

**UNIVERSIDAD DE SANCTI SPÍRITUS
JOSE MARTÍ PÉREZ**

**CENTRO DE ESTUDIO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
RAÚL FERRER PÉREZ**

**TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MENCIÓN EDUCACIÓN AMBIENTAL

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN
AMBIENTAL A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.**

Autor: Lic. Zaida Inés Izquierdo Quiñones

Sancti Spíritus

2022

**UNIVERSIDAD DE SANCTI SPÍRITUS
JOSE MARTÍ PÉREZ**

**CENTRO DE ESTUDIO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
RAÚL FERRER PÉREZ**

**TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MENCIÓN DIDÁCTICA

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN
AMBIENTAL A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.**

Autor: Lic. Zaida Inés Izquierdo Quiñones

Tutora: Dr. C. Asneydi Daimi Madrigal Castro. Profesor Titular

Sancti Spíritus

2022

AGRADECIMIENTOS

Expresar agradecimiento es dar gracias, sentir gratitud a quienes con su ayuda, amor y dedicación han contribuido durante estos años nuestra superación profesional e intelectual.

Mis más sinceros agradecimientos al claustro de profesores de quienes tan acertadamente con su experiencia y dedicación brindaron todo el conocimiento para nuestra formación académica.

RESUMEN

Los juegos cooperativos en Educación Física se muestran como una serie de herramientas muy importantes dentro de esta área, tiene un gran componente educativo, favorecen la participación y el desarrollo de habilidades por la significatividad de su aprendizaje. Elaborar juegos cooperativos para el desarrollo de la Educación Ambiental en estudiantes de séptimo grado de la ESBU "23 de Diciembre" de Sancti Spíritus a través de la clase de Educación Física. La metodología utilizada se basa en el enfoque dialéctico-materialista y se apoya en diferentes métodos del nivel teórico y empíricos, el análisis de documento, para determinar en los documentos rectores y los programas de educación física, el estado de la concepción de la Educación Ambiental y los juegos pre deportivos, la observación participante para constatar las potencialidades y carencias, la triangulación de datos, para determinar las regularidades del proceso objeto de estudio. Se elaboraron juegos cooperativos, cada uno tiene el nombre, distribución, materiales, desarrollo, variantes y temas. Los juegos cooperativos en Educación Física son una herramienta muy eficaz dentro de la práctica educativa, ayudan a mejorar y trabajar actitudes positivas, fomentando el compañerismo y los valores y conocimientos en cuanto a la Educación Ambiental.

Contenido

| | |
|--|-----------|
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| CAPITULO I: LA EDUCACIÓN AMBIENTAL Y LOS JUEGOS COOPERATIVOS ... | 7 |
| 1.1 El contexto de la Educación Ambiental..... | 7 |
| 1.1.1. La Educación Ambiental en Cuba | 9 |
| 1.1.2. La Educación Ambiental desde el procesode enseñanza aprendizaje de la Educación Física..... | 15 |
| 1.2. El juego y los juegos cooperativos | 18 |
| 1.2.1. Concepto de Juego Cooperativo | 20 |
| 1.2.2. Clasificación del juego cooperativo..... | 24 |
| 1.2.3. Características de los Juego cooperativo | 28 |
| 1.3 Los juegos como medio de la Educación Física..... | 32 |
| CAPÍTULO II ESTUDIO DIAGNÓSTICO Y PROPUESTA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN AMBIENTAL..... | 37 |
| 2.1 Diseño metodológico | 37 |
| 2.2. Población y muestra | 37 |
| 2.3 Métodos y técnicas investigación utilizados | 38 |
| 2.4 Análisis de resultados..... | 40 |
| 2.4.1 Diagnóstico del nivel de conocimientos sobre la educación ambiental, las afectaciones al medio ambiente en la comunidad donde se encuentra la ESBU. | 40 |
| 2.5. Propuesta de los juegos cooperativos..... | 46 |
| CONCLUSIONES | 59 |
| RECOMENDACIONES | 60 |
| BIBLIOGRAFÍA | |
| ANEXOS | |

INTRODUCCIÓN

La educación ambiental es una premisa en Cuba, teniendo en cuenta el acelerado proceso de cambio climático existente en el mundo. Es por ello que en cada estrategia de estado se encuentra en primera línea el cuidado y conservación del medio ambiente, así consta desde la creación del Ministerio de Ciencias Innovación tecnología y Medio Ambiente (CITMA), en el año 1994, que toma como base la “Cumbre de Río” o “Cumbre de la Tierra” (1992); en esta magna cita, se aboga por el fomento de una educación que contenga carácter ambiental, plasmada en la Agenda 21. Fidel Castro, señaló: “Una importante especie biológica está en riesgo de desaparecer por la rápida y progresiva liquidación de sus condiciones naturales: el hombre.” Estas palabras estremecieron al mundo por la claridad de sus ideas y puso a pensar a muchos en sus acciones y responsabilidades, convirtiéndolo en un problema de ahora y de todos. (Castro, 1992, p. 1)

En Nueva York, Estados Unidos, se realizó en el 2015 la Cumbre de las Naciones Unidas para la aprobación de la Agenda de Desarrollo posterior al 2015; en ese mismo año se efectúa la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Cambio Climático, COP 21, en París, que a partir de esa fecha se realiza cada año con diferentes sedes hasta el 2019. Acciones desarrolladas para realizar análisis, unir esfuerzos, trazar acciones y metas que hagan posible un desarrollo sostenible.

América Latina, por su parte, discute el tema de la pobreza, el hambre, las problemáticas ambientales, la amenaza que representa el capitalismo para el planeta, la cultura, la educación y la lucha por la defensa del medio ambiente, en eventos de gran impacto realizados en el área: las cumbres de la Comunidad de Estados Latinoamericanos y Caribeños (CELAC) realizadas desde el 2013, la II Cumbre de los pueblos sobre cambio climático, que se celebra en Cochabamba, Bolivia en el 2015 y el Foro de los Países de América Latina y el Caribe sobre Desarrollo Sostenible, 2017, 2018 y 2019.

Acciones como estas condujeron de manera progresiva al aumento de la conciencia mundial y a la necesidad inminente de no quedarse como simples espectadores de lo que acontece. En Cuba, el tema adquiere un carácter constitucional, a partir de la

modificación del artículo 27, en respuesta al reclamo de la Cumbre de Río y su reafirmación en la Constitución del 2019.

Desde lo educativo, el Ministerio de Educación (MINED) y el Ministerio de Educación Superior (MES) orientan la integración de la educación ambiental para el desarrollo sostenible desde sus estrategias particulares que se concretan en estrategias curriculares en el currículo de los planes de estudio. Estas, deben tomar como base orientadora la Estrategia Ambiental Nacional (EAN) (2017-2020) y el Programa Nacional de Educación ambiental para el desarrollo sostenible (2016-2020) y el Plan del Estado para el enfrentamiento al cambio climático: «Tarea Vida»; dentro de sus acciones se encuentra "...aumentar el nivel de conocimiento y el grado de participación de toda la población en el enfrentamiento al cambio climático y una cultura que fomente el ahorro del agua." (2017, p. 7).

Uno de las características de la Educación Ambiental es su transversalidad cuyo significado es interpretado en forma general, como el conjunto de saberes basados en actitudes, valores y normas que permiten al estudiante construir una nueva forma de ver y actuar en el mundo que nos rodea. Es por ello, que la escuela está llamada a resolver dos aspectos para integrarse a las soluciones de la vida social sin degradar el medio ambiente, estas son: aumentar la conciencia y el aprendizaje de los niños y desarrollar nuevos hábitos enmarcados en una cultura sostenible.

Por otra parte, la potencialidad de trabajar temas transversales desde la Educación física se debe a que en esta disciplina busca el desarrollo integral de la persona, promueve tanto el desarrollo psicomotor, como todas las demás capacidades del individuo. Según Tejada y Sáez (2009) al desarrollarse principalmente en medios naturales ofrece un entorno favorable para participar directamente en la toma de decisiones y en el mejoramiento de su medio ambiente natural y psicosocial.

Teniendo en cuenta que la Educación Física sirve de espacio articulador a un contenido transversal como el Medio Ambiente, se tiene que el juego puede llegar a ser una experiencia de interacción que prepare a los niños para la cooperación y resolución de conflictos, porque el juego contextualizado como actividad escolar en el medio natural, permite conocer la causalidad de nuestras realidades y el

reconocimiento de normas morales para la sociedad. De allí que “la Educación Física tiene en sí las características para el desarrollo de la Educación Ambiental”(García & Aucar 2016, p.5).

El juego sin lugar a dudas constituye un eficaz medio para el desarrollo y consolidación de las habilidades, modelos de pensamiento, valores y conocimientos, representa un elemento esencial para el logro de un dinamismo en la clase, su empleo en diferentes momentos, en correspondencia con los objetivos y tareas, favorece una participación más activa de los educandos.

Dada la gran diversidad de juego que existe, en el presente trabajo se hace hincapié especialmente en los juegos cooperativos ya que son juegos caracterizados porque nadie pierde y así se elimina el miedo al fracaso y se reafirma la confianza en la persona y en su aceptación. Muchos docentes tienden a utilizar juegos cooperativos para resaltar los aspectos positivos en los educandos.

Los juegos cooperativos no son juegos diferentes a otros, sólo que su esencia radica en relegar a un segundo lugar el sentido competitivo (el ser ganador o perdedor), lo que induce a los niños a competir de una forma sana, para Orlick (1996) los componentes de los juegos cooperativos son: la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión; desde lo pedagógico éstos componentes dilucidan el compartir del juego con fines recreativos en donde se fomenta la participación, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conducen a los educandos a adoptar conductas prosociales.

En investigaciones precedentes (López, V.M. & López, E. M., 1997; Chacón & Sáenz, 2005; Centelles, Marta & Nodarse, 2009; González, 2009; Corrales, 2010; Torres & Cabrera, 2017; Fernández, Manchón & Castillo, 2018; Castro, Lima, Jiménez, Siles & Boffill, 2020; Millán & Bestard, 2021) exponen resultados que, generalmente, muestran el trabajo con esta disciplina en diferentes niveles educativos y países. Es importante también reconocer que todavía no se han explotado todas las potencialidades y que es preciso ampliar mucho más el espectro temático del contenido de la Educación Ambiental, a partir de reformulaciones conceptuales y

metodológicas que nos coloquen a la altura del grado de avance de nuestro sistema educacional.

A partir de este principio tomamos en consideración la importancia que tiene el aprovechamiento de los juegos para contribuir al programa planteado en la conferencia desde un enfoque educativo, por lo que su aplicación tributa también al fortalecimiento de hábitos y valores éticos.

Tomando lo antes expuesto, se detectaron las siguientes insuficiencias:

- Contradicciones entre la integración de la educación ambiental desde un enfoque comunitario, con la planificación y realización de juegos en la clase de Educación Física para lograr los objetivos planteados por la estrategia nacional.
- Insuficiente tratamiento a este eje transversal a través de las potencialidades que ofrece la clase de Educación Física.
- Falta de trabajo en equipo, puesto que cada cual quiere sobresalir de manera individual, no se integran al grupo adecuadamente lo que causa problemas comunicativos, esto hace que la interacción entre profesor y educando y entre educandos sea deficiente, por ende su desarrollo integral no será el adecuado.

Por lo antes declarado y las dificultades que presenta el componente juego – medio ambiente en escolares de la enseñanza media se declara como **problema científico**: ¿Cómo favorecer la educación ambiental de los estudiantes de séptimo grado de la ESBU “23 de Diciembre” de Sancti Spíritus a través de la clase de Educación Física?

Objeto de estudio: el proceso de la Educación Ambiental.

Campo de acción: juegos cooperativos en las clases de Educación Física.

Objetivo: Elaborar juegos cooperativos para el desarrollo de la Educación Ambiental en estudiantes de séptimo grado de la ESBU “23 de Diciembre” de Sancti Spíritus a través de la clase de Educación Física.

Preguntas científicas:

1. ¿Cuáles son los referentes teóricos y metodológicos que fundamentan la Educación Ambiental y los juegos cooperativos en las clases de Educación Física?

2. ¿Cuál es el estado actual de los conocimientos que poseen los profesores de Educación Física y los estudiantes de séptimo grado de la ESBU “23 de Diciembre” de Sancti Spíritus sobre la Educación Ambiental y la utilización de los juegos cooperativos en las clases de Educación Física?.
3. ¿Qué características y exigencias deben tener los juegos cooperativos para favorecer la Educación Ambiental en estudiantes de séptimo grado de la ESBU “23 de Diciembre” de Sancti Spíritus a través de la clase de Educación Física?
4. ¿Qué criterios aportan los expertos consultados en la valoración los juegos cooperativos para favorecer la Educación Ambiental en estudiantes de séptimo grado de la ESBU “23 de Diciembre” de Sancti Spíritus a través de la clase de Educación Física?

Estas interrogantes condujeron a la formulación de las siguientes **tareas científicas**:

1. Determinación de los referentes teóricos y metodológicos que fundamentan la Educación Ambiental y los juegos cooperativos en las clases de Educación Física.
2. Diagnóstico del estado actual de los conocimientos que poseen los profesores de Educación Física y los estudiantes de séptimo grado de la ESBU “23 de Diciembre” de Sancti Spíritus sobre la Educación Ambiental y la utilización de los juegos cooperativos en las clases de Educación Física.
3. Elaboración de juegos cooperativos para favorecer la Educación Ambiental en estudiantes de séptimo grado de la ESBU “23 de Diciembre” de Sancti Spíritus a través de la clase de Educación Física.
4. Valoración de los juegos cooperativos mediante el método criterio de expertos.

La metodología empleada asume, como criterio fundamental, una concepción sistémica de la investigación, dando lugar a una propuesta flexible como alternativa de solución a la problemática identificada, susceptible a comprobación científica; se emplearon los siguientes métodos y técnicas de la investigación científica.

Se emplearon como métodos del nivel teórico el histórico- lógico, el analítico-sintético y el inductivo - deductivo que posibilitaron la fundamentación del trabajo en relación con el sistema conceptual que en el mismo se expresa, la interpretación de los datos

empíricos y la profundización en las relaciones esenciales y cualidades fundamentales de los procesos no observables directamente.

Del nivel empírico se utilizaron el análisis de documentos, la encuesta, la observación abierta, la entrevista, la triangulación y el criterio de expertos los cuales permitieron revelar y acumular hechos y datos, en función de esclarecer el problema, como elemento esencial para responder a la pregunta científica vinculada al diagnóstico, así como para la validación de la propuesta.

La población está constituida por 83 estudiantes, entre las edades de 12 y 13 años de séptimo grado de la ESBU "23 de Diciembre" de Sancti Spíritus la muestra seleccionada fue de 59 estudiantes, de forma intencional, esta muestra representa el 71,08 %, de la población, así como 5 profesores de Educación Física, como fuente de información.

La novedad científica, el elemento de cambio en la investigación radica en combinar los juegos cooperativos y el desarrollo de la Educación Ambiental, sustentado en el trabajo cooperado y ajustado al contexto de las clases de educación física.

El aporte práctico consiste en la propuesta de juegos cooperativos para el desarrollo de la Educación Ambiental que plantean la participación de todos los estudiantes sin excepción alguna y permiten que la cooperación sea parte esencial de la clase de educación física.

La estructura y contenido de la tesis se corresponde con el exigido para este tipo de texto científico: Introducción, Desarrollo, Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía y Anexos. El Desarrollo se organiza en dos capítulos: el primero, recoge los presupuestos teóricos que sustentan al objeto de estudio y el campo de acción; el segundo, comprende el marco metodológico de la investigación, los resultados del diagnóstico, la propuesta de solución y la valoración por los expertos.

CAPITULO I: LA EDUCACIÓN AMBIENTAL Y LOS JUEGOS COOPERATIVOS

En el presente capítulo se realiza un resumen de los fundamentos teóricos y conceptuales que sustentan el estudio la Educación Ambiental y los juegos cooperativos en las clases de Educación Física.

1.1 El contexto de la Educación Ambiental

Desde la existencia de la humanidad el hombre a interactuado directamente con la naturaleza, de esta forma pasó de una relación necesaria a subyugar el medio que lo rodea sin tener conocimiento que gracias a ello obtuvo un progreso mayor, aprendiendo a utilizar los elementos naturales como instrumentos para su evolución. Aparece así la tecnología, impulsando la fuerza productiva y determinando las pautas conductuales de diferentes grupos, de acuerdo con su condición de poseer o no, estos medios de manufactura, en las formas de organización social, en su cultura y el impacto sobre el hábitat.

El crecimiento de la población mundial y las necesidades en constante incremento, demanda con urgencia la conservación de los ecosistemas naturales implicando un uso sostenible de los mismos, para ellos siendo necesario que se corresponda con las necesidades reales. En la actualidad mundial la crisis ecológica se acentúa, y los problemas demográficos se unen a los fuertes desequilibrios Norte- Sur, donde unos pocos consumen muchos y la mayoría consume por debajo de sus necesidades primordiales; las posibilidades de lograr un uso sostenible de los recursos están en dependencia de las transformaciones profundas en la economía, sociedad, política, educación, que darán paso a la distribución equitativa y a la aplicación de nuevas formas de conservación de estos recursos, midiendo sus limitaciones de regeneración y el equilibrio de los ecosistemas.

Es desde la década de los 70 del siglo XX, en que empieza a divulgarse más allá del mundo científico todo el problema de la capa de ozono, de los cambios climáticos, etc. El avance más importante quizás sea que se generaliza al fin la comprensión de que la problemática ambiental es un fenómeno global, y comienza a percibirse esta idea de globalidad, que lleva aparejada la idea de relación, la idea de interrelaciones entre los problemas y entre los fenómenos ambientales.

En este sentido en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente Humano, (Estocolmo, 1972) se planteó la necesidad de una Educación Ambiental y se recomendó que se adopten las disposiciones necesarias a fin de establecer un Programa Internacional de Educación sobre el Medio Ambiente que abarque todos los niveles de enseñanza.

En Belgrado (Yugoslavia, 1975) Se recomienda la enseñanza de nuevos conocimientos teóricos y prácticos, valores y actitudes que constituirán la clave para conseguir el mejoramiento ambiental; también se definieron las metas, objetivos y principios de la educación ambiental.

En Tbilisi (URSS, 1977) Se acuerda la incorporación de la educación ambiental a los sistemas de educación, estrategias, modalidades y la cooperación internacional en materia de educación ambiental. Los objetivos de esta actividad se concretaron en la motivación y toma de conciencia de la población respecto a los problemas ambientales, así como en la incorporación de la educación ambiental en el sistema educativo. Además, en Tbilisi se determinó la necesidad de la cooperación internacional.

En Moscú (URSS, 1987) Surge la propuesta de una estrategia internacional para la acción en el campo de la Educación y Formación Ambiental para los años 1990- 1999.

En Río (Brasil, 1992) Se expusieron varios documentos entre los cuales se destaca la Agenda 21 que contiene una serie de tareas a realizar hasta el siglo XXI. En la Agenda se dedica el capítulo 36, al fomento de la educación, y la toma de conciencia, establece tres áreas de programas: la reorientación de la educación hacia el desarrollo sostenido, el aumento de la conciencia del público y el fomento a la capacitación.

Paralelamente a la Cumbre de la Tierra, se realizó el Foro Global Ciudadano de Río 92. En este Foro se aprobaron 33 tratados, uno de ellos lleva por título: Tratado de Educación Ambiental hacia Sociedades Sustentables y de Responsabilidad Global, el cual parte de señalar a la Educación Ambiental como un acto para la transformación social, no neutro sino político, contempla a la educación como un proceso de aprendizaje permanente basado en el respeto de todas las formas de vida.

En el II Congreso Iberoamericano de Educación Ambiental (1997), celebrado en Guadalajara, México, y en el II Congreso Internacional de Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible (1997), efectuado en La Habana, Cuba, educadores de América Latina se pronunciaron en contra de esta postura. Se destacan prestigiosos educadores ambientales que asumieron una firme posición al considerar que los principios que se le atribuyen al nuevo concepto coinciden con los de la educación ambiental declarados desde Tbilisi (Leff, 1997; Leff, 1998; Roque, 2002; Gonzáles 2003; Roque, 2003; Sauvé, 2014; Sauvé, 2017). Estos autores argumentan que: "el divorcio de la Educación Ambiental de la problemática social y de las comunidades, se refiere al contexto del Norte, porque en el Sur, particularmente en América Latina, esto ha constituido centro de su atención y de su desarrollo ético y conceptual, y lo que no se ha cumplido en la práctica se ha debido a falta de voluntad política de los gobiernos y de las instituciones internacionales" (Roque, 2003, p. 8).

Otras reuniones celebradas en diferentes partes del mundo de manera paralelas a las señaladas fueron: Chosica, Perú 1976; Managua 1982; Cocoyoc, México 1984; Caracas 1988; Buenos Aires 1988; Brasil en 1989 y Venezuela, 1990.

Esta perspectiva sitúa a la Educación como una premisa de importancia significativa para lograr los procesos de cambio, que deben orientar a la humanidad hacia un sistema de relaciones más armónicas entre la Sociedad y la Naturaleza, que permitan el tránsito hacia niveles de desarrollo sostenibles y propicien una calidad de vida decorosa y equitativa para la sociedad de la Tierra. Y es por lo cual, "La educación ambiental debe dirigirse a todos los miembros de la comunidad respondiendo a las necesidades, intereses y motivaciones de los diferentes grupos de edad y categorías socios profesionales. Debe tener en el alumno (todos nosotros) a un elemento activo al que se debe informar y formar, inculcando en él actitudes positivas hacia el medio ambiente".

1.1.1. La Educación Ambiental en Cuba

En los últimos tiempos la Educación Ambiental se ha convertido en herramienta de trabajo para el sistema nacional de educación, puesto en vigencia en 1981, donde se promulga la ley No. 33/81, de "Protección del Medio Ambiente y el Uso Racional de

los Recursos Naturales”, la cual prescribe en su artículo 14 la necesidad de la enseñanza en la protección del medio ambiente a los estudiantes cubanos. Con el propósito de dotarlos con los conocimientos necesarios para comprender los problemas ambientales, las oportunidades para desarrollar las habilidades necesarias para investigar y evaluar la información disponible sobre los problemas, las oportunidades para desarrollar las capacidades necesarias para ser activo e involucrarse en la solución de problemas presentes y la prevención de problemas futuros, las oportunidades para desarrollar las habilidades para enseñara otros a que hagan lo mismo.

La problemática medioambiental cubana, está condicionada por una difícil situación económica, y caracterizada por un lado, como una insuficiente conciencia medioambiental de los factores económicos y sociales, y por otro, como una también insuficiente aplicación de una política que en la práctica integre la dimensión ambiental a los procesos de desarrollo. Es por ello que se requiere de un manejo racional basado en la armonía entre la conservación de las conquistas sociales alcanzadas y la protección sostenible de nuestros recursos naturales, y para ello se necesita de una población capacitada, que conscientemente incorpore en su vida cotidiana la dimensión ambiental.

La forma de pensar y los estilos de comportamiento de las personas y las comunidades, las políticas de los sectores de la economía, de la ciencia, la educación y la cultura; son los que juegan un papel importante y sobre todo una voluntad política y capacidad de integrarlos.

La tesis sobre Política Científica Nacional aprobada por el Primer Congreso del Partido Comunista de Cuba, en 1975, señala entre otras cuestiones que (...) En la sociedad moderna se presta cada vez más atención a la protección y mejoramiento del medio ambiente y al aprovechamiento racional de los recursos naturales (...) la contaminación de las aguas subterráneas, superficiales y marítimas, la contaminación atmosférica, la explotación inadecuada de nuestras reservas minerales y la afectación de la flora y la fauna, principalmente de nuestras especies autóctonas (...)

En el año 1987, se presenta ante la Asamblea General de Naciones Unidas un informe denominado “Nuestro futuro común”, por parte de la Comisión Mundial sobre Medio Ambiente y Desarrollo. Este informe surge a partir de la necesidad de establecer una alianza mundial más equitativa; en él se planteó, la necesidad de una nueva ética en torno a la equidad, con cambios de patrones de producción y consumo, definiéndose así el concepto de desarrollo sostenible, por vez primera, de manera oficial. Esta acción posibilitó que se comenzaran a ampliar y profundizar los debates sobre los problemas ambientales en los diferentes forum políticos.

El contenido y los conceptos de este informe fueron retomados en la “Cumbre de la Tierra” o “Cumbre de Río”, realizada en el año 1992 en la que se postuló un nuevo régimen ambiental internacional, a partir de nuevos principios y conceptos éticos globales: responsabilidad común, pero diferenciada, de los países ricos y pobres, ante los problemas ambientales, la obligación de que el que contamina paga y el derecho a saber, entre otros. Conjuntamente se definieron metas a alcanzar para el siglo XXI y se creó una mayor conciencia acerca de los problemas ambientales y de los vínculos entre medio ambiente, economía y sociedad.

Estas ideas se asumieron por la política del estado cubano, quien le brinda especial atención al tema, y fueron plasmadas en los fundamentos económicos y políticos a partir de esa fecha, a través de la modificación del Artículo 27 de la Constitución de la República, donde se declara el carácter sostenible; y luego en la Constitución del 2019, en los principios fundamentales del estado, en su artículo 13, inciso e) se plantea: “promover un desarrollo sostenible que asegure la prosperidad individual y colectiva, y obtener mayores niveles de equidad y justicia social...” (2019, p. 2).

Así mismo, en la política seguida por el Partido Comunista de Cuba (PCC) manifiesta a través de sus lineamientos 129 – 139; y en la creación del Ministerio de Ciencia Tecnología y Medio Ambiente (CITMA) en 1994, que sirve como motor impulsor para las acciones que se llevan a cabo como gestión nacional.

En 1997 es aprobada la Ley 81 del medio ambiente, que permite la implementación de medidas para garantizar el cumplimiento de la política trazada por el país en la esfera de la conservación, dejando por sentado en el artículo 46, la necesidad de

establecer coordinaciones correspondientes con el Ministerio de Educación Superior entre otros órganos y organismos competentes. (1997, p. 13).

La presente ley, establece a la Educación Ambiental, como un instrumento de gestión ambiental (p.11); para la solución o mitigación de los problemas ambientales; a partir de la cual se proyectan las Estrategias Nacionales, que parten del año 1997, y sus correspondientes ciclos estratégicos elaborados hasta la fecha.

Además, cada año Cuba se integra en el Foro de los Países de América Latina y el Caribe sobre Desarrollo Sostenible (2017, 2018 y 2019), para evaluar los avances y principales desafíos que afronta la región en la implementación de la agenda 2030 para el desarrollo sostenible; donde en el año 2019 Cuba ostentó la presidencia. Este país se encuentra enfocado en el cumplimiento de los objetivos de Desarrollo Sostenible, a pesar de los problemas económicos que afronta.

En estrecha relación con esta política, en el año 2017, surge la “Tarea Vida” como Plan del Estado de enfrentamiento al cambio climático; el cual se concentra en concebir y ejecutar un programa de inversiones de manera progresivas, que se desarrollan a corto (2020), mediano (2030), largo (2050) y muy largo plazos (2100), en función de las condiciones ambientales a las que se enfrentan los territorios, con el objetivo de enfrentar el cambio climático.

Estas acciones se ejecutan mediante una gestión orientadora de la dimensión ambiental en el país, donde las universidades tienen la tarea de:

Priorizar las medidas y acciones para elevar la percepción del riesgo y aumentar el nivel de conocimiento y el grado de participación de toda la población en el enfrentamiento al cambio climático y una cultura que fomente el ahorro del agua. (Ministerio de Ciencia Tecnología y Medio Ambiente CITMA, 2017, p. 7)

En este proceso desempeñan un importante papel, la forma de pensar y los estilos de comportamiento de las personas; las políticas de los diferentes sectores de la economía; de la ciencia, la educación y la cultura; pero sobre todo, la existencia de una voluntad política y la capacidad para integrarlos a partir de la aplicación de estrategias, programas y proyectos con la participación de todas las personas.

En el ámbito de la educación no formal y como un elemento inherente a nuestro proceso revolucionario, la educación ambiental ha estado presente de diferentes formas en el quehacer social de nuestro país a través de la participación popular, de las organizaciones políticas y de masas y de otras organizaciones no gubernamentales, lo que se ha convertido en parte de las tradiciones nacionales, demostrado por ejemplo, en tareas que históricamente se han realizado a nivel de cuadra y de comunidad, vinculadas al mejoramiento de su calidad de vida, aunque no estuvieran explícitamente con la protección del medio ambiente y el desarrollo sostenible, ni relacionadas con todo el espectro temático que esta problemática demanda. Entre ellas, pueden mencionarse las siguientes: Tareas de prevención de la salud, como las campañas de vacunación, las donaciones de sangre, el control y atención a grupos de riesgos, entre otros. Participación en labores relacionadas con la limpieza, embellecimiento y saneamiento en general. Las vinculadas al ahorro de agua, de electricidad, y de recursos en general. Recuperación de materiales de desecho de todo tipo, con el objetivo de rehusarlo o recuperarlo para su posterior procesamiento. Participación en labores de repoblación forestal, de recuperación y mantenimiento de áreas verdes urbanas.

Nuestro Héroe Nacional: José Martí, fundamenta el principio de vinculación de la escuela con la producción; siendo también parte de la política educacional cubana el desarrollo de la unión de la escuela/universidad, con la comunidad que conlleva a educar a los niños y jóvenes en el respeto a sus mayores, en el cuidado de la propiedad social y la protección de la naturaleza. La escuela es la encargada por excelencia de transmitir el sistema de conocimientos, habilidades y valores acumulados por la sociedad, lo que requiere de una ampliación cada vez mayor de su campo social de acción, por lo que se hace necesario la profundización y la difusión de los conceptos de la Educación Ambiental para hacer más efectivo el trabajo educativo. La Educación Ambiental, según las exigencias actuales, demanda un mejoramiento de la labor educativa que se desarrolla por parte de las instituciones educativas, dirigido a integrar los procesos ambientales con los de carácter educativo.

Es por ello que la escuela está llamada a resolver dos aspectos para integrarse a las soluciones de la vida social sin degradar el medio ambiente, estas son: aumentar la

conciencia y el aprendizaje de los niños y desarrollar nuevos hábitos enmarcados en una cultura sostenible. Según Martínez (2017), para lograr esa eficacia, entre lo que se enseña y la formación de nuevas conductas favorables al medio ambiente, se debe promover un ambiente para la enseñanza que se caracterice por romper las barreras entre disciplinas, que promueva experiencias prácticas, que estimule el pensamiento crítico y oriente a los estudiantes hacia un aprendizaje a lo largo de la vida.

La sociedad actual manifiesta un creciente interés y preocupación por el cuidado y protección del medio ambiente, de manera que los impactos que pueda causar dichos procesos sean cada vez menores, para favorecer el desarrollo de una actitud ambiental positiva en los estudiantes, donde el ejercicio físico como forma de Recreación debe representar una fuerza activa mediante la cual podamos lograr una educación para el Tiempo Libre, lejos de ser una evasión del trabajo, sea una actividad para el desarrollo del individuo a plenitud en estrecha armonía con el medio ambiente circundante.

En este contexto es de gran urgencia trazar y aplicar un sistema de acciones de educación ambiental con amplia participación, ya que es indispensable crear conciencia del impacto de los humanos sobre los sistemas ecológicos que habitamos y para proponer alternativas a la sociedad de desarrollo, que sustentan la preparación para enfrentar los complejos procesos de desarrollo del presente siglo, precisamente porque creemos en la educación como instrumento para crear un cambio de conciencia.

Es por ello que la clase de Educación Física es una de las asignaturas con más posibilidades para el manejo de los aspectos medioambientales. De ahí parte el problema, ya que se infiere como dificultad que la escuela no aproveche plenamente sus potencialidades para contribuir al desarrollo de la Educación Ambiental; observándose en algunos casos: la falta de preparación de los profesores para asumir esta dimensión educativa en la clase; la insuficiente presencia de este eje transversal en el currículo y el débil enfoque interdisciplinario.

Podemos decir que un objetivo fundamental de la educación ambiental en nuestro país es lograr que los jóvenes adquieran los conocimientos, los valores, los

comportamientos y las habilidades prácticas para participar responsablemente en la prevención y solución de problemas ambientales, siendo este un proceso continuo y permanente teniendo implícito la formación de valores.

1.1.2. La Educación Ambiental desde el proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación Física

En el actual perfeccionamiento de la Educación Ambiental para un Desarrollo Sostenible en el MINED, se han incluido otros temas de interés para ser trabajados por los diferentes subsistemas educativos y apuntan a la equidad social con estilos de vida sanos y saludables todos los cuales encuentran cabida en las clases de Educación Física; estos no pueden ser desconocidos por el profesor en su desempeño, a la vez que deben ser tenidos en cuenta en su preparación tanto individual como colectiva.

Realizar propuestas requiere revisar el objeto de estudio de la disciplina en la cual se inserta el proceso de enseñanza aprendizaje en el que se desea incidir, el cual en el caso de la Educación Física lo constituye el proceso pedagógico encaminado al desarrollo de las capacidades de los rendimientos físicos del individuo, sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo, la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de sus convicciones de forma tal que esté en condiciones de cumplir las tareas que la sociedad le señale desde el punto de vista laboral , militar y social (Ruiz, 2012. p. 7)

La sistematización de la teoría existente respecto al proceso de enseñanza aprendizaje encuentra sus referentes en Álvarez de Zayas (1992); Addine (1998); Ares (1997); González & Reinoso (2002); respecto a sus componentes y de otro autores que lo han abordado en el contexto de diferentes escenarios educacionales: (Ruiz & otros, 1985; Moré, 2013) importantes por las precisiones que realizan respecto a ciertas características para los componentes (personales y no personales) de este proceso en función de la atención a la Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible.

La Educación Física no ha estado ajena de una renovación en lo contemporáneo, mayor independencia de los estudiantes, integración social, realización personal, desarrollo de las habilidades motrices, formación de un pensamiento creador, disfrute de la actividad física para el mejoramiento de la salud incidiendo en un estilo de vida sana.

Como exigencia del proceso de enseñanza aprendizaje, es muy importante la realización del diagnóstico de potencialidades y necesidades de los estudiantes y del grupo en relación con los contenidos que se van a trabajar en función de la atención a la Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible. Entre los objetivos fundamentales de la educación obligatoria en el desarrollo integral de la persona, es imprescindible incidir de forma intencionada y explícita desde la acción educativa para la adopción de las actitudes y los valores que contribuyan a crear una sociedad más desarrollada y justa, desde el respeto al pluralismo, libertad, justicia, igualdad y la responsabilidad cualidades estas que permiten la formación de individuos capaces de interactuar correctamente con el Medio Ambiente.

Se requiere en la actualidad de una Educación Física que facilite a sus practicantes adquirir una elevada responsabilidad social para garantizar un entorno educativo favorable para el desarrollo armónico de los alumnos e interactuar en acciones de participación en la toma de decisiones y en la solución de los problemas ambientales, que contribuyan a mejorar las condiciones de su medio ambiente natural y psicosocial, transitando hacia modos de vida más sanos. El tratamiento de los contenidos a trabajar con los escolares vinculados a la Educación Ambiental guarda estrecha relación con la preparación ideológica que poseen los profesores que la imparten. (Morales, (2002). p. 37)

Es importante destacar que durante el tránsito por esta disciplina se facilita el conocimiento de las características morfo funcionales del organismo, las formas de este actuar en su relación con el medio ambiente y cómo puede ser dañado, si este es propicio para su desarrollo. Por tal razón, resulta necesario desarrollar acciones y cambiar las formas de actuación, de conducta y de participación activa, posibilitando esta la toma de conciencia en el individuo.

Los profesores deben estar conscientes que más allá del trabajo y perfeccionamiento de las capacidades y habilidades físicas del alumnado, en la actualidad se persigue un desarrollo íntegro de la persona en todas sus dimensiones, utilizando la actividad física como medio para lograr su desarrollo e incentivar otras como las sensoriales, emocionales e intelectuales. En el sentido expuesto los contenidos que han de ser objeto de enseñanza y aprendizaje, deben ser significativos para el alumnado, lo cual se debe favorecer al vincularla con los objetivos de la Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible.

El cumplimiento de estas directrices puede lograrse si el profesor es capaz de exaltar la importancia que adquiere el medio como espacio físico de acción en la educación del individuo, que tenga como demanda una educación vinculada con el espacio social y cultural del alumnado, que se extienda a la diversidad de lugares en los que en él existen, que contribuya a su mejora y conservación y realice un adecuado empleo de métodos educativos útiles.

Las actividades deportivas al aire libre, tienen un efecto socializador, son un complemento imprescindible por la variedad de posibilidades motrices y el enfoque recreativo que se les puede dar a la hora de llevarlas a la práctica, pueden dar salida a los deseos de hacer algo diferente, divertido y fuera del ambiente habitual donde se desenvuelven, mientras mejoran su condición física general y como consecuencia inmediata su calidad de vida como propósito del desarrollo sostenible al ser un método económico que no requiere de un alto consumo de tecnología y pueden servir para aquellos estudiantes que no tienen afición por el deporte como un estímulo para seguir practicando.

Entre los efectos físicos proporciona una mejora en la condición física, fuerza, rapidez, resistencia, coordinación y flexibilidad. Estas actividades en el medio natural ofrecen al ocio y al tiempo libre, el marco idóneo para conseguir dos aspectos básicos en la persona aspectos psico-sociales, ya que la naturaleza permite al hombre encontrarse a sí mismo, actuar solo o en compañía con plena autenticidad, estimulando la honestidad, la sinceridad y aspectos motrices pues todas las actividades deportivas o lúdicas que se programen en la naturaleza, pueden conservar en todo momento el

carácter recreativo que requiere el uso constructivo del tiempo libre y la promoción de la salud.

1.2. El juego y los juegos cooperativos

Históricamente, no ha existido ni existe sociedad que no haya otorgado un significado al juego, conforme a su ideología, religión, costumbres, educación e influencias imperantes de la época. Aunque determinar el lugar y tiempo exacto en que el juego tuvo su origen es casi imposible, por ser una actividad proveniente de tiempos anteriores a nuestra cultura.

El uso diverso de este concepto ha contribuido al desarrollo de innumerables acepciones y manifestaciones que se han ido planteando a lo largo de la historia. Para comprender la importancia del juego en el ser humano hay que hacer referencia a su etimología, sus diversas definiciones, su contexto cultural y lenguaje común.

En el Diccionario Español de la Real Academia, el vocablo juego, que proviene del latín iocus y ludus-ludere, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga. Ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Si bien, ambos términos son un medio de distracción, relajación, recreación, educación, o de entretenimiento, el concepto juego es el que más diversas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia.

La acción de jugar es un buen entrenamiento para las habilidades sociales y no sólo un elemento lúdico. El juego ayuda a desarrollar de forma lúdica la expresión y la comunicación, tanto la verbal como la gestual o corporal. Así pues, mientras se divierte, está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presenta más dificultades. Y no olvidemos que la comunicación es un elemento necesario e imprescindible para la convivencia con los y las demás.

Cuando Trigo (1997) define el juego lo plantea como "la mejor herramienta que tenemos los sujetos para conocernos. En el juego nos comportamos como somos y nos permitimos actuaciones que nos puniríamos en la vida real".

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual se va formando y reestructurando progresivamente los conceptos sobre el mundo. Además ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar la personalidad. (Sandoval, 2011).

Pero la mirada del juego no puede quedar sólo en los aspectos pedagógicos y psicológicos, ya que en la tesis de las ciencias sociales este concepto se encuentra definido desde el punto de vista de la antropología y la sociología. Desde una perspectiva antropológica, el juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo fantástico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego es una constante en todas las civilizaciones. Ha servido de vínculo entre los pueblos y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos.

Desde una mirada sociológica, el juego transmite y desarrolla costumbres y conductas sociales, por ende, a través de él, se aprende valores morales y éticos. Como define Orlick, «... jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando las vidas de los niños».

Gómez (2003) lo considera como una acción o actividad voluntaria que se realiza dentro de unos límites fijados en el tiempo y en el espacio, que sigue una regla libremente aceptada, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente a lo que se es en la vida corriente.

A pesar de las precisiones conceptuales, todos concuerdan en la importancia del juego y no sólo importante porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

A través del juego se irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar los más variados sentimientos, intereses y aficiones. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto ayuda a desarrollar capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular el interés y el espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

Como se puede apreciar, cuantiosas y disímiles son las definiciones del juego. De los aportes de los autores, se puede señalar que la gran mayoría coincide en que el juego es una actividad libre, que se desarrolla de forma espontánea, con tendencia recreativa y que sigue reglas planteadas por los propios participantes y que son susceptibles de variaciones constantes.

Los juegos cooperativos nacieron en EEUU y en Canadá durante los años 60. Una década más tarde, psicólogos alemanes llevaron a Europa adaptando los mecanismos internos de los juegos de aire libre y creando juegos de mesa cooperativos. Estudios realizados por la antropóloga Margaret Mead, demuestran la estrecha relación existente entre la frecuencia de ciertos juegos cooperativos y el carácter no-violento de ciertas culturas. Ofrecen una perspectiva diferente de la que estamos acostumbrados en el juego tradicional, pueden provocar cambios en nuestros comportamientos y en la capacidad de evolucionar en grupo. (FISC, 2012).

1.2.1. Concepto de Juego Cooperativo

Este tipo de juego está relacionado con un conjunto de juegos más complicados desde el enfoque social, los educandos juegan con otros educandos pero de una forma más organizada, respetando las reglas establecidas y los roles de cada uno de los participantes.

Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Dada las peculiaridades de los distintos tipos de juego, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las

etapas del ciclo vital y que cada niño hace uso de los distintos juegos en distintas etapas y estas varían de acuerdo al ritmo de madurez de cada niño. Destacando que los juegos pueden tener elementos asociados al trabajo grupal y al desarrollo de habilidades humanas.

Los pioneros fueron May y Dobb (en Deustch, 1949) quienes señalaron que tanto la competición como la cooperación surgen de una misma situación, la búsqueda de un mismo fin por, al menos, dos individuos. La diferencia reside en que en competición el fin buscado no puede ser logrado por todos los individuos mientras que en cooperación puede ser alcanzado por todos los individuos.

Sherif (1956) señala que se puede actuar en equilibrio cuando trabajando de forma individual o en grupo existe un fin común.

Estos tres autores introducen, desde un punto de vista general de la cooperación, algunas situaciones que posteriormente son tomadas como propias del juego cooperativo que son la existencia de un fin común y que dicho fin puede ser logrado por todos los participantes. A partir de aquí, los siguientes autores definen el juego cooperativo de la siguiente manera.

Omeñaca y Ruiz (1998) definen al juego cooperativo como actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común. Como se puede observar en esta definición, el fin común es la parte esencial de los juegos cooperativos, en donde cada persona deja a un lado el YO, para ser un Nosotros permitiendo que la inteligencia interpersonal se desarrolle adecuadamente.

Garaigordobil (2003) lo define como aquellas actividades en las que los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes.

Rojas (2004) establece que el juego cooperativo surge de la creatividad e imaginación de los niños, siendo esta una herramienta ironía para encontrar alternativas para la solución de problemas o conflictos, para el movimiento corporal y el goce de los juegos.

Como señala Garaigordobil “En los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos” citado por (De la Cruz & Lucena, 2010, p.1). El juego cooperativo no excluye, integra y permite que todos los integrantes de un grupo participen y tengan la oportunidad de usar las diferentes habilidades que ellos posean y fomentar la sociabilización e integración grupal y el placer de jugar y divertirse es algo primordial.

El juego cooperativo es aquel en el cual todos los participantes unen sus fuerzas para alcanzar los objetivos en común. Este tipo de juego fortalece la participación. Ya que cada niño tiene un rol o función que cumplir en el juego. Por lo tanto este se vive como una experiencia grupal. (Delgado, 2011)

Según Pérez citado en (Herrador, 2012) señala que los juegos de cooperación son un tipo de propuesta que permite disminuir las expresiones de agresividad y fomentar la sensibilidad, cooperación, comunicación y solidaridad. Promueve el encuentro con otros niños, ya que persigue la participación de todos.

Para Camacho (2012) se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva.

Por su parte Velázquez (2013) define los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios. Además para él. Los juegos cooperativos llevan implícito el contenido transversal de educación para la paz.

Omeñaca & Ruiz (2014, p.47) manifiestan que “las actividades lúdicas cooperativas son las que demandan de los participantes una forma de actuación orientada hacia el

grupo, en la que cada jugador colabora con los demás para la consecución de un fin común”.

En la investigación se asume el concepto dado por los autores Castro & Casallas (2014) que refieren que 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 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

Para Barajas, Gutiérrez & Torres (2016) el juego cooperativo sirve como medio para fortalecer actitudes que van encaminadas al trabajo en equipo, facilitando así la adquisición de valores y el acercamiento al compañero, en donde lo importante no es competir sino divertirse.

Correa (2020) plantea que los juegos cooperativos sirven de medio para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y las niñas, además, favorecen en el comportamiento social en educación infantil de forma positiva las conductas y en mayor medida que los juegos competitivos.

Pérez (2020) define como juego cooperativo a aquel en el cual los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común. De este modo, los participantes pierden o ganan en grupo.

Los juegos cooperativos están basados en un objetivo común que consiste en resolver una actividad de forma grupal, es decir los participantes colaboran entre sí para alcanzar una meta, por lo tanto todos deben aprender, logrando así que todos los participantes salgan vencedores o vencidos.

Lo que indica que los juegos cooperativos persiguen la participación de todos los niños y niñas del grupo, este tipo de juego permite que las personas jueguen con otros y no en contra de estos por competencia. Los que participan en un juego de cooperación se consideran todos ganadores al alcanzar la meta trazada. Asimismo, este tipo de

juego permite disminuir la agresividad en los niños por medio de la promoción de la cooperación, la comunicación y el respeto a los demás.

1.2.2. Clasificación del juego cooperativo

Los juegos cooperativos son juegos para disfrutar de la participación con los compañeros y compañeras, el resultado del juego es lo de menos.

Slavin (1990) plantea tres condiciones que deben darse para que la actividad lúdica sea cooperativa:

- Los jugadores participan de manera conjunta y coordinada para conseguir una meta común.
- Todos los participantes tienen que contribuir y participar.
- Los miembros del grupo necesitan disponer de habilidades sociales, capacidades motrices y cognitivas para hacer frente a las exigencias del juego.

Existen juegos cooperativos para cualquier momento evolutivo del grupo que quiere jugar y cualquier valor educativo tiene lugar en su estructura. Considerando los escritos de autores como Orlick (1990) y Omeñaca (2002), los juegos cooperativos se pueden agrupar en 7 apartados.

De presentación: Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto. Fundamentalmente son juegos destinados a aprender los nombres y alguna característica mínima. Son idóneos cuando los participantes no se conocen y es el primer momento.

De conocimiento: Son aquellos juegos destinados a permitir a los participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.

De confianza: Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo. Pretende fomentar las actitudes de solidaridad para prepararse para un trabajo en común, para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

De comunicación: Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados. Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no-verbal como la expresión gestual, contacto físico, mirada, para favorecer nuevas posibilidades de comunicación.

De resolución de conflictos: Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas. Unos hacen hincapié en el análisis de situaciones conflictivas, otros en los problemas de comunicación en el conflicto, en las relaciones poder y sumisión, en la toma de conciencia del punto de vista de los otros. Aportan a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa.

De cooperación: son juegos en donde la colaboración entre participantes es un elemento esencial, ya que crean un clima apropiado y favorable para la colaboración grupal.

De distensión: Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento en el grupo. El movimiento y la risa actúan en estos juegos, como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones. Los juegos de distensión pueden tener diferentes finalidades: "calentar" al grupo, tomar contacto entre los participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra, o como punto final de un trabajo en común.

Delgado (2011) señala que los juegos cooperativos se clasifican en:

De cooperación: los cuales promueven la participación. El objetivo de este es que todas las personas participen en grupo, colaboren y se presten ayuda mutua, para poder alcanzar la meta propuesta, cumpliendo cada participante con su rol designado.

De afirmación: Este tipo de juego permite desarrollar la seguridad en sí mismo y en los participantes del grupo, fortalece la aceptación, toma en cuenta las cualidades, habilidades y limitaciones de cada persona, le da una definición positiva de sí mismo. Este tipo de juego busca la integración y aceptación de los miembros del grupo,

respetando las habilidades, capacidades y limitantes de cada uno durante el desarrollo del juego.

De comunicación: este tipo de juego promueve la interacción positiva entre los participantes. Por medio de ellos se promueve y fortalece la comunicación, permiten el desarrollo de habilidades para comunicarse y de entendimiento entre los participantes del grupo.

Orlick (2011) sugiere cuatro requisitos imprescindibles para que un juego sea catalogado como cooperativo:

Cooperación: Se relaciona con la comunicación, la cohesión y el desarrollo de destrezas para una interacción social positiva. A través de este tipo de juego los participantes aprenden a compartir, relacionarse con los otros y a preocuparse por los sentimientos de los demás.

Aceptación: El sentimiento de aceptación produce un aumento de la autoestima y de la alegría. Además, cada jugador tiene un papel lleno de significado dentro del juego, siendo responsable del resultado satisfactorio.

Participación: No se dan situaciones de eliminación por lo que los participantes no esperan ser humillados o rechazados. La participación está relacionada con un sentimiento de pertenencia y con una sensación de contribuir a la actividad.

Diversión: Es la razón principal de que los niños y niñas jueguen. Por lo que deben jugar libremente, sin miedo al fallo y sin ninguna necesidad de destruir.

La combinación de estos cuatro componentes da pie a que no haya sentimientos heridos, no hay lágrimas ni nada que temer.

Para Bedoya (s.f.) los juegos cooperativos tienen una clasificación especial y depende de los objetivos, a continuación se destacan los más destacados:

- a) Los Juegos de presentación: Incluyen actividades lúdicas para conocer los nombres de las personas de un nuevo grupo.

- b) Juegos para conocerse: Son juegos que permiten conocer características de sí mismo y de los demás. Se utilizan especialmente cuando se inician trabajos con un grupo nuevo, a comienzo del año escolar, o cuando el docente es nuevo.
- c) Juegos de distensión: Actividades lúdicas que permiten tomar contacto, romper tensiones de estrés, cansancio, monotonía, cambiar de actividad o finalizar la clase. Generalmente son habituales en busca de cambiar una misma rutina.
- d) Juegos energizantes: Juegos muy activos que permiten liberar energía y despertar al grupo. Son la mayoría de los juegos que se deben utilizar en niños con edades tempranas.
- e) Juegos de confianza: Actividades que permiten contribuir en la solución de conflictos porque fomenta la confianza en uno mismo y en los compañeros de grupo.
- f) Juegos de contacto: Juegos que usan el contacto físico para fomentar la estima y la colaboración. Teniendo en cuenta que el contacto no debe ser brusco o con la intención de hacer daño al otro.
- g) Juegos de estima: Actividades que permiten sacar afectos positivos hacia los demás. Se recomiendan para motivar a los estudiantes cuando no creen en sus propias capacidades.
- h) Juegos de autoestima: Juegos que permiten resaltar las cualidades de cada uno y sentirse a gusto consigo mismo.
- i) Juegos de relajación: Actividades que conllevan a aliviar tensiones internas en cada integrante mediante su propia conciencia. Pueden ser utilizados para finalizar o cerrar una sesión de clase.

Es importante resaltar que cada una de las actividades resultantes deben estar inmersas dentro de las características de cooperación y no de competencia, lo cual hace que no todos los juegos en donde se colaboran puedan ser considerados como cooperativos, así mismo, algunos autores pueden considerar que la simple división de las actividades en grupos pequeños de trabajo puede considerarse no cooperativo por no trabajar con el grupo total. En este trabajo de investigación se tomará la anterior clasificación para la elaboración de las actividades cooperativas de trabajo.

Esta clasificación de juegos cooperativos muestra la importancia de implementarlos en clase, que dependiendo el tipo de juego cooperativo que sea, se desarrollarán diferentes habilidades y virtudes, que sirven para la resolución de conflictos que se presente entre los alumnos. Igualmente, estos juegos contribuyen al trabajo de grupo, reconociendo sus virtudes y dificultades, además de ayudar en su diario vivir.

Existen diferentes puntos de partida a la hora de determinar lo que es una situación motriz cooperativa. Desde la perspectiva de la praxiología motriz algunos autores (Giraldo, 2005; Hernández & Rodríguez, 2004; Lagardera & Lavega, 2003; Parlebas, 2001) expresan la posibilidad de que se den situaciones de cooperación-oposición, donde los miembros de un mismo equipo cooperan entre si coordinando acciones con el objetivo de oponerse a sus adversarios. A este planteamiento hace frente la perspectiva ligada al ámbito de las actividades físicas cooperativas, donde se considera que no puede darse una situación de cooperación en el momento que el objetivo de la actividad es superar a los demás en una competición (López, 2009b; Omeñaca, Puyuelo & Omeñaca, 2001; Velázquez, 2016). En esta misma línea, Gil & Naveiras (2007) y Velázquez (2013, 2016) resaltan que una de las características primordiales del juego cooperativo es que no exista oposición entre las acciones de los participantes. Aunque pueden darse casos donde exista una oposición simbólica, siempre llevada a cabo por una persona ajena al grupo, por ejemplo; el docente asumiendo un papel de máquina, robot o cualquier personaje imaginario. Esta confusión terminológica es muy habitual entre el profesorado de Educación Física. (Pérez-Pueyo & Hortigüela, 2020).

1.2.3. Características de los Juego cooperativo

Varios autores han ido aportando su visión del juego cooperativo y sus características esenciales. Así, Pallares (1978) destaca cuatro características:

1. El fin común de los participantes es trabajar juntos.
2. Los jugadores deben utilizar sus habilidades aunando esfuerzos para lograr el objetivo.
3. Si se consigue el objetivo todos ganan, de lo contrario, todos pierden.

4. La competición es contra elementos no humanos, nunca entre personas.

Orlick (1986), considera como primordiales en el juego cooperativo otras cuatro características: cooperación, aceptación, participación y diversión. Más tarde profundiza en estas características relacionándolas con aspectos sobre la libertad (Orlick, 1990):

- Libres de competir: la competición hace que la autoestima de la persona dependa de si esta gana o no el juego. Aceptar el éxito competitivo como lo más importante hace que las personas sean capaces de destruir a los demás durante este proceso solo para alcanzar su fin.
- Libres para crear: los juegos cooperativos permiten desarrollar la creatividad del niño, de esta manera obtienen una satisfacción personal al crear soluciones a diferentes problemas.
- Libres de la exclusión: los juego en los que hay eliminados o simplemente los jugadores son expulsados por sus compañeros por el hecho de tener menos destrezas, hacen que éstos se sientan rechazados, quitándoles la oportunidad de participar y mejorar en sus habilidades. El juego está diseñado para la diversión, la competición elimina ese elemento para centrarse en el éxito.
- Libres para elegir: dejar la búsqueda de soluciones en manos de los menores hace sentir que son autónomos, capaces y responsables. De esta manera también aumentará su motivación y seguridad en sí mismos.
- Libres de la agresión: los deportes violentos o la importancia del resultado en el juego puede fomentar la violencia y la agresividad.

Este tipo de juegos es un elemento bastante importante en las sociedades actuales, las cuales requieren la utilización de estrategias diferentes a las comúnmente utilizadas, puesto que además de todos los aspectos tan relevantes como los que se han mencionado, contribuyen en gran medida en la formación de ciudadanos o personas para la paz, que es lo que también le hace falta a nuestro país. Por tal motivo es primordial encontrar en el fondo todos los aspectos que este elemento conlleva,

para lo cual Omeñaca (2014), establece algunas características importantes en los juegos cooperativos que son:

- En su formulación, demanda la colaboración entre los miembros del grupo de cara a la consecución de un fin común. Es decir que se fundamenta en el trabajo entre el grupo de participantes para lograr el objetivo, aunque en ocasiones cada uno desempeñe un papel, el mismo va mancomunado con todos los otros para ese fin.
- Plantea una actividad conjunta y participativa, en la que todos los integrantes del grupo tienen un papel que desarrollar. La participación desde lo individual hacia lo colectivo hace la diferencia con los demás tipos de juegos.
- Exige la coordinación de labores. El resultado no deriva de la suma de esfuerzos, sino de la adecuación de las acciones a las realizadas por el resto de los participantes como respuesta a las demandas de los elementos no humanos del juego. Entonces el resultado no depende de la fuerza del equipo, más bien sería de la integración de cada acto con los de los demás.

Serie de libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo (García, 2014). Esta serie de libertades las agrupa en cinco:

- Libres para competir: Esta característica es la verdaderamente distintiva del juego cooperativo frente al competitivo. En este tipo de juego no existe oposición entre las metas de los participantes y por lo tanto no se busca el logro de intereses particulares, sino que todos los logros son grupales, lo que hace que todo el grupo se sienta como protagonista a la vez que persiguen un objetivo común. Al eliminar este rasgo competitivo del juego se logra que la autoestima de los participantes aumente de forma general y no sólo en unos pocos.
- Libres para crear: Los participantes al ser niños tienen mucha imaginación, la cual aprovechan para buscar diferentes límites y conocer la multitud de posibilidades que brindan los juegos cooperativos. Al poseer esta característica se inculcan una serie de valores muy positivos para la formación del alumnado.

- Libres de la exclusión: el no rechazo de ningún participante en los juegos cooperativos es una característica esencial de los mismos. Gracias a esta característica se evitan situaciones en las que los participantes no se sienten integrados, todos tienen el mismo rol, y nadie es superior a nadie, no se juzga por las características motrices del sujeto, sino que se tiene en cuenta la implicación de los mismos independientemente de su destreza. Al no producirse estos signos de rechazo, la autoestima de los participantes es mayor y con ella se consiguen mejoras en las relaciones sociales.
- Libres para elegir: es de vital importancia para los participantes elegir en diferentes situaciones durante el transcurso de los juegos. Al dotar a los alumnos de este poder de elección su nivel madurativo crece y con ello el nivel de autoestima y aceptación de sí mismos y de sus compañeros.
- Libres de la agresión: con esta característica se dota a los alumnos de unas bases de lo que en verdad es el juego cooperativo, en el cual no se incluye el término agresión ya que es algo opuesto a lo que se busca en el juego cooperativo, donde la mayor herramienta que se debe usar es el diálogo para llegar a diferentes acuerdos con el resto de participantes.

Granado (2015. p. 13-14) señala que los juegos cooperativos se caracterizan por:

- Tomar en consideración las habilidades y capacidades de todos los participantes. Ya que cada uno puede realizar aporte que permitan mejorar y alcanzar las metas trazadas
- Son juegos inclusivos, debido a que ningún participante debe ser eliminado del juego. Se mantiene siempre el derecho de que todos participen. Todos los participantes se consideran importantes para el desarrollo del juego.
- El error no es motivo de sanción o eliminación. En este caso cometer algún error es considerado parte normal del juego y es considerado fuente de aprendizaje.
- Promueve situaciones de solidaridad y cooperación. Ya que en este no existe la competencia, sino más bien persigue un objetivo en colectivo. Nadie pierde en este tipo de juego todos son ganadores, por lo tanto no permite que surjan situaciones conflictivas o de agresión

Según estas características los juegos cooperativos son integrativos y permiten que los participantes disfruten el compartir y el jugar, promueven la libertad y el compañerismo y fomentan las habilidades sociales, motrices y cognitiva de cada participante para llegar a un solo fin, en este juego se desarrolla la creatividad e imaginación, todos gana o todos pierden y el objetivo y la meta es para el bienestar común.

Dadas las características de los juegos cooperativos cabe reflexionar que estos pueden ser utilizados como recurso para ayudar al desarrollo de habilidades sociales o comunicativas que favorezcan la resolución los conflictos entre el alumnado.

1.3 Los juegos como medio de la Educación Física

Aun cuando el juego rebasa los marcos de la Educación Física, constituye sin dudas un medio indispensable de este proceso y a su vez se convierte en método siempre que tenga una finalidad pedagógica. En el juego el profesor puede organizar la actividad a base de un motivo imaginario o convencional que contemple el logro de un fin determinado en el que se aprecian cambios constantes de situación.

En la actividad de juego en el proceso de la Educación Física, se combinan diversas acciones motrices, como son: correr, saltar, lanzar. Si se parte de un motivo cercano a la realidad los educandos disponen de un gran horizonte para desplegar creatividad, capacidades motrices y de diversos tipos, y para desarrollar la socialización entre otras razones.

Al estudiarlo, brinda la posibilidad de comprenderlo como sistema con un desarrollo particular, con transformaciones internas y estructura propia, es decir, que posee un objetivo, motivos peculiares y un sistema de acciones igualmente peculiares. Si lo que se analiza es la actividad que se realiza en el juego, se puede plantear una significación educativa a partir de la identificación de elementos indicadores de desarrollo, reiterando con ello la importancia del estudio del juego no como constructo sino como medio o forma de actividad que posibilita la modificación de esquemas, la interacción con el entorno y que conduce al desarrollo psíquico.

La inclusión del juego en la educación y por consiguiente en la Educación Física, ha generado en algunos momentos y ámbitos de discusión, la controversia acerca de su

existencia en este medio. Sarlé (2014) explica que la brecha entre juego y educación generó dos posturas extremas: “jugar por jugar” y “jugar para” (p. 48). La primera postura considera que el juego debe estar centrado en sí mismo o debiera ser sólo un juego espontáneo, sin intervención docente, ya que no podría tener otras intenciones más allá del propio jugar, realizando una crítica al juego en el ámbito educativo. La segunda postura pondera al juego como estrategia metodológica para abordar determinados contenidos y objetivos, ajenos al juego mismo.

Históricamente, el juego ha tenido una innegable presencia en la Educación Física, asumiendo diferentes formas y objetivos a lo largo del tiempo. El juego como actividad, como medio de aprendizaje de otros contenidos, como posibilitador del desarrollo de capacidades y habilidades, ha caracterizado por mucho tiempo las planificaciones y clases de Educación Física.

El juego en la Educación Física cumple diferentes objetivos comprendidos desde el campo social, intelectual y afectivo, mejora el desarrollo de las cualidades físicas básicas y de las capacidades físicas condicionantes, facilitando el aprendizaje de movimientos técnicos y tácticos. Además, contribuye al desarrollo de la personalidad y la sociabilidad.

El juego en ámbitos educativos, más precisamente en las clases de Educación Física, se asume desde diferentes representaciones según los/as profesor de Educación Física. Rivero (2009) identifica diferentes concepciones acerca de ellas:

- Como estrategia metodológica: se lo reconoce como una actividad divertida para abordar contenidos extrínsecos al juego como el desarrollo de capacidades motrices; por ejemplo, la resistencia, la velocidad, o valores morales, como la honestidad y el respeto.
- Como contenido del eje temático deporte: donde se reconoce al juego como actividad preparadora para el desempeño en el deporte. Se concibe, en muchos casos, el juego como una parte del proceso que indefectiblemente termina en el deporte.
- Como contenido a través de juegos culturalmente reconocidos, como los juegos tradicionales y/o populares.

- Como un eje temático con reconocimiento del valor del juego en la misma actividad de jugar y en los procesos sociales e individuales, solo en un grupo reducido de profesor de Educación Física, sin ser explicitado claramente.

Las cuatro alternativas mencionadas se acercan y se alejan, se combinan y se diferencian, se tensionan y se complementan, generando nuevos núcleos de discusión para ser abordados. A partir del reconocimiento de estas posibilidades de inclusión del juego en la Educación Física, se contempla que puedan existir otras funciones o modos de abordaje diferentes a los enunciados.

El juego es una actividad tan relevante en la formación de la personalidad, por lo que de él no se puede prescindir en el proceso formativo de los educandos. En él se manifiestan los rasgos, cualidades, características y formaciones psicológicas que luego tomarán carácter sistémico en cada hombre o mujer en su vida adulta. En el juego se expresan las primeras acciones, reflexiones, manifestaciones de la autoconciencia, el conocimiento teórico y práctico, las experiencias de las relaciones sociales y se va conformando la concepción acerca del mundo que le rodea y de sí mismo.

La utilización de los juegos en las clases de Educación Física, así como en las actividades físico-deportivas escolares y extraescolares constituye un medio que contribuye, por sí mismo, a la formación integral de los educandos, ya que juego y educación integral son dos componentes asociados.

En la actualidad las clases de Educación Física necesitan de una especial atención a la idea de prácticas diversas o alternativas, en cuanto a la función compensadora de las desigualdades de origen, que propicien experiencias corporales positivas en función del desarrollo de las diferentes habilidades motrices básicas de los educandos de edad escolar.

A lo anterior cabe añadir que el actual reto de la diversidad, enfrenta a la escuela a contextos que parecen tender a obviar situaciones de crecimiento “real” de los educandos. La escuela tradicional se fundamenta en un pretendido modelo único al que debían adaptarse los educandos, independientemente de su procedencia, modelo que era cuestionado socialmente. En cualquier caso, los educandos que no podían o

no querían adaptarse a dicho modelo eran apartados más o menos sutilmente del sistema.

Se trataba, en consecuencia, de un modelo que pretendía evitar conflicto y ponerle un freno al propio crecimiento personal del educando. La postura a lo anteriormente señalado, es que la escuela actual no puede seguir moviéndose bajo el paradigma de la homogeneidad. Debe asumir la diversidad por las razones siguientes:

- Por ser un enfoque eficaz para los educandos que presentan características diferentes en su aprendizaje.
- Educar en la diversidad, entonces implica tener presente en el desarrollo del sistema de contenidos conceptuales y procedimentales necesarios para la resolución de problemas
- Un proceso docente que tenga en consideración en la medida de las posibilidades de adecuar la intervención y responda a la diversidad de habilidades, capacidades, intereses, motivaciones y estilos particulares de enseñanza aprendizaje a las características de cada niño.
- La Educación Física debe responder al principio de igualdad y de equidad, ofreciendo las mismas oportunidades educativas a todos los niños, teniendo presente que cada uno tiene sus necesidades y potencialidades particulares.
- Por los cambios en la conceptualización en las diferencias individuales debido, a que estas ahora no se consideran estáticas, sino susceptibles a modificación, antes de iniciar el proceso de enseñanza o como parte del mismo.
- Este enfoque pretende proporcionar a cada niño experiencias de aprendizajes que le ayuden a conseguir los fines educativos que deseen.

En síntesis, el objetivo principal del juego es estimular las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras y sociales; transmitir valores, actitudes, formas de pensar, formas de relación, necesarias para la integración en una determinada sociedad.

Uno de los propósitos u objetivos de los juegos cooperativos permiten ayudar un grupo de personas para que se relacionen y afiancen actitudes como la confianza, la solidaridad, la interacción, la tolerancia y el respeto, alcanzando logros comunes de manera participativa, mientras todos se divierten. Estos, son uno de los mejores medios de enseñanza tanto en la educación física como en los deportes

La importancia del juego en la Educación Física es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones Psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

Según Cabrera & Chahuayo (2019) los juegos no deben favorecer ninguna forma de agresión: la estructura del juego no tiene por qué plantear formas de confrontación: individual o colectiva. Estos juegos estimulan el desarrollo de algunas actitudes como:

- Las capacidades necesarias para poder resolver problemas. Una buena alternativa para esto es hacerlo en forma colectiva, junto con otros.
- La sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, su realidad; la capacidad de poder ubicarse en la situación del otro.
- La sensibilidad necesaria para reconocer, valorar y expresar la importancia del otro, con sus percepciones, sus aportes y sus diferencias. En síntesis, aprender a convivir con las diferencias de los demás.
- Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afecto, problemas, preocupaciones.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital.

CAPÍTULO II ESTUDIO DIAGNÓSTICO Y PROPUESTA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN AMBIENTAL.

Este capítulo se orienta a describir el diseño metodológico de la investigación desde un enfoque dialéctico materialista y la complementariedad de métodos y técnicas de investigación científica que permitieron diagnosticar la situación real que caracteriza a la muestra en el estudio, se presentan los resultados del diagnóstico realizado a estudiantes de séptimo grado de la ESBU “23 de Diciembre” de Sancti Spíritus.

En correspondencia con el diagnóstico se elaboraron un conjunto de juegos cooperativos para el desarrollo de la Educación Ambiental en estudiantes de séptimo grado de la ESBU “23 de Diciembre” de Sancti Spíritus a través de la clase de Educación Física y finalmente se muestra la valoración de los expertos a la misma

2.1 Diseño metodológico

El estudio propuesto se sustenta en la concepción dialéctica materialista que permite usar variados métodos, y acceder a comprender de forma integral la caracterización de la realidad en estudio, es decir, su diagnóstico.

El diseño metodológico incluyó el uso de métodos, técnicas y procedimientos en la comprensión y transformación del objeto de estudio.

2.2. Población y muestra

Para efectuar esta investigación se contó con una población constituida por 83 estudiantes, entre las edades de 12 y 13 años, de la ESBU “23 de Diciembre” de Sancti Spíritus, donde la muestra seleccionada fue de 59 estudiantes, de forma intencional, esta muestra representa el 71,08 %, de la población, así como 5 profesores de Educación Física como fuente de información todos del sexo masculino con 6,5 años de experiencia, un licenciado y cuatro técnicos medio.

Se seleccionó este grupo de forma intencional ya que son los que su profesor brindó su disposición para efectuar la investigación.

2.3 Métodos y técnicas investigación utilizados

Durante el transcurso de la investigación, se utilizaron un conjunto de métodos que permitieron obtener una información acertada de la problemática planteada.

Del nivel Teórico:

El histórico-lógico: facilita comprender el devenir histórico del fenómeno estudiado y considerar aquellos antecedentes más relevantes y mantenidos en el decursar del tiempo que ayudan a proyectar la propuesta en las circunstancias y condiciones actuales con una visión de futuro.

Analítico – sintético: fue aplicado durante todo el proceso investigativo para los fundamentos teóricos – metodológicos de los juegos cooperativos como medio de la Educación Física, y el trabajo de la Educación Ambiental en función del problema que se aborda a través del análisis de los métodos empíricos empleados y para arribar a las conclusiones de la investigación.

Inductivo – Deductivo: permitió arribar a determinadas conclusiones teóricas y prácticas sobre las deficiencias que presentaban los estudiantes para favorecer la Educación Ambiental y el papel de los juegos cooperativos en función de su mejoramiento.

Del nivel Empírico:

Análisis de documentos: se revisaron con el objetivo de constatar los aspectos normados en los documentos oficiales como Programas de Orientaciones Metodológicas de Educación Física, con el propósito de conocer cómo son abordados los contenidos de la Educación Ambiental, así como el programa de la asignatura Educación Rítmica y Lúdica, para conocer el tratamiento que se le da a los juegos cooperativos desde lo curricular, que justifique la formación inicial de los profesores graduados y en formación. (Anexo 1)

Encuesta: a los profesores de educación física para constatar los niveles de conocimientos sobre la Educación Ambiental y sus criterios en torno al uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Educación Ambiental en las clases de Educación Física. (Anexo 2 y 3).

Entrevista: Se realizó con el objetivo de confirmar el conocimiento de estudiantes sobre el cuidado del medio ambiente y las posibilidades de desarrollar los juegos cooperativos dentro de la clase de Educación Física. (Anexo 4).

Observación abierta: se realizaron a las clases de Educación Física para determinar las principales deficiencias relacionadas con el cuidado del medio ambiente y las posibilidades de desarrollar los juegos cooperativos dentro de la clase de Educación Física., así como otros aspectos importantes para la investigación. (Anexo 5).

La triangulación de datos: fue esencial para determinar las regularidades del proceso objeto de estudio, contrastar los datos registrados, y arribar a puntos de coincidencia y divergencia al respecto.

El criterio de experto: con el fin de evaluar y valorar la pertinencia de la propuesta como solución a partir de la autovaloración de los expertos seleccionados. (Anexo 6, 7 y 8)

Es un método de consulta donde se busca consenso entre un panel de expertos, esta es una técnica de pronóstico de base subjetiva propio de la Estadística no paramétrica, constituye una prueba de alto grado de fiabilidad (99.9%) y un margen de error mínimo 0.01. La decisión final que toma el investigador es un criterio fuertemente avalado por la experiencia y conocimiento del colectivo consultado, así como por indicadores objetivos.

Se cuenta con el consentimiento informado de cada uno de los expertos para la participación en la investigación, además de ser considerados los correspondientes aspectos éticos para su desarrollo.

Para encausar la evaluación se tomó el método Delphi. Este posee una alta confiabilidad con respecto a otros esquemas y variantes existentes en el contexto investigativo actual.

Para el estudio se tomaron como consideraciones éticas que:

1. Todos los sujetos tuvieron la libertad de decidir su participación en el estudio, previa aceptación del trabajo.

2. Se garantizó el anonimato y la confidencialidad de sus respuestas, tal y como lo establece la observancia de los principios para la investigación científica con seres humanos.
3. Se planteó una libre asistencia a las actividades o reuniones que pudieran realizarse.
4. Se asumió como relevante el desarrollo del grupo y la búsqueda de consenso como base para las decisiones.

Del nivel Estadístico:

Distribución empírica de frecuencia: se aplicó para conocer el porcentaje de los datos y las medidas descriptivas para caracterizar los resultados.

2.4 Análisis de resultados

2.4.1 Diagnóstico del nivel de conocimientos sobre la educación ambiental, las afectaciones al medio ambiente en la comunidad donde se encuentra la ESBU.

Resultado del análisis de documentos:

El análisis documental para la realización de este estudio partió de un trabajo de mesa consultando los Programas de Orientaciones Metodológicas de Educación Física de la Enseñanza Secundaria, Programa de la asignatura Teoría y Práctica de los Juegos, el Programa de Teoría y Metodología de la Educación Física.

Se pudo apreciar que el programa de orientaciones metodológicas de la Educación Física contiene la caracterización, los objetivos y orientaciones generales por unidades, aportando además una serie métodos y procedimientos conjuntamente con ejercicios y juegos, para el trabajo de los profesores con estas edades.

La Educación Física en el séptimo grado, está dirigida a satisfacer las exigencias que establecen los objetivos de la Educación General Politécnica y Laboral para lograr un desarrollo multilateral y armónico de la personalidad y de la capacidad de rendimiento físico, teniendo en cuenta la relación dialéctica entre objetivo - contenido - métodos - medios - formas organizativas para que se pueda, en las condiciones concretas de nuestras escuelas, dar una respuesta satisfactoria y una materialización práctica a las exigencias planteadas teniendo en cuenta intereses y necesidades del educando,

donde el alumno sea un sujeto activo constructor de su propio aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de la experiencia y riqueza motriz.

La construcción significativa del conocimiento debe partir de acciones sociomotrices de cooperación y cooperación oposición, que tengan una significatividad lógica, dirigido a favorecer la autonomía e independencia cognitiva, a través de la utilización de métodos productivos, variabilidad y situaciones variables de contenidos, planificando estos de acuerdo al nivel de desarrollo real y potencial de los mismos, como problemas a resolver y no como soluciones a recordar.

El sistema de conocimientos teóricos, valores éticos, morales, estéticos, así como la educación ambiental, laboral y demás componentes de la formación integral de los estudiantes, se desarrollará de forma interrelacionada con las actividades de carácter práctico, lúdico, de habilidades motrices deportivas y capacidades físicas; por lo que el profesor debe tener siempre presente como contenido, la transmisión de conocimientos conceptuales.

En el programa de la asignatura Educación Rítmica y Lúdica, se corroboró que los juegos cooperativos son tratados desde lo curricular, donde se les brinda las herramientas necesarias a los profesores en formación y a los graduados, propiciándoles habilidades de planificación, organización, construcción, comunicación, entre otras, que les permitan seleccionar, crear o elaborar juegos en función de las habilidades motrices básicas.

Otro aspecto de gran importancia es que el profesor debe tener en cuenta, que al seleccionar, adaptar o elaborar los juegos, estos deben ir encaminados a desarrollar las habilidades motrices y capacidades físicas de forma integrada.

Resultados de la encuesta a los profesores

Los profesores de Educación Física reconocen que la clase de Educación Física tributa por sí sola al cuidado y conservación del medio ambiente, por el espacio en que se desarrolla. Sin embargo, no existe orientación alguna de cómo desarrollar este trabajo, pero guiado por la influencia que ejerce la escuela sobre este tema, lo abarcan generalmente en la parte inicial de las actividades como aspecto informativo.

Al considerar los aspectos recogidos en la encuesta realizada a profesores de Educación Física pudimos observar que el 100% respondieron afirmativamente a que el estudio del medio ambiente y los juegos pueden relacionarse y ser importantes para su desempeño profesional y fundamentaron que es importante para desarrollar una educación ambiental por la necesidad de mantener una naturaleza hermosa, la ciudad limpia y como una vía de motivar las actividades planificadas.

Al preguntarles si creían que a los estudiantes les agradaría o les serían más amenas las clases si se les motivara con aspectos significativos y esenciales del medio ambiente los profesores no pudieron responder afirmativamente ya que nunca lo habían hecho y no estaban seguros de los resultados acerca de ese tipo de motivación.

Sólo el 20% explicó que relacionaba su preparación con fechas significativas relacionadas con la naturaleza, el 80% de los profesores expresaron que nunca habían pensado en incluir en sus contenidos de auto preparación temas relacionados con la educación ambiental, sin una previa orientación de niveles superiores.

El 100% de los profesores no fueron capaces de expresar ningún aspecto fundamental que debían de dominar los alumnos para la preservación del medio ambiente, desconocían que se podía realizar actividades relacionadas con la flora y la fauna, reciclaje de desechos, gases contaminantes y el cuidado de ríos y mares, creando conocimientos en los estudiantes que sienten las bases para una educación ambiental.

En la quinta pregunta el 80 % de los profesores expresaron que en rara ocasión ellos realizaban trabajo relacionado con desarrollar una educación ambiental y cuando lo hacían era de forma informativa sobre fechas que así lo necesitaran, sin embargo el 20% refiere que relaciona el contenido hacia una educación ambiental, coincidiendo todos que el tiempo que se le dedica a este aspecto es insuficiente y que la mayoría de las actividades no tienen relación con el medio ambiente.

El 100% consideran que mediante la utilización de juegos cooperativos se puedan sentar las bases para una conciencia ambiental para dar solución a los problemas que se encuentran en el entorno de la escuela y la comunidad y que con un trabajo aunado

podrían disminuir las dificultades, y desarrollar a su vez la educación ambiental en los estudiantes.

Al preguntarles si prefieren los juegos cooperativos para darle tratamiento a la educación ambiental, se pudo observar que la utilización de estos juegos en las clases de Educación Física no es de su agrado, por el grado de aseguramiento y preparación que ellas necesitan desde el punto de vista pedagógico, prefiriendo los juegos deportivos de forma espontánea.

Resultado de la encuesta realizada a los estudiantes

Al constatar en la encuesta realizada para conocer el dominio del tema tratado por nuestro problema a los estudiantes del séptimo grado de la ESBU “23 de Diciembre”, el 81.3% respondieron positivamente demostrando de esta manera que ellos conocen la importancia de cuidar el medio ambiente y el 18.7% respondieron negativamente.

La interrogante sobre su criterio acerca de su formación como estudiante, si él contribuye a preservar lo que le rodea y de esta forma cuida el medio ambiente, en su totalidad los estudiantes expresaron de qué forma pueden cuidar el medio ambiente ofreciendo sugerencias o aspectos donde esto puede cumplirse. Alcanzando esta pregunta un 100 % de respuestas positivas.

El 62.7% respondieron afirmativamente, que los profesores les hablaban en las clases de Educación Física sobre la importancia del cuidado de medio ambiente y todo lo que le rodea y el 37.3% negaron la respuesta a esta pregunta.

En la cuarta pregunta de la encuesta para determinar el gusto y preferencia de las actividades que desean en las clases de Educación Física, estuvo presente el deseo de participar de forma sistemática en ellas, enmarcando su preferencia en los juegos cooperativos, el 81.3% y el 18.7% por los ejercicios físicos, observando que ninguno se interesó hacia las actividades con conocimientos relacionados con la naturaleza.

Resultado de la entrevista realizada a los estudiantes

La entrevista realizada a los estudiantes, arrojó resultados muy importantes ya que expresaron sus criterios a través de la palabra con amplitud.

La primera pregunta efectuada a los estudiantes, relacionada si su profesor le orienta en las clases de Educación Física cómo cuidar y conservar el medio ambiente, el 72.8% respondieron de manera negativa y el 27.2 de forma afirmativa, reconociendo que les gustaría obtener más conocimiento sobre el tema.

El 84.7% consideran que los juegos cooperativos pueden ayudarlos a adquirir conocimientos acerca del medio ambiente y el 27.2 respondieron de forma negativa, en la justificación de su respuesta expresaron que les gustaría mediante juegos aprender a cuidar el medio ambiente y de esa forma se obtendrían más alimentos, vida sana, árboles frondosos, cuidar la fauna y ser buenos deportistas.

En la tercera pregunta, relacionada sobre el conocimiento y estudio del medio ambiente si les ayuda a la formación de valores y convicciones respondieron en su totalidad que les serviría para cuando tuvieran más edad tener una educación ambiental, los hace más laboriosos, honestos y les permite proteger el mundo demostrando el interés acerca de tema, para un 100%.

En la cuarta pregunta relacionada sobre si ha cuidado siempre el medio ambiente el 24% no expusieron sus criterios y 76% expresaron, que en ocasiones lo realizaban, pero sin saber cuál era el objetivo.

Al preguntarles si conocen alguna actividad o juego cooperativo que sea sobre el cuidado del medio ambiente el 100% respondieron afirmativamente, manifestando que el profesor hace referencia cuando la fecha lo requiere y lo efectúa en la conversación inicial, donde expresan que se realizan excursiones, concursos de artes plásticas, música, aun sin hacer alusión a los juegos cooperativos dentro de la clase de Educación Física.

Resultados de la observación a las clases de Educación Física

Los profesores imparten sus clases en un ambiente favorable, ya que las condiciones del lugar son las más apropiadas para la ejecución de una clase con calidad.

Durante las clases de Educación Física el profesor plantea los objetivos, explica y demuestra correctamente, en ocasiones corrige los errores ante las acciones que se

realizan, donde los alumnos toman participación, emplea el método del juego y del ejercicio, para ello utiliza diferentes formas organizativas.

Se pudo percibir a través de la observación que los objetivos no tenían relación con el problema de la investigación, no se emplearon medios auxiliares que propiciaran a los estudiantes las vías necesarias para adquirir conocimientos relacionados con la naturaleza, no favoreciéndole un ambiente de creatividad de cómo desde su punto de vista pueden proteger al medio ambiente.

Los juegos que se realizaron fueron en su mayoría tradicionales que en varias ocasiones disminuyó la motivación de los estudiantes, sin embargo, no tenían relación con la naturaleza. Se pudo observar que no existe orientación hacia una educación ambiental desde los juegos que se efectúan en las clases de Educación Física.

Los educandos presentan conductas agresivas e inadecuadas, en ocasiones violencia verbal, falta de valores como el respeto, no se integran al grupo adecuadamente, en ocasiones algunos de los educandos se dispersan, muestran cansancio y pocos deseos de ejecutar los ejercicios perdiendo el interés por la actividad.

Resultados de la triangulación

La triangulación de los datos permitió definir los siguientes aspectos:

- No son suficientes los juegos que están en el programa de Educación Física que permitan el desarrollo de la Educación Ambiental.
- Los juegos cooperativos son tratados desde lo curricular pero los profesores no utilizan sus conocimientos en función de la clase de Educación Física.
- Los estudiantes expresan algún conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente, así como de la Educación Ambiental.
- Los profesores no hacen mucho énfasis en el trabajo para el desarrollo de la Educación Ambiental.
- Los estudiantes no refieren que trabajan en equipo, generalmente en hilera o dispersos.

- Los estudiantes no se integran al grupo adecuadamente, en ocasiones algunos de ellos se dispersan, muestran cansancio y pocos deseos de ejecutar los ejercicios perdiendo el interés por la actividad.
- En la clase no se explotan todas las posibilidades que brindan la utilización de los juegos cooperativos, no existiendo por parte del profesor creatividad en la selección apropiada de los mismos, utilizándolos mayormente para el desarrollo de las capacidades físicas.
- No se aplicaba correctamente la metodología para la enseñanza de los juegos.

Después de obtenidos los resultados de la triangulación y realizando un análisis de los juegos planificados por el profesor, los cuales eran los existentes en el programa de Educación Física, y según lo planteado en las orientaciones metodológicas "...de los juegos que se sugieren, el profesor o los propios educandos pueden crear otros juegos o seleccionar algunos que aparecen en otros textos...".

La autora de la investigación se propuso elaborar juegos cooperativos que contribuyan a desarrollar la Educación Ambiental y que permitan que los estudiantes adquieran conocimientos de cooperación, solidaridad y comunicación con los demás.

2.5. Propuesta de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos como didáctica buscan disminuir las manifestaciones de agresividad, promoviendo superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros, buscando la participación colectiva, sin exclusión alguna, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades, centrándose en la unión y la suma de aportes individuales y no en el "unos contra otros".

Fueron elaborados por el autor, basándose en las potencialidades que pueden brindar los mismos, así como las características de los educandos de esta etapa escolar; además se tuvo en cuenta una serie de particularidades que garantizaron su génesis y perfeccionamiento, de manera que se obtuviera una solución alternativa al deficiente desarrollo de las habilidades motrices básicas de correr, saltar, girar, lanzar y atrapar en los educandos de primer grado de dicha escuela. Las particularidades encierran aspectos teóricos y metodológicos que serán abordados a continuación.

Para la elaboración de los juegos se tuvo en cuenta los aspectos y la metodología emitidos por Watson (2008) en el libro de Teoría y Práctica de los Juegos de las cuales se relacionan los siguientes:

- El tipo de actividad en que van a ser utilizados, ya sea en la clase de Educación Física, en el entrenamiento deportivo, gimnasia matutina, gimnasia básica, actividades recreativas, entre otras, ya que cada una tiene tareas bien planificadas.
- Las particularidades, intelectuales y físicas de cada edad, del sexo, como exigencias básicas en la selección de uno u otros juegos que permiten ejercer una influencia correcta en relación con el desarrollo del educando.
- Se debe tener en cuenta el desarrollo motriz del juego, basándose en los movimientos predominantes que posibiliten ir orientándolos fundamentalmente en función de la enseñanza de los deportes.
- Su influencia educativa ya que el profesor debe fijar para cada juego objetivos concretos con el fin de desarrollar continuamente las capacidades físicas y mentales de los educandos.
- Conocer previamente el material que se va a necesitar y disponerlo con tiempo suficiente.

METODOLOGÍA PARA LA CONDUCCIÓN O ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS

Según Pedraza (2013) la metodología de los juegos cooperativos está basada en el contacto, la lúdica, el disfrute, la colaboración, la confianza, el diálogo, el reconocimiento, la creatividad y la imaginación. Es una metodología participativa, flexible, basada en la creatividad de los participantes.

Los juegos cooperativos parten del sentir para pasar al pensar y luego al actuar constituyéndose en un valioso aporte para los facilitadores, y a su vez, para las personas de los grupos con quienes comparten. A partir de breves y alegres canciones y rondas recogidas en múltiples lugares del mundo, con gestos suaves, rítmicos movimientos del cuerpo, con mágicos silencios o expresivas voces y risas, los juegos cooperativos dejan en quienes los juegan una agradable sensación de bienestar, alegría, entusiasmo y confianza (Pedraza, 2013).

Fase de iniciación:

- Enunciación del Juego: se da a conocer el nombre del juego.
- Motivación y Explicación: debe ser clara, breve y consiste en la conversación o cuento que hace el profesor con el fin de interesar a los educandos por la actividad, en ocasiones de una buena motivación depende en parte el éxito de la actividad.
- Organización y Formación: se distribuyen los participantes de forma equitativa y se realiza la formación según el juego.

Fase de enseñanza:

- Demostración: se demuestra por parte del profesor con todo el grupo la forma en que se debe llevar a cabo el juego.
- Práctica del Juego: después de demostrado el juego se realiza de forma práctica de forma lenta, el profesor debe procurar que todos los educandos participen para que reafirmen el aprendizaje del juego.
- **Aplicación de las Reglas:** durante la práctica del juego, se van explicando las reglas, o sea, los aspectos que los educandos deben tener en cuenta para que el juego se desarrolle con éxito.

Fase de ejecución:

- **Desarrollo:** consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se procederá a su realización hasta que todos los participantes lo hayan comprendido.

Variantes: se emplea con el fin de motivar más el juego donde los educandos puedan crear, explotar sus posibilidades utilizando nuevas vías y formas.

Evaluación: se evalúan los resultados del juego, los esfuerzos del grupo y de los educandos en particular.

Orientaciones metodológicas generales para el desarrollo de los juegos cooperativos:

- El profesor debe seleccionar los juegos en función de las características del grupo, el lugar a desarrollarse y en correspondencia de los objetivos de las clases.

- La ejecución de los juegos no debe tener un carácter competitivo hasta tanto los estudiantes no hayan ejercitado lo suficiente las diferentes habilidades ya que de suceder lo contrario, el estudiante concentrará su atención en el logro de la victoria y no en la ejecución acertada de las actividades.
- Los juegos deben adaptarse al espacio, tiempo, los materiales disponibles y con vistas a su utilización en otras actividades.
- A través de los juegos se deben desarrollar valores como la cooperación, honestidad, disciplina, responsabilidad, que permitan libertad y solidaridad con otros.
- Se debe mantener la equidad en la distribución de las tareas durante los juegos y aumentar progresivamente la complejidad y el nivel de esfuerzo de estos en dependencia de las condiciones físicas de los participantes.
- El reconocimiento de las diferentes partes del cuerpo y la importancia de sus posibles utilizaciones en la vida cotidiana.
- La realización de movimientos con los diferentes segmentos corporales valorando sus desempeños motrices, comparándolos con sus compañeros, proponiendo nuevas formas de ejecución.
- La exploración de lo que es capaz de hacer mediante formas jugadas y su aplicación mejorando sus acciones cotidianas.
- Debemos potenciar las relaciones entre iguales a todos los niveles, sin discriminación y en colaboración.

Descripción de los juegos

Juego No 1. Nombre: CRUZAR EL BOSQUE

Distribución: Todos juntos, excepto uno que se la queda.

Material: Una venda para los ojos.

Descripción: Se coloca todo el grupo junto, sin poderse mover del sitio. El que se la queda (con los ojos vendados) debe llegar, desde un punto de partida, hasta una meta acordada. Para ello sus compañeros le van gritando “¡derecha!” “¡izquierda!”... de

manera que vaya sorteando los obstáculos naturales que existan (el monitor le acompaña cerca, para evitar peligros).

Variante 1: Jugar varios grupos a la vez, guiando cada uno a su representante. Esto es divertido por el barullo y mezcla de órdenes que se forman.

Variante 2: Parecida a la anterior, sólo que el vendado debe llegar hasta sus compañeros, y para ello estos imitan un animal (ej. se dice que es un pollito perdido y tiene que localizar a sus congéneres). Se puede jugar también con varios grupos, haciendo cada uno un animal diferente (las crías deben encontrar a sus padres). Si el grupo es poco numeroso, se puede hacer por parejas (uno es vendado y el otro hace el sonido).

Hablar sobre: Las diferentes formas de guiarse que tienen los seres vivos (la vista es sólo una de ellas: también se usan los sonidos, olfato, radar...)

Juego No 2. Nombre: PASEO A CIEGAS

Distribución: Por parejas / en fila.

Material: Vendas para los ojos / cuerda.

Descripción: Por parejas, uno lleva de la mano al otro, que está vendado. Hay que tener confianza en el lazarillo. Privados del sentido de la vista, se trata de ejercitar los otros. El lazarillo debe guiar al "ciego", con cuidado, por un itinerario atractivo, parándole en cosas interesantes de tocar, oler, oír... Es conveniente hacerlo en silencio. Después se intercambian los papeles. Al final comentamos qué hemos sentido, por dónde creemos que nos han llevado... ¿hemos sentido miedo?...

Variante: Podemos llevar a varios a la vez, si éstos van agarrados a una cuerda. El lazarillo, a la cabeza, guía la fila por diferentes suelos, vegetación, cuevas... Si hay algo interesante de tocar u oler, se señala al primer "ciego", que se lo irá indicando al siguiente, y así sucesivamente. Sentimos el viento, el sol... Al final nos quitamos las vendas y comentamos la experiencia, qué sonidos hemos escuchado, qué tipos de suelos hemos recorrido... Se puede incluso jugar a averiguar quién se aproxima más al itinerario real seguido.

Hay que intentar que durante el trayecto vayamos de forma suave, sin dar tirones a la cuerda y sin dejarnos caer en ella (esto es difícil con niños/as pequeños).

Hablar sobre: La “tiranía” del sentido de la vista, que hace que no desarrollemos tanto los demás. ¿Puede subsistir en la naturaleza un animal ciego?.

Juego No 3. Nombre: CORRE QUE TE COMO

Entorno: Libre de obstáculos para correr.

Distribución: Dos grupos de unas 8 personas.

Material: Cintas de colores, vendas para los ojos, cuerdas.

Descripción: Se hacen dos grupos del mismo número de participantes (unos 8/10 es un buen número). Para diferenciarlos se les pone a cada uno una cinta de diferente color (o bien unos llevan gorra y otros no...). Un grupo será el de los depredadores, y el otro el de las presas.

Dentro de cada grupo:

Se venda los ojos a un participante.

Se atan los pies (con cuerdas de diferente longitud) a 3 o más.

Se deja completamente libres a 1 o 2.

Se delimita, bien clara, una zona de juego, así como una madriguera. Cuando comienza éste, los depredadores intentan capturar a las presas. Las que vayan cogiendo serán llevadas a la madriguera, volviendo a por más. Al cabo de poco tiempo se para el juego, observándose que los individuos ciegos o trabados por las cuerdas han sido los menos afortunados.

Después se reanuda sin vendas ni cuerdas, para ver quiénes son los mejor preparados en igualdad de condiciones.

Hablar sobre: Cómo en la naturaleza los individuos mejor adaptados son los que sobreviven ante la presión del medio. Esto a su vez es la base de la evolución de las especies (comentar qué sabemos de ésta, ¿la fauna y flora es la misma ahora que hace 100.000 años?).

Juego No 4. Nombre: PERSECUCIÓN EN LA SELVA ENCANTADA

Entorno: Libre de obstáculos para correr.

Distribución: Diseminados por el campo de juego.

Nº de niños/as: De 10 a 25, aunque si se ponen varios lobos, pueden jugar muchos más.

Descripción: Los jugadores se distribuyen por el campo de juego, y se colocan en cuclillas, simulando ser rocas. Dos de ellos, sin embargo, serán el lobo y el venado. El primero persigue al segundo, que puede saltar por encima de una “piedra”. Entonces ocurre la “magia de la selva encantada”: La piedra se convierte en un nuevo lobo, el venado en piedra, y el anterior lobo en venado. Si el lobo alcanza al venado durante la persecución y lo toca, se intercambian los papeles.

Hay que procurar, para que no se aburran los participantes, que todas las piedras sean saltadas y que se cambien los papeles con frecuencia.

Hablar sobre: El lobo, animal tan típico de la Península Ibérica, en peligro de extinción. Sus peculiaridades y costumbres. ¿Por qué lo caracterizan siempre de malo los cuentos populares?, ¿tienen éstos razón?, ¿existen animales “malos” y “buenos”? Puede ser una oportunidad para revisar las historias de animales tradicionales, y los estereotipos que transmiten, así como la “humanización” de los seres vivos y de los elementos de la naturaleza.

Juego No 5. Nombre: BAILE DE PALOS

Distribución: De pie, en círculo.

Material: Un palo por participante, lo más lisos y similares posible, de un metro más o menos.

Descripción: Los jugadores se colocan formando un corro. Cada uno sostiene su palo apoyado en el suelo. A una señal que ellos mismos hacen, todos dejan su palo e intentan coger el que ha soltado el jugador que tenían a su derecha, tratando de conseguir que ningún palo se caiga al suelo.

Puede ser también el animador el que de la orden, cambiando de vez en cuando entre “derecha” e “izquierda”.

Variante: Todos en corro, excepto uno que, con un solo palo, ocupa el centro del círculo. Éste nombra a cualquiera de sus compañeros/as a la vez que suelta el palo. El/la que ha sido nombrado/a debe ir rápidamente al centro y agarrar la vara, antes de que ésta caiga al suelo. Si lo consigue, intercambia su puesto con el del centro. Si no, sigue el mismo.

Hablar sobre: Cuando busquemos las varas tenemos que ver la manera de no dañar los árboles. ¿Les afecta a éstos que le cortemos una sola rama? ¿Sienten las plantas lo que le podamos hacer?. Buscar leña menuda, caída en el suelo. A la hora de limpiar los palos para el juego, podemos fijarnos en sus nudos, agallas, carcomas, corteza, diferentes tipos de madera, utilidades de ésta.

Juego No 6. Nombre: MONTAR PALOS

Distribución: En fila, tras línea de lanzamiento.

Material: Palos y ramas de entre 50 y 80 cm. de largo.

Nº de niños/as: Unos 8/12 (aunque se pueden hacer varios grupos de ése número).

Descripción: Se coloca un palo en el suelo. Los jugadores forman una fila detrás de una línea de lanzamiento (la distancia al palo la marcará la edad de los participantes y el grado de dificultad que se quiera poner).

El primero de la fila lanza un palo, tratando de que quede, total o parcialmente, encima del que está en el suelo. A continuación, el siguiente jugador lanza el suyo, tratando de que monte a cualquiera de los que están en el suelo, y así sucesivamente (si no son muchos los componentes, pueden hacer varias tandas). Cuando un jugador falla, deja de tirar (aunque ésta norma se puede quitar).

El juego termina cuando todos los jugadores han fallado, o bien cuando se han acabado los palos. En ese momento se cuentan los “montados”, y esa es la puntuación del grupo. Si el juego se hace como una competición entre varios bandos, cada uno lo hará por turno, tirando la misma cantidad de palos y contabilizando los amontonados.

Hablar sobre: Los tipos de maderas que encontramos por la zona, características y utilidades. Cómo podemos evitar el excesivo uso de la madera de los árboles para frenar la tala masiva de éstos.

Juego No 7. Nombre: LA CRUZ

Distribución: En fila, detrás de una línea de lanzamiento.

Material: Dos palos rectos, de un metro aproximadamente.

Nº de niños/as: Unos 8/15.

Descripción: Todos los jugadores se colocan, uno tras otro, detrás de una línea. El primero de ellos lleva uno de los palos. La otra vara se coloca aproximadamente a un metro de distancia, y de forma paralela a la línea de lanzamiento. El primer jugador lanza su palo contra el que está en el suelo, procurando que quede encima de éste. Si lo consigue, el palo que está en el suelo se aleja hasta el extremo del que se lanzó.

El mismo jugador vuelve a tirar el palo, y sigue avanzando hasta que falle. Cuando ésto suceda, pasa a ocupar el último lugar de la fila, pasando a tirar el siguiente jugador, y así sucesivamente.

El juego termina cuando todos los jugadores fallan desde la misma distancia. ¿Cuánto ha alejado el grupo el palo?.

Si compiten varios grupos entre sí, éstos harán por turno el juego, viéndose al final cuál es el que consiguió hacer la distancia mayor.

Hablar sobre: Como muchos de los deportes olímpicos son derivación de actividades que se hacían cotidianamente en la Prehistoria y en la Antigüedad, en buena medida con la caza como eje central (correr, lanzar flechas, jabalinas...).

Juego No 8. Nombre: MI ÁRBOL AMIGO

Entorno: Bosque.

Distribución: Por parejas.

Material: Vendas para los ojos.

Descripción: De cada pareja, uno es vendado para que no vea nada. El compañero le lleva de la mano hasta un árbol dejándole que lo examine con el tacto, olfato... pero sin verlo. Hay que insistirle en que intente apreciar detalles -ramas, hierbas, frutos...- que le permitan reconocerlo más tarde. Después lo lleva de nuevo al punto de partida (tanto a la ida como a la vuelta se puede dar un pequeño rodeo para despistarle sobre la verdadera orientación del mismo). Entonces se le quita la venda y debe encontrar cuál es su “árbol amigo” que antes tocó. Una vez que lo ha hecho, se intercambian los papeles.

Variante: En lugar de un árbol, se puede hacer el juego con un trozo de terreno que tiene que reconocer con todos los sentidos, menos la vista, para después encontrarlo con los ojos destapados.

Hablar sobre: ¿Es verdad que somos amigos de los árboles? ¿Qué hacemos, en nuestra vida cotidiana para evitar que los talen? (¿usamos papel reciclado?, ¿llevamos el viejo a que lo reciclen?). Si vivimos cerca de alguna arboleda sería bonito que cada uno se responsabilizara de un árbol, que lo cuidara, regara...

Juego No 9. Nombre: PESCA SUBMARINA

Entorno: Libre de obstáculos para correr.

Distribución: Dos grupos.

Nº de niños/as: Unos 15/20 por bando.

Descripción: Se divide al gran grupo en dos bandos: uno serán los peces y el otro las gaviotas (también se les puede llamar submarinistas, nutrias...). Se delimita claramente la zona de juego. Va a ser el mar. Dentro de él estarán los peces. Las gaviotas (en un máximo de tres cada vez) pueden entrar a cogerlos, tocándolos. Pero las que entran lo tienen que hacer gritando el sonido “¡Aaaaaaaaaaaa...!” sin parar. Si se quedan sin aire, tienen que volver a la playa antes de que se les acabe, pues en ese caso se ahogarían y pasarían a ser peces. También, cuando cogen un pez, tienen que llevarlo fuera del mar antes de que se queden sin aire. Los peces capturados pasan a ser gaviotas, y las gaviotas ahogadas, peces. El juego termina cuando todos estén en el mismo bando.

Las gaviotas deben elegir un capitán que será el que les vaya dando el orden de entrada en el mar a cada una.

Hablar sobre: los animales que viven en dos ámbitos (tierra y mar), sus tácticas de pesca, cómo pueden respirar o mantenerse bajo el agua. Características de los anfibios.

Juego No 10. Nombre: EL GRAN CORO DE LA PELOTA

Entorno: Libre de obstáculos para correr.

Distribución: De pie en círculo / diseminados por el campo.

Material: Una pelota.

Nº de niños/as: Unos 15/20.

Descripción: Se colocan todos/as en círculo, cogidos de la mano. En el centro se coloca alguien con una pelota, que lanza a cualquiera de los del corro. Cuando la pelota toca a alguien, éste corre en persecución de los demás, que se sueltan y salen corriendo en búsqueda de un trozo de hueso de búfalo con el que se hallen a salvo.

Variante: En lugar de un hueso de búfalo (“difícil de encontrar” por estas latitudes), se puede variar el objeto (una hoja de determinado árbol, una piña, una piedra redonda...) según lo que haya por la zona. Se puede ir variando dicho objeto: el que lanza la pelota, antes de hacerlo, propone lo que hay que buscar para salvarse.

Hablar sobre: Temas que surjan a raíz de las cosas que se busquen (es conveniente que el monitor tenga preparada la lista previamente).

2.6 Valoración de la propuesta de juegos cooperativos por medio del criterio de expertos.

Para la valoración teórica se utiliza el criterio de expertos según el método Delphi, primeramente, hay que conocer el coeficiente de competencia de los posibles expertos por medio de una encuesta en este caso realizada a 14 profesionales, utilizando como criterios de selección sus conocimientos sobre la Educación Ambiental y el uso de juegos en la clase de educación física, para lo cual aparece en forma de encuesta.

Según el coeficiente de competencia alcanzado resultaron seleccionados 8 expertos de ellos dos son Doctores en Ciencias, tres Master de los cuales dos tienen categoría docente de Titular, tres de auxiliar, con un rango de 18 a 41 años de experiencia laboral.

Los datos de los expertos se procesaron mediante la metodología de preferencias del software de Crespo (2009) dando como resultado un promedio de 0,8 de coeficiente de competencia alto, este oscila 0,7 a 1 lo cual es bastante significativo y pertinente para esta investigación.

Posteriormente se pone a disposición de los expertos de un instrumento que evalúa la propuesta de juegos cooperativos esta cuenta con ocho elementos a evaluar, con cinco categorías no numéricas; muy adecuado; bastante adecuado; adecuado; poco adecuado; no adecuado. Los resultados derivados de este procesamiento permitieron conocer el juicio valorativo sobre los aspectos sometidos a sus criterios.

Los resultados se tabularon y procesaron estadísticamente dando como resultado que los 8 expertos con respecto a la propuesta de juegos cooperativos:

- La valoración de la correspondencia de los juegos con los resultados del diagnóstico el 85% la consideró de muy adecuada y solo el 15% de bastante adecuada.
- La correspondencia entre la concepción estructural y metodología de los juegos por el cual se elaboraron el 90% la consideró de muy adecuada y el 10% de adecuada.
- El nivel de solución al problema y posibilidades reales de su puesta en práctica el 95% la valoró de muy adecuada y solo el 5% de bastante adecuada.
- La correspondencia de los juegos cooperativos y la Educación Ambiental el 90% la consideró de muy adecuada y el 10% de bastante adecuada.
- En la valoración si los juegos cooperativos han sido ordenadas atendiendo a criterios lógicos y metodológicos el 85% la consideró de muy adecuada y el 15% de bastante adecuada.

- Valorar si pueden ser ejecutados y aplicados en las clases de Educación Física la el 95% la valoró de muy adecuada y solo el 5% de bastante adecuada.

Conclusiones del capítulo

- Los resultados revelan que existían deficiencias en el desarrollo de las Educación Ambiental en los estudiantes de 7mo grado.
- Para la elaboración de los juegos se tuvo en cuenta la metodología para la conducción o enseñanza de los juegos, así como las orientaciones metodológicas generales para el desarrollo de los juegos cooperativos.

CONCLUSIONES

1. La determinación de las concepciones teóricas y metodológicas que fundamentan la Educación Ambiental y los juegos cooperativos en las clases de Educación Física permite distinguir una amplia variedad de conceptos y visiones, existe coincidencia de una forma u otra de que los juegos y en específico los juegos cooperativos contribuyen a desarrollar en los estudiantes valores y conocimientos en cuanto a la Educación Ambiental.
2. En la investigación se diagnosticaron los conocimientos de profesores de Educación Física y de los estudiantes sobre la Educación Ambiental, sus preferencias por los juegos en las clases de Educación Física, comprobando el escaso dominio sobre el cuidado del medio ambiente y la insuficiente autopreparación de los docentes sobre el tema que le permita desarrollar una Educación Ambiental a través de sus clases
3. Se elaboraron juegos cooperativos en función de las características de los estudiantes y del resultado del diagnóstico sobre la Educación Ambiental, teniendo en cuenta aspectos metodológicos y orientaciones metodológicas generales para el desarrollo de los mismos.
4. La valoración de la propuesta de juegos cooperativos por el criterio de expertos evidenció su pertinencia y factibilidad en el contexto estudiado, a partir de la consideración de muy adecuado sobre los fundamentos en los que se sustenta.

RECOMENDACIONES

1. Implementar los juegos cooperativos para el desarrollo de la Educación Ambiental en estudiantes de séptimo grado de la ESBU “23 de Diciembre” de Sancti Spíritus a través de la clase de Educación Física.
2. Desarrollar otros estudios derivados de este, que tributen a la ampliación y enriquecimiento de la investigación relativa al tema.

BIBLIOGRAFÍA

- _____. (2007). Estrategia Ambiental Nacional. Agencia de Medio Ambiente. La Habana.
- _____. (2015). Programa nacional de ciencia tecnología e innovación. Ciudad de la Habana. Cuba. Editorial pueblo y educación.
- _____. (2016) Estrategia Ambiental Nacional 2016 / 2020.
- _____. (2016) Programa Nacional de Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible (2016 / 2020).
- _____. (2017). "Enfrentamiento al Cambio Climático en la República de Cuba. Tarea Vida". La Habana
- _____. (2019). Constitución de la República de Cuba. La Habana. Cuba. Editora Política.
- Addine, F. (1998) *Didáctica: teoría y práctica*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Addine, F., González, A. M. & Recarey, S. (2002). Principios para la dirección del proceso pedagógico. En G. García (Compil.). *Compendio de Pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación
- Alfaro, Cuba E. (2018). Aplicación del programa de habilidades motrices básicas para el desarrollo de la percepción sensorio motriz en niños de 5 años de la I.E.I. N° 401 mx-p Niño Jesús de Garhuapampa. Tesis para a optar el Título de Licenciado en Educación Física. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Perú.
- Alonso, G., Echarri, C. & Ruiz, J. (2017). La práctica del aprendizaje cooperativo: estructuras. En J.V. Ruiz (coord.). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física. De la teoría a la práctica en situaciones motrices (133-212)*. Madrid: Editorial CCS.
- Alonso, J., Marín, M., Yuste, J., Lavega, P., & Gea, G. (2019). Conciencia emocional en situaciones motrices cooperativas lúdicas y expresivas en Bachillerato: perspectiva de género. *Educatio Siglo XXI*, 31, 195-212.aplicados a todos los deportes. Síntesis recopilativa y propuesta de desarrollo. PubliCE
- Bances, A. M. (2021). Programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades básicas de interacción social en niños de cinco años.
- Barajas, J.F., Gutiérrez, S.A. & Torres, Y.T. (2016). El juego cooperativo, como medio para fortalecer el valor del respeto en el grado 602 del Colegio Saludcoop Sur (tesis de pregrado). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá – Colombia.

- Brañes, R. (2000). "Manual de Derecho Ambiental Mexicano", Fondo de Cultura Económica, México.
- Cabrera, E., & Chahuayo, D. (2019). Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de 4 y 5 años de la IEP Asociación Educativa Semillitas del Futuro Curahuasi.
- Calero, G. (2017). La educación ambiental para el ejercicio de la profesión de los estudiantes en la carrera de agronomía. (Tesis en opción al grado científico de doctor en ciencias pedagógicas). Universidad José Martí. Sancti Spíritus.
- Calvo, R. (2011). La preparación del director de preuniversitario para el perfeccionamiento de la incorporación de la educación ambiental en la escuela. (Tesis en opción al grado científico de doctor en ciencias pedagógicas). Universidad José Martí. Sancti Spíritus.
- Castro & Casallas. (2014). 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. Bogotá. Obtenido de <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7625/CastroCuervoDiegoAndre2014.pdf?sequence=1>
- Castro, M., Lima, L., Jiménez, O., Siles, R., & Boffill, S. (2020). Gestión de la dimensión ambiental para el desarrollo sostenible en la educación superior cubana. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(6), 89-95.
- Castro, F. (1992). Discurso pronunciado en la Conferencia de Naciones Unidas sobre Medio Ambiente y Desarrollo, Río de Janeiro. En el prefacio del Programa Nacional de Medio Ambiente y Desarrollo. Disponible en www.medioambiente.cu.
- Centelles, L.; Marta, H. & Nodarse, J. (2009). La Educación ambiental desde el enfoque disciplinar de las Ciencias biológicas aplicadas a la Educación física y el deporte. *Revista efdeportes.com/efd239/*. Vol. 23. Núm. 239.
- Cevallos G.; Vernaza D. & Intriago, H. (2016). Indicadores y dimensiones de la gestión ambiental su impacto en la competitividad territorial, *Revista DELOS: Desarrollo Local Sostenible*, n. 25.
- Chacón, M.D. & Sáenz, P. (2005). El medio ambiente y la educación física: una propuesta didáctica interdisciplinar. *efdeportes.com* (81). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1068013>
- Ciencia Innovación Tecnología y Medio Ambiente. (2016-2020). Programa Nacional de Educación Ambiental para el desarrollo Sostenible. La Habana. Autor. Recuperado de https://www.ecured.cu/Tarea_Vida.

- Consuegra, M. (2010) Tesis en opción al grado académico de máster. Programa de actividades físico-recreativo para desarrollar una educación ambiental en el sector La Floresta, Coche, Caracas.
- Corrales, A. R. (2010). Trabajar la Educación ambiental desde la Educación física. *Hekademos* (5).
- Correa, M. (2020). El juego cooperativo como mediador para las relaciones interpersonales. Tesis de grado. Disponible en <http://repository.lasallista.edu.co>
- Delgado, L. (2011). El juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo.Deporte. Madrid: Gymno.
- Espejel, M., y Góngora, E. (2017). Conducta Prosocial. Propuesta de una intervención a través del cuento y el juego cooperativo. *Revista de estudios clínicos e investigación psicológica*, 7(14), 138-154.
- Espinosa, F. J., García, Á. R., & Rodríguez, N. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. Retos: nuevas tendencias en *educación física, deporte y recreación*, (34), 252-257.
- Fernández, J. L.; Manchón, D. & Castillo, J. A. (2018). La cultura ambiental en la Educación física. *Olimpia*. 15(49).
- Gallardo, J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa, INNOVAGOGIA, Universidad Pablo de Olavide, Sevilla, España.
- Gallardo, J.A., García, I. & Gallardo, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development* 5 (8), 12172-12186. DOI:10.34117/bjdv5n8-066
- Gallardo, O.; Hijuelos, N. & Álvarez, Z. (2016). La gestión de la dimensión ambiental en la empresa CUBIZA Holguín, Cuba. *Revista Ciencias Holguín*. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/1815/181546432005.pdf>
- Garaigordobil, M. (2003). Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años. Madrid. Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003). Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años. Madrid. Pirámide.
- García, A. (2014). El juego cooperativo como medio para la inclusión del alumnado no integrado. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4020/1/TFG-G%20391.pdf>.
- García, L. & Aucar, M. (2016). Sistema de juegos para contribuir a la Educación ambiental en las clases de educación física. *Lecturas: Educación física y Deportes, Revista Digital*. Buenos Aires, Año 2016, N°161. Octubre.

- Gil, P. y Naveiras, D. (2007). La educación física cooperativa. Sevilla: Wanceulen.
- Gómez, J. (2003). El homo ludens de Johan Huizinga. Retos. Nuevas tendencias en Educación física, Deporte y Recreación.
- González, E. (2003). Educación para la ciudadanía ambiental. *Interciencia*, vol. 28, n.o 10, pp. 611-615.
- González, G. (2009). La Educación ambiental en las escuelas del Plan Turquino de Villa Clara. Universidad Pedagógica "Félix Varela". Villa Clara. Cuba.
- Granado, N. (2015). Juegos Cooperativos: Aprender a cooperar para aprender. Lima.
- Hernández Moreno, J. & Rodríguez Rivas, J. P. (2004). La praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones. Barcelona: IND.
- Herrador, J. A. (2012). 101 juegos cooperativos. Propuestas lúdicas para trabajar en equipo y en grupo. Sevilla: Wanceulen.
- Huesco, K. (2019). *Jugar al aire libre. El juego como la mejor herramienta de desarrollo intelectual, físico y emocional*. Plataforma Editorial.
- Leff, E. (1997). Educación Ambiental y Desarrollo Sustentable, Boletín de la Red de Formación Ambiental, vol. 9-10, n.o 20-21, septiembre-enero, pp. 1-38.
- Leff, E. (1998). Saber Ambiental. Sustentabilidad, racionalidad, complejidad, poder, Siglo XXI, Madrid.
- Leff, E. (2007). Complejidad, racionalidad ambiental y dialogo de saberes. *Revista Desenvolvimento de Medio Ambiente*, n.o 16, pp. 11-19.
- López, V. M. & López, E. M. (1997). Tratamiento de la Educación ambiental desde el área de Educación física. Problemática y propuestas de acción. *Apunts. Educación Física y Deportes* (50) 76-81.
- López-Pastor, V. M. (2009). El lugar de las actividades físicas cooperativas en una programación de Educación Física por dominios de acción. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, 16, 36-40.
- Martínez, J. (2017). Comportamiento pro-ambiental. Una aproximación al desarrollo sustentable con énfasis en el comportamiento persona. *Revista Theomai*.
- Millán Sánchez, R. & Bestard Revilla, A. (2021). La preparación metodológica del profesor universitario de Educación Física a través del tratamiento de temas medioambientales. *Olimpia*.
- Ministerio de Ciencia Innovación Tecnología y Medio Ambiente CITMA. (2017) Estrategia Nacional de Educación Ambiental. Agencia de Medio Ambiente. La Habana.

- Mora, C., Plazas, F., Ortiz, A., & Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje. *Nodos y nudos*, 4(40), 137-144. <https://doi.org/10.17227/01224328.5244>
- Nakayama, L. (2018). El juego como contenido de la Educación Física: Construcción y resignificación en la práctica docente. Tesis de posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. En Memoria Académica.
- Omeñaca Cilla, R. y Ruiz Omeñaña J. V. (2002). Juegos cooperativos y educación física. Barcelona: Ed. Paidotribo. 354 p.
- Omeñaca, R. & Ruiz, J. V. (2014). Juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R. & Ruiz, J. V. (2014). Juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R., Puyuelo, E. & Ruiz Omeñaca, J.V. (2001). Explorar, jugar, cooperar. Barcelona: Paidotribo
- Orlick, T. (1982). The second cooperative sports and games book. New York, NY: Pantheon.
- Orlick, T. (1986). Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición. Madrid: Popular.
- Orlick, T. (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (2011). Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición. Madrid: Popular.
- Ortuondo, J. (2021). Aprendizaje Cooperativo en Educación Física Efectos de una intervención con futuros docentes de Educación Física. Tesis Doctoral. Universidad del País Vasco.
- Pallarés, M. (1978). Técnicas de grupo para educadores. Madrid: ICCE.
- Parlebas, P. (2001). Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo.
- Pedraza, R. (2013). El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar. Universidad Pedagógica Nacional, México.
- Pérez, A. & Hortigüela, D. (2020). ¿Y si toda la innovación no es positiva en Educación Física? Reflexiones y consideraciones prácticas. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 37, 579-587.

- Pérez, J. (2020). Definición de juego cooperativo. Recuperado de: <https://definicion.de/juego-cooperativo/>. Consultado el 4 de junio del 2021.
- Ramos, C., & Santana, A. (1997). La caja de las palabras mágicas: fundamentos y desarrollo. Málaga: Arguval.
- Real Academia Española (2017) Diccionario. 23 ed. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=UJPGYGO>
- Roque, M. (1996). Elementos estratégicos para la introducción de la dimensión ambiental en los planes de estudio de la educación superior cubana. (Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas). Varona. La Habana
- Roque, M. (2002): «Una propuesta de periodización del desarrollo histórico de la Educación Ambiental (primera parte)», (2002): «Una propuesta de periodización del desarrollo histórico de la Educación Ambiental (primera parte)», <http://www.medioambiente.cu/revistama/default.htm> [2003-05-04]. [Links]
- Roque, M. (2003): «Una concepción educativa para el desarrollo de la cultura ambiental desde una perspectiva cubana», ponencia al IV Congreso de Educación Ambiental, CIGEA, La Habana. [Links]
- Salas, M., & Sosa, V. (2019). Efecto del programa Juegos cooperativos y creativos en la conducta prosocial de estudiantes del tercer grado de primaria de una Institución Educación de Breña. Lima-Perú: Universidad Marcelino Champagnat.
- Sandoval, K., & Ricardo, L. (2019). El Juego como estrategia para el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas en la sesión de educación física.
- Sandoval, R.W. (2011). La educación física y el juego. Investigación Educativa 14(26), p.8.
- Sandoval, R.W. (2011). La educación física y el juego. Investigación Educativa 14(26), p.8.
- Santos, V. (2012). “Las concepciones de educación ambiental en los profesores del curso de agropecuaria.” (Tesis en opción al grado científico de Doctora en Ciencias). Universidad de Alcalá. Madrid.
- Sarlé, P. (2014). Juego y espacio. Ambiente escolar y ambiente de aprendizaje. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos - Unicef.
- Sauvé, L. (2014). Educación Ambiental y ecociudadanía. Dimensiones claves de un proyecto político-pedagógico, Dimensiones claves de un proyecto político-pedagógico, <https://doi.org/10.14483/23448350.5558> [2018-07-06]. [Links]

- Sauvé, L. (2017). Tres décadas de normatividad internacional para la Educación Ambiental: una crítica hermenéutica del discurso de las Naciones Unidas, (<http://www.metabase.uaem.mx//handle/123456789/2723> [2017-06-14].
[Links]
- Sherif, M. (1956). Experiments in group conflict. *Scientific American*, 795(32), 54-58.
- Tejada J. & Sáez J. (2009) Educación Física y Educación Ambiental. Posibilidades educativas en el medio natural. Perspectivas de futuro. La educación al aire libre y el aula naturaleza. *Revista Wanceulen E.F Digital*. Número 5 –Abril 2009.
- Torres, Y., & Cabrera, M. R. (2017). La gestión ambiental en función del desarrollo local. Estudio de caso: municipio Moa, provincia Holguín. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*.
- Trigo, E. (1997). Ludismo y Creatividad. España: Universidad La Coruña.
- UNESCO, (1997). Conferencia Intergubernamental de Tbilisi sobre Educación Ambiental», <http://www.jmarcano.com/educa/docs/Tbilisi.html> [2018-07-12].
[Links]
- Velázquez Callado, C. (2014). El Aprendizaje Cooperativo en Educación Física: ¿qué?, ¿para qué' y ¿cómo?. La Peonza: Revista de Educación Física para la Paz, No.2.
- Velázquez, C. (2013). La pedagogía de la cooperación en Educación Física. Armenia: Kinesis.
- Velázquez, C. (2016). Desafíos físicos cooperativos: relato de una experiencia. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, (53), 54-59.
- Watson, H. (2008). Régimen de participación masiva. Ciudad de La Habana: Editorial Deportes.
- Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad "Teresa de Ávila" - Paraná. Disponible en: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=juegos-coperativos-relacion-habilidades>.

ANEXOS

ANEXO 1

Guía del análisis de documentos

Objetivo: Determinar cómo se concibe el uso de los juegos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Documentos revisados:

- Programas de Orientaciones Metodológicas de Educación Física Enseñanza Secundaria.
- Programa de la asignatura Teoría y Práctica de los Juegos.
- Programa de Teoría y Metodología de la Educación Física

Indicadores a tener en cuenta:

- Objetivos y características en la enseñanza secundaria.
- Tareas generales y específicas en la enseñanza secundaria.
- Métodos y procedimientos en función desarrollo de los estudiantes en la enseñanza secundaria.
- Tipos de Juegos
- Juegos en función del desarrollo de los estudiantes en la enseñanza secundaria.

ANEXO 2

Encuesta realizada a profesores de Educación Física

Estimado Compañero (a):

Le informamos que usted ha sido seleccionado para ser encuestado, con relación a su conocimiento sobre el uso de los juegos para el desarrollo de la Educación Ambiental, por lo que le agradeceríamos responda usted la siguiente encuesta.

Centro de trabajo

Sexo

Años de experiencia

Nivel escolar

Categoría científica

Grado con que trabaja

1. ¿Considera que el estudio del medio ambiente y los juegos pueden relacionarse con su asignatura y ser importantes para su desempeño profesional?

Si ----- No-----

Justifique su respuesta.

2.- ¿Crees que a los estudiantes les agradaría o les serían más amenas las clases si se les motivara con aspectos significativos y esenciales del medio ambiente?

Si ----- No-----

Justifique su respuesta.

3. ¿Usted imparte aspectos relacionados con el medio ambiente dentro de la clase?

Si ----- No-----

4. ¿Argumente a su juicio los tres aspectos fundamentales que deben saber, desarrollar y lograr los estudiantes para tener una educación ambiental y proteger el medio ambiente?

5. ¿Resulta insuficiente el tiempo que dedica a la educación ambiental?

Si ----- No-----

6. Las problemas que se encuentran en el entorno de la escuela y la comunidad, cree usted que mediante juegos se puedan sentar las bases para una conciencia ambiental, y que con un trabajo aunado podrían disminuirlas dificultades, y desarrollar a su vez la educación ambiental en los estudiantes.

Si ----- No-----

Justifique su respuesta.

7.- ¿Usted prefiere los juegos para darle tratamiento a la educación ambiental?

Si ----- No-----

ANEXO. 3

Encuesta realizada a los estudiantes

Le informamos que usted ha sido seleccionado para ser encuestado, con relación a su conocimiento sobre el uso de los juegos para el desarrollo de la Educación Ambiental, por lo que le agradeceríamos responda usted la siguiente encuesta.

1. ¿Conoces lo importante que es cuidar el medioambiente?

Si ----- No-----

Justifique su respuesta.

2.- ¿Crees que tu formación como estudiante te brinda conocimientos, que te permitan contribuir a preservar y cuidar el medio ambiente?

Si ----- No-----

Justifique su respuesta.

3. ¿En las clases de Educación Física obtienes conocimientos relacionados con el medioambiente?

Si ----- No-----

4. ¿Qué te gustaría realizar dentro de la clase de Educación Física?

_____ Ejercicios físicos.

_____ Juegos.

_____ Juegos cooperativos.

_____ Actividades relacionadas con la naturaleza.

ANEXO. 4

Entrevista grupal

Entrevista realizada a los estudiantes.

Edad: ____ Sexo: ____

1. ¿En las clases de Educación Física tu profesor realiza actividades que te permitan conocer cómo cuidar y preservar el medio ambiente?
2. ¿Crees que los juegos pueden ayudarte a adquirir conocimientos acerca del medio ambiente?
3. ¿Consideras que mediante el conocimiento del medio ambiente se beneficie la formación de valores y sentimientos en los jóvenes para el cuidado y preservación del mismo, y contribuya a desarrollar una educación ambiental?
4. ¿Conoces alguna actividad o juego que se relacione con el cuidado del medio ambiente?

Muchas Gracias

ANEXO. 5

Guía de Observación abierta:

Cantidad de observaciones:

Indicadores a observar en las clases:

Condiciones del lugar donde se imparten las clases de Educación Física.

___ Favorables___ Poco favorables ___ No favorables

| Aspecto a observar | OC | OM | NO |
|--|-----------|-----------|-----------|
| La planificación de las clases de Educación Física contempla objetivos relacionados con el medio ambiente, que permitan sentar las bases para una educación ambiental. | | | |
| Se utilizan medios auxiliares relacionados con el medio ambiente | | | |
| Se emplean formas novedosas y creativas que desarrollen aspectos positivos sobre una educación ambiental. | | | |
| Grado de motivación y participación durante las clases, formas de relación con el medio que los rodea. | | | |
| Adecuada explicación y demostración de las actividades | | | |
| Tiempo planificado para el desarrollo de una educación ambiental. | | | |

Simbología

Observación con claridad: **OC**

Observación mediana: **OM**

No observable: **NO**

ANEXO 6.

Encuesta para conocer el coeficiente de competencia de los posibles expertos.

Distinguido profesor: Teniendo en cuenta su experiencia y prestigio profesional se necesita su cooperación en una investigación que se realiza, referente a los juegos cooperativos para mejorar las habilidades motrices básicas de correr, saltar, girar, lanzar y atrapar en las clases de Educación Física. Para lo cual solicita responder la siguiente encuesta.

Nombre y apellidos: _.

Años de experiencia: _ . Categoría académica: _ . Categoría Científico: _____

¿Posee experiencia en el tema de los juegos cooperativos?

Si _ . No _.

1. Marque con una (X) en la escala de uno a diez que aparece a continuación, ¿Qué grado de conocimiento e información le corresponde sobre el tema objeto de investigación?

| | | | | | | | | | |
|---------------|--|---|---|---|---|---|---|---|----------------|
| 1 como mínimo | | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 como máximo |
| | | | | | | | | | |

2. Marque con una (X) en la tabla que aparece a continuación, ¿Qué niveles de argumentación o fundamentación le corresponde del tema objeto de investigación?

| Fuentes de argumentación. | Alto | Medio | Bajo |
|--|------|-------|------|
| Análisis teóricos realizados por usted | | | |
| Su experiencia personal | | | |
| Conocimientos de trabajos de autores nacionales | | | |
| Conocimientos de trabajos de autores extranjeros | | | |
| Su propio conocimiento del estado del problema | | | |
| Su intuición | | | |

Muchas gracias por su ayuda.

ANEXO 7.

Resultados de la encuesta para conocer el coeficiente de competencia de los posibles expertos.

| Preguntas Expertos | 1 | | 2 Grado de conocimiento información (G) | 3 Coeficiente de conocimiento información (Kc) |
|-----------------------|----|----|--|---|
| | no | si | | |
| 1 | | x | 8 | 0,8 |
| 2 | | x | 8 | 0,8 |
| 3 | | x | 7 | 0,8 |
| 4 | | x | 9 | 0,9 |
| 5 | | x | 7 | 0,8 |
| 6 | | x | 8 | 0,8 |
| 7 | | x | 10 | 1 |
| 8 | | x | 8 | 0,8 |
| 9 | | x | 8 | 0,8 |
| 10 | | x | 7 | 0,8 |
| 11 | | x | 9 | 0,9 |
| 12 | | x | 9 | 0,9 |
| 13 | | x | 8 | 0,8 |
| 14 | | x | 9 | 0,9 |
| 15 | | x | 7 | 0,7 |
| 16 | | x | 7 | 0,7 |
| 17 | | x | 8 | 0,6 |
| 18 | | x | 9 | 0,5 |
| 19 | | x | 8 | 0,6 |
| 20 | | x | 7 | 0,6 |

ANEXO 8.

Resultados de la evaluación de los expertos, tabulación y procesamiento estadístico descriptivo.

| Aspectos de la estrategia a evaluar | | | | | | |
|-------------------------------------|-------------------|------------------------|---------------|--------------------|------------------|-------------------|
| Pasos | Muy adecuado (C1) | Bastante adecuado (C2) | Adecuado (C3) | Poco adecuado (C4) | No adecuado (C5) | Total de expertos |
| 1 | 13 | 3 | 0 | 0 | 0 | 15 |
| 2 | 16 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15 |
| 3 | 15 | 1 | 0 | 0 | 0 | 15 |
| 4 | 14 | 2 | 0 | 0 | 0 | 15 |
| 5 | 13 | 3 | 0 | 0 | 0 | 15 |
| 6 | 14 | 2 | 0 | 0 | 0 | 15 |
| 7 | 15 | 1 | 0 | 0 | 0 | 15 |
| 8 | 15 | 1 | 0 | 0 | 0 | 15 |

| Tabla de frecuencias acumuladas en % | | | | | | |
|--------------------------------------|----|----|----|----|----|------------------------|
| Pasos | C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | Total de expertos en % |
| 1 | 85 | 15 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 2 | 90 | 0 | 10 | 0 | 0 | 100 |
| 3 | 95 | 5 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 4 | 90 | 10 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 5 | 85 | 15 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 6 | 90 | 10 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 7 | 95 | 5 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 8 | 95 | 5 | 0 | 0 | 0 | 100 |