento, motivación, necesidad, disciplina y participación*; están afectados; lo que demuestra la necesidad de actuar con urgencia para contribuir a mejorar los modos de actuación y con ello las relaciones interpersonales en los

estudiantes. En la Fig.1 se muestran los resultados obtenidos al aplicar la prueba de entrada por los indicadores evaluados y los indicadores que reflejan el nivel de relaciones interpersonales.

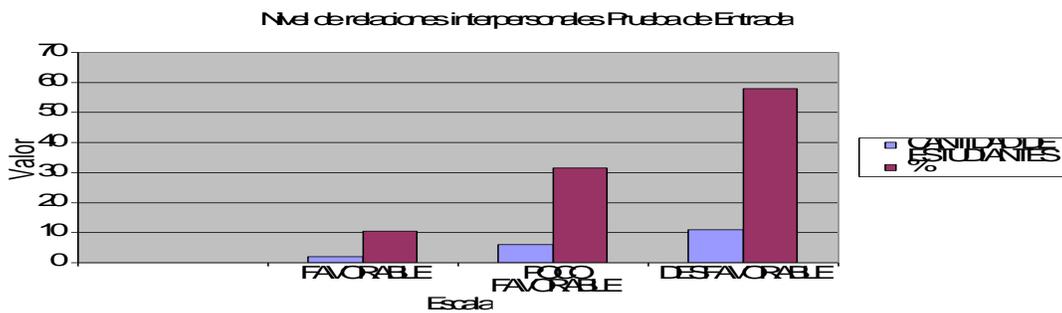


Figura 1. Nivel de relaciones interpersonales. Prueba de entrada

En la Figura 2 se muestra los resultados de la prueba de salida, en la medida en que se desarrollaron los juegos cooperativos propuestos, se fueron eliminando las deficiencias. El 78,94% se manifestaron con relaciones interpersonales favorables, los cuales cumplieron con los cinco indicadores, el 15,78% se manifestaron poco favorables, pues cumplen con cuatro o tres indicadores y el 5,26% se manifiesta con las relaciones interpersonales desfavorables, solo cumple con dos, uno o ningún indicador, lo que implica que 18 estudiantes de los 19 de la muestra, manifiestan las relaciones interpersonales favorables o poco favorables.

La transformación de la variable dependiente, se logra con los significativos resultados en el orden cualitativo, a partir de la valoración y descripción en la práctica del sistema de juegos cooperativos propuesto. El análisis cualitativo de los resultados obtenidos con la aplicación del sistema de juegos cooperativos, demuestra la adquisición de conocimientos a partir del accionar de los estudiantes y el docente como su mediador, en los modos de actuación.

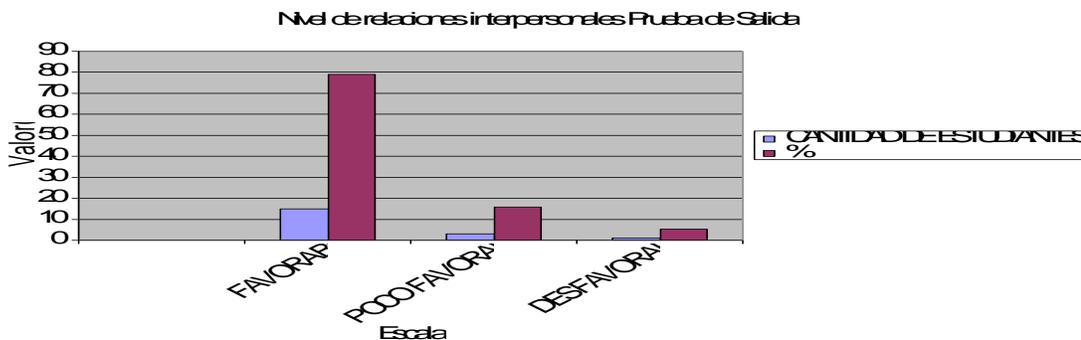


Figura 2. Relaciones interpersonales. Prueba de salida

Los autores del trabajo, son del criterio que las acciones realizadas propiciaron mayor nivel de conocimientos en estudiantes y docentes, pues contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales, lo que se evidencia a través de los resultados obtenidos.

La evaluación integral alcanzada por los estudiantes, demuestra avances en el desarrollo de cada uno de los indicadores, pues, a criterio de los autores del trabajo, son apreciables los cambios en las relaciones interpersonales en la práctica diaria, lo que permitió realizar una comparación de los resultados entre la prueba inicial y final con respecto a los indicadores planteados (Fig.3)

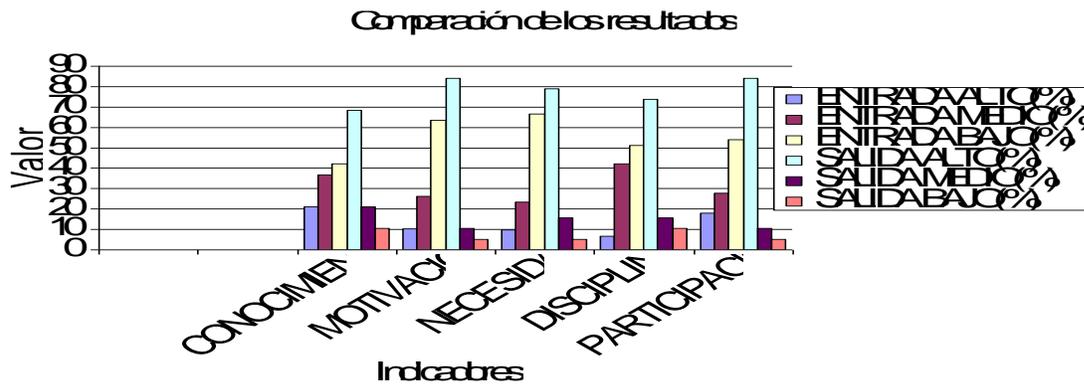


Figura 3. Comparación de las pruebas de entrada y salida

Al realizar la valoración entre ambas pruebas, los indicadores inicialmente no llegaron al 30%, se demostraron insuficiencias en las relaciones interpersonales, puesto que no se tenían en cuenta juegos cooperativos u otras actividades que conllevara a mejorarlas. Después de aplicado el sistema de juegos cooperativos, se analizaron los indicadores, en la constatación final para corroborar que se alcanza un alto nivel en la escala valorativa, se destaca con mejores resultados el indicador Motivación y Participación con 84,21% y 89,47% respectivamente.

Sistema de Juegos Cooperativos

1. Nombre: Relevé en Aumento

Objetivo: Lograr mejorar la rapidez de traslación

Tipo: Relevé

Materiales: Conos, Banderas.

Organización: Subgrupos formados en hileras

Desarrollo: Se forman subgrupos formados en hileras tras la línea de salida. Salen los dos primeros a darle la vuelta al cono para volver y tomar la mano al segundo compañero y realizar el

mismo recorrido y así sucesivamente, hasta coger la mano al último y realizar todos sus compañeros el mismo recorrido.

Reglas:

- 1) No deben soltarse de las manos los jugadores.
- 2) El grupo que se suelte de la mano tendrá que retornar al lugar de inicio.
- 3) Gana el subgrupo que termine antes.

Aporte: la ayuda mutua y la cooperación entre todos los integrantes del equipo, logra que corran más rápido con la compañía de los demás hasta obtener la victoria.

Orientación: Este juego puede ser impartido en la parte principal de la clase para desarrollar las habilidades motrices básicas.

2. Nombre: Balón Volador

Objetivo: Lograr perfeccionar la fuerza de brazos

Tipo: Motriz

Material: Pelotas de trapo

Organización: En dos hileras

Desarrollo: Cada hilera tendrá un capitán de equipo que estará al frente con una pelota en la mano. Los capitanes de cada hilera a la señal del profesor lanzarán el balón hacia el primero de su equipo, este cuando reciba la pelota la devolverá y rápidamente se sentará, cuando ese jugador se siente se volverá a repetir la misma acción hasta el jugador número 5, que correrá a ocupar el lugar del capitán para seguir el juego.

Reglas:

- 1) El capitán se colocará a una distancia de 2 (m)
- 2) Cuando se cambie de capitán, este se colocará al final de la hilera.
- 3) Ganará el equipo que primero lo haga.

Aporte: El valor que aporta es la cooperación entre todos para lograr el primer lugar.

Orientación: Este juego puede ser impartido en la parte principal de la clase para desarrollar la fuerza de brazo.

3. Nombre: Carrera en equipo.

Objetivo: Lograr el mejoramiento de la rapidez de traslación y coordinación

Material: Banderas

Tipo: Motriz

Organización: En dos hileras

Desarrollo: Los subgrupos se formarán en hileras tras la línea de salida. Tomados de las manos, a la señal del profesor, saldrán corriendo a darle la vuelta a las banderitas y regresarán a ocupar la formación inicial, donde toparán a la pareja de su equipo que le corresponde salir detrás.

Reglas

- 1) Los alumnos no podrán soltarse de las manos.
- 2) Ganará el equipo que más rápido llegue a finalizar el juego.

Aporte: la cooperación entre todos los integrantes para que cada pareja del grupo se ayude y puedan correr juntos hasta ganar la competencia.

Orientación: Este juego se puede utilizar en la parte principal de la clase para desarrollar las habilidades motrices.

4. Nombre: Chicos a la olla

Objetivo: Lograr mejoras en la rapidez y la coordinación

Tipo: Persecución

Materiales: Ninguno

Organización: Dos equipos

Desarrollo: A la señal del profesor, los dos primeros integrantes de cada equipo saldrán corriendo hasta llegar a la olla que se encuentra a una distancia de 30 (m) y regresará a la hilera por el segundo jugador que lo llevará de mano hasta la olla. Se queda el primero y el segundo regresará para traer al tercero y así sucesivamente, el último debe volver a la partida y regresar.

Reglas:

- 1) Solo el jugador puede llevar uno a la vez.
- 2) Ganará el equipo que lleve primero a todos sus jugadores a la olla.

Aporte: la ayuda mutua y cooperación entre todos.

Orientación: Este juego puede ser impartido en la parte principal de la clase para el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

5. Nombre: Persecución en Fila.

Objetivo: Lograr mejorar la rapidez de reacción

Tipo: Rapidez

Organización: Se trazan dos líneas (A y B) paralelas con una separación de 5m; a 15 m de B una línea de llegada. Los alumnos formados en filas, divididos en dos equipos (A y B) se ubican sobre

las líneas respectivas: el A en posición de pie; el B en posición que indique el profesor (cuclillas, sentados, de espalda).

Desarrollo: A la señal del profesor comienza la persecución, los estudiantes del equipo A (perseguidores) tratarán de tocar a los estudiantes del equipo B (perseguidos) antes de llegar a la línea de llegada. Después de cada repetición, los perseguidores pasan a ser perseguidos y viceversa.

Reglas: Cada perseguido tocado antes de la línea de llegada representa un punto para los perseguidores; gana el equipo que más punto acumulado tenga.

Aporte: cooperación entre todos para alcanzar la victoria.

Orientación: se puede impartir en la parte inicial de la clase para el calentamiento, además en la parte principal de la clase, donde puede favorecer la rapidez.

6. Nombre: Toma la Punta.

Objetivo: Mejorar la resistencia.

Materiales: Banderitas

Organización: Se forman dos equipos en hileras, situados cada uno en un extremo del terreno y detrás de la señal.

Desarrollo: A la orden de comenzar el juego, los integrantes de cada equipo salen corriendo en forma de trote, en sentidos contrarios, alrededor del terreno. A una señal del profesor, el último alumno de cada hilera aumenta el ritmo del paso y toma la punta de su equipo y así sucesivamente, hasta que el primer estudiante o capitán vuelva a ocupar su lugar. El profesor dará el tiempo de duración del trote, así como la frecuencia de salida para tomar la punta; en correspondencia con los objetivos propuesto.

Reglas:

1. Se otorga un punto por cada estudiante que primero tome la punta.
2. Ningún estudiante debe salir antes de la señal.
3. Gana el equipo que mayor cantidad de estudiantes se mantenga en la carrera y obtenga más puntos.

Variante: Si el espacio es reducido, realizarlo en una hilera de forma no competitiva.

Aporte: cooperación entre todos para alcanzar la victoria.

Orientación: el profesor puede utilizarlo en la parte inicial de la clase para el calentamiento.

7. Nombre: Quién Salta más.

Objetivo: Lograr perfeccionar el salto de longitud.

Materiales. Tablas de despegue.

Organización: Se dividen los estudiantes en equipos, los que formarán en hileras detrás de una línea, a 10 m se traza otra línea paralela; a la línea de salida donde se sitúa una tabla de despegue de 10 cm. de ancho por 50cm de largo.

Desarrollo: A la señal del profesor el primer estudiante de cada equipo sale corriendo para despegar en la tabla de despegue que le queda al frente y caer en ambas piernas lo más lejos posibles, el capitán del equipo trasladará la tabla de despegue al lugar donde cayó su compañero y así sucesivamente hasta que todos los integrantes del equipo hayan realizado el ejercicio. Gana el equipo que logre llevar la tabla más lejos.

Reglas:

1. Hay que despegar sobre la tabla o detrás de ella.
2. Caer en ambas piernas.

Aporte: cooperación entre todos para alcanzar la victoria.

Orientación: el profesor puede utilizarlo en la parte inicial de la clase como ejercicio específico, así como en la parte principal de la clase como consolidación del salto de longitud.

8. Nombre: Carrera en Parejas.

Objetivo: Lograr el perfeccionamiento en la rapidez.

Materiales: Banderitas.

Organización: Se dividen los estudiantes en equipos, los cuales formarán por parejas detrás de una línea a 20 m de distancia, se traza otra línea paralela a la línea de salida donde se situarán las banderitas una frente a cada equipo.

Desarrollo: A la señal del profesor la primera pareja de cada grupo cogidos de las manos, saldrá corriendo para darle la vuelta a las banderitas y regresar corriendo para tocar la pareja siguiente.

Reglas:

1. No pueden soltarse de las manos.
2. Hay que pasar por detrás de las banderitas.
3. Si tumban las banderitas hay que pararla sin soltarse de las manos.
4. La pareja siguiente no podrá salir si la otra pareja no ha llegado.

Aporte: la ayuda mutua en la pareja de estudiantes para la correcta ejecución del ejercicio y alcanzar la victoria.

Orientación: se recomienda utilizarlo en la parte inicial de la clase para el calentamiento.

9. Nombre: Pase de Balón.

Tipo: Pre deportivo.

Objetivo: Perfeccionar la fuerza de brazos

Material: Dos Balones de Baloncesto.

Organización: Formados en equipos, los cuales se dividirán en dos, una hilera frente a la otra a una distancia de 3 m, el capitán de cada equipo tendrá el balón.

Desarrollo: A la señal del profesor el estudiante que tiene el Balón se lo pasará al compañero que tiene en frente y se situará al final de la hilera y así sucesivamente hasta que todos los integrantes del equipo hayan realizado el pase. Gana el equipo que termine primero.

Reglas:

1. El pase debe realizarse con ambas manos y detrás de la línea.
2. Si el balón se escapa hay que buscarlo y regresar a pasar detrás de la línea.
3. El pase es el indicado por el profesor.

Variantes: se puede disminuir o aumentar la distancia.

Aportes: El valor que aporta es la ayuda mutua y la cooperación entre todos los integrantes del equipo para realizar pases precisos para un mejor desarrollo del juego.

Orientación: Este juego puede ser aplicado en la parte principal de la clase para desarrollar habilidades del pase en el deporte de Baloncesto.

Conclusiones

1. Existe insuficiente tratamiento a la vinculación de los contenidos de la asignatura Educación Física con los juegos cooperativos, en aras de contribuir a mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes de las Escuelas de Oficios.
2. El Sistema de Juegos Cooperativos propuesto, fortalece el desarrollo de las relaciones interpersonales, debido a su efectividad en el desarrollo de actitudes como la cooperación, solidaridad, ayuda mutua y sensibilidad en los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Garcés, M. J. (2010) *Sistema de juegos cooperativos, a través de la asignatura Educación Física*. (Tesis de Maestría). IPLC. Granma. Cuba.
- López, A. (2000). *Tendencia de la educación física y el deporte contemporáneos. Aportes y limitaciones*. Disponible en: <http://www.efdeportes.com>. Revista Digital.
- Martínez, L. (2012). *Juego, interactúo y aprendo: desarrollo de la inteligencia emocional a través*

de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado. (Tesis de maestría). Universidad Libre, Departamento de educación. Colombia

Silva, M. Á. (2019). *Juegos cooperativos como propuesta didáctica para disminuir las agresiones físicas en los estudiantes. (Proyecto de grado Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes). Universidad Libre. Colombia*