

Juegos Recreativos para Fortalecer la Convivencia y el Trabajo en Equipo

Educación Física | Deporte | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de media (15-17 años) practiquen juegos recreativos tradicionales como "los encantados", saltar la cuerda, la pichada, futbeis y la roña, promoviendo un ambiente agradable y colaborativo en todas las actividades. A través del aprendizaje colaborativo, los estudiantes desarrollarán habilidades sociales, trabajo en equipo y respeto mutuo, competencias esenciales para su vida diaria y convivencia escolar. Además, estos juegos fomentan la actividad física, la coordinación y la comunicación efectiva, vinculando la recreación con el desarrollo integral. La práctica de estos juegos permite que los jóvenes se conecten con tradiciones culturales y sociales, fortaleciendo su identidad y sentido de pertenencia al grupo. Este plan busca que el alumno no solo participe activamente, sino que también promueva un entorno positivo, inclusivo y respetuoso durante la ejecución de las actividades físicas.

Objetivos de Aprendizaje

- Propiciar un ambiente agradable y de respeto durante la práctica de juegos recreativos.
- Colaborar efectivamente en equipos pequeños para alcanzar objetivos comunes en los juegos.
- Desarrollar habilidades motrices básicas y coordinación a través de juegos físicos tradicionales.
- Demostrar responsabilidad y compromiso en las actividades grupales.
- Reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo y la convivencia positiva en contextos deportivos.

Recursos Necesarios

- Cuerdas de saltar (mínimo 5 unidades)
- Balones para futbeis (mínimo 3 unidades)
- Balones para la pichada (mínimo 3 unidades)
- Conos o marcadores para delimitación de espacio (mínimo 10 unidades)
- Silbato para el docente
- Tarjetas con reglas breves de cada juego (impresas)
- Reloj o cronómetro
- Espacio amplio al aire libre o gimnasio
- Hojas y lápices para registro de resultados y reflexiones

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre las reglas generales de juegos recreativos.
- Habilidades motrices básicas como correr, saltar y lanzar.
- Experiencia previa en trabajo en equipo y actividades grupales.
- Comprensión de la importancia del respeto y la cooperación durante actividades físicas.

Actividades

Sesión 1: Introducción a los juegos recreativos y creación de un ambiente positivo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy comenzaremos a practicar juegos recreativos tradicionales que nos ayudarán a divertirnos, movernos y trabajar en equipo, buscando que cada uno de ustedes pueda crear un ambiente agradable y respetuoso durante las actividades."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Quién de ustedes ha jugado 'los encantados' o ha saltado la cuerda? Compartan en parejas qué recuerdan de esas experiencias y cómo se sintieron al jugar."

Estudiantes: Se organizan en parejas y comparten sus experiencias brevemente (3 minutos). Luego, dos parejas voluntarias comparten con todo el grupo.

Motivación y enganche:

Docente: "¿Sabían que estos juegos recreativos han sido parte de muchas culturas y son excelentes para mejorar la coordinación y la convivencia? Les mostraré un video corto (2 minutos) con jóvenes de diferentes países jugando estos juegos para que vean lo divertido y social que es."

Estudiantes: Observan el video atentamente y comentan brevemente sus impresiones.

Contextualización:

Docente: "Estos juegos no solo son una forma de divertirse, sino también de aprender a respetar turnos, apoyar a los compañeros y disfrutar en grupo. Esto es muy importante en la escuela y en su vida diaria."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Vamos a formar equipos pequeños para aprender y practicar cada uno de los juegos. Cada grupo rotará por las estaciones donde explicaremos y jugaremos 'los encantados', saltar la cuerda, y la pichada. Recuerden que el objetivo es divertirse y crear un ambiente agradable apoyándose mutuamente."

Actividad 1: Estaciones de aprendizaje por equipos

- **Objetivo:** Propiciar el ambiente de respeto y colaboración durante el aprendizaje de los juegos.
- **Instrucciones:**
 - Dividir a los estudiantes en 4 grupos de 5-6 personas.
 - Cada grupo inicia en una estación diferente: 'los encantados', saltar la cuerda, la pichada, y espacio libre para preguntas y puesta en común.
 - En cada estación, un estudiante lee las reglas impresas y el grupo practica el juego durante 30 minutos.
 - El docente circula, observa y guía, haciendo preguntas como: "¿Cómo se están apoyando?", "¿Qué pueden hacer para que todos se sientan incluidos?"
- **Organización:** grupos de 5-6 estudiantes
- **Producto:** Registro grupal en hoja sobre cómo lograron mantener un ambiente agradable y puntos a mejorar.
- **Tiempo:** 120 minutos
- **Rol del docente:** Facilitar, observar interacciones, reforzar comportamientos positivos y mediar si surge algún conflicto.

Actividad 2: Juego colaborativo de la roña

- **Objetivo:** Practicar la cooperación y comunicación efectiva en equipo dentro de un juego recreativo.
- **Instrucciones:**
 - Explicar las reglas del juego de la roña a todos los estudiantes.
 - Formar dos equipos mixtos y jugar rondas de 15 minutos cada una.
 - Al finalizar cada ronda, los equipos reflexionan brevemente sobre qué estrategias usaron para trabajar juntos y mantener un buen ambiente.
- **Organización:** equipos de 8-10 estudiantes
- **Producto:** Reflexión oral grupal y anotación de estrategias en hojas.
- **Tiempo:** 80 minutos
- **Rol del docente:** Motivar a la comunicación positiva, intervenir para evitar conflictos, destacar buenas prácticas.

Diferenciación

Para estudiantes que terminan antes, se les propone diseñar una variante creativa del juego que estén practicando para compartir con el grupo. Para quienes requieren apoyo adicional, el docente asigna un compañero tutor dentro del grupo y simplifica instrucciones con demostraciones físicas.

Transición:

Docente: "Ahora que hemos practicado y reflexionado sobre estos juegos, vamos a prepararnos para las siguientes sesiones donde profundizaremos en futbeis y otras dinámicas para seguir fortaleciendo nuestro trabajo en equipo."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Docente: "Cada grupo escribirá en una cartulina tres ideas clave sobre cómo propiciaron un ambiente agradable y cómo esto ayudó a que el juego fuera más divertido."

Estudiantes: Trabajan en grupo para sintetizar y luego comparten con la clase.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué hicieron ustedes para asegurar que todos se sintieran incluidos en el juego?
- ¿Cómo contribuyó el ambiente agradable a su disfrute y desempeño?
- ¿Qué aprenderían de esta experiencia para aplicarlo en otras actividades?

Retroalimentación:

Docente: Proporciona comentarios positivos resaltando ejemplos concretos de respeto y colaboración observados, y sugiere áreas de mejora para fomentar aún más un ambiente agradable.

Transferencia:

Docente: "En la próxima sesión, jugaremos futbeis y continuaremos trabajando en equipo y respeto. Piensen en cómo pueden aplicar lo aprendido hoy para mejorar aún más."

Tarea o reto:

Docente: "Piensen en un juego tradicional que les guste y escriban cómo podrían asegurarse que todos los jugadores se sientan incluidos y felices durante el juego. Lo compartiremos en la próxima sesión."

Sesión 2: Profundizando en futbeis y la pichada con trabajo en equipo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a seguir disfrutando y aprendiendo a través de futbeis y la pichada, enfocándonos en cómo nuestra actitud positiva y colaboración pueden mejorar el juego y la convivencia."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Qué recuerdan de la sesión pasada sobre crear un ambiente agradable? ¿Cómo creen que puede influir hoy en estos juegos?"

Estudiantes: Responden en plenaria compartiendo ideas.

Motivación y enganche:

Docente: "Les propongo un reto: durante la sesión, cada equipo debe encontrar la mejor forma de animar y apoyar a sus compañeros. El equipo que demuestre mayor espíritu colaborativo recibirá un reconocimiento especial."

Contextualización:

Docente: "En la vida real, en deportes y actividades grupales, el ánimo y respeto hacen la diferencia. Ustedes pueden ser agentes que promuevan eso."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 210 minutos

Actividad 1: Práctica guiada de futbeis por equipos

- **Objetivo:** Mejorar coordinación y trabajo en equipo en futbeis, promoviendo el respeto y apoyo mutuo.
- **Instrucciones:**
 - Formar equipos equilibrados de 6 jugadores.
 - Explicar reglas básicas y enfatizar la importancia de la comunicación y el respeto.
 - Jugar partidos de 20 minutos cada uno, con pausas para retroalimentación grupal.
 - Durante las pausas, los equipos discuten qué acciones favorecieron un ambiente agradable.
- **Organización:** equipos de 6 estudiantes
- **Producto:** Registro en hoja de prácticas positivas y aspectos a mejorar.
- **Tiempo:** 120 minutos
- **Rol del docente:** Observar, mediar conflictos, reforzar comportamientos positivos y proponer ajustes.

Actividad 2: Juego de la pichada con enfoque en colaboración

- **Objetivo:** Aplicar habilidades motrices y estrategias en equipo, manteniendo un ambiente positivo.
- **Instrucciones:**
 - Explicar reglas y dividir en dos grupos.
 - Realizar rondas de juego de 15 minutos.
 - Al finalizar cada ronda, realizar una breve reflexión grupal sobre el ambiente generado.
- **Organización:** equipos de 8-10 estudiantes
- **Producto:** Informe oral y escrito de reflexión grupal.
- **Tiempo:** 90 minutos

- **Rol del docente:** Facilitar reflexión, promover respeto y destacar ejemplos positivos.

Diferenciación

Para quienes terminan antes, se propone que creen un código de señales para mejorar la comunicación en equipo. Para quienes requieren apoyo, el docente ofrece instrucciones visuales y asigna compañeros de apoyo.

Transición:

Docente: "Después de estas actividades, vamos a hacer un juego de integración para fortalecer aún más la convivencia y el ambiente agradable."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: "Cada equipo compartirá una acción que ayudó a mantener un ambiente agradable y cómo influyó en su juego."

Estudiantes: Exponen sus ideas en plenaria.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo su actitud influyó en el desempeño del equipo?
- ¿Qué aprendieron sobre trabajar juntos de manera positiva?
- ¿Qué pueden aplicar en otras áreas de su vida?

Retroalimentación:

Docente: Refuerza el valor del respeto y apoyo, reconociendo ejemplos concretos y animando a mantener esta actitud.

Transferencia:

Docente: "En la próxima sesión, exploraremos 'los encantados' y más dinámicas para seguir fortaleciendo nuestro grupo."

Tarea o reto:

Docente: "Observen en su entorno familiar o social alguna situación donde se pueda aplicar el respeto y colaboración vistos hoy. Anoten sus observaciones para compartir."

Sesión 3: Integración y profundización en juegos tradicionales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a integrar lo aprendido y jugar 'los encantados' y 'la roña', enfocándonos en cómo cada uno puede ayudar a crear un ambiente positivo y divertido."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Qué recuerdan de los juegos y del ambiente de respeto que hemos fomentado? ¿Cómo pueden aplicar eso hoy?"

Estudiantes: Responden en grupos pequeños y comparten en plenaria.

Motivación y enganche:

Docente: "Les propongo que hoy cada equipo elija un 'embajador de la convivencia' que se encargue de motivar y cuidar el ambiente durante las actividades."

Contextualización:

Docente: "Estos roles son muy importantes en cualquier grupo y les ayudarán a desarrollar liderazgo positivo."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 210 minutos

Actividad 1: Juego de 'los encantados' en equipos

- **Objetivo:** Practicar habilidades motrices y cooperación, promoviendo un ambiente amable y respetuoso.
- **Instrucciones:**
 - Explicar reglas y formar equipos mixtos de 7-8 estudiantes.
 - Designar un embajador de la convivencia por equipo.
 - Jugar varias rondas de 20 minutos con pausas para reflexión.
 - Los embajadores motivan y sugieren acciones para mejorar el ambiente.
- **Organización:** equipos de 7-8 estudiantes
- **Producto:** Informe grupal escrito sobre estrategias para mantener un ambiente agradable.
- **Tiempo:** 120 minutos
- **Rol del docente:** Supervisar, apoyar embajadores y fomentar la reflexión.

Actividad 2: Juego de la roña con reflexión grupal

- **Objetivo:** Fortalecer la colaboración y el respeto durante la actividad física.
- **Instrucciones:**
 - Formar dos equipos y jugar partidas de 15 minutos.

- Al terminar, realizar una reflexión guiada sobre el ambiente y la actitud mostrada.
- **Organización:** equipos de 8-10 estudiantes
- **Producto:** Presentación oral de conclusiones y compromisos para la convivencia.
- **Tiempo:** 90 minutos
- **Rol del docente:** Facilitar la reflexión y reconocer comportamientos positivos.

Diferenciación

Estudiantes con mayor rapidez pueden apoyar la creación de normas de convivencia para los juegos. Quienes necesiten apoyo contarán con instrucciones adaptadas y acompañamiento directo.

Transición:

Docente: "Con estas experiencias, estamos listos para explorar nuevas formas de divertirnos y fortalecer nuestra convivencia en las siguientes sesiones."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: "Cada grupo compartirá sus aprendizajes clave y cómo mantuvieron un ambiente agradable hoy."

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué acciones concretas ayudaron a mejorar el ambiente en el juego?
- ¿Cómo se sintieron al ser embajadores de la convivencia?
- ¿Qué pueden aportar para futuras actividades?

Retroalimentación:

Docente: Destaca el liderazgo positivo y el impacto del ambiente en el disfrute y desempeño.

Transferencia:

Docente: "En la próxima sesión, realizaremos actividades con cuerda, enfocándonos en la coordinación y trabajo en equipo."

Tarea o reto:

Docente: "Practiquen alguna de las estrategias para un ambiente agradable en su casa o con amigos y anoten sus experiencias."

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio de la sesión 1 para conocer experiencias previas; formativa durante cada sesión mediante observación y reflexiones grupales; sumativa en la sesión 6 con evaluación integral de participación, actitud y habilidades.

Criterios de evaluación:

- Demuestra actitud positiva y promueve un ambiente agradable durante los juegos (Objetivo 1).
- Participa activamente y colabora con su equipo para lograr objetivos comunes (Objetivo 2).
- Aplica habilidades motrices básicas correctamente en los juegos (Objetivo 3).
- Muestra responsabilidad y compromiso en las actividades grupales (Objetivo 4).
- Reflexiona críticamente sobre la importancia del trabajo en equipo y la convivencia positiva (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para actitud y participación, rúbrica para evaluación de habilidades motrices y trabajo en equipo, registro de observación directa del docente, autoevaluación y coevaluación entre estudiantes.

Evidencias de aprendizaje: Registros escritos y orales de reflexiones grupales, informes de estrategias para convivencia, desempeño en los juegos, participación en roles de liderazgo y cumplimiento de normas de convivencia.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

En esta etapa inicial, es fundamental conectar las actividades físicas y recreativas con la realidad cotidiana de los estudiantes adolescentes, quienes enfrentan a diario situaciones que requieren habilidades de convivencia y trabajo en equipo, tanto dentro como fuera del contexto escolar.

Los jóvenes entre 15 y 17 años viven en un mundo donde la interacción social se da constantemente, ya sea en redes sociales, en grupos de amigos o en actividades extracurriculares. Sin embargo, la convivencia armónica y el trabajo colaborativo no siempre son fáciles, especialmente cuando hay diferencias de opinión, competencia o falta de comunicación. Además, en la actualidad, la importancia de mantener un estilo de vida activo y saludable es ampliamente reconocida debido a los riesgos asociados con el sedentarismo, como problemas físicos y emocionales.

Por eso, en estas sesiones dedicadas a juegos recreativos como "Los Encantados", "Saltar la Cuerda", "La Pichada", "Futbeis" y "La Roña", se busca que los estudiantes no solo ejerciten su cuerpo, sino que también fortalezcan valores como el respeto, la cooperación y el apoyo mutuo. Estos juegos son espacios donde aprenderán a propiciar un ambiente agradable y positivo, fomentando la integración y el sentido de pertenencia al grupo.

Emocionalmente, invitamos a los estudiantes a abrirse a la experiencia de jugar en equipo, a reconocer la importancia de cada integrante y a disfrutar del momento sin miedo a equivocarse o a ser juzgados. Se enfatizará que equivocarse es parte del aprendizaje y que el éxito del equipo depende del aporte y la actitud de todos. Este enfoque permitirá que los estudiantes se sientan motivados y seguros para participar activamente durante las seis sesiones, construyendo relaciones saludables y fortaleciendo el bienestar personal y grupal.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para la Aplicación de Juegos Recreativos

Estos ejemplos están diseñados para que los estudiantes de media (15-17 años) vivan experiencias significativas en el marco de la práctica de juegos recreativos, promoviendo la convivencia y el trabajo en equipo mediante la metodología de Aprendizaje Colaborativo.

• Los Encantados (Juego de Captura y Estrategia)

Dividir a los estudiantes en equipos de 5-6 personas. Cada equipo debe diseñar una estrategia para "rescatar" a sus compañeros "encantados" que están en el área del equipo contrario sin ser tocados. Se promueve la comunicación y planificación grupal para coordinar roles de defensa y ataque.

• Saltar la Cuerda en Equipos

Los estudiantes forman grupos de 4-5 integrantes y deben organizar una rutina en la que todos salten la cuerda coordinadamente, incluyendo variaciones de ritmo y técnica. Se enfatiza la escucha activa y el apoyo mutuo para que nadie quede fuera y se logre un ritmo conjunto.

• La Pichada (Juego de Lanzamiento y Atrape)

En equipos de 6-7 personas, los estudiantes se turnan para lanzar y atrapar la pelota, buscando mantenerla en juego el mayor tiempo posible. Se incentiva la retroalimentación positiva entre compañeros y la solución conjunta de dificultades para mejorar la coordinación del equipo.

• Futbeis (Fútbol-Basebol Adaptado)

Equipos de 8-10 estudiantes juegan una versión adaptada de futbeis, combinando reglas simples de fútbol y béisbol. Cada equipo debe acordar estrategias para atacar y defender, fomentando la negociación y toma de decisiones en conjunto para lograr el objetivo común.

• La Roña (Juego de Relevos y Rescate)

Grupos de 5 integrantes compiten en relevos donde deben "rescatar" a compañeros atrapados en una zona delimitada sin ser tocados por el equipo contrario. Se promueve la confianza entre compañeros y la cooperación para diseñar planes efectivos de rescate y defensa.

Casos de Estudio para Reflexión y Análisis en Equipo

Estos casos buscan que los estudiantes analicen situaciones comunes en la convivencia durante las actividades físicas y propongan soluciones colaborativas para mejorar el ambiente de trabajo en equipo.

Caso	Descripción	Preguntas para el Grupo
------	-------------	-------------------------

Conflicto por estrategia en Los Encantados	Un equipo no logra ponerse de acuerdo en la estrategia para rescatar a sus compañeros, lo que genera discusiones y desmotivación.	• ¿Cómo podrían manejar el desacuerdo para llegar a un consenso? • ¿Qué técnicas de comunicación podrían usar para escuchar todas las opiniones? • ¿Cómo fomentar un ambiente respetuoso durante la discusión?
Exclusión durante Saltar la Cuerda	Algunos estudiantes se quedan sin participar porque el grupo no los incluye en la coordinación del salto.	• ¿Qué acciones pueden tomar para que todos se sientan incluidos? • ¿Cómo pueden adaptar la actividad para facilitar la participación de todos? • ¿Qué beneficios trae incluir a todos en el equipo?
Desmotivación en La Pichada	Un jugador se siente frustrado porque constantemente no logra atrapar la pelota y su equipo no lo apoya.	• ¿Qué estrategias puede usar el equipo para motivar a ese jugador? • ¿Cómo puede el jugador mejorar su desempeño con ayuda del grupo? • ¿De qué manera el equipo puede fomentar un ambiente positivo y alentador?
Falta de comunicación en Fútbéis	Durante el juego, el equipo no se comunica y pierde muchas oportunidades para anotar.	• ¿Qué métodos pueden implementar para mejorar la comunicación en el campo? • ¿Cómo distribuir responsabilidades para que todos participen activamente? • ¿Por qué es importante la comunicación para el éxito del equipo?
Dificultad para coordinar relevos en La Roña	El grupo no logra coordinar correctamente los relevos y pierde la carrera.	• ¿Qué pasos pueden seguir para practicar y mejorar la coordinación? • ¿Cómo puede cada miembro aportar para que el equipo funcione mejor? • ¿Qué valores se fortalecen con la práctica de relevos en equipo?

Integración de Ejemplos y Casos en las Sesiones

Durante cada sesión de 4 horas, se pueden distribuir estas actividades de la siguiente manera:

- **Hora 1-2:** Explicación y práctica del juego recreativo (ejemplo práctico en equipos).
- **Hora 3:** Presentación y discusión del caso de estudio relacionado para reflexión grupal.
- **Hora 4:** Puesta en común de soluciones, ajuste de estrategias y cierre con feedback positivo.

Este enfoque favorece el aprendizaje colaborativo, la convivencia respetuosa y el compromiso de los estudiantes para propiciar un ambiente agradable y efectivo en las actividades físicas.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: "Ronda de Reflexión y Mini Torneo Colaborativo"

Duración: 40 minutos

Objetivo: Consolidar los aprendizajes clave sobre convivencia y trabajo en equipo a través de la reflexión colectiva y la aplicación práctica en un mini torneo colaborativo que permita evidenciar un ambiente agradable durante las actividades.

Descripción de la actividad

• Parte 1: Ronda de Reflexión Guiada (20 minutos)

- El docente forma un círculo con todos los estudiantes para crear un espacio de diálogo abierto y respetuoso.
- Se plantean preguntas orientadoras para que los estudiantes compartan sus experiencias y aprendizajes durante la práctica de los juegos recreativos:
 - ¿Cómo contribuiste a que el ambiente fuera agradable durante las actividades?
 - ¿Qué estrategias de trabajo en equipo funcionaron mejor en tu grupo?
 - ¿Qué aprendiste sobre la importancia de la convivencia en los juegos?
 - ¿Cómo podrías aplicar estas experiencias en otros contextos dentro y fuera de la escuela?
- El docente modera para que todos tengan oportunidad de expresarse y se resalten las aportaciones positivas, enfocándose en el respeto, el apoyo mutuo y la colaboración.

• Parte 2: Mini Torneo Colaborativo (20 minutos)

- Los estudiantes se organizan en equipos mixtos, combinando integrantes de diferentes grupos para fomentar nuevas interacciones.
- Se elige un juego recreativo corto y dinámico (por ejemplo: saltar la cuerda en equipo o la pichada) para realizar rondas rápidas.
- El objetivo del mini torneo no es ganar, sino demostrar el trabajo en equipo y mantener un ambiente positivo y respetuoso.

- Durante el juego, el docente observa y toma notas sobre la cooperación, comunicación y respeto entre los compañeros.
- Al finalizar, se hace una breve retroalimentación grupal donde cada equipo comenta cómo lograron mantener un ambiente agradable y qué aprendieron del trabajo conjunto.

Verificación del logro de los objetivos

- La reflexión oral permite al docente evaluar el nivel de conciencia que tienen los estudiantes sobre la convivencia y el trabajo en equipo.
- La observación directa durante el mini torneo evidencia la aplicación práctica de los valores y habilidades sociales trabajadas.
- La retroalimentación grupal final fortalece el reconocimiento de conductas positivas y la motivación para propiciar ambientes agradables en futuras actividades.