



Junio 2019 - ISSN: 1989-4155

CARACTERIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN DEL JUEGO LIMPIO DE LOS ESTUDIANTES DE CULTURA FÍSICA

Joyce Eassys Fernández Rey,

Centro Universitario Municipal de Guanajay, Universidad de Artemisa, Profesora Asistente, joyce@uart.edu.cu¹

Andrés Rodríguez Jiménez,

Universidad de Artemisa, Profesor Titular, andres@uart.edu.cu²

Juan Eduardo Fernández Rey,

Instituto Nacional de Deportes Educación Física y Recreación de Guanajay, Profesor Asistente, joyce@uart.edu.cu³

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Joyce Eassys Fernández Rey, Andrés Rodríguez Jiménez y Juan Eduardo Fernández Rey (2019): "Caracterización de la educación del juego limpio de los estudiantes de cultura física", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (junio 2019). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/educacion-juego-limpio.html>

RESUMEN

El doping consiste en el uso indebido de drogas en la esfera deportiva. Constituye un peligroso fenómeno social que destruye los valores que tradicionalmente se han buscado en el deporte. Una vía para su prevención es la formación de valores y específicamente del valor juego limpio como valor regulador en el deporte. Los profesionales de la Cultura Física tienen la responsabilidad de guiar y educar en valores a sus atletas, enseñándoles los peligros del doping y exhortándolos al juego limpio. Es de vital importancia fomentar la educación de este valor dentro del currículo de los estudiantes de Cultura Física. Durante el proceso de formación de estos profesionales existe un trabajo insuficiente con los valores que tributan a la prevención del Doping, no fomentándose el juego limpio. El objetivo de este artículo es caracterizar el estado inicial de la educación del valor juego limpio, para la prevención del Doping, como parte del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Morfología Funcional, en los estudiantes de la licenciatura en Cultura Física del Centro Universitario Municipal de Guanajay de la Universidad de Artemisa. Durante la investigación se utilizaron métodos teóricos y empíricos que permitieron penetrar en la esencia del tema. Se elaboró una definición conceptual de la educación del juego limpio (variable en estudio) a partir de los referentes teóricos consultados; se definieron sus dimensiones e indicadores y se diseñaron variados instrumentos para

¹Licenciada en Microbiología en la Universidad de La Habana, Máster en Ciencias en Didáctica, Profesora de Ciencias Biológicas (Morfología Funcional, Bioquímica del Ejercicio Físico, Doping: Efectos Sociales, Natalidad y Envejecimiento); actualmente coordinadora de la licenciatura en Cultura Física, miembro del proyecto "Selección de Talentos" e impartiendo la asignatura Morfología Funcional.

²Licenciado en Educación en la Especialidad de Química, Máster en Ciencias de la Educación Superior y Doctor en Ciencias Pedagógicas en la Universidad de La Habana; actualmente es Director del Centro de Estudios de Educación y Desarrollo de la Universidad de Artemisa, Profesor de Bioquímica en la carrera de Agronomía en la Universidad de Artemisa, Profesor de los cursos de Metodología de la Investigación Educativa, Concepciones Actuales de la Didáctica y Evaluación del Aprendizaje en la Maestría en Didáctica de la Universidad de Artemisa.

³Licenciado en Cultura Física, Máster en Actividad Física en la Comunidad, Profesor de Gimnasia Básica y Deportes (Baloncesto, Ajedrez); actualmente profesor de Ajedrez del INDER de guanajay, miembro del proyecto "Selección de Talentos" y se encuentra impartiendo las asignaturas de Baloncesto y Ajedrez Básico en la licenciatura en Cultura Física.

su evaluación. Posteriormente se realizó la caracterización inicial y se obtuvo un nivel bajo de desarrollo de este valor, para la mayoría de los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

PALABRAS CLAVES: Doping- valores-juego limpio-dimensiones-indicadores.

ABSTRACT

The doping consists on the wrong use of drugs in the sport. It constitutes a dangerous social phenomenon that destroys the values that traditionally have been looked for in the sport. A way for its prevention is the formation of values and specifically is the formation of the value fair play as regular value in sport. The professionals of the Physical Culture have the responsibility of to guide and to educate in values to their athletes, teaching them the dangers of the doping and exhorting them to the fair play. It is necessary the formation of this value inside the curriculum of the students of Physical Culture. During the formation of these professionals exists a faulty work with the values that facilitate the prevention of the Doping, not being fomented the fair play. The objective of this article is to characterize the initial state of the education of the value fair play, for the prevention of the Doping, like part of the process of teaching-learning of the subject Functional Morphology, in the students of Physical Culture of the "Centro Universitario Municipal de Guanajay". Theoretical and empiric methods were used that allowed to penetrate in the essence of the topic. It was elaborated a definition of the education of the fair play(variable in study) starting from the theoretical references; it was defined their dimensions and indicators and varied instruments were designed for their evaluation. Later on it was carried out the initial characterization and a low level of development of this value was obtained, for most of the students that conform the study group.

KEY WORDS: Doping-values-fair play-dimensions-indicators.

INTRODUCCIÓN

"La formación de valores constituye... hoy un proceso básico para la elevación de la calidad educativa" (García, 1996, p. 229). Es necesario realzar la educación de valores como parte de la formación curricular de los estudiantes en todos los niveles de enseñanza. En los estudiantes universitarios debe potenciarse la educación de valores que caractericen su profesión y se concreten en su modo de actuación, dando respuesta a problemas sociales actuales como el Doping, término que hace referencia al uso de drogas en la esfera deportiva (Cabrera, 2013).

Actualmente, numerosos atletas y personal de apoyo a los deportistas laceran los principios y valores básicos del deporte, con el objetivo de vencer a cualquier costo, recurriendo al Doping para incrementar su rendimiento.

Constituye una prioridad del estado cubano fomentar el deporte con una concepción humanista; educar a nuestro pueblo y en particular a los jóvenes sobre los efectos adversos del Doping y las drogas; así como potenciar su formación integral. Lo planteado, se sustenta en los siguientes lineamientos establecidos para el deporte:

"161. Priorizar el fomento y promoción de la cultura física y el deporte en todas sus manifestaciones como medios para elevar la calidad de vida, la educación y la formación integral de los ciudadanos..."

162. Elevar la calidad y el rigor en la formación de atletas y docentes..." (PCC, 2011, p.24).

Para elevar la calidad y el rigor en la formación de atletas y docentes se considera que la educación antidoping debe constituir una tarea priorizada en la formación de los futuros educadores de la Cultura Física.

El Doping constituye una amenaza para la salud de los atletas y es contrario a la ética y los valores que tradicionalmente se han buscado en el deporte. Por estas razones, la lucha antidoping es necesaria y comprende dos líneas fundamentales: prevención y control. Para armonizar esta lucha se creó la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) y con ella el Código Mundial Antidopaje, documento universal que contiene las bases que regulan la política antidopaje.

En la actualidad, a nivel mundial, la lucha antidoping está centrada en descubrir culpables; se basa en acciones de control-detección-sanción y quedan confinadas a un segundo plano las acciones preventivas. La idea anterior se opone a lo que plantea el artículo 18 del Código Mundial Antidopaje cuando hace referencia a la educación declarándose como objetivo primario la prevención del Doping.

"El objetivo será evitar que los Deportistas usen de forma voluntaria o involuntaria Sustancias Prohibidas y Métodos Prohibidos. (...) Los programas de educación tendrán como objetivo principal la prevención. Los programas de prevención se basarán en valores y se dirigirán a Deportistas y

Personal de Apoyo a los Deportistas, centrándose particularmente en los jóvenes a través de su implantación en el currículo académico" (World Antidoping Agency, 2015, p.62).

También, los fundamentos del Código Mundial Antidopaje plantean la necesidad de proteger lo que denominan valor intrínseco del deporte. *"Este valor intrínseco se denomina a menudo "espíritu deportivo". Es la esencia misma del Olimpismo, la búsqueda de la excelencia humana a través del perfeccionamiento de los talentos naturales de cada persona. Es el juego limpio..." (World Antidoping Agency, 2015, p.3).*

Lo antes expuesto, regula que la prevención del Doping debe realizarse desde el componente axiológico de la educación y particularmente, desde la educación del valor juego limpio, como valor esencial del deporte.

Para responder acertadamente al peligroso fenómeno social del Doping, se debe implementar desde el currículo de los profesionales de la Cultura Física, la educación del valor juego limpio. Por tanto, es necesario considerar esta educación a través del proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) de las diferentes asignaturas y con protagonismo de los estudiantes.

Sin embargo, durante la revisión de los Planes de Estudio D y E (vigente), de la licenciatura en Cultura Física, se constató que no se declara la educación preventiva en Doping como estrategia educativa de la carrera. Conjuntamente, en el sistema de valores que se establece en estos Planes de Estudio no existe ningún valor que tribute explícitamente a la educación antidoping; no se plantea la educación del valor juego limpio. Pero, si la necesidad de continuar perfeccionando la formación integral de estos profesionales; además, estos planes posibilitan la incorporación y operacionalización de otros valores que se traduzcan en formas de actuación o conductas sociales deseables.

Por otra parte, la sistematización teórica relacionada con la educación antidoping ha revelado la existencia de variadas propuestas preventivas; pero hasta donde se ha investigado no se han encontrado antecedentes de propuestas nacionales para la educación del valor juego limpio. En el ámbito internacional se ofrecen propuestas encaminadas a la educación de este valor pero no desde el currículo académico.

Las encuestas realizadas a profesores del claustro de Cultura Física arrojan la necesidad de reforzar el proceso de educación en valores en estos estudiantes e incluir la educación del valor juego limpio desde el PEA de las diferentes asignaturas de la Cultura Física; considerándose el juego limpio un valor esencial y básico a desarrollar en los profesionales de la Cultura Física.

Como resultado del trabajo preventivo desarrollado con los estudiantes de Cultura Física del CUM Guanajay, se han realizado charlas educativas, encuestas y entrevistas. Las encuestas aplicadas arrojaron un consumo "moderado" de alcohol. Las charlas educativas y las entrevistas determinaron que la mayoría de los estudiantes acuden a gimnasios particulares para perfeccionar sus cuerpos y existen casos particulares que admiten haber desarrollado hipertrofia muscular con "ayuda" del consumo de fármacos. También, se ha diagnosticado que poseen escasa comunicación y actualización en temas de Doping, constatándose un déficit cognitivo y formativo del sistema de valores que tributan a la prevención del Doping.

Las insuficiencias detectadas en el orden teórico y normativo, unido a las inferencias de la actividad práctica, permiten plantear que durante el proceso de formación de los profesionales de la Cultura Física, a pesar de que se declaran valores, estos no tributan a la prevención del Doping; no se educa el valor juego limpio. La educación preventiva en Doping no se contempla como estrategia educativa de la carrera y hasta donde la autora ha indagado, no se le da salida en las diferentes materias curriculares, solamente se ha implementado con esta finalidad una asignatura optativa. Se requiere la educación de valores que tributen a la prevención del Doping, como es el caso del valor juego limpio, en aras de lograr la formación integral de estos profesionales, en correspondencia con las demandas sociales.

Considerando todo lo expuesto anteriormente, el objetivo de este artículo es caracterizar el estado inicial de la educación del valor juego limpio, para la prevención del Doping, como parte del PEA de la asignatura Morfología Funcional, en los estudiantes de Cultura Física del Centro Universitario Municipal (CUM) de Guanajay.

DESARROLLO

1-REFERENTES TEÓRICO-METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN LA EDUCACIÓN DEL VALOR JUEGO LIMPIO

Una de las preocupaciones constante de todo docente debe inclinarse hacia la educación en valores de sus estudiantes; hacia la búsqueda de su formación integral y de las vías para lograrlo. Por tanto, se considera un problema pedagógico la educación en valores del cual la educación superior no está exenta. Es precisamente en las aulas universitarias donde esta se perfecciona y reafirma.

Báxter ha expresado que “Educar en valores para poderlos formar, no significa buscar un espacio en particular para ello (aunque puede existir y resulta muy positivo). Es ser capaz como docente de utilizar todas y cada uno de los momentos en que interactúa con los estudiantes, para demostrarles cuándo, cómo y qué hacer, donde aprendan a asumir una posición y enfrentar los retos presentes y futuros de la vida convencidos de lo correcto a hacer en cada momento.” (citada por Yero, 2010, p. 31).

La educación en valores está implícita en el currículo de todo estudiante universitario; pues los valores son contenidos de la educación. En esta educación el estudiante debe tener participación activa, que propicie su autorregulación y el docente debe ser dirigente y ejemplo a seguir manifestándolo en su modo de actuación, propiciando el diálogo y la reflexión.

Los valores no se incorporan o interiorizan mecánicamente a la subjetividad individual, sino activamente, en un largo proceso de construcción activa del sentido personal que el sujeto es capaz de darle a dicho contenido en función de su historia, de sus recursos personales y del contexto sociocultural en que vive (Yero, 2010, p. 33).

La formación de valores debe considerar las tres direcciones siguientes:

- ✓ Significatividad de los contenidos
- ✓ Aprendizaje cooperativo
- ✓ Aprendizaje contextual

Es decir, que los contenidos que se traten desde las diferentes materias curriculares sean palpables y se relacionen directamente con la vida práctica de los estudiantes; que relacionen los problemas como el Doping con sus tareas diarias, con sus sentimientos y emociones; que se fomente el trabajo en equipos y se tenga en cuenta el contexto para lograr el compromiso social de los estudiantes.

El Doping solo podrá ser combatido con políticas educacionales que revaloricen los principios éticos del deporte por encima de los intereses de la sociedad de consumo, que impone el individualismo y el triunfalismo. Por tanto, la formación de valores se considera una vía fundamental para su prevención.

Lo antes expuesto, retoma lo planteado por la AMA que exige que se desarrollen programas de prevención para los deportistas, incluidos los jóvenes, y el personal de apoyo a los deportistas para poder luchar contra el dopaje. Estos programas deben contemplar no solo contenidos conceptuales y procedimentales sino que es de vital importancia fomentar los actitudinales; en ellos está la clave de la prevención. Así se expresa en el Código Mundial Antidopaje:

“Los programas antidopaje pretenden proteger lo intrínsecamente valioso del deporte. Este valor intrínseco se denomina a menudo "espíritu deportivo"... *Es el juego limpio*. El espíritu deportivo es la celebración del espíritu humano, el cuerpo y la mente, reflejados en valores que hallamos en el deporte, como: ética, juego limpio, honestidad, salud, excelencia en el rendimiento, carácter y educación, alegría y diversión, trabajo en equipo, dedicación y compromiso, respeto de las normas..., respeto hacia uno mismo y hacia los otros participantes, valentía, espíritu de grupo y solidaridad” (World Antidoping Agency, 2015, p.3).

De lo expresado anteriormente se deriva que existe un valor que regula el resto de los valores o al menos reúne los valores esenciales del deporte y este valor es el juego limpio. Para apoyar esta idea se citan los criterios de diferentes autores.

Según se expresa en el folleto “DOPAJE...” (recurso educativo de la UNESCO):

“Para tener éxito en el deporte, necesitas la actitud adecuada. La honestidad, la dignidad, el juego limpio, el respeto, el trabajo de equipo, el compromiso y el valor son esenciales para una actuación deportiva memorable. Todos estos valores pueden resumirse en el juego limpio”.

“El juego limpio tiene que ver con las elecciones que haces: qué está bien y qué está mal. La gente se fijará en cómo juegas según las normas. Te ganarás fama de buen o mal deportista. Para ajustarte al espíritu del deporte y forjarte una buena reputación, siempre debes: mostrar respeto por ti mismo y por los demás; respetar las normas de la competición y del deporte limpio; ser tanto buen ganador como buen perdedor; divertirte y disfrutar por ser parte de la acción.

El deporte no tiene mucho sentido sin el juego limpio. Practicamos deporte por la oportunidad de mostrar nuestros talentos únicos, para compartir, para hacer amigos y para divertirnos. El juego limpio hace todo eso posible” (DOPAJE...).

Según Loland “El juego limpio es algo más que la mera ausencia de trampa: significa comportarse de conformidad con los valores del deporte, aun cuando las reglas no lo exijan concretamente” (2002, p.23).

Según Pipe & Hebert “El juego limpio puede considerarse la aplicación concreta en el deporte de la voluntad de justicia y la imparcialidad” (2008, p.305).

Según Murray “...Puede decirse asimismo que el juego limpio es un valor *regulador* en el deporte. Únicamente en el contexto del juego limpio puede desarrollarse una competición digna de ese

nombre en la que sea posible convertir en realidad los valores a los que aspiran los atletas” (2010, p.2)

En los fragmentos citados anteriormente se evidencia que la educación del valor juego limpio consiste en una *actuación ética* durante cualquier evento deportivo; así como, durante *toda la vida*, acorde con los *valores deportivos*, donde los resultados obtenidos se basen en la maestría y la excelencia alcanzada en los talentos naturales y no en ventajas proporcionadas por el consumo de sustancias prohibidas u otros factores.

El *juego limpio* se considera *como célula de valor en el deporte debido a que incluye otros valores* como la honestidad, la igualdad, la preservación de la salud y el respeto a las reglas, al competidor y a sí mismo.

Por tanto, los deportistas que acuden al uso de sustancias dopantes para potenciar su rendimiento, con el objetivo de “ganar” a toda costa, quebrantan el valor regulador del juego limpio. Es de vital importancia la educación en este valor dentro del currículo de los estudiantes de la Licenciatura en Cultura Física y para ello se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- ✓ conocimiento del significado social del valor
- ✓ el papel de los sentimientos del sujeto en su interiorización
- ✓ su expresión en la conducta del sujeto

2-MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se lleva a cabo en el CUM de Guanajay. Para la realización de la investigación, se declara como grupo de estudio a 17 estudiantes que conforman el primer año de la Licenciatura en Cultura Física del CUM de Guanajay y a cinco profesores.

Se han seleccionado estos estudiantes intencionalmente, porque cursan el primer año de la carrera, donde se imparte la asignatura Morfología Funcional, que inicia el ciclo de estudio de las Ciencias Biológicas y sienta las bases para la comprensión de los procesos adaptativos que tiene lugar en el organismo humano sometido a actividades físicas de forma sistemática en pro de elevar la calidad de vida. La asignatura posibilita la educación en valores que tributen a la prevención del Doping; específicamente el valor juego limpio. Además, se considera necesario la educación de este valor desde el primer año de la carrera.

De los 17 estudiantes que conforman el grupo de estudio, 11 son del sexo masculino y 6 son del sexo femenino; sus edades oscilan entre 18 y 29 años; residen en los municipios de Bauta, Caimito o Guanajay; cinco de ellos refieren ser entrenadores y seis refieren ser atletas en diferentes deportes.

De los cinco profesores: tres son de las asignaturas que integran el claustro del segundo semestre y dos pertenecen a la disciplina “Fundamentos Biológicos de la Actividad Física”.

Los estudiantes de la Licenciatura en Cultura Física reciben en el segundo semestre de la carrera seis asignaturas (Matemática, Historia de Cuba, Atletismo Básico, Baloncesto Básico, Educación Musical y Lúdica y Morfología Funcional). Del claustro de profesores que integran el segundo semestre se escogen los tres que imparten las asignaturas: Historia de Cuba, Atletismo Básico y Baloncesto Básico. La selección se basa en la disposición de estos profesores para colaborar con la investigación; en su desempeño responsable en más de diez años de trabajo en el CUM de Guanajay; y en el hecho de que dos de ellos ya habían impartido clases al grupo en el primer semestre, lo que posibilitaba un mayor conocimiento de los sujetos implicados en la investigación.

La selección de los dos profesores que pertenecen a la disciplina “Fundamentos Biológicos de la Actividad Física” también, se basó en la disposición de estos profesores para colaborar con la investigación y en sus años de experiencia

En la investigación se emplean métodos teóricos y empíricos.

Métodos teóricos: Se utilizaron el análisis histórico-lógico, el analítico-sintético y el inductivo-deductivo. Estos métodos posibilitaron develar la historia y desarrollo de la educación preventiva en Doping basada en valores; permitieron el análisis e interpretación de la información obtenida durante el proceso de investigación y arribar a conclusiones.

Métodos empíricos: Fueron empleados la observación, la encuesta, la entrevista y el análisis documental. Estos métodos posibilitaron revelar el comportamiento de las unidades de análisis tanto durante el desarrollo del PEA como en otras actividades extradocentes. Además, permitieron conocer los criterios y valoraciones de las unidades de análisis en relación con la problemática planteada.

3-INSTRUMENTOS UTILIZADOS

3.1-GUÍA DE OBSERVACIÓN

Durante la investigación se emplean las siguientes guías de observación:

✓ Guía de Observación del comportamiento individual de los estudiantes durante actividades deportivas: para diagnosticar el estado de los estudiantes en la educación del valor juego limpio, específicamente para el indicador conducta real; durante la realización de actividades deportivas.

✓ Guía de Observación del comportamiento individual de los estudiantes durante el PEA: realizada para diagnosticar el estado inicial de los estudiantes en la educación del valor juego limpio, específicamente para el indicador conducta real; durante el PEA de la mayoría de las asignaturas del segundo semestre: Historia de Cuba, Atletismo Básico, Baloncesto Básico y Morfología Funcional por sus profesores.

3.2-ENCUESTA

Para conocer opiniones y valoraciones relacionadas con la problemática de investigación, se utilizaron las siguientes encuestas:

✓ Encuesta inicial a profesores: Se utilizó para diagnosticar el estado inicial de los estudiantes en la educación de valores y específicamente del valor juego limpio, durante el PEA de la mayoría de las asignaturas del II semestre por sus profesores. Con este instrumento se indaga sobre los valores mejor y menos formados en el grupo de estudio; sobre la necesidad de educar el valor juego limpio y las sugerencias de acciones para su educación.

✓ Encuesta inicial a profesores de la disciplina: Se utilizó para diagnosticar la necesidad de la educación de valores y específicamente del valor juego limpio, durante el PEA de las asignaturas de la disciplina "Fundamentos Biológicos de la Actividad Física".

✓ Encuesta para los estudiantes para evaluar juego limpio: Esta encuesta parte de la propuesta de cuestionario estudiantil desarrollada por el Doctor Andrés Rodríguez Jiménez (2008) para evaluar los valores de responsabilidad y solidaridad; se ajustó a esta investigación para la evaluación del valor juego limpio. Se utilizó para diagnosticar el estado inicial de los estudiantes en la educación del valor juego limpio, particularmente para explorar los indicadores de las dimensiones cognitiva-valorativa y afectiva.

3.3-SITUACIONES DILEMÁTICAS

✓ Situaciones dilemáticas diseñadas para evaluar juego limpio: Se elabora un instrumento que comprende cinco situaciones dilemáticas y se utilizó para diagnosticar el estado inicial de los estudiantes en la educación del valor juego limpio. Con este instrumento se exploran las influencias afectivas del sujeto en función de evaluar los indicadores juicio moral y compromiso personal correspondientes a la dimensión afectiva. También, se explora el indicador valoración del contenido de la dimensión cognitiva-valorativa y conducta verbal de la dimensión conductual.

A continuación se muestran dos ejemplos de situaciones dilemáticas:

Ejemplo 1

1- En la provincia Artemisa se está efectuando el campeonato provincial de Fútbol. Los equipos de Guanajay y Bauta ocupan el primer lugar con seis puntos cada uno; el equipo de Caimito se encuentra ubicado en el segundo puesto con cinco puntos y el equipo de Artemisa se encuentra ubicado en la última posición con solo cuatro puntos; el resto de los equipos participantes no cuentan con ningún punto. El próximo sábado tendrán lugar los últimos juegos del campeonato entre los equipos de Artemisa y Guanajay; Mariel y San Antonio.

Los equipos de Artemisa y Guanajay acuerdan antes de jugar lo siguiente:

a) Jugar y que el equipo de Artemisa le regale el punto al equipo de Guanajay ya que no tiene posibilidades de ganar y así ayudará al equipo de Guanajay a conseguir el triunfo provincial.

b) Jugar el partido y que gane el equipo que mejor se desempeñe durante el juego.

c) Acordar el empate del juego para beneficio de ambos equipos.

d) Jugar y que el equipo de Guanajay le regale el punto al equipo de Artemisa y así lo ayudará a mejorar su posición por equipos.

1.1- Si pertenecieras al equipo de Guanajay, ¿qué acuerdo de los planteados anteriormente escogerías? ¿Por qué?

1.2- Si pertenecieras al equipo de Artemisa, ¿qué acuerdo de los planteados anteriormente escogerías? ¿Por qué?

1.3- Si pertenecieras al equipo de Bauta, ¿qué acuerdo de los planteados anteriormente escogerías? ¿Por qué?

Ejemplo 2

2-Lucia, Amanda, Ailyn y Estela son atletas de Ciclismo del equipo nacional. Todas sienten un inmenso amor por este deporte y se esfuerzan por permanecer en el equipo a pesar de las largas y agotadoras jornadas de entrenamiento.

A continuación exponemos los principales modo de actuación de estas atletas durante el entrenamiento:

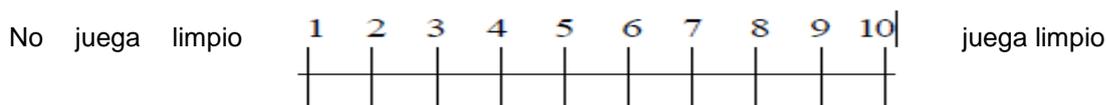
Estela para resistir las duras jornadas de entrenamiento, aliviar sus dolores musculares y tratar sus lesiones consume una sustancia prohibida en el deporte. Ella considera que esa ayuda extra no le hará daño a nadie, ya que solo la consume durante el entrenamiento y no cuando se encuentra en competencia.

Lucia prefiere soportar las largas jornadas sin consumir sustancia alguna y solo depender así de su propio esfuerzo. No obstante, reconoce que es la más rezagada del equipo y aunque conoce las estrategias de entrenamiento de sus compañeras de equipo nunca las delataría.

Ailyn para resistir las duras jornadas de entrenamiento, solo utiliza la hormona del crecimiento humano (GH) para estimular el crecimiento de sus músculos y por eso no hace trampas. Piensa que en el deporte no hay amigos solo competidores; por tanto, cuando lo considere oportuno denunciará a sus compañeras de equipo por Doping.

Amanda sabe que en el Ciclismo para ganar se vale todo y a veces hay que usar sustancias prohibidas y también se necesitan usar sustancias enmascarantes para que no te cachén. Es la mejor amiga de Estela y entre ellas nunca se delatarían.

2.1- En la siguiente escala del 1 al 10 dónde ubicarías a cada una de estas atletas. ¿Por qué?



2.2- ¿Qué harías tú si fueses atleta del equipo nacional de Ciclismo?

3.4-METODOLOGÍA SEGUIDA

Para la caracterización inicial, a los 17 estudiantes que conforman el grupo de estudio se les aplicó inicialmente dos instrumentos: Encuesta para los estudiantes para evaluar juego limpio y situaciones dilemáticas diseñadas para evaluar el estado de desarrollo en los estudiantes del valor juego limpio. Además, se realizaron observaciones a clases y actividades deportivas tanto por la autora como por los profesores que le imparten clases al grupo. También se realizaron encuestas a los profesores que integran el grupo de estudio con el objetivo de profundizar acerca del estado inicial del mencionado valor.

4-RESULTADOS Y SU DISCUSIÓN

4.1-DEFINICIÓN DE LA EDUCACIÓN DEL VALOR JUEGO LIMPIO EN LOS PROFESIONALES DE CULTURA FÍSICA

Para ofrecer una definición de la variable en estudio se parte de la sistematización teórica y de definiciones previas de juego limpio dadas por autores como: Loland (2002); Pipe y Hebert (2008) y Murray (2010).

Atendiendo a lo expresado anteriormente, se define conceptualmente la educación del valor juego limpio en los estudiantes de Cultura Física como: Proceso dirigido a la formación integral de los profesionales de la Cultura Física que promueve una actuación ética, en la vida y particularmente en los eventos deportivos, mediante la influencia sobre las esferas cognitivo-valorativa, afectiva y conductual de la personalidad de los sujetos.

En correspondencia con la definición planteada se operacionaliza la variable; se determinan sus dimensiones e indicadores para realizar la caracterización del estado inicial de los estudiantes que conforman el grupo de estudio. Las dimensiones e indicadores se presentan en la tabla 1, además se pueden apreciar sus definiciones y los parámetros para su evaluación en el Anexo 1.

Tabla 1: Dimensiones e indicadores de la variable educación del valor juego limpio

Dimensiones	Indicadores
Cognitiva-Valorativa	Conocimiento del valor juego limpio
	Autovaloración del significado del valor juego limpio
	Valoración del significado del valor juego limpio
Afectiva	Juicio moral
	Compromiso personal con el contenido del valor juego limpio
Conductual	Conducta verbal
	Conducta real

4.2-CARACTERIZACIÓN INICIAL DE LA EDUCACIÓN DEL VALOR JUEGO LIMPIO EN LOS ESTUDIANTES DE CULTURA FÍSICA

4.2.1-DIMENSIÓN COGNITIVA-VALORATIVA

Durante el diagnóstico inicial los estudiantes del grupo de estudio demuestran poco dominio de las características esenciales que definen a un sujeto que juega limpio; algunos de los estudiantes reconocen solo una característica esencial del valor, en tanto otros no reconocen ninguna característica y solo dos estudiantes reconocen dos de las tres características esenciales del valor. De forma general, solo seis estudiantes mencionan como característica esencial no recurrir al Doping. También, todos los estudiantes manifiestan jugar limpio por disímiles motivos. En cuanto a la ubicación en la escala autovalorativa: un estudiante (5,9 %) se ubica en el número tres; un estudiante (5,9 %) se ubica en el número cinco; un estudiante (5,9 %) se ubica en el número siete; dos estudiantes (11,8 %) se ubican en el número ocho; cuatro estudiantes (23,5 %) se ubican en el número nueve y ocho estudiantes (47,0 %) se ubican en el número diez de la escala. No obstante, solo seis estudiantes consideran que deben desarrollar alguna característica para ser un atleta que juega limpio; por tanto, se aprecian limitaciones en la autocrítica y el autoperfeccionamiento que llevan al crecimiento personal pro juego limpio. Además, de forma general no se evidencia correspondencia entre el contenido del valor juego limpio y el juicio personal que establece cada estudiante sobre su actuación. Tampoco se hace evidente la autocrítica como generalidad grupal, ni la crítica; pues se evaden algunas situaciones valorativas o al menos una de ellas dejándolas sin completar y en algunos estudiantes se aprecian respuestas incoherentes sobre todo al ubicar indistintamente en la escala valorativa tanto las atletas que se dopan como la que no lo hace; al no respetar las decisiones arbitrales y no aceptar la derrota ante un juego deportivo.

En la tabla 2 se puede apreciar un resumen de los resultados generales obtenidos para los indicadores de esta dimensión

Tabla 2: Resultados generales obtenidos para los indicadores de la dimensión Cognitiva-Valorativa en el diagnóstico inicial

Los datos obtenidos durante el diagnóstico inicial permiten inferir que los estudiantes del grupo de estudio no tienen claro el modelo del "deber ser" del valor juego limpio y por tanto, lo reproducen con dificultad.

Además, de forma general, no se evidencia correspondencia entre el contenido del valor juego limpio y el juicio personal que establece cada estudiante sobre su actuación.

En los momentos iniciales de la investigación, los estudiantes no siempre se autovaloraban según el significado social del valor juego limpio y destacan carencias a la hora de asumir posiciones autocríticas, limitando la autorregulación y la actuación conductual consecuente.

También, la mayor parte de los estudiantes evaden las situaciones valorativas dadas y en algunos casos, al valorarlas no lo hacen conforme al significado social del valor juego limpio. Destacan las carencias en asumir posiciones críticas, que se traduzcan en modelos sociales de actuación consecuente al valor tratado.

4.2.2-DIMENSIÓN AFECTIVA

Los indicadores de esta dimensión se evalúan a partir de las situaciones dilemáticas donde se exploran las influencias afectivas del sujeto (sentimientos, emociones, motivaciones, intereses, necesidades y metas) y se determina si sus argumentos están o no en correspondencia con el juicio de valor en torno a juego limpio y por tanto, a comportamientos morales aceptados socialmente.

Los estudiantes del grupo de estudio evidencian en sus respuestas limitaciones para los indicadores de esta dimensión; ya que la mayoría de ellos no exponen sus implicaciones afectivas, ni se comprometen; evaden dar argumentos acordes o no al juego limpio. Se piensa que los estudiantes sienten temor y desconfianza de exponer libremente sus influencias afectivas.

En la tabla 3 se puede apreciar un resumen de los resultados generales obtenidos para los indicadores de esta dimensión.

Indicadores de la Dimensión Cognitiva-Valorativa									Evaluación Integral de la Dimensión Cognitiva-Valorativa		
Conocimiento del valor			Autovaloración del contenido del valor			Valoración del contenido del valor					
Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
0 (0 %)	2 (11,8 %)	15 (88,2 %)	0 (0 %)	0 (0 %)	17 (100 %)	0 (0 %)	2 (11,8 %)	15 (88,2 %)	0 (0 %)	0 (0 %)	17 (100 %)

Tabla 3: Resultados generales obtenidos para los indicadores de la dimensión Afectiva en el diagnóstico inicial

La mayoría de los estudiantes del grupo de estudio, en la caracterización inicial presenta limitaciones para expresar sus juicios morales así como sus influencias afectivas. También, experimentan poco compromiso ante las situaciones dilemáticas planteadas.

Indicadores de la Dimensión Afectiva						Evaluación Integral de la Dimensión Afectiva		
Juicio moral			Compromiso personal con el contenido del valor					
Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
0 (0 %)	5 (29,4 %)	12 (70,6 %)	0 (0 %)	6 (35,3%)	11 (64,7 %)	0 (0 %)	5 (29,4 %)	12 (70,6 %)

4.2.3-DIMENSIÓN CONDUCTUAL

En la tabla 4 se puede apreciar un resumen de los resultados generales obtenidos para los indicadores de esta dimensión.

Tabla 4: Resultados generales obtenidos para los indicadores de la dimensión Conductual en el diagnóstico inicial

La exploración de la intención conductual, se hace a través de las situaciones dilemáticas dadas y permite evaluar a seis de los estudiantes de medio; pues se consideran parcialmente consecuentes en su intención conductual y acorde a las características esenciales del juego limpio. El resto de los estudiantes son evaluados de bajo al no apreciarse en sus argumentos correspondencia con el

Indicadores de la Dimensión Conductual						Evaluación Integral de la Dimensión Conductual		
Conducta verbal			Conducta real					
Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
0 (0 %)	6 (35,3%)	11 (64,7 %)	1 (5,9 %)	10 (58,8 %)	6 (35,3%)	0 (0 %)	6 (35,3%)	11 (64,7 %)

“deber ser” del juego limpio; resultados que se esperaban, ya que la mayor parte de estos educandos no tiene claro la significación social del valor objeto de estudio.

Los resultados expuestos para el indicador conducta verbal permiten inferir la necesidad de esclarecer el modelo del “deber ser” para el juego limpio con la participación activa, crítica y reflexiva de los estudiantes. Esto posibilitará, que tanto sus manifestaciones conductuales como sus conductas sean socialmente aceptadas, ante diferentes problemáticas presentadas en su esfera profesional o en la vida.

Por otra parte, para evaluar el indicador conducta real en el grupo de estudio se aplicó durante todo un mes las Guías de Observación tanto del comportamiento individual de los estudiantes durante actividades deportivas, como del comportamiento individual de los estudiantes durante el PEA de las asignaturas: Historia de Cuba, Atletismo Básico, Baloncesto Básico y Morfología Funcional.

Cada guía contiene aspectos a observar que responden a las características esenciales del valor juego limpio. Los estudiantes que cumplen con estos aspectos muestran una conducta consecuente con las características esenciales del valor y son evaluados de medio para este indicador; de no cumplir con algunos de los aspectos mencionados son evaluados de bajo y se evalúa de alto aquel estudiante que además de mostrarse consecuente con las características esenciales del valor;

también, se muestra consecuente con todas las características no esenciales, se acepta incoherencia en uno o dos de los aspectos a observar que corresponden a características no esenciales.

De los valores reflejados en la tabla, se puede apreciar que este indicador presenta un estado más favorable que el resto de los indicadores analizados; aún, cuando se ha hecho evidente, que la mayoría de los estudiantes del grupo de estudio necesitan esclarecer el modelo del "deber ser" pro juego limpio. Un estudiante se conduce en total correspondencia con el valor objeto de estudio; en tanto, diez de los estudiantes se conducen de forma parcialmente consecuente con el valor.

Al comparar los resultados individuales de los indicadores conducta verbal y real se puede apreciar correspondencia entre estos indicadores para un total de once estudiantes; sin embargo, seis estudiantes del grupo se comportaban de una forma más coherente a la manifestada de forma oral o escrita.

4.2.4-EVALUACIÓN INTEGRAL DEL VALOR JUEGO LIMPIO

La figura 1 resume el nivel de desarrollo alcanzado en el diagnóstico inicial para las diferentes dimensiones del valor juego limpio.

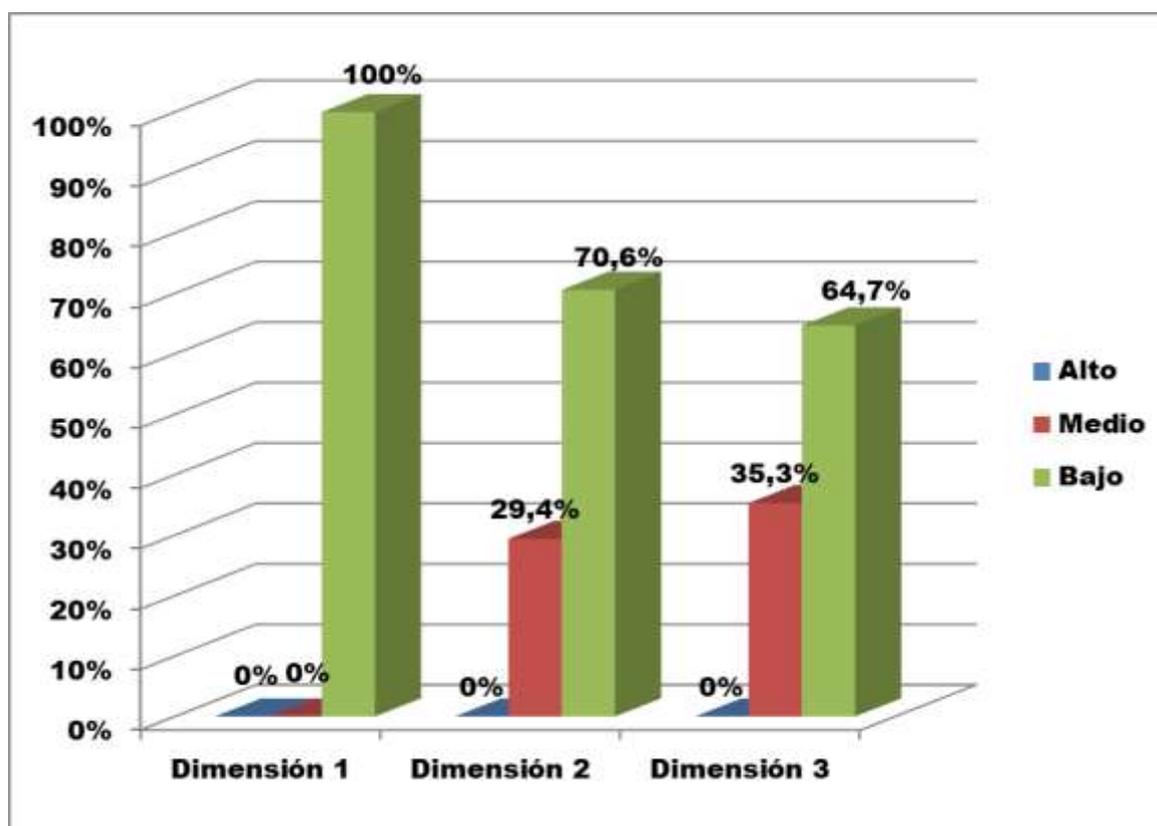


Figura 1: Nivel de desarrollo del valor Juego Limpio en el diagnóstico inicial por dimensiones

Los datos expuestos anteriormente y la observación de la figura 1, permiten plantear que en los momentos iniciales de la investigación no se caracterizan ningún estudiante con un nivel alto de desarrollo para el valor juego limpio y la mayor parte de los estudiantes se caracterizan con un nivel de desarrollo bajo (70,6 %).

El análisis crítico, por dimensiones para este valor, demuestra que la dimensión Cognitiva-Valorativa expone los resultados más desfavorables (100 % de los estudiantes se ubican en el nivel bajo), en tanto las dimensiones Afectiva y Conductuales exponen resultados semejantes. Esto permite inferir, que los estudiantes no tienen claro el significado social del valor juego limpio y sus juicios no siempre son suficientemente autocríticos y críticos.

CONCLUSIONES

- ✓ La caracterización del estado inicial de la educación del valor juego limpio, para la prevención del Doping, como parte del PEA de la asignatura Morfología Funcional, evidenció que existe un desarrollo bajo de este valor para la mayoría de los estudiantes del grupo de estudio, en las tres dimensiones declaradas.
- ✓ Se detectan como insuficiencias principales de la caracterización inicial del valor: que los estudiantes no tienen claro el modelo del "deber ser" del valor juego limpio y sus juicios no están en correspondencia con el contenido del valor; no siempre se manifiestan de forma autocrítica y crítica; ni se involucran afectivamente en las situaciones dilemáticas planteadas; por tanto, sus conductas en ocasiones son desacertadas en relación con el significado de este valor.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cabrera, V. M. (2013). *Dopaje y Drogas*. La Habana: Editorial Deportes, p. 11, ISBN: 978-959-203-181-4.

García, G. (1996). *¿Por qué la formación de valores es también un Problema pedagógico en las nuevas generaciones?* La Habana: Editorial Ciencias Sociales. p. 229.

Loland, S. (2002). *Fair Play in Sport: A Moral Norm System*. Londres y Nueva York: Routledge. p. 23.

MES. (2008). *Plan de estudio D*.

MES. (2016). *Plan de estudio E*. Documento Base.

Murray, T.H. (2010). Defender los valores y la ética del deporte: la relación entre la lucha contra el dopaje y los valores deportivos y la ética. *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. SHS/2010/PI/H/1. Link: <http://www.unesco.org/new/es/social-and-human-sciences/themes/anti-doping/education-resources/>.

PCC. (2011). *Lineamientos de la Política Económica y Social del Partido y la Revolución*. 6to Congreso del PCC. p.24.

Pipe, A. & Hebert, P.C (2008). *Le Dopage, Le Sport et La Communauté*, Canadian Medical Association Journal 179(4): p. 305.

Rodríguez, J. (2008). Estrategia pedagógica extradocente grupal para contribuir a la educación de la responsabilidad y la solidaridad de los estudiantes. Tesis de doctorado. Ciudad de la Habana. ISBN: 978-959-16-0789-8.

UNESCO. (2017). *DOPAJE... Recurso educativo de la UNESCO*. Recuperado de: www.unesco.org/es/antidoping.

World Anti-Doping Agency (2015). *World Antidoping Code*. Canada, p. 3, 62. Link: www.wada-ama.org.

Yero Torres, M. (2010). *Estrategia Educativa para consolidar el valor responsabilidad mediante el deporte participativo béisbol en los estudiantes de 1er año de la Comunidad Universitaria de las Ciencias Informáticas*. Tesis de Maestría. Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte "Manuel Fajardo". La Habana. p. 31, 33.

ANEXO1: DEFINICIÓN OPERACIONAL DE LA VARIABLE

Dimensión 1. Dimensión Cognitiva-valorativa: se refiere al conocimiento del estudiante sobre el valor juego limpio, así como a la valoración y autovaloración que realiza del contenido de este valor. En esta definición se revelan los tres indicadores siguientes:

1.1 Conocimiento del valor juego limpio: dominio que demuestra el estudiante de las características esenciales que definen a un sujeto que juega limpio.

Un sujeto que juega limpio es aquel que:

- ✓ Actúa conforme a la verdad, con respeto, sin hacer trampa y en igualdad de oportunidades (característica esencial)
- ✓ Es responsable de lo que entra a su organismo, independientemente de la vía de administración (característica esencial)
- ✓ No usa sustancias ni métodos prohibidos para mejorar su rendimiento deportivo (no recurre al Doping) (característica esencial)
- ✓ Se respeta a sí mismo: acepta sus cualidades naturales, es perseverante y se esfuerza para mejorar sus cualidades naturales siempre acorde a las reglas (es decir, por medio del entrenamiento metódico, nunca artificialmente); nunca busca ventajas injustas; disfruta del deporte y de la amistad de sus compañeros
- ✓ Respeto a sus compañeros de equipo, a sus competidores y al personal de apoyo a los deportistas (entrenador, árbitro, médico, entre otros): aplaude los esfuerzos de otros competidores; acepta la derrota (acepta que gane el mejor); no potencia la violencia ni la agresión
- ✓ Respeto a las reglas del juego: respeta las reglas establecidas para cada deporte y los códigos de ética; no incurre en Doping

Se establecen tres parámetros para evaluar el conocimiento que demuestra el estudiante sobre las características esenciales que definen a un sujeto que juega limpio:

Alto: Cuando el estudiante demuestra dominio de las características esenciales que definen a un sujeto que juega limpio.

Medio: Cuando el estudiante no demuestra dominio de una de las características esenciales que definen a un sujeto que juega limpio.

Bajo: Cuando el estudiante no demuestra dominio de dos de las características esenciales que definen a un sujeto que juega limpio.

1.2 Autovaloración del contenido del valor juego limpio: grado de correspondencia entre el contenido del valor juego limpio y el juicio personal que hace el sujeto sobre su actuación.

Se declaran 3 parámetros para evaluar el grado de correspondencia entre el contenido del valor juego limpio y el juicio personal que hace el sujeto de ese contenido:

Alto: Cuando el juicio que hace el sujeto se corresponde con el contenido del valor en su totalidad y promueve en él la autocrítica y la autorregulación provocando una actuación consecuente; por tanto, siempre influye positivamente en su conducta.

Medio: Cuando el juicio que hace el sujeto se corresponde parcialmente con el contenido del valor; es decir hay correspondencia para la mayoría de las características esenciales que definen el juego limpio (siempre y cuando no se incurra en trampas). Por tanto, en la mayor parte de los casos promueve la autocrítica y la autorregulación provocando una actuación consecuente que influye positivamente en su conducta.

Bajo: Cuando el juicio que hace el sujeto no se corresponde con el contenido del valor y puede no ejercer resultado alguno en su conducta (juicio nulo) o tener influencias negativas en su conducta (juicio negativo).

Juicio nulo: cuando al estudiante no le interesa o evade el contenido del valor dado y por tanto, el significado no ejerce ninguna influencia sobre él.

Juicio negativo: cuando no existe correspondencia con el contenido del valor y por tanto, el estudiante no se manifiesta acorde con el significado dado.

1.3 Valoración del contenido del valor juego limpio: Debe registrar el grado de correspondencia entre el contenido del valor juego limpio y el juicio o la reflexión que hace el sujeto sobre ese contenido ante diferentes situaciones.

Se declaran 3 parámetros para evaluar el grado de correspondencia entre el contenido del valor juego limpio y el juicio o la reflexión que hace el sujeto sobre ese contenido ante diferentes situaciones:

Alto: Cuando el juicio que hace el sujeto se corresponde con el contenido del valor en su totalidad ante cualquier situación dada.

Medio: Cuando el juicio que hace el sujeto se corresponde con el contenido del valor; es decir, hay correspondencia con las características esenciales que definen el juego limpio.

Bajo: Cuando el juicio que hace el sujeto no se corresponde con alguna de las características esenciales que definen el juego limpio.

Dimensión2. Dimensión Afectiva: grado de correspondencia del juicio moral y el compromiso personal con las influencias afectivas del sujeto (determinadas por sus sentimientos, sus emociones, sus motivaciones, sus intereses, sus necesidades y sus metas) en relación con el contenido del valor juego limpio establecido.

En esta definición se revelan los dos indicadores siguientes:

2.1 Juicio moral: grado de correspondencia entre el juicio o la reflexión que hace el sujeto sobre el contenido del valor juego limpio y sus influencias afectivas; por tanto, se manifiesta en comportamientos morales aceptados socialmente.

Se establecen tres parámetros para evaluar el juicio moral:

Alto: Cuando el juicio o la reflexión que hace el sujeto sobre el contenido del valor juego limpio se corresponde totalmente con sus influencias afectivas y se refleja en comportamientos morales aceptados socialmente.

Medio: Cuando el juicio que hace el sujeto sobre el contenido del valor juego limpio se corresponde parcialmente con sus influencias afectivas; es decir, hay correspondencia para las características esenciales que definen el juego limpio (siempre y cuando no se incurra en trampas) sobre las no esenciales; por tanto, en la mayoría de las ocasiones se refleja en conductas aceptadas socialmente.

Bajo: Cuando el juicio que hace el sujeto sobre el contenido del valor juego limpio no se corresponde con sus influencias afectivas; por tanto, no se refleja en conductas aceptadas socialmente.

2.2 Compromiso personal con el contenido del valor juego limpio: Debe registrar el compromiso personal que establece el sujeto con el contenido del valor juego limpio en correspondencia con sus influencias afectivas.

Se establecen tres parámetros para evaluar el nivel de compromiso personal con el contenido del valor juego limpio.

Alto: Cuando existe compromiso personal del sujeto con los contenidos morales del valor y estos están en total correspondencia con sus influencias afectivas.

Medio: Cuando existe compromiso personal del sujeto con los contenidos morales del valor y estos están en parcial correspondencia con sus influencias afectivas; es decir, que hay influencias afectivas del sujeto que prevalecen sobre el compromiso personal establecido (siempre y cuando no se incurra en trampas).

Bajo: Cuando no existe compromiso personal del sujeto con los contenidos morales del valor y por tanto, priman las influencias afectivas del sujeto.

Dimensión3. Dimensión Conductual: grado de correspondencia de la conducta verbal o intención conductual y la conducta real del sujeto con los contenidos del valor juego limpio.

En esta definición se revelan los dos indicadores siguientes:

3.1 Conducta verbal o intención conductual: es la manifestación verbal de la intención de actuar en correspondencia con los contenidos del valor juego limpio ante una situación de naturaleza moral (Rodríguez, 2008).

Se emplean tres parámetros para evaluar el grado de correspondencia de la intención expresa de actuar en relación con el contenido del valor juego limpio:

Alto: Cuando existe total correspondencia entre la intención expresa de actuar y el contenido del valor juego limpio.

Medio: Cuando existe parcial correspondencia entre la intención expresa de actuar y el contenido del valor juego limpio; siempre y cuando el sujeto es consecuente en su manifestación con las características esenciales que definen el juego limpio (no incurre en trampas).

Bajo: Cuando no existe correspondencia entre la intención expresa de actuar y el contenido del valor juego limpio.

3.2.- Conducta real: es el grado de correspondencia entre la actuación del sujeto y los contenidos del valor juego limpio dados; para cualquier situación de naturaleza moral (Rodríguez, 2008).

Se emplean tres parámetros para evaluar el grado de correspondencia entre la actuación del sujeto y los contenidos del valor juego limpio:

Alto: Cuando existe total correspondencia entre el modo de actuación y el contenido del valor juego limpio.

Medio: Cuando existe parcial correspondencia entre el modo de actuación y el contenido del valor juego limpio; siempre y cuando el sujeto sea consecuente en su actuación con las características esenciales que definen el juego limpio (no incurre en trampas).

Bajo: Cuando no existe correspondencia entre el modo de actuación y el contenido del valor juego limpio.

Parametrización de las dimensiones

Evaluación integral para la Dimensión 1

Para la *evaluación integral de la Dimensión 1*, se proponen las siguientes categorías:

Alto:

✓ Solo sí se evidencia una evaluación alta para los tres indicadores declarados.

Medio:

✓ Sí y solo sí se evidencia una evaluación alta para dos de los indicadores declarados y una evaluación media para el otro indicador.

✓ Sí y solo sí se evidencia que existen dos indicadores con una evaluación media y el otro con una evaluación alta.

✓ Sí y solo sí se evidencia una evaluación media para los tres indicadores declarados.

Bajo:

✓ Sí y solo sí se evidencia que la evaluación de los tres indicadores es bajo.

✓ Además se incluye todas las combinaciones posibles no declaradas en las categorías anteriores.

Evaluación integral para la Dimensión 2

Para la *evaluación integral de la Dimensión 2*, se proponen las siguientes categorías:

Alto:

✓ Solo sí se evidencia una evaluación alta para los dos indicadores declarados.

Medio:

✓ Sí y solo sí se evidencia una evaluación alta para uno de los indicadores declarados y una evaluación media para el otro indicador.

✓ Sí y solo sí se evidencia una evaluación media para los dos indicadores declarados.

Bajo:

✓ Sí y solo sí se evidencia que existen un indicador con una evaluación alta y el otro con una evaluación baja.

✓ Sí y solo sí se evidencia que existen un indicador con una evaluación media y el otro con una evaluación baja.

✓ Sí y solo sí se evidencia que la evaluación de los dos indicadores es baja.

Evaluación integral para la Dimensión 3

Para la *evaluación integral de la Dimensión 3*, se proponen las siguientes categorías:

Alto:

✓ Solo sí se evidencia una evaluación alta para los dos indicadores declarados.

Medio:

✓ Sí y solo sí se evidencia una evaluación alta para uno de los indicadores declarados y una evaluación media para el otro indicador.

✓ Sí y solo sí se evidencia una evaluación media para los dos indicadores declarados.

Bajo:

✓ Sí y solo sí se evidencia que existen un indicador con una evaluación alta y el otro con una evaluación baja.

- ✓ Sí y solo sí se evidencia que existen un indicador con una evaluación media y el otro con una evaluación baja.
- ✓ Sí y solo sí se evidencia que la evaluación de los dos indicadores es baja.

Evaluación integral de la educación del valor juego limpio

Para la *evaluación integral* de la educación del valor juego limpio, se proponen las siguientes categorías:

Alto:

- ✓ Solo sí se evidencia una evaluación alta para los tres indicadores declarados.

Medio:

- ✓ Sí y solo sí se evidencia una evaluación alta para dos de los indicadores declarados y una evaluación media para el otro indicador.
- ✓ Sí y solo sí se evidencia que existen dos indicadores con una evaluación media y el otro con una evaluación alta.
- ✓ Sí y solo sí se evidencia una evaluación media para los tres indicadores declarados.

Bajo:

- ✓ Sí y solo sí se evidencia que la evaluación de los tres indicadores es bajo.
- ✓ Además se incluye todas las combinaciones posibles no declaradas en las categorías anteriores.