



Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE GRADO

GRADO EDUCACIÓN PRIMARIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**JUEGOS COOPERATIVOS, DEL MUNDO Y
TRADICIONALES COMO DESARROLLO DE
LA CONVIVENCIA Y EL RESPETO ENTRE
IGUALES.**

Autor: Erika Gómez Carnicero

Tutor académico: Juan Manuel Gea Fernández



Resumen: El fin de la investigación es mejorar la relación en un grupo de veinte alumnos de 3° y 4° de primaria, por medio de los juegos cooperativos, del mundo y tradicionales. Observándose que los objetivos del trabajo se consiguen a excepción de uno, debido a que este grupo de alumnos es muy dependiente del adulto, y no sabe disfrutar del tiempo libre dejando al margen de las nuevas tecnologías.

Palabras clave: Educación para la paz, juegos cooperativos, aprendizaje cooperativo, juegos del mundo, juegos tradicionales, Educación Física, conflicto escolar.

Abstract: The purpose of the research is to improve the relationship in a group of twenty students of 3° and 4° of primary through the cooperative, of the world and traditional games. Nothing the objectives of the work are achieved with the exception of one, since this group of students is very dependent on the adult, and doesn't know time free leaving aside from new technologies.

Keywords: Education for peace, cooperatives games, worlds games, traditional games, Physical Education, school conflict.

ÍNDICE

Apartados	Pág.
1. Justificación.	3
2. Introducción.	3
3. Objetivos.	4
4. Marco teórico.	5
4.1. El juego en los documentos oficiales de Educación.	5
4.2. El juego y su importancia en la historia.	10
4.3. Los diferentes tipos de juego.	11
5. Diseño de la unidad didáctica.	15
5.1. Introducción.	15
5.2. Contexto.	16
5.3. Desde la propuesta de intervención que se desarrolla en este documento se contribuirá a las siguientes competencias.	17
5.4. Actividades.	18
5.5. Alumnos con necesidades de apoyo educativo.	23
5.6. Cuadro comparativo de las sesiones.	23
6. Exposición y análisis de los resultados.	25
6.1. Sesión 1. ¿Puedes conseguirlo con la ayuda de tus compañeros?	25
6.2. Sesión 2. ¿Cuánto conoces de los juegos?	26
6.3. Sesión 3. ¿Sabes jugar a los juegos de tus padres y tus abuelos?	27
7. Conclusiones finales.	28
8. Referencias.	30

1. JUSTIFICACIÓN

En las clases de Educación Física siempre se tiene más en cuenta la realización de un deporte, que enseñar a los niños a jugar con diversas actividades que los saquen de lo común. Los profesores debemos coger de nuevo esa bonita costumbre de recuperar los juegos tradicionales, mejorar la relación en el aula con juegos cooperativos o incluso fomentar la integración de alumnos extranjeros con juegos interculturales, enseñando a los niños que en todos los lados se juega y que con el juego todos nos entendemos.

Los niños juegan en las primeras edades todos juntos. Van evolucionando para centrarse en su deporte favorito, con el fin de mejorar la relación con aquellos compañeros que tienen más afinidad y creándose grupos separados, por un lado las chicas y por otro lado los chicos.

Con el desarrollo de la propuesta desarrollada en este TFG se pretende conseguir que los niños más mayores vuelvan a jugar juntos, que sean capaces de jugar fuera del aula, y que los pequeños no pierdan la bonita costumbre de jugar divirtiéndose, tomando las palabras de Rüssel (1970), el juego es una “actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (p.12).

2. INTRODUCCIÓN

El desarrollo del documento seguirá una serie de pautas para una buena organización. Se tratará de llevar a cabo una prolongación según se vaya realizando las actividades.

Las actividades que se llevarán a cabo se realizarán en tres sesiones, diferenciando los tres tipos de juegos en los que hemos dividido la unidad didáctica.

Será puesto en práctica con un grupo de tercero y cuarto de primaria, ya que en el centro donde llevaré a cabo las prácticas al ser un número reducido de alumnos por aula son juntados por ciclos para realizar la Educación Física.

En el apartado objetivos se expone las intenciones que pretenden llevarse a cabo con la puesta en práctica de este trabajo.

En el marco teórico nos apoyamos en los autores referentes sobre la temática en el que se centra el trabajo, llevando a cabo un análisis de los diversos juegos y unas diferencias entre ellos, para demostrar que no todos tienen el mismo fin.

En el siguiente punto se expone el diseño de las sesiones, que constará de tres, la primera de ellas los juegos cooperativos, después los juegos interculturales o del mundo y por último los juegos tradicionales y populares. Después de esto, se exponen los resultados recogidos en el aula y las experiencias vividas, para finalizar con el análisis de los resultados extraídos.

Por último, se extraen las conclusiones finales del proyecto, comprobando el grado de consecución de los objetivos perseguidos. Los puntos finales son las referencias bibliográficas empleadas y los anexos consultados.

3. OBJETIVOS

Según el Gabinete Técnico de la UGT respecto a la implantación de la LOMCE, la distribución horaria semanal de la asignatura de Educación Física en la Comunidad de Madrid varía dependiendo de si el centro es bilingüe o no, y el curso en el que se implante la asignatura.

En el caso de Madrid los centros no bilingües cuentan con dos horas y media a la semana de esta área, mientras que los centros bilingües cuentan con una hora menos (p.21), esto nos refleja que en estos centros es más importante asignaturas como son los idiomas en vez de dedicar alguna hora más a la semana a que los alumnos aprendan por medio de la actividad física.

Aunque debo destacar que en el centro en el que me encuentro, aun siendo bilingüe sus alumnos tienen dos horas y media de esta área, siendo una hora y media de natación y una hora de actividad física en la pista polideportiva.

Como se puede observar en las clases de Educación Física se utilizan mucho las actividades predeportivas y deportivas dejando al margen los juegos de siempre, por ello quiero llevar a cabo una serie de juegos que les permitan recordar y aprender nuevas formas de jugar.

Con los objetivos propuestos para este proyecto se pretende aumentar el grado de conocimiento de los alumnos sobre los juegos, además de comenzar a solventar algunos problemas que haya en el aula entre los alumnos.

Los objetivos que se pretenden desarrollar con la puesta en práctica de las sesiones son:

- Usar el juego como un elemento de disfrute y relación con los demás, siendo un elemento más para usar en su tiempo libre.
- Contribuir a desarrollar la solidaridad y compañerismo por medio de la práctica de diversos juegos, rechazando conductas agresivas o de rivalidad, contribuyendo a mejorar la convivencia en los grupos de alumnos mediante los juegos cooperativos.
- Conseguir el respeto de las opiniones de todos y buscar el consenso entre todos los miembros del grupo clase.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. El juego en los documentos oficiales de Educación.

4.1.1. Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Partiremos de la revisión del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (RD126/2014), donde la asignatura de Educación Física tiene el fin en el desarrollo de las competencias motrices de las personas, entendiendo por estas los procedimientos, actitudes y sentimientos de la conducta motora. También esta conducta se desarrolla a lo largo de la vida de las personas, con el fin de desarrollar su inteligencia ante el qué hacer, cómo hacerlo, cuándo y con quién, en función del entorno.

En el RD 126/2014, los elementos curriculares de la asignatura de Educación Física giran en torno a cinco situaciones motrices: acciones motrices individuales en torno estable, acciones motrices en situaciones de oposición, acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición, acciones motrices en situaciones de adaptación en entorno físico, y acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión.

El trabajo que vamos a desarrollar se centraría principalmente en el bloque de acciones motrices en situaciones de cooperación, aunque de manera puntual se pueden ver implicados otras situaciones motrices recogidas en el RD 126/2014.

4.1.2. DECRETO 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria

Partiendo de que una de las sesiones que se llevará a cabo son los juegos cooperativos, el Decreto 89/2014 nos habla del juego espontáneo y el reglado, como metodología del trabajo libre y de la iniciación en la atención de las normas y reglas que cada vez son más elaboradas según donde se fundamenta cada deporte.

Dado que las segundas prácticas del Grado las desarrollaré en un centro de la Comunidad de Madrid, veo oportuno hablar sobre el juego en el Decreto 89/2014, donde establece el Bloque 3 de contenidos:

“Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.” (P. 73)

Los bloques son iguales para todos los ciclos, es decir, el fin es el mismo, pero aumentando la dificultad en el aula. En este caso a partir de cuarto curso ya deben desarrollar nuevas habilidades motrices, además de aprender a utilizarlas de una forma diferente. Esto les permitirá que aprendan cómo mejorar en las actividades físicas, al igual que evaluar y reconocer sus avances y procesos.

En los tres últimos años de la Educación Primaria se pretende que el alumnado realice actividades más relacionadas con un programa deportivo donde se desarrollarán habilidades de movimiento, la iniciación a la competición y la adaptación de las habilidades a diversas actividades. Continuando con el desarrollo de la expresión artística para desarrollar el lenguaje corporal.

4.1.3. ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Debemos tener en cuenta la relación del proyecto con la normativa vigente de educación del área de Educación Física, en este caso hablamos del Boletín Oficial de Castilla y León, lugar donde se estudia el Grado y la mención de Educación Primaria. Debemos partir que el proyecto en este caso coincidirá con el **bloque 4 Juegos y actividades deportivas** definiéndolo como “manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren esencial relevancia” (p.44612). Además hay que tener presente que el **bloque 1** de esta normativa *Contenidos comunes*, es transversal a todos los bloques y por lo tanto también deben ser aplicados en los juegos que llevemos a cabo.

Los contenidos del bloque 4 que trabajaremos con el grupo de alumnos, y los cuales deben respetarse en todo momento a la hora de realizar los juegos, serán los siguientes:

- Conocimiento, aprendizaje, práctica y participación en juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales.

Sacar a los alumnos de la temática de los deportes donde entre ellos se clasifican, y lo que se busca con los juegos es que los niños/as vuelvan a unirse como grupo y superar las diferencias. Con este tipo de juegos se conocerán uno o más, y podremos hacerles conscientes que estos juegos no entienden de género y edad, siendo sus aprendizajes transversales para otras habilidades.

Los alumnos deben respetar en todo momento las reglas del juego y las normas establecidas con anterioridad. Deben recordar estas pautas para que no se les olviden, ni con el fin de dejarse llevar por su afán de superación, sobre todo en los juegos de cooperación donde todos deben conseguir el mismo fin.

Con las propuestas realizadas se busca la identificación y aceptación como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.

Haciendo hincapié en la valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas.

Estas situaciones de juego fomentan el compañerismo, valorando las opiniones de los demás, además de apoyar a los compañeros para que ellos también consigan los objetivos de las actividades.

A nivel de situaciones sociomotrices se logra la aceptación dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad del intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes responsabilidades.

Todos son iguales dentro del equipo y cada uno tiene una función, hay que enseñar al alumnado que los objetivos se consiguen con la ayuda de los demás, respetando las opiniones de todos y consensuando entre todos los miembros el papel que desempeñará cada uno de ellos.

En relación con esto último hay del concepto de educación que transmite Velázquez (2006) “podemos deducir que el proceso educativo contribuye a interiorizar en las personas de una serie de valores inmersos en la sociedad en la que vivimos” (p.45), es decir, lo que se quiere es hacer evolucionar a la sociedad sobre la cultura de la paz, denominándolo Educación para la paz.

4.1.3.1. Educación para la paz.

Velázquez (2001) determina que la Educación para la paz es “el proceso continuo de concienciación de la persona y de la sociedad, caracterizada por una triple armonía del ser humano consigo mismo, con los demás y con el medio ambiente en el que se desenvuelve.” (p. 47)

Partiendo de lo que determina Velázquez se ha buscado otra serie de investigadores para corroborar lo que este afirma. Debemos saber primero que la Educación para la paz y valores se está introduciendo cada vez más en los centros escolares, ya que desde las familias se exige que se eduque más en el colegio, debido a que muchos padres llevan a los niños a centros privados, como en el que me encuentro, y dicen que no es solo labor de los padres.

Primero debemos entender que la Educación para el Desarrollo (ED) es un derecho y una herramienta para contribuir a una ciudadanía global, y partiremos del concepto de educador del cual nos habla Martínez, Fernández y Barba (2014), “que entendida su tarea como una contribución a la realización de seres humanos para la transformación y no solo

para la adaptación, como la concreción de la esperanza que nos contribuye como seres humanos.” (p.26)

Continuamos con el entendimiento del término desarrollo que como exponen Martínez, Fernández y Barba (2014), desde las siete teorías que expone Hernández Sánchez (2010), dice que el desarrollo debe ser, moderno, dependiente, con sistemas mundiales, neoinstitucional, con un constructo al desarrollo sostenible, además tiene que tener un desarrollo humano, y por último debe atender a los discursos de los medios de comunicación. (p.27)

Lo que se entiende por ED, es que tiene como objetivo educar a la gente en torno a las desigualdades, creando un proceso que genere conciencia crítica haciendo que cada persona se responsabilice y sea activa en la labor de mejora en la educación.

Por lo que debemos ser conscientes de que la ED es un concepto amplio y que ha conocido una rápida evolución a la par de las finalidades que se persiguen en este proceso educativo, así como de la propia evolución del concepto desarrollo. Martínez, Fernández, Barba (2014) (p.30)

4.1.4. Comparación y análisis de los documentos oficiales.

Fijándonos en el Real Decreto 126/2014 y del que parte los dos decretos posteriores explicados, debemos tener en cuenta que el RD 126/2014 expone las bases del área de Educación Física, mientras que el Decreto 89/2014 y el Decreto 519/2014 da sus matices en esta asignatura dependiendo de lo que se resalte en la Comunidad Autónoma, ya que no en todas se desarrolla de la misma manera.

El RD 126/2014, es el referente de todas las Comunidades Autónomas. Podemos apreciar la poca importancia que se da en este currículum al área relacionado con el deporte que apenas en dos hojas dictan todo lo que se debe llevar a cabo en las escuelas, sin necesidad de dividir los contenidos, criterios y estándares por cursos o ciclos. Después observamos que en la Comunidad de Madrid, divide el currículum en dos grupos, pero destacando que el primero es para las enseñanzas predeportivas y el segundo para la enseñanza del deporte en sí, resultando curioso que se le de poca valoración al área de Educación Física, cuando desde los medio se quiere promover el deporte y las dietas saludables.

El currículum de Castilla y León es el único de los analizados que divide la asignatura de Educación Física en bloques con sus contenidos, criterios y estándares de aprendizaje

como el resto de asignaturas, dando así a la EF la misma importancia que al resto de áreas que conforman el currículo.

4.2. El Juego y su importancia historia:

El juego ha tenido un papel fundamental a lo largo de la historia, debido a que está presente en todos los lugares y culturas, siendo además una de las características comunes entre los niños y las niñas. Como dice Velázquez (2006) “todos los niños juegan y, quizás por ello, han sido muchos los investigadores que han estudiado el juego desde diferente ámbitos.” (p.7)

Debemos tener claro, principalmente, el concepto de **juegos** que según el diccionario María Moliner (2008) es:

Cualquier clase de ejercicio que sirve para divertirse con sujeción a ciertas reglas, siendo una actividad en que cada uno de los que intervienen se esfuerza por conseguir su propio objetivo frente al del resto, o conseguir todos los miembros el mismo fin. (p. 368)

Partiendo de la definición anterior debemos tener en cuenta que existen diversos tipos de juego y no todos tienen los mismos objetivos y fines, además de que debemos entender también la importancia que tienen estos en la sociedad, sobre todo en las edades más tempranas, sirviendo como desarrolladores de la propia persona y del papel importante que tiene con la relación entre los demás (Elkomin, 1980).

Como hemos dicho antes, tenemos que tener en cuenta, como dicen Lavega y Olaso (en Blanchard y Cheska, 1986) que el juego “se define como una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, que se define difícilmente por eliminación de los demás comportamientos, pero que se distinguen por una variedad de rasgos” (p.12), los juegos no se pueden diferenciar por su procedencia sino por la clasificación que realizan los seres humanos.

Pero debemos tener en cuenta que hay una serie de características comunes a todas las culturas y sociedades sobre los juegos que Lavega y Olaso (2003) los dividen en que es una actividad libre, es decir voluntario y en el momento que se le imponga alguna obligación ya no es un juego, separada refiriéndonos en que el espacio y el tiempo deben estar diferenciados, también debe ser incierto o lo que es lo mismo no se sabe cómo terminará el juego, es improductivo no tiene ningún beneficio, podemos hablar de que el

juego es reglado pero con unas normas momentáneas no forma parte de las leyes ordinarias, y por último el juego debe ser ficticio, se juega “como si” no tiene nada que ver con la vida cotidiana, solo busca escapar de ella (p.12).

Teniendo claro lo que es el juego y las características que comparten estos, ahora debemos diferenciar los diferentes juegos por su procedencia, sus objetivos, si es grupal o individual, etc.

4.3. Los diferentes tipos de juegos:

4.3.1 Los juegos cooperativos.

Hablaremos primero de los llamados juegos cooperativos, para poder explicarlos primero debemos dar importancia a otros dos términos relacionados con él. Por un lado, la estructura cooperativa según Velázquez (2010) es que “cada alumno alcanza sus objetivos si, y sólo si, el resto de sus compañeros de grupo los alcanzan también. Podemos decir que o todos ganan o todos pierden” (p.21). Y por otro lado, el aprendizaje cooperativo, que también según Velázquez (2010) “es el uso en la educación de pequeños grupos, generalmente heterogéneos, en los que los alumnos trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás” (p.22).

Pero debemos tener en cuenta que no todos los alumnos son iguales y siempre nos vamos a encontrar con aquellos alumnos que se ven menos hábiles que su compañeros, y deciden apartarse de la situación para que sean sus compañeros los que resuelvan la actividad, a esta situación Kerr y Bruun (1981) la llamaron efecto polizón.

Esto es debido a las ansias que se tiene muchas veces en la escuela de la estructura interna de la competición, haciendo que los propios alumnos se denominen de una forma u otra, llevando a sentirse menos hábiles o necesarios a la hora de realizar este tipo de actividades. Por ello debemos proporcionar un cambio, en ocasiones, utilizando una estructura lúdica cooperativa, útil para que todos los miembros del grupo por medio del juego se sientan más aceptados y el sentimiento de pertenecer a algo (Bantulá, 2009).

Con esta clase de juegos fomentamos que “eliminen el miedo al fallo y al sentimiento de fracaso” (Orlick, 2011), llevando al niño a reafirmarse como persona, sin sentirse inferior a los demás. También hay que tener en cuenta que los juegos cooperativos no necesitan

apenas material y se pueden llevar a cabo en cualquier lugar, además de poderlo utilizar con cualquier tipo de personas.

Por último, ser consciente de que estos juegos no existen los perdedores, solo amigos y poder reeducar la competición, haciendo al niño más libre de los resultados y fomentando su participación y disfrute junto a sus compañeros (Orlick, 2011) (p.13).

Debemos partir en este caso, de uno de los puntos principales y comunes entre los niños y niña de las diferentes culturas, el juego, y la relación que se establecen entre ellos como podremos observar en la segunda sesión de la unidad didáctica.

Aunque también entendemos que el juego es uno de los medios por donde los niños aprenden las reglas y valores culturales de una sociedad, y como afirma Velázquez (1999) además son el reflejo de la cultura en la que viven.

4.3.1.1. Aprendizaje cooperativo.

Ovejero (1993) nos habla de dos aparentes crisis de la educación del siglo XXI. La primera es la denominada crisis de rendimiento educativo, que destaca por su alto número de fracaso escolar en los últimos años de los países desarrollados. La segunda es la crisis de socialización, debido a la cantidad de niños sin hermanos con padres que trabajan fuera de casa, sintiéndose estos jóvenes como aislados y desconectados de la sociedad, habiendo un aumento de los suicidios en niños y adolescentes.

Siguiendo con Ovejero (1993) también nos cuenta los tres principales problemas de la escuela actual en los países desarrollados:

a) Problemas relacionados con el rendimiento escolar, el cual está relacionado con el creciente fracaso escolar actual como consecuencia de una serie de razones entre las que podemos destacar la obligatoriedad de la enseñanza. (p.375)

b) Falta de motivación, debido a una serie de valores que se quieren inculcar desde todas las vertientes (social, escolar...) pero que van realmente a contracorriente. Ya que antes no se podía estudiar por falta de dinero, mientras que ahora se puede y los niños no quieren. (p.375)

c) Problemas de integración escolar. Tenemos por un lado el problema de que los alumnos no interioricen sus normas y valores. Y por otro lado la integración social, las

sociedades de los países desarrollados destacan por su carácter multirracial y multicultural. (p.376)

El aprendizaje cooperativo se debe entender primero separando ambos términos, aprender requiere de la participación directa y activa de los estudiantes, mientras que la cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. Por lo que el aprendizaje cooperativo tiene como fin que los individuos se preocupen de tener buenos resultados tanto para ellos mismos como para todos los componentes del grupo. (Johnson, Johnson y Holubec, 1994)

Para que la cooperación funciones se deben de tener en cuenta cinco elementos esenciales según Johnson, Johnson y Holubec (1999) (pp.1-2):

1. Interdependencia positiva: cada individuo debe ser consciente de que no solo se beneficia a él mismo, sino también al resto de los participantes.
2. Responsabilidad individual: cada alumno responsable de realizar su trabajo.
3. La interacción: cada miembro del grupo debe ayudar a los otros para su empeño de aprender.
4. Habilidades interpersonales y grupales: este aprendizaje es más complicado debido a que no solo aprenden las materias escolares, sino también las relaciones interpersonales necesarias para un apto funcionamiento del grupo.
5. Evaluación grupal: los grupos deben determinar que compañeros del grupo son positivos o negativos, y tomar la decisión de qué conductas conservar o modificar.

Giménez (2013) nos expone unas nociones de los roles utilizados para los grupos en el aula, los cuales deben ir cambiando para que todos los miembros del grupo pasen por todas las posiciones y experimenten las obligaciones de cada uno.

- Comunicador: anota las decisiones y acuerdos del grupo, además de repartir las tareas. Es el encargado de comunicarse con otros grupos y con el profesor.
- Supervisor: supervisa que queden claras las tareas pendientes y que estas se hayan hecho.

- Coordinador: reparto del turno de palabra e indica que tareas se harán en cada momento, además dirige la evaluación grupal.
- Responsable del entorno: controla el nivel de ruido, recuerda a los compañeros de traer el material necesario para las actividades. Y anima a recoger una vez finalizada la tarea.

4.3.2 Los juegos del mundo.

Los juegos del mundo los podemos definir como los juegos populares de las diversas culturas, que son transmitidos de generación en generación y con unas reglas que varían según los participantes. Tenemos que considerar que muchos de estos juegos son universales como ya hemos dicho en varias ocasiones y nos reafirma Velázquez (2006) “que los niños de todo el mundo juegan prácticamente a las mismas cosas: a esconderse, a escapar, perseguir, saltar, etc.” (p.9).

Es decir, “simplemente trata de demostrar a qué juegan los niños de diferentes países, pueblos y culturas con el fin de aportar un pequeño granito de arena a ese conocimiento del mundo multicultural en el que vivimos” (Velázquez, 2006).

Y por último, coincidiendo con la última sesión que se llevará a cabo debemos hablar de los juegos populares que según Jurado, López de la Nieta y Victoriano (1998) “[...] se pone de acuerdo en sus normas de forma ocasional, varían mucho de un grupo o localidad a otro. [...] La actitud lúdica nace del contexto cultural y tiene una larga tradición que se proyecta en el pasado” (p.19).

4.3.3. Los juegos tradicionales

Hablamos de los juegos tradicionales cuando “es aquél que ha sido transmitido de padres a hijos” (Jurado, López de la Nieta y Victoriano, 1998), citado por Jurado, López de la Nieta y Victoriano “es producto y huella de la herencia biológica del hombre y su capacidad creadora de cultura” (p.20). Pero este tipo de juegos como hablan Jurado, López de la Nieta y Victoriano (1998) están tan unidos a su cultura que ha ido evolucionando y realizando encuentros entre diversas comunidades que comparten esas reglas llegando a convertirse en deportes tradicionales (p.19).

Podemos encontrar una serie de diferencias entre los juegos populares y los juegos tradicionales como puede ser un matiz diferenciador que el juego tradicional tiene una mayor reglamentación y más detallada que el juego popular (Jurado, López de la Nieta y

Victoriano, 1998), debido a esto el juego popular deja más espacio a la creatividad y a la imaginación del alumnado. Con los juegos tradicionales se fomenta más el desarrollo de las competencias, es decir, son actividades para el desarrollo interdisciplinar. Mientras que con el juego popular podemos decir que son elemento de integración social incluyendo en estos los juegos de cooperación, y los juegos interculturales para fomentar el respeto entre las personas (Castillo, 2011).

5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA. DISEÑO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

5.1. Introducción.

Durante mis doce semanas de prácticas llevaré a cabo una unidad didáctica relacionada con los juegos cooperativos, tradicionales e interculturales. Se llevarán a cabo en tres sesiones, o lo que es lo mismo en tres clases, con un grupo de 3º y 4º de Educación Primaria.

Por lo que he ido observando este grupo de alumnos tienen notables problemas de falta de respeto entre ellos y diversas ocasiones con los profesores, teniendo como fin mi trabajo es el comienzo de la mejora entre ellos y por supuesto el resto dejando a un lado la violencia que utilizan constantemente para imponer su palabra frente a la de los compañeros.

En todas las sesiones se les hablará de lo que van a realizar, enseñándoles por medio de la práctica el fin de cada sesión.

La estructura de las sesiones contarán con tres partes, la primera se desarrollará con un juego de puesta en acción, para tratar de predisponer y orientar al alumnado el trabajo a realizar de ese día, después se llevarán a cabo tres o cuatro actividades que se centrarán en desarrollar los objetivos que se pretenden conseguir con los alumnos, y por último una actividad de vuelta a la calma, que tratará de que analicen lo trabajado en la sesión de manera individual como con los compañeros, esta actividad servirá como autoevaluación y la vez evaluación de los aprendizajes adquiridos por parte del profesor,. Como se puede apreciar las actividades se desarrollan de mayor actividad motriz a menor, para que estén más calmados para la siguiente clase.

La única sesión que no parte de este esquema es la segunda, ya que lo que quiero en dicha sesión es que comprueben que en todos los lugares se juega con unas normas u otras pero teniendo los juegos el mismo objetivo.

La unidad didáctica que se llevará a cabo se llama: ¡Volvemos a jugar! A continuación se desarrollará la parte teórica como es el contexto, competencias, actividades, atención a la diversidad, objetivos, contenidos, metodología y criterios de evaluación. Los cuatro últimos ítems se expondrán en un cuadro comparativos para que se visualice mejor cual es el objetivos relacionado con cada sesión y los contenidos, metodologías y criterios de evaluación que se van a desarrollar.

5.2. Contexto:

Esta unidad didáctica se llevará a cabo en el centro Zola en la localidad de Valdemorillo en la Comunidad de Madrid. Es un centro completamente privado, con tres cursos de infantil, seis clases de primaria y los dos primeros años de la ESO. El grupo de alumnaos de este colegio es de una clase social alta.

Está dirigido a la etapa de Educación Primaria, en el nivel de los ocho a los diez años, es decir, tercero y cuarto de primaria coincidiendo con el segundo ciclo, en el cual contamos con veinte niños entre ambas clases.

La relación entre este grupo es bastante conflictiva y hay algún que otro problema en ganar o perder en un juego, por lo que lleva a que haya continuas peleas entre ciertos componentes de la clase. Por este motivo el objetivo de esta unidad es mejorar la relación interdisciplinar entre todos los miembros del grupo.

Se llevará a cabo en tres semanas, una por sesión. Se desarrollará en el ambiente cotidiano de las clases de Educación Física, con el fin de impartir nuevos aprendizajes dentro de esta área, y de mejorar el lenguaje oral para el desarrollo de la comunicación, tanto del maestro como de los alumnos.

En el Decreto 89/2014, la EF es una asignatura específica que cuenta con 1,5 horas en cada curso. Se desarrolla desde los primeros años de escolarización, para fomentar, además, la disciplina, el espíritu de superación y colaboración, respeto de las normas... Los centros escolares fomentaran la Actividad Física y la práctica deportiva en la asignatura de Educación Física y en las horas de recreo.

5.3. Contribución a las competencias básicas:

5.3.1. Competencia comunicación lingüística se relaciona con la enseñanza aprendizaje de la Educación Física para comprender las indicaciones del maestro, además, de la comunicación del alumnado con sus iguales y el profesor. En esta área adquiere esencial importancia la expresión oral ayudando a los alumnos en formalizar su pensamiento. Esta competencia se desarrollará en todas las actividades que se lleven a cabo, en las que más se podría destacar por la comunicación entre iguales es en los juegos cooperativos, ya que deben ponerse de acuerdo entre todos los miembros para lograr terminar la actividad de una forma óptima.

5.3.2 Competencia matemática será útil para su utilización en algunas de las actividades que se llevarán a cabo, como puede ser en el juego del pañuelo, que será necesario para transmitir conocimientos relacionados con el mundo de las matemáticas, refiriéndose a los números enteros.

5.3.3 Competencia de aprender a aprender implica conciencia, gestión y control de las propias, capacidades y conocimientos desde un sentimiento de eficacia personal, el cual se desarrolla a través de experiencias de aprendizaje consciente y gratificante, tanto individual como colectivo. Se destacará sobre todo en los juegos del mundo, donde podrán comparar sus límites con los de sus compañeros e incluso buscar superarse a sí mismo.

5.3.4 Competencias sociales y cívicas y la conciencia y expresiones culturales las desarrollaremos por medio de los juegos del mundo e interculturales, con el fin de que sean los propios alumnos capaces de comprender como los juegos te pueden hacer entenderte con cualquier niño, en este caso, aunque no entienda tu idioma, porque no se conocen todos los juegos del mundo, pero si las variantes de estos dependiendo del país o del continente.

5.3.5 El sentido de iniciativa y espíritu emprendedor será referido a la capacidad que tenga nuestro alumnado para trabajar en equipo respetando a sus compañeros y realizando las actividades positivamente, respetando los objetivos que deben conseguir en cada sesión. Además, su capacidad de buscar variantes para mejorar las actividades. En esta competencia se pueden incluir las tres sesiones, debido que en todas tienen que lograr el fin de las actividades junto con sus compañeros respetándoles a ellos y las normas en las que se base el juego.

5.4. Actividades:

5.4.1. Sesión 1. ¿Puedes conseguirlo con la ayuda de tus compañeros?

Contamos con un grupo de alumnos que no se pone de acuerdo en sus actuaciones, se realizarán las siguientes actividades para que luego puedan reflexionar sobre como lo han vivido, y sí sin la ayuda de sus compañeros estas actividades hubieran sido posible realizarlas.

Objetivos didácticos:

- Trabajar en conjunto con sus compañeros, respetando sus opiniones, y consensuando el desarrollo de la actividad.
- Aprender que el fin del juego es para todos el mismo y por ello es necesario el trabajo en equipo.

Actividad 1. Cruzar el río.

Con una serie de papeles de periódico, dependiendo del número de alumnos, deberán cruzar de un lado al otro de las líneas marcadas solo usando los papeles, el resto se le denominará agua y no podrán pisarlo.

Actividad 2. Aros cooperativos.

Se colocarán una serie de aros en el espacio, lo que el maestro crea conveniente, y al ritmo de la música los alumnos deben moverse, cuando se pare la música deben meterse en un aro. La actividad se irá complicando según el maestro quite aros, y todos los alumnos deben de estar dentro de uno.

Actividad 3. Pasar el aro.

Primero se dividirá al grupo-clase en tres o cuatro grupos de alumnos, según el número de estos. Los miembros de cada grupo se cogerán de la mano y con un aro deberán pasárselo de unos a otros sin soltarse, se complicará la actividad uniendo grupos y aumentando el número de aros, hasta llegar a unir a todo el grupo y que puedan pasar todos por varios aros.

Actividad 4. Clip y crap.

Para volver a la calma, situaremos a los alumnos en un círculo, por uno de los lados daremos un objeto diciéndoles: esto es un clip, ellos deberán preguntar:

¿un qué?, y responderemos: un clip, se le pasará el objeto y deberá decir lo mismo a su compañero. Y hacia el otro lado realizaremos el mismo sistema pero en vez de un clip, será un crap. La actividad concluirá cuando el clip y el crap lleguen al lado contrario de su origen.

Actividad 5. Asamblea final.

Se reunirá a todos los alumnos en un círculo para que cuenten las experiencias vividas, además de que nos digan donde han tenido más dificultades o que actividades les han gustado más, además de contamos si ya las conocían o eran nuevas para ellos.

5.4.2. Sesión 2. ¿Cuánto conoces de los juegos?

En esta sesión realizaremos seis juegos emparejados, es decir, se realizarán dos juegos similares pero de diferente país, para hacer ver a los niños que aunque el juego no se llame igual seguramente sea muy parecido al que ellos conozcan.

Objetivos didácticos:

- Conocer y comparar los diversos juegos del mundo, siendo utilizados para relacionarse con compañeros de otras índoles.
- Interiorizar las normas de los juegos observando que no cambia la esencia de estos aunque no sean del mismo país.

Actividad 1.

- Piedra, papel o tijera. (Australia)

Se dividirá la clase en dos, unos enfrentados a otros. Por grupos deberá consensuar cuál de las tres opciones sacarán, se les pedirá que elijan dos, por si acaso en la primera se coincide. A la de tres se les pedirá que saquen la opción consensuada y deberá pillar el perdedor al ganador, en el caso de ser pillados se cambia de bando.

- Cazador, rifle o león. (África)

En este caso es igual que el anterior pero esta vez en vez de ir a pillar el perdedor, deberá ir a pillar el ganador.

Actividad 2.

- Joao-palmada. (Brasil)

Uno de los alumnos la liga y el resto de pie hace un círculo donde se miren todos con las palmas de las manos detrás. El alumno que la liga decide a quien chocarle y corre hacia una dirección, mientras que al que le chocan debe correr hacia la otra dirección. En el momento en el que se encuentran deben pararse y saludarse, corriendo seguidamente después para llegar al hueco vacío. El que se queda fuera del círculo repite los mismos pasos.

- La zapatilla por detrás. (Europa)

Uno se la liga y el resto de compañeros se sientan en el suelo formando un círculo. El alumno que la liga debe dejar el pañuelo detrás de uno de sus compañeros al acabar de cantar estos la siguiente canción: a la zapatilla por detrás, tris, tras, ni la ves ni la verás, tris, tras, mirar para arriba que caen judías, mirar para abajo que caen garbanzos, a dormir, a dormir, que vienen los Reyes Magos ¿a qué hora mamá/papá? Y el que la liga debe decir un número al azar. Cuando acabe de cantar deja el pañuelo y corre hacia una dirección, y al que le haya dejado del pañuelo corre detrás de él a intentar pillarle, si no lo consigue será el siguiente en ligarla.

Actividad 3.

- Cola de dragón. (Asia)

Se dividirá al grupo en dos, cada miembro en su grupo deberá hacer una fila. El juego consiste en que la cabeza pille a la cola y que el cuerpo, es decir, los compañeros que se encuentran en medio lo eviten, si es pillada la cola, la cabeza pasa a ser cola y así se van cambiando los roles.

- Persecución de serpientes. (África)

Se divide la clase en dos, cada miembro en su grupo deberá hacer una fila. En este caso la cabeza de la serpiente debe ir a pillar la cola de la serpiente del otro grupo y a la inversa, mientras que los cuerpos de cada fila intentan evitar que su cola sea pillada.

Actividad 4. Asamblea final.

Para terminar la sesión se realizará una reflexión final sobre cómo se han sentido a la hora de realizar las actividades, y los problemas que hay tenido de unas

a otras. Y si de verdad pensaban que en tantos países se jugaban cosas parecidas sin estar en el mismo continente.

5.4.3. Sesión 3. ¿Sabes jugar a los juegos de tus padres y tus abuelos?

Con esta sesión se quiere que el alumno vuelva a juegos más tradicionales y populares, que seguramente conozcan debido a que se los han enseñado sus familiares más mayores, habiéndolos compartido con sus iguales para divertirse entre ellos.

Objetivos didácticos:

- Aprender y recuperar aquellos juegos que fueron transmitidos por los familiares.
- Practicar juegos reglados que fomenten que los alumnos cumplan las normas del centro.

Actividad 1. El escondite inglés.

Uno de los alumnos de cara de cara a la pared deberá decir en voz alta: un, dos, tres al escondite inglés. Una vez dichas esas palabras deberá darse la vuelta y fijarse si alguno de los compañeros le ha visto moverse, de ser así el alumno pillado deberá volver al principio. Se cambia el puesto cuando uno de los alumnos llega a la pared del que la liga y dice: chorizo.

Actividad 2. Las cuatro esquinas.

En grupos de cinco alumnos se dividirán de tal forma que cuatro de los alumnos se situarán en los cuatro puntos delimitados por el profesor, y el alumno que queda debe intentar quitarle el sitio a uno de ellos. No es válido que los alumnos no se muevan del sitio. El fin del juego es que cambien continuamente los roles.

Actividad 3. El pañuelo.

Se dividirá la clase en dos grupos y el profesor se pondrá en el centro de estos con un pañuelo, cada miembro del grupo debe tener un número distinto, concordando con la cantidad de participantes que realicen la actividad.

El maestro dirá un número y cada alumno del equipo que tenga ese número deberá ir a por el pañuelo gana aquel que llega de nuevo a su grupo sin ser pillado.

Actividad 4. Las chapas.

Con cinta adhesiva se realizarán unos circuitos en el suelo, y se dejará que los niños se agrupen como quieran. A cada alumno se le dará una chapa, el fin es realizar el recorrido, sin salirse y por turnos, ganando aquel que llegue antes a la meta.

Actividad 5: Análisis final.

Una pequeña asamblea de vuelta a la calma en el que pueda observar lo que opinan de juegos que se traspasan de familias en familias y cuantos conocían, además de ello quien se los había enseñado y si han jugado fuera de la clase de Educación Física.

5.5. Alumnos con necesidades de apoyo educativo.

Con el grupo de ciclo con el que se llevará a cabo las actividades no se cuenta con ningún alumno de necesidades especiales de apoyo educativo, por este motivo, se expondrán algunas necesidades que puede haber en este hábito (en el caso de llevarlo a otro centro donde si hubiera) y poder adaptar esta unidad en caso de que hubiese alguna necesidad.

Podemos hablar de alumnos con déficit de atención, con este tipo de alumnado lo que podemos llevar a cabo es acompañarle en el principio de la actividad, para que comience a realizarla, y después darle un margen para que participe solo. En el caso de que se desvíe de la actividad, se le vuelve acercar pero sin nombrarle lo que hace, solo se le ayuda a continuar en lo que está realizando el grupo.

Si contásemos con un alumno hipoacúsico, deberíamos apoyarnos en la explicación de las actividades con imágenes paso a paso, esto permite además un mayor entendimiento por parte del resto del grupo.

Y otro tipo de alumnos con los que podemos contar es con alguna lesión motora o discapacidad, estos alumnos dependiendo de su grado podemos adaptar no adaptar los juegos o adaptarlos. En el caso de tener que adaptarlos podemos adaptar las normas a

ellos o hacerles partícipes del desarrollo de las actividades, es decir, en el juego del pañuelo que sea él el que sujete el pañuelo y diga los números, o el que haga los grupos, etc.

5.6. Cuadro comparativo de las sesiones.

Objetivos didácticos	Contenidos	Metodología	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar en conjunto con sus compañeros, respetando sus opiniones, y consensuando el desarrollo de la actividad. - Aprender que el fin del juego es para todos el mismo y por ello es necesario el trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación. - Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las actividades serán guiadas en todo momento por el profesor, en este caso se caracteriza por ser descubrimiento por el tipo de juegos que se llevarán en esta parte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Poner en práctica los juegos en el recreo y fuera de las horas de Educación Física. - Mejora de la relación entre el alumnado no solo en el área de Educación Física sino también en el resto de asignaturas.
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y comparar los diversos juegos del mundo, siendo utilizados para relacionarse con compañeros de otras índoles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aceptación como propios de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las actividades son cerradas guiadas en todo momento por el profesor, además favorecerá la socialización entre el alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Poner en práctica los juegos en el recreo y fuera de las horas de Educación Física.

<p>-Interiorizar las normas de los juegos observando que no cambia la esencia de estos aunque no sean del mismo país.</p>	<p>-Desarrollo y reflexión de actitudes y valores relacionados con el juego limpio.</p>		<p>- Mejora de la relación entre el alumnado no solo en el área de Educación Física sino también en el resto de asignaturas.</p>
<p>- Aprender y recuperar aquellos juegos que fueron transmitidos por los familiares.</p> <p>-Practicar juegos reglados que fomenten que los alumnos cumplan las normas del centro.</p>	<p>- Práctica de juegos tradicionales teniendo en cuenta los presentes en el entorno.</p> <p>- Desarrollo y reflexión de actitudes y valores relacionados con el juego limpio.</p> <p>- Valoración del juego como medio de disfrute, relación y empleo del tiempo de ocio.</p>	<p>- Serán marcadas por un tradicional mando directo, contando con actividades semi-abiertas, fomentando la participación por contar con grupos reducidos.</p>	<p>- Poner en práctica los juegos en el recreo y fuera de las horas de Educación Física.</p>

	<ul style="list-style-type: none">- Aplicación de habilidades motrices básicas y específicas a la resolución de situaciones de juego de creciente complejidad motriz.- Conocimiento del origen y práctica de juegos populares, tradicionales y autóctonos de la Comunidad de Madrid.		<ul style="list-style-type: none">- Mejora de la relación entre el alumnado no solo en el área de Educación Física sino también en el resto de asignaturas.
--	---	--	---

6. EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

6.1. Sesión 1. ¿Puedes conseguirlo con la ayuda de tus compañeros?

Las actividades de los juegos cooperativos se llevaron a cabo en una clase de una hora y media, dividiendo el aula en dos grupos. Uno de ellos se encontraba con mi profesor tutor realizando actividades de baloncesto y el otro grupo trabajando conmigo, al rato se cambiaron los puestos.

El primer grupo realizó las actividades con bastante éxito. En el reto cooperativo de cruzar el río, les dimos tres aros para nueve participantes, entendieron las normas con rapidez y consiguieron cruzar de un lado al otro de la pista polideportiva, por medio de la comunicación y apoyo entre todos los grupos.

La segunda actividad, los aros cooperativos, tardaron en comprender que nadie se eliminaba y que todos debían estar en los aros sin importar cuantos hubiese dentro de estos.

El reto de pasar el aro se les dio mucho mejor, se pudo introducir hasta cuatro aros dentro del gran círculo y los estuvieron moviendo de unos compañeros a otros. Solo una de las participantes se soltaba de su compañera para cruzar su cuerpo por el aro.

Y la última actividad para volver a la calma, lo entendieron a la primera, e incluso llegaron a dar más de una vuelta seguida sin atascarse en el compañero que le coincidía el clip y el crap.

En el segundo grupo observé más problemas para entender el primer juego teniendo que volver a empezar en varias ocasiones.

En la segunda actividad les ocurrió lo mismo que al primer grupo, llegando a sentarse alguno de los alumnos, se les tuvo que repetir que nadie perdía, que el objetivo era que todos estuvieran en los aros.

La tercera actividad les gustó bastante y se llegó a introducir cinco aros sin problemas de que se atascaran.

La actividad de vuelta a la calma la entendieron bastante bien, excepto uno de los alumnos que no entendía el juego de palabras, haciendo que observase a sus compañeros para que se fijaran como debía realizarlo.

Posteriormente y preparándonos para volver a clase se realizó la asamblea final para observar las opiniones de los alumnos, y la verdad que tuvieron buenas sensaciones de las actividades, les gustaron bastante y querían repetir otro día.

6.2. Sesión 2. ¿Cuánto conoces de los juegos?

La segunda sesión relacionada con los juegos del mundo los llevé a cabo con el mismo método que los juegos cooperativos, dividiendo la clase en dos y llevándolos primero con unos y luego con otros.

Comenzando con la primera actividad realicé el juego de “blanco y negro”, para que entendieran la finalidad de los siguientes juegos que íbamos a realizar. Cuando comenzamos con “piedra, papel o tijera” se empezaron a liar ya que no se acababan de poner de acuerdo en que sacar en el grupo, además de cada uno sacaba lo que quería. A la hora de realizar la segunda parte de actividad no fueron capaces de memorizar quien gana a quien en “cazador, rifle o león”.

La segunda actividad comenzamos con “Joao Palmada” les costó entender que el fin no era en ningún momento pillar al contrincante sino quitarle el sitio corriendo hacia el lado opuesto del que estaba fuera. Al realizar la segunda parte “la zapatilla por detrás” se comenzaron a liar y les costaba salir de la actividad anterior y aceptar que ahora había nuevas normas, aun sabiendo ya jugar.

Y la tercera actividad, tanto la primera como la segunda parte fue bastante desastrosa ya que se iban hacer daño en vez de jugar, intentando pillar y no ser pillado. Esta actividad tuve que cambiarla por otra llamada “pilla al triángulo”, en la que debía cogerse de la mano tres persona y una por fuera ir a pillar a uno de los tres mientras que los otros dos intentan evitarlo dando vueltas.

Aunque lo hice con dos grupos separas las actividades salieron idénticamente iguales, teniendo que cambiar la última actividad en ambos grupos, porque lo que quería es que pillaran y otros defendieran.

Al realizar la asamblea final los niños opinaron lo que yo pude observar que confundían las actividades al pasar de una a otras y tener reglas tan similares, pero es verdad que las actividades que no conocían les gustaron más que los que ya habían jugado.

6.3. Sesión 3. ¿Sabes jugar a los juegos de tus padres y tus abuelos?

Para esta sesión no se separó al grupo en dos sino que lo realizaron todos juntos. Las tres primeras actividades las conocían todos ya que jugaban habitualmente en clase por lo que no gasté mucho tiempo en explicarlas.

La segunda actividad tuvo un problemilla, ya que uno de los alumnos se enzarzó en una pelea con un compañero, debido a que este no quería salir del aro, y durante cinco minutos tuve que sacarle de la actividad para que se relajara, una vez pasado el tiempo se integró de nuevo en el desarrollo de la clase sin ningún otro percance.

Con la última actividad “las chapas”, gracias a que en el suelo de este gimnasio se puede pintar con tizar por parejas les di una tiza y una chapa a cada uno, les pedí que dibujaran el recorrido en el juego y que después por turnos fueran jugando. La actividad les gustó bastante y no hubo altercados, cuando ya acababan de jugar se intercambiaban con otro compañero para así poder rotar y no jugar siempre contra el mismo.

Para terminar se realizó una asamblea de reflexión donde les pregunté qué tal se lo habían pasado, coincidiendo en su mayoría en que estaban encantados de jugar a juegos que ya conocían porque se los habían enseñado sus padres o abuelos.

7. CONCLUSIONES FINALES

Comenzando con lo expuesto en el punto anterior, analizaremos los resultados obtenidos siguiendo los objetivos principales de este trabajo. Los objetivos que analizaremos son los expuestos a mayores, a través de los cuales se han realizado los objetivos de la unidad didáctica, con el fin de desglosándolos y conseguir su cumplimiento de una forma más simple y no tan general.

A lo largo de las sesiones se pudo ver que los alumnos más conflictivos y con aires de liderazgo se dejaban ayudar por los demás, respetando las opiniones y consensuando el papel que realizaría cada uno. En algún que otro momento los alumnos líderes se sentían igual a todos y necesitaban destacar, ya sea alzando la voz o molestando a otros compañeros, pero los alumnos sin necesidad de la intervención del maestro, hablaban con el compañero que molestase en ese momento y le hacían ver que él tenía el mismo fin en el juego que el resto del grupo, y acababan cediendo ya que no les dejaban los compañeros otra opción.

Debido al alto poder que iba cogiendo el grupo yendo todos por el mismo camino, se observó que según se realizaban las sesiones y posteriormente se repetían actividades, disfrutaban del juego en relación con los demás.

Centrándonos ahora en los objetivos conseguidos en cada sesión, comenzaremos con la primera, relacionada con los juegos cooperativos. En esta parte de la unidad empezó a ver mejora en la convivencia del grupo, consiguiendo que hablaran antes de utilizar la violencia, prorrogándose esta actitud con el tiempo, tanto que se les notó el cambio como grupo en otras asignaturas y en los patios. Excepto un alumno que sabía respetar las normas dentro de los juegos pero fuera de ellos, hace uso de la violencia para resolver sus conflictos, estando en innumerables ocasiones castigado por ello.

Siguiendo con la siguiente sesión, los juegos del mundo, como ya está explicado en el apartado de análisis, donde se destaca que el cambio de juegos parecidos les confundía las normas. Con estas actividades demostraron solidaridad y compañerismo, rechazando conductas agresivas o de rivalidad buscando el disfrute con los demás, y reafirmando que con los juegos nos entendemos todos sin importar la religión, la cultura o el país de procedencia.

Con la última sesión, es decir los juegos de siempre, los alumnos ya tenían interiorizado que lo fundamental era el disfrute con los iguales, respetándose entre ellos y no dando pie a agresiones o rivalidades. Además de consensuar entre todos si se quería hacer algún cambio, o propuesta al profesor.

Una de las partes de los objetivos de la investigación que no se llegó a cumplir fue la valoración del juego como disfrute del tiempo libre, esto es debido, por lo que me fije en las doce semanas que estuve de prácticas, a que estos alumnos no saben jugar solos, siempre tiene que haber un profesor que les incite a jugar, que les haga proposiciones, porque ellos mismos no tienen la idea.

Este objetivo no me marcó solo en el grupo donde se llevó a cabo la investigación, sino hasta los más pequeños del centro en las horas de patio venían a decir que se aburrían. Así que este objetivo me quedó con ganas de buscarle soluciones, parándome a pensar si habrá más centros con esta cuestión.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bantulá, J. (2009). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Bantulá, J. & Mora, J.M. (2002). *Juegos multiculturales*. Barcelona: Paidotribo.
- Castillo, S. (2011, 16 de noviembre). *Juegos populares y tradicionales* [web log post.]. Recuperado de <http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com.es/2011/11/concepto-y-caracteristicas-de-los.html>
- DECRETO 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria. Recuperado de <http://www.madrid.org/wleg/servlet/Servidor?opcion=VerHtml&nmnorma=8620&cdestado=P>
- Gabinete Técnico de FETE-UGT (2013). INDICACIONES SOBRE LA IMPLANTACIÓN DE LA LOMCE EN EL CURSO 2014-2015
- Giménez, M. (2013). Aprendiendo aprendizaje cooperativo. Una experiencia en un aula universitaria. *Pulso*. 37, 231-248.
- Johnson, D., Johnson, R. & Holubec, E. (1994). *Cooperatiae Learning in the Classroom*. Association For Supervision and Curriculum Develoment, Virginia. Johnson, D., Johnson, R. & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperative en el aula*. Buenos aires: Paidós.
- Jurado, J.J., López de la Nieta, M. & Yagüe, V. (1998). *Juegos de Madrid*. Madrid: Caja Madrid.
- La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, dedica el Capítulo II del Título I a la regulación de la educación primaria.
- Lavega, P. & Olaso, S. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Paidotribo.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE en adelante) ha modificado al Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE en adelante).

- Martínez Scott, Suyapa; Gea Fernández, Juan Manuel & Barba, José J. (2012). La Educación para el Desarrollo y su contexto: entre el desasosiego y la esperanza. REIFOP , 15 (2). (Enlace web: <http://www.aufop.com> – Consultada en fecha (dd-mm-aa))
- Ovejero, A. (1993). *Aprendizaje cooperativo: una eficaz aportación de la psicología social a la escuela del siglo XXI*. Universidad de Oviedo: Psicothema.
- ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Orlick, T. (2011). *Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición*. Madrid: Popuar.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Recuperado de www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf.
- Velázquez, C. (2001). Educación Física para la paz. Una propuesta posible. *Revista digital*. Buenos aires, 37. <http://www.efdeportes.com/efd36/paz.htm>. Recuperado el 12 de mayo de 2015
- Velázquez, C. (2006). *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona: Océano, S.L.
- Velázquez, C. (2006). *Educación Física para la paz: de la teoría a la práctica diaria*. Madrid: Miño y Dávila.
- Velázquez, C. (coord.) et al. (2010). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física: fundamentos y aplicaciones prácticas*. Zaragoza: INDE.