



MEMORIA EN EXTENSO DEL ENCUENTRO INTERNACIONAL DE ORGANISMOS EXPERTOS EN CULTURA FÍSICA



Universidad de Colima del 7 al 9 de Mayo de 2014.



DIRECTORIO

M. EN A. JOSÉ EDUARDO HERNÁNDEZ NAVA
 RECTOR DE LA UNIVERSIDAD DE COLIMA
DRA. MARTHA ALICIA MAGAÑA ECHEVERRÍA
 COORDINADORA GENERAL DE DOCENCIA
DR. CARLOS EDUARDO MONROY GALINDO
 DIRECTOR DE PREGRADO Y POSGRADO
MTRA. ROSARIO DE LOURDES SALAZAR SILVA
 DIRECTORA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
DR. CARLOS RAMIREZ VUELVAS
 DIRECTOR DE LA FACULTAD DE LETRAS Y COMUNICACIÓN

COMITÉ ORGANIZADOR
CIRIA MARGARITA SALAZAR C.
 RED DE INVESTIGADORES SOBRE DEPORTE, CULTURA FISICA, OCIO Y
 RECREACIÓN

ROSSANA TAMARA MEDINA VALENCIA
 FIEP COLIMA

ARTURO GUERRO SOTO
 CONSEJO MEXICANO DE EDUCACION FISICA

RICARDO PERALTA ANTIGA
 CENTRO INTERDISCIPLINARIO DE INVESTIGACIONES DEL OCIO

COMITÉ CIENTÍFICO
 ROSA MARCELA VILLANUEVA MAGAÑA
 CARMEN SILVIA PEÑA VARGAS
 MARTHA PATRICIA PEREZ LÓPEZ
 SAMUEL MARTINEZ LÓPEZ

COMITÉ CIENTIFICO INTERNACIONAL
 ESPERANZA OSORIO CORREA (COLOMBIA)
 ROSSANA GOMEZ CAMPOS (CHILE)
 MARCO COSSIO BOLAÑOS (PERU)
 MIGUEL DE ARRUDA (BRASIL)
 DAVID QUINTIAN (COLOMBIA)
 SANTIAGO CALERO (CUBA)
 LUPE AGUILAR (MEXICO)
 JESUS GALINDO CACERES (MEXICO)
 SAMUEL MARTINEZ LOPEZ (MEXICO)
 PEDRO REYNAGA ESTRADA (MEXICO)



EDITORES

EMILIO GERZAIN MANZO LOZANO
GUILLERMO TORRES LOPEZ
MIGUEL ANGEL LARA HIDALGO
JALIL DEL CARMEN

COMPILADORES

CIRIA MARGARITA SALAZAR C.
ROSSANA TAMARA MEDINA VALENCIA
ARTURO GUERRERO SOTO
RICARDO PERALTA ANTIGA
JULIO ALEJANDRO GÓMEZ FIGUEROA
EMILIO GERZAIN MANZO LOZANO

ISBN: 978-607-00-79-4
 7, 8 Y 9 de mayo de 2014
 Colima, Col., Mexico.



La postura ideológica del autor parece ser clara, él habla desde la perspectiva argentina, nos muestra la inconformidad con algunas injusticias y de cómo les han arrebatado la oportunidad de ser campeones mundiales, pero también nos habla de la violencia y la embellece junto el fútbol, pero en ocasiones esa fuerza desmedida puede provocar que se le acabe la carrera a alguien más. Pero eso es lo bonito, el mostrar su ideología y reconocer errores, y que al parecer lo llevan y nos llevan a reflexionar sobre lo que hacemos, es un humanista que busca llegar a los demás de la mejor forma, ya que él mismo lo dice: “Los partidos de fútbol son como las huellas digitales, no hay dos iguales” y así es, en cada afrenta que tenemos en la vida no todos son iguales, y debemos saber enfrentarlas, sin importar donde estemos.

Bibliografía

Bardin, L. (1986) *Análisis de Contenido*. Akal, Madrid.

Beristain, Helena. (1989). *Análisis e interpretación del poema lírico*. México: UNAM.

Krauze, Ethel. (2003). *Cómo acercarse a la poesía*. México: Limusa.

Medina, Federico (1995) “Los narradores deportivos y sus epopeyas Cotidianas”, *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas 2*.

Prado, María de Lourdes. (2009). *Literatura 2*. México. ST Editores.

En línea: <http://lasespectadoras.blogspot.com/2007/11/entrevista-al-relator-walter-saavedra.html> (Abril del 2011).



EL JUEGO URBANO EN LA MODIFICACIÓN DE LA CONDUCTA SOCIAL POSTERIOR A LA IMPLEMENTACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES RECREATIVAS.

Fátima Estefanía Jiménez Salinas, Jorge Luis González Avalos, Rossana Tamara Medina Valencia y Ciria Margarita Salazar C.

Universidad de Colima.

Resumen:

La presente investigación corresponde a un trabajo descriptivo, tiene como objetivo observar el impacto positivo en la asertividad antes y después de un estímulo de cuatro meses con juego urbano en niños de 8 a 17 años de 8 colonias del Municipio de Colima, siendo un total de 40 sujetos. El instrumento a utilizar es el CABS “Escala de Asertividad de Wood, Michelson y Flynn”, conformada por 27 reactivos, con opción múltiple de 5 opciones de respuesta. Entre los resultados que se conocen son los efectos positivos que se obtienen en la conducta social a través de una aplicación de programa de recreación.

Palabras claves: recreación, asertividad, juego urbano.

Abstract:

The present research corresponds to a descriptive work, aims to observe the positive impact on the assertiveness before and after a stimulus of four months with urban game among children from 8 to 17 years of 8 colonies from Colima city, being a total of 40 subjects. The instrument to use is the CABS “Assertiveness Scale Wood, Michelson and Flynn”, composed of 27 reagents, multiple-choice 5 response options. Among the results that it to know are the positive effects that are obtained in the social behavior through an application of recreation program.

Key Words: recreation, assertiveness, urban game.

Introducción

Actualmente, nuestro país atraviesa por la mayor crisis de seguridad en su historia, la cual se ha manifestado de diversas maneras. Por ello, deben implementarse políticas públicas que trasciendan las fronteras de la seguridad pública e impacten de manera directa la vida de los ciudadanos, para contribuir a reducir los índices de violencia, delincuencia y victimización. El Honorable Congreso Constitucional del estado libre y soberano de Colima (Mayo, 2012)

La falta de asertividad y sus consecuencias alteran el ámbito de desenvolvimiento social, familiar y personal del niño. En el niño puede repercutir en su proceso de desarrollo, que implica la adaptación en diversas áreas, sobre todo en el aspecto psico-social.

Una de la problemática más común que genera la violencia y agresión en diferentes colonias de la



capital de Colima, es la escases de conducta asertiva tanto para la persona misma como para el entorno en donde convive.

Las estadísticas de violencia señalan a Colima entre las primeras a nivel nacional, según la Encuesta Nacional sobre la Dinámica de las Relaciones en los Hogares (ENDIREH, 2011), el estado ocupa el primer lugar en violencia sexual contra las mujeres, el séptimo lugar en violencia física, quinto lugar en violencia emocional, y tercero en violencia económica.

Si la persona no sabe cómo respetar a los demás y tiene una conducta agresiva, y el resto de las personas tienen el mismo problema, se generará un ambiente negativo para estas y demás personas.

Con la firme intención de alejar a los niños y jóvenes de adicciones y generar más cultura en Movimiento, el Ayuntamiento de Colima que preside Federico Rangel Lozano, integró ocho proyectos más dentro del Programa Colima Muévete en 33 colonias de la capital.

El programa “Colima Muévete” tiene por objetivo mejorar las relaciones entre los miembros de una comunidad vulnerable a condiciones de exclusión social, consolidando los lazos de confianza y desarrollando habilidades personales para la vida a través de prácticas físico-deportivas y recreativas.

El programa está conformado por 8 actividades: Baile Expresiones, Dinámica Urbana (Parkour), Muévete y Échale Cabeza (Break Dance), La Calle se Mueve (recreación), Guantes en Movimiento (Box), Iniciando mi Carrera (Atletismo), Muévete Kids - Familia y la Aldea en Movimiento.

La calle se mueve, es un espacio recreativo, donde a través de la lúdica se genera una atmósfera de disfrute y gozo en los niños y adolescentes; aprender a jugar con otros, respetando las diferencias y aceptando las reglas, permite establecer relaciones afables entre los miembros de la colonia.

El programa Muévete Kids es una actividad aeróbica recreativa con énfasis emotivo (juegos cooperativos, de reto y colaborativos) para niños y niñas de 6 a 12 años, adolescentes y padres-madres de familia para mejorar el estado corporal y la asertividad, y con ello, garantizar el fortalecimiento integral para la prevención de la violencia. (Castañeda, D. Salazar, C. & Rubio, M. Programa de ocio urbano para la cohesión social en las colonias del municipio de Colima. 13 de noviembre de 2013)

Por lo tanto, nuestro objetivo en esta investigación es “observar el impacto positivo en la asertividad a partir del estímulo del juego urbano en menores de 8 colonias del Municipio de Colima”

Sustento teórico:

Algunos autores retoman la asertividad como aquella conducta que posibilita la disminución de la ansiedad.

Lange y Jakubowaki (1976), plantean que: “La aserción implica defender los derechos y expresar pensamientos y creencias en forma honesta, directa y apropiada, sin violentar los derechos de los demás. La base de la aserción es la comunicación mutua, dar y recibir respeto”.

Alberti y Emmos (1974) consideran que la asertividad es la conducta que permite a una persona actuar para implantar su propio interés, defenderse de sí mismo sin ansiedad y expresar sus derechos sin destruir los derechos de otro.

Relacionando la asertividad con el juego encontramos a Vygotsky (1991) quien nos dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándolo a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

Elkonin (1978), Leontiev (1964, 1991), Zaporozhets (1971) y el mismo Vygotsky (1962, 1978),

consideran, en opinión de Bronfenbrenner (1987) a los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social.

Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros.

A sí mismo, tenemos la recreación. Según Plant, James (2009) la Recreación es una experiencia integradora para el individuo porque capta, fortalece y proyecta su propio ritmo, es un instrumento para mejorar la mente, desarrollar el carácter, adquirir habilidades, mejorar la salud o la aptitud física, aumentar la productividad o la moral de los trabajadores, contribuye también al desarrollo personal y al de la comunidad.

Método:

El método utilizado en nuestra investigación es cuantitativo, por las técnicas de análisis de datos empleadas para extraer la información del cuestionario, aplicando técnicas de estadística descriptiva y de correlación, es por ello que citamos a León Schiffman y Leslie Kanuk (1996), quienes mencionan que “es de índole descriptiva y la usan los investigadores para comprender los efectos de diversos insumos promocionales en el consumidor, dándoles así la oportunidad de predecir el comportamiento del consumidor” apegándonos a lo dicho por los autores mencionados arriba la investigación que realizaremos será comprender los efectos en la asertividad que tienen los niños con el juego urbano y predecir el comportamiento de estos para obtener si en realidad les cambia la vida o si la mejora en su entorno social.

El instrumento utilizado en el estudio ha sido El CUESTIONARIO CABS. El Test CABS o Escala de Comportamiento Asertivo para Niños, de Michelson, Sugai, Wood y Kazdin (1987), evalúa la conducta asertiva en contraposición a otras conductas socialmente inadecuadas como la agresividad o la pasividad.

Este cuestionario evalúa el comportamiento social de los niños, explorando las respuestas pasivas, asertivas o agresivas del niño en varias situaciones de interacción con otros niños. Las preguntas consisten en situaciones y comportamientos de los niños, por ejemplo cómo reacciona cuando una persona le hace un cumplido, mantener conversaciones, como es su actitud al pedir o cumplir un favor, si el niño en algún momento responde con insultos, y lo más importante, expresa su sentir, su pensar y su querer.

La Escala CABS consta de 27 ítems que el niño debe responder entre cinco alternativas de respuesta, dos asertivas, dos pasivas y una asertiva.

Este cuestionario se aplicó en 2 ocasiones, al inicio y al final del programa “La calle se mueve”, para evaluar si el niño cambió su comportamiento después de la implementación de este programa o si siguió con su comportamiento.

Resultados

El análisis comparativo entre la primera y la segunda toma del cuestionario CABS para medir la asertividad en niños y niñas estimulados con juego cooperativo revelan un cambio significativo de .000 en las variables relacionadas con su propia percepción, de igual forma se observa que el género femenino avanzó menos que los niños de forma porcentual, a pesar que la misma cantidad de género descendió, ah sido mayor el porcentaje de género masculino que ascendió en forma asertiva. (Ver tabla 1A).

Tabla 1ª. Análisis comparativo de primera toma y segunda toma del TES CABS

Categoría	sexo	Primera Toma		Segunda Toma		SE
		TP	TA	TP	TA	
Otro niño te dice, creo que eres una persona muy simpática. ¿Tu respuesta sería?			36.4%	72.7%	27.3%	.001
	Niño		30.4%	48.5%	21.2%	
	Niña		6.1%	24.3%	6.1%	
Un compañero tuyo hace un dibujo que te parece muy bonito. ¿Qué haces?			27.2%	75.7%	24.3%	.000
	Niño		24.3%	54.6%	15.2%	
	Niña		3.0%	21.2%	9.1%	
Estas haciendo algo que te guste y crees que está muy bien. Otro niño te dice que no le agrada lo que estás haciendo. ¿Cómo Reaccionarías?			30.3%	69.7%	30.3%	.039
	Niño		18.2%	48.5%	21.3%	
	Niña		12.2%	11.2%	9.0%	
	Niño		18.2%	45.5%	24.3%	
	Niña		15.2%	21.2%	6.1%	
Te quedas que ver con un amigo en algún lugar de la ciudad, y él llega media hora tarde y cuando llega no te da ninguna explicación ¿qué arias o dirías?			21.1%	84.9%	15.1%	.039
	Niño		18.2%	57.6%	12.1%	
	Niña		3.0%	27.3%	3.0%	

Ahora bien analizando como se perciben los niños sin considerar el género con respecto a sus compañeros después de el programa “Colima Muévete” , se observa claramente en (la tabla 1B) que el grado de pasividad y de agresividad de acuerdo a las preguntas, se mantiene en un mismo porcentaje, ya que en nueve de las preguntas es observable que el nivel de agresividad ascendió, pero al mismo tiempo la misma cantidad de preguntas ascendió de forma pasiva, y cuatro de esas preguntas mantuvieron el mismo porcentaje en la primera y segunda toma.

Considerando el género se puede observar, que el género masculino desciende notablemente la actitud agresiva para convertirse en pasiva, por lo contrario, el género femenino más de la mitad de respuestas nos dicen que la conducta pasiva descendió a agresiva.

Tabla 1B. Análisis comparativo de primera toma y segunda toma del TES CABS

Categoría	Sexo	Primera toma		Segunda toma		Comparativo SE
		TP	TA	TP	TA	
Un compañero te pide que hagas algo, y tú no sabes por qué se tiene que hacer. ¿Qué arias?		57.6%	42.4%	51.6%	48.4%	.001
	Niño	36.4%	33.3%	39.4%	30.4%	
	Niña	21.2%	9.2%	12.2%	18.2%	
A un compañero le gusta tu trabajo y te dice que es fantástico ¿cómo reaccionarías?		87.9%	12.1%	90.9%	9.1%	.560
	Niño	57.6%	12.1%	66.7%	3.0%	
	Niña	30.3%	0%	24.2%	6.1%	
Cuando un compañero es muy amable, ¿tú le dices?		63.6%	36.4%	54.5%	45.5%	.007
	Niño	42.4%	27.3%	39.4%	30.3%	
	Niña	21.2%	9.1%	15.1%	15.2%	
Estas hablando con un tono alto con tu compañero, y otro niño te pide que bajes la voz, ¿cómo reaccionas?		69.8%	30.3%	60.6%	39.4%	.236
	Niño	48.5%	21.2%	48.5%	21.2%	
	Niña	21.2%	9.1%	12.1%	18.2%	
Estas formado, y un niño se mete delante de ti ¿qué haces?		42.5%	57.5%	45.5%	54.5%	.041
	Niño	27.3%	42.4%	27.3%	42.4%	
	Niña	15.2%	15.3%	18.2%	12.1%	
Un compañero hace algo que no te agrada, te enfadas. ¿Cómo reaccionas?		63.6%	36.4%	63.7%	36.3%	.042
	Niño	45.5%	24.3%	42.5%	27.2%	
	Niña	18.1%	12.1%	21.2%	9.1%	
Un niño tiene un objeto que tú quieres utilizar ¿qué haces?		60.6%	39.4%	66.6%	33.4%	.416
	Niño	42.5%	27.3%	45.5%	24.3%	
	Niña	18.1%	12.1%	11.2%	9.1%	
Tienes un objeto que es nuevo en tu mano, y un compañero te lo pide prestado pero no quieres prestarlo, ¿qué haces?		51.5%	48.5%	42.4%	57.6%	.189
	Niño	36.4%	33.4%	24.3%	45.5%	
	Niña	15.1%	15.1%	18.1%	12.1%	
Tus compañeros están hablando de un juego que te gusta mucho, tú quieres decir algo...entonces tu		75.7%	24.3%	84.8%	15.2%	.830
	Niño	31.6%	18.2%	50.6%	9.1%	
	Niña	24.1%	6.1%	34.2%	6.1%	
Estas jugando con otro niño y otro compañero te pregunta ¿qué haces? tú le respondes...		57.5%	42.5%	51.5%	48.5%	.022
	Niño	42.4%	27.4%	33.4%	36.3%	
	Niña	15.1%	15.2%	18.1%	12.2%	
Ves como uno de tus compañeros se tropieza y cae al suelo ¿cómo reaccionas?		60.6%	39.4%	72.7%	27.3%	.071
	Niño	36.4%	36.3%	48.4%	21.3%	
	Niña	14.2%	12.1%	24.2%	6.0%	
Si notas que un compañero está preocupado ¿qué le dirías?		84.9%	15.2%	84.9%	15.2%	.004
	Niño	54.6%	15.2%	57.1%	12.1%	
	Niña	30.3%	0%	27.8%	3.1%	
Estas preocupado y otro niño te pregunta: pareces preocupado, ¿pasa algo? tu reaccionarías		54.5%	45.5%	66.7%	33.3%	.521
	Niño	33.3%	36.4%	42.3%	27.3%	
	Niña	21.2%	9.1%	24.2%	6.0%	
Un compañero te culpa por un error que cometió otra persona. ¿Qué dirías?		57.6%	42.4%	63.7%	36.3%	.445
	Niño	39.3%	30.4%	45.5%	24.2%	
	Niña	18.3%	12.0%	18.2%	12.1%	



Cuando necesitas que un niño te haga un favor: ¿qué harías?		81.9%	18.2%	81.9%	18.2%	.045
	Niño	54.5%	15.2%	57.1%	12.1%	
	Niña	27.4%	3.0%	24.8%	6.1%	

Te golpeas la cabeza sin querer con un tubo, y te duele. Entonces alguien pregunta si estás bien ¿tú respondes?			30.3%	69.7%	30.3%	.089
	Niño		21.3%	54.6%	15.1%	
	Niña		9.0%	15.1%	15.2%	
Cometes un error y culpas a otro compañero ¿qué haces?			60.6%	12.1%	87.9%	.199
	Niño		39.4%	9.1%	60.6%	
	Niña	9.1%	21.2%	3.0%	27.3%	
Te sientes insultado por algo que te ha dicho un compañero. ¿Qué haces?			18.2%	87.9%	12.1%	.332
	Niño		18.2%	57.7%	12.1%	
	Niña		0.0%	30.2%	0.0%	
Un niño te interrumpe constantemente en lo que tú estás hablando ¿qué haces?			27.3%	67.6%	32.4%	.000
	Niño		24.3%	36.5%	23.3%	
	Niña		3.0%	21.2%	9.1%	
Un niño te pide que hagas algo que te impide hacer lo que tú quieres hacer ¿qué haces?			36.4%	54.5%	45.5%	.000
	Niño		24.2%	39.4%	30.3%	
	Niña		12.1%	15.2%	15.2%	
Vez a un amigo con el que te gustaría platicar ¿qué haces?			12.1%	75.8%	24.2%	.806
	Niño		12.1%	51.5%	18.2%	
	Niña		0.0%	24.3%	6%	
Alguien a quien no conoces te saluda ¿tú que arías?			33.4%	66.6%	33.4%	.043
	Niño		27.3%	48.7%	21.2%	
	Niña		6.1%	17.9%	12.2%	

Conclusión

De acuerdo a las estadísticas obtenidas del cuestionario CABS aplicadas a menores de entre 8 y 17 años, antes de iniciar, y ya terminado el programa "Colima Muévete", hemos observado que en el género masculino fue de gran impacto positivo en el comportamiento asertivo de los menores, en cambio en el género femenino, observamos que no impactó de manera esperada con el mismo resultado que el género opuesto, sin embargo nos atrevemos a pensar que podemos obtener resultados favorables de este género con diferentes actividades a las propuestas en dicho programa.

Bibliografía

Aguilar, E. (1994), *Asertividad*, México, Pax, págs. 35-36

De la Peña, V. (2004, febrero 12) *Comportamiento asertivo y adaptación social: adaptación de una escala de comportamiento asertivo (CABS) para escolares de enseñanza primaria (6-12 años)*. Recuperado el 22 de noviembre de 2013, de [http://www.deciencias.net/convivir/1.documentacion/D.habilidades/Escala_comp_asertivo\(CABS\).pdf](http://www.deciencias.net/convivir/1.documentacion/D.habilidades/Escala_comp_asertivo(CABS).pdf)

Elkonin, D. B. (1980): *Psicología del juego*. Madrid. Pablo del Río.

J. R. Moyles. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.

Maggi, R. (2000) *Desarrollo Humano y valores; valores y actitudes en la vida social y profesional*, México, Limusa.

Molinero JM, Belda C, Gómez I, Maraver J y Martín MJ (2007). *La violencia infantil-juvenil desde un punto de vista contextual-funcional*. En JJ Gázquez.

Ortega Ruiz, R. (2000). *Educación para prevenir la violencia*. Madrid. Alfar.

Rutter M, Giller H y Hagell A (2000). *La conducta antisocial de los jóvenes*. Madrid: Cambridge University Press.

Tucker, C.M., Herman, K.C., Brady, B.A. y Fraser, K.P. (1995). *Operation positive expression: a behavior change program for adolescent halfway house residents*. *Residential Treatment for Children and Youth*, 13, 67 - 80.

Vygotsky, L. S. (1933, 1966): *El papel del juego en el desarrollo*. En Vygotsky, L.S. *El desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona. Crítica.