

EL JUEGO COOPERATIVO COMO MEDIO PARA ELIMINAR LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO EN LA PRÁCTICA DEL FÚTBOL



TRABAJO DE FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA



Universidad de Valladolid

Alumno: Pablo Gil González

Tutor: Carlos Velázquez Callado

Valladolid, julio de 2016

RESUMEN

Tradicionalmente el fútbol se ha vinculado al sexo masculino y se ha convertido en uno de los deportes donde los estereotipos de género se hacen más visibles, lo que hace que estos comportamientos se reproduzcan con gran frecuencia durante las clases de Educación Física. Pues bien, el principal objetivo de este trabajo no es otro que el de diseñar una propuesta práctica basada en el juego cooperativo, con el fin de eliminar o, al menos, minimizar los estereotipos de género durante la práctica del fútbol. En este sentido, para abordar esta situación he analizado los aspectos más relevantes del juego cooperativo según diferentes autores y las diferentes relaciones de género que se producen en las clases de Educación Física, concretamente durante las sesiones del fútbol como pre - deporte.

PALABRAS CLAVES

Juegos cooperativos, estereotipos de género, fútbol, coeducación, Educación Física.

ABSTRACT.

Traditionally football has been linked to the male sex, and it has become one of the sports where gender stereotypes become more visible, what makes these behaviors play with great frequency during physical education classes. As well, the main aim of this task is to take and design a practical proposal based on cooperative play, in order to eliminate or at least minimize gender stereotypes during soccer practice. For this reason To address this situation I have analyzed the most relevant aspects of the cooperative game according to different authors and different gender relations that occur in physical education classes, in particular during the sessions of football as a pre - sport.

KEY WORDS.

Cooperative games, football, co-education, physical education, gender stereotypes.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO 1: JUSTIFICACIÓN	5
CAPÍTULO 2: OBJETIVOS	7
CAPÍTULO 3: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
3.1. El concepto de juego cooperativo	8
3.2. Características principales del juego cooperativo	9
3.3. Juego cooperativo y juego competitivo	11
3.4. Clasificación de los juegos cooperativo	12
3.5. Problemas que pueden dificultar la práctica de los juegos cooperativos	14
3.6. El juego cooperativo como solución para fomentar una educación física no sexista: el fútbol	18
CAPÍTULO 4: METODOLOGÍA	24
4.1. Establecimiento de los objetivos	24
4.2. Búsqueda de información	25
CAPÍTULO 5: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	26
CAPÍTULO 6: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	43
6.1. Discusión	43
6.2. Conclusiones	45
6.3. Limitaciones	45
6.4. Reflexión final	46
BIBLIOGRAFÍA	47
ANEXOS	49

INTRODUCCIÓN

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de Octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias, señala que el trabajo de fin de grado implica la realización de un proyecto, memoria o estudio final (escrito, original e inédito) sobre un determinado tema, donde el alumno desarrolle y plasme todas las competencias adquiridas durante el Grado, vinculadas al título y mención correspondiente, que le capaciten como futuro docente.

A su vez, la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, establece una serie de competencias que los alumnos deben desarrollar o adquirir durante sus estudios para obtener el título de Maestro en Educación Primaria. En concreto, en este trabajo desarrollamos fundamentalmente las siguientes:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.

En relación a lo anterior, he decidido fundamentar mi TFG en el tema de la cooperación, concretamente en los juegos cooperativos y estereotipos de género a través del fútbol. Esto se debe a que en mi periodo de prácticas en los centros escolares y durante mi labor como entrenador de fútbol de categoría benjamín, he podido observar cómo el fútbol es un deporte considerado socialmente masculino y, por tanto, muchas niñas sufren situaciones de rechazo y exclusión por parte de los niños. Por tanto, pienso que es un tema muy interesante a tratar, con el objetivo de evitar o minimizar este tipo de situaciones durante la etapa de primaria y fomentar valores como la igualdad, el respeto y el trabajo en equipo en nuestros alumnos.

En lo que se refiere a la estructura del TFG, tengo que decir que este trabajo se divide en varias partes. Para comenzar, llevaré a cabo una justificación del tema y expondré los objetivos que pretendo conseguir con la propuesta de intervención. A continuación, realizaré el marco teórico del tema basándome en diferentes autores, donde profundizaré en los aspectos más importantes del juego cooperativo y en los estereotipos de género en relación a la práctica del fútbol. Después, diseñaré un modelo de propuesta de intervención o unidad didáctica para poder aplicar en la etapa de primaria (5º curso), y finalmente estableceré una serie de conclusiones finales sobre el tema y una valoración personal de lo que me ha aportado este trabajo.

CAPÍTULO 1

JUSTIFICACIÓN

Actualmente, estamos inmersos en una sociedad dominada por la ética de la competición, donde el egoísmo, la victoria y el logro personal predominan sobre cualquier otra cosa. Por esta razón, la elección del juego cooperativo como medio para eliminar los estereotipos de género en la práctica del fútbol, se debe a que considero que es un gran recurso, no solo para la exploración y el desarrollo de posibilidades de movimientos (aspecto principal del área de Educación Física), sino para fomentar una serie de valores como la igualdad y la no discriminación dentro del grupo de alumnos. No obstante, me gustaría señalar que también es muy importante eliminar todo tipo de mensajes sexistas y discriminatorios de nuestro currículo oculto, ya que aunque nuestras propuestas estén diseñadas con el objetivo de eliminar los estereotipos de género, muchas veces de forma indirecta empleamos un lenguaje sexista que incide de forma negativa en la actitud del alumnado.

En relación a lo anterior, y tras analizar diferentes estudios sobre el juego cooperativo, he observado cómo este tipo de juegos tienen superioridad respecto a los juegos competitivos en aspectos como el grado de satisfacción personal, la mayor aceptación de los compañeros y la mayor comunicación intergrupala (Velázquez, 2002; Garaigordobil, 2007). En este sentido, pienso que los juegos competitivos pueden generar situaciones de insana competitividad y, en el peor de los casos, desarrollar valores negativos como el egoísmo, la discriminación o incluso la agresividad. Sin embargo, poner en práctica este tipo de juegos en un ambiente cooperativo (dejando de lado los estereotipos y gestos técnicos) supone un gran potencial educativo para el alumnado, sobre todo en lo referente al ámbito motor y a la capacidad táctica.

Uno de los interrogantes que me planteo es por qué los juegos cooperativos están ausentes en muchas clases de Educación Física, ya que pienso que este tipo de juegos deben ser imprescindibles en la práctica motriz. Por tanto, es importante señalar que poner en práctica juegos cooperativos permite fomentar una serie de valores positivos en un marco inclusivo de aprendizaje, no sólo en el contexto escolar sino también en los diferentes contextos de la vida diaria.

Por último, considero que el juego cooperativo es la mejor vía para abordar aspectos como asuntos como la resolución de conflictos, el fomento de valores (ayuda, colaboración, igualdad) y el trabajo en equipo. De esta forma, podremos conseguir una cultura de paz, tolerancia, cooperación y solidaridad.

CAPÍTULO 2

OBJETIVOS

Como ya he comentado anteriormente, en mis dos períodos de prácticas en los distintos centros educativos, y sobre todo, durante mis cuatro años como entrenador de fútbol de categoría benjamín, he podido observar de primera mano como los niños muestran actitudes de rechazo hacia las niñas durante la práctica del fútbol. No obstante, muchas veces los niños se olvidan de disfrutar del juego y se preocupan solamente de ganar, mostrando actitudes competitivas y de rechazo hacia las niñas durante la práctica de este deporte, tanto dentro como fuera del centro escolar. También, suelen darse conductas de rechazo hacia los alumnos con menor nivel de competencia motriz o con necesidades educativas especiales.

En consecuencia, y como futuro docente, el principal objetivo de mi trabajo fin de grado (TFG) no es otro que el de diseñar un propuesta de intervención fundamentada en el juego cooperativo como medio para eliminar o, al menos, minimizar los estereotipos de género en la práctica del fútbol, con el fin de fomentar valores como el respeto, la convivencia, el trabajo en equipo y la tolerancia durante las clases de Educación Física y evitar que los niños muestren actitudes de rechazo hacia las niñas.

En relación a lo anterior, debo señalar que también existen una serie de objetivos más específicos vinculados con este trabajo, como son los siguientes:

- Favorecer la aparición de valores como la cooperación, el respeto, el diálogo, la ayuda y el trabajo en equipo durante las clases de educación física a través de juegos cooperativos.
- Disminuir los estereotipos de género y las conductas agresivas y de rechazo de los niños hacia las niñas durante las clases de Educación Física mediante el juego cooperativo.
- Aumentar la participación activa de todos los alumnos durante las clases de educación física, sobre todo de aquellos más rechazados por su género o por su menor nivel de competencia motriz.

CAPÍTULO 3

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A continuación, llevaré a cabo un recorrido por los trabajos de diferentes autores sobre el juego cooperativo y los estereotipos de género. En este sentido, tengo que decir que trataré aspectos como las características esenciales y la clasificación de los juegos cooperativos, las diferencias entre el juego cooperativo y competitivo, los problemas que pueden surgir al ponerlos en práctica, y la importancia de este tipo de juegos para eliminar los estereotipos de género durante la práctica del fútbol.

3.1. EL CONCEPTO DE JUEGO COOPERATIVO

En primer lugar, voy a realizar un breve recorrido cronológico sobre el concepto de juego cooperativo, según diferentes autores, con el fin de averiguar cuáles son los elementos comunes en los que se fundamentan todas las definiciones.

Uno de los máximos referentes dentro de la educación en el ámbito de la cooperación es Terry Orlick, que señala que el juego cooperativo se fundamenta en la idea de que “jugar con otros mejor que contra otros, superar desafíos; no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego” (Orlick, 1990, p. 16).

Por su parte, Garaigordobil (2002, citado en Velázquez, 2012, p. 35) define a los juegos cooperativos como aquellos en los que los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar uno a varios objetivos comunes.

En la misma línea, Velázquez (2004, p. 45) destaca que los juegos cooperativos son “actividades colectivas no competitivas en las que no existe oposición entre las acciones de los participantes sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios”.

De la misma forma, Pérez Oliveras (1998, p.1.) comenta que “los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad”.

Por otro lado, aunque existen pequeñas diferencias entre los juegos y/o actividades cooperativas, hay que señalar que Carrasco y Rincón (2009) utilizan el concepto de

actividades con cooperación para referirse a todas aquellas tareas o juegos en los que se colabora y se establecen relaciones de ayuda y comunicación para alcanzar los objetivos comunes, donde la oposición y el placer de jugar quedan en un segundo plano.

En definitiva, tras analizar los conceptos anteriores, podemos observar los siguientes elementos comunes a la hora de definir lo que es un juego cooperativo:

- El objetivo es común para todo el grupo.
- No hay oposición entre los participantes.
- La necesidad de colaboración entre los alumnos para alcanzar el objetivo.
- La diversión es más importante que el resultado.

3.2. CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL JUEGO COOPERATIVO

Después de haber estudiado y analizado el concepto, vamos a hacer un repaso de las principales aportaciones que diferentes investigadores han hecho en relación a las características del juego cooperativo.

En primer lugar, Terry Orlick (1990) relaciona el juego cooperativo con la libertad de los alumnos en cinco grandes ámbitos:

- Libres de competición. Es la característica más importante que diferencia a los juegos cooperativos de los competitivos. En este sentido, hay que señalar que como el objetivo es común para todos los participantes, los alumnos se liberan de la presión de competir y no se genera oposición entre ellos.
- Libres para crear. En los juegos cooperativos las reglas son flexibles y pueden ser modificadas por los propios alumnos durante el transcurso del mismo, con el objetivo de aumentar la participación y la diversión de cada uno de ellos. En este sentido, hay que señalar que los alumnos pueden buscar varias soluciones o alternativas para resolver la situación planteada, lo que les permite desarrollar en gran medida su pensamiento creativo.
- Libres de exclusión. La exclusión en el juego provoca sentimientos de desconfianza en los propios alumnos y favorece la aparición de actitudes de rechazo hacia los compañeros con menos nivel motivado. En consecuencia, los juegos cooperativos

buscan la participación de todos los alumnos y suprimen la eliminación como resultado del error. Por tanto, cada participante tiene la oportunidad de enmendar su fallo y buscar nuevas soluciones a los problemas o situaciones planteadas.

- Libres de elección. Los juegos cooperativos fomentan en gran medida la autonomía personal, debido a que dejan cierta libertad a los alumnos para tomar decisiones durante su desarrollo (regular conflictos, modificar normas, buscar diferentes soluciones...).
- Libres de agresión. Dado que el objetivo de los juegos cooperativos se alcanza mediante la cooperación entre los alumnos y no por oposición, se reducen las posibilidades de aparición de conductas agresivas hacia los compañeros.

Por su parte, Guitart (1990) destaca la importancia de los juegos no competitivos en la educación física basándose en los siguientes aspectos:

- El niño participa por el simple hecho de jugar y no por ganar.
- Garantizan la diversión porque desaparece el miedo de no lograr el objetivo.
- Fomentan la participación de todos los alumnos sin ningún tipo de exclusión.
- Se crean relaciones de igualdad entre los alumnos, debido a que todos colaboran para alcanzar un objetivo común.
- Favorecen la superación personal y no el superar a los demás compañeros.
- Todos los alumnos asumen un papel importante dentro del juego.

Por otro lado, Soler (2003) relaciona las siguientes características con los juegos cooperativos:

- Los alumnos juegan juntos sin oposición entre ellos.
- Se juega para resolver retos y no para superar a los compañeros.
- El objetivo del juego es común y no consiste en ir superando metas excluyentes.
- Se aprende a valorar a los otros jugadores como compañeros y no como rivales.
- Los participantes tienen conciencia de sus propios sentimientos.
- Fomentan el trabajo en equipo y la empatía.
- Se juega para disfrutar de los demás compañeros.
- Todos los jugadores son imprescindibles para superar el desafío propuesto.

- No se comparan las habilidades de los participantes.

Por último, Omeñaca y Ruiz (2014) enumeran una serie de elementos relevantes que caracterizan al juego cooperativo:

- Demanda la colaboración de todas las personas del grupo para alcanzar un objetivo común.
- Propone una actividad conjunta en la que todos los participantes tienen un rol dentro del juego.
- Implica la coordinación de acciones entre los participantes como solución a las exigencias de los elementos no humanos del juego.
- Propicia la búsqueda de soluciones creativas para dar respuesta a las diferentes situaciones – problemas planteados por el juego.
- Da especial importancia a todo lo que genera la acción coordinada de los participantes.
- No fomenta la competición.
- No excluye.
- No discrimina.
- No elimina.

Después de haber analizado los distintos puntos de vista de algunos de los autores más relevantes, podemos deducir que los juegos cooperativos permiten la participación e inclusión de todos los alumnos independientemente de sus características físicas y personales, dejando de lado la oposición y permitiendo la diversión y el disfrute. En definitiva, lo que pretenden los juegos cooperativos es, como dice Cascón (1992, p.1), “sacar lo mejor de cada uno, ponerlo a disposición de los demás y enriquecernos mutuamente”.

3.3. JUEGO COOPERATIVO Y JUEGO COMPETITIVO

Una vez analizado el concepto y las características del juego cooperativo, es necesario conocer su importancia dentro de la Educación Física. En este sentido, Brotto (2001, citado en Velázquez, 2012, p.43) elabora el siguiente cuadro comparativo donde refleja las diferencias entre el juego cooperativo y el juego competitivo.

Juegos competitivos	Juegos cooperativos
Son divertidos sólo para algunos.	Son divertidos para todos.
Algunos jugadores experimentan un sentimiento de derrota.	Todos los jugadores tienen un sentimiento de victoria.
Algunos jugadores son excluidos por falta de habilidad.	Todos participan independientemente de su habilidad.
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por otros.	Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
División por categorías: niños – niñas, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores.	Los jugadores participan en los juegos más tiempo, lo que permite desarrollar sus capacidades.
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo malo les sucede a los otros.	Se aprende a solidarizarse con los sentimientos de los otros, deseando también su éxito.
Los jugadores están desunidos.	Los jugadores aprenden a tener un sentimiento de unidad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece.
Pocos tienen éxito.	Todos encuentran un camino para crecer y desarrollarse.

Todo lo anterior, refleja que los juegos cooperativos tienen muchas más ventajas que los competitivos, ya que fomentan la cooperación y participación de todo el alumnado para lograr un objetivo común, estimulan la confianza y la autoestima, tienen un carácter lúdico (la diversión está por encima del resultado), y no existen ni ganadores ni perdedores.

3.4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Para abordar este apartado nos vamos a apoyar en las ideas de uno de los investigadores más importantes dentro del ámbito de los juegos cooperativos. De acuerdo con esto, Velazquez (2004) realiza la siguiente clasificación de las actividades cooperativas:

- Actividades cooperativas con objetivo cuantificable. El objetivo es común para todos los participantes y está claramente delimitado, por lo que se puede

comprobar si se consigue o no. Es decir, o todos ganan o todos pierden, dependiendo de si el grupo alcanza o no el objetivo.

Dentro de este grupo, encontramos estos dos subgrupos:

- Con puntuación. El objetivo es alcanzar el máximo número de puntos posible superando una puntuación determinada, que por lo general se va fijando durante el transcurso del mismo, dependiendo de los puntos obtenidos por el grupo.
 - Sin puntuación. El objetivo del grupo no es conseguir una puntuación concreta, sino que consiste en superar una determinada prueba.
- Actividades cooperativas con objetivo no cuantificable. En este tipo de actividades no existen ni ganadores ni perdedores, ya que el objetivo no puede ser evaluado por unos criterios estrictos y, por tanto, no puede determinarse si ha logrado o no. Además, el rol de todos los jugadores puede ser el mismo o variar.

Dentro de este grupo, se pueden distinguir tantos subgrupos como tipos de objetivos distingamos, como por ejemplo:

- De imitación. El objetivo de los participantes es imitar a otro u otros de la mejor manera posible.
- De vértigo. El objetivo es que los participantes experimenten diferentes sensaciones durante el juego, con la ayuda de uno o varios compañeros.
- De mantener un objeto en movimiento. El objetivo es evitar que un móvil se pare.
- De reproducción de secuencias rítmicas. El objetivo de los participantes es reproducir de la forma más precisa posible unos determinados movimientos mientras cantan o escuchan una canción.

A continuación, expongo un breve esquema que sintetiza todo lo expuesto anteriormente:

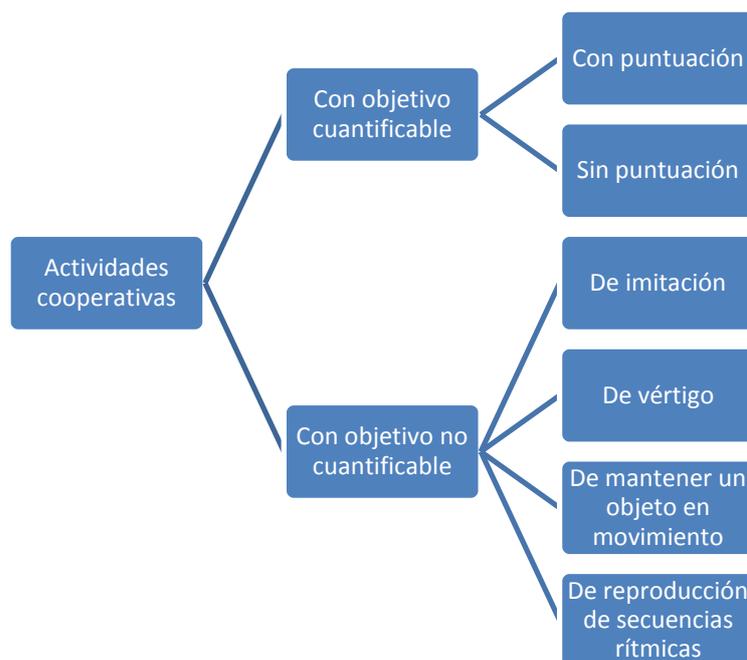


Figura 1. Clasificación de las actividades cooperativas (elaboración propia, a partir de Velázquez, 2004)

3.5. PROBLEMAS QUE PUEDEN DIFICULTAR LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

A partir de lo expuesto hasta ahora, podríamos pensar que la puesta en práctica de los juegos cooperativos en las clases de Educación Física es un camino libre de obstáculos. Sin embargo, en el entorno de estos juegos existen una serie de factores que condicionan la forma de actuar de los alumnos durante estas propuestas cooperativas de aprendizaje. En este sentido, Omeñaca y Ruiz (2014) señalan las siguientes situaciones que pueden dificultar el desarrollo de los juegos cooperativos:

- El egocentrismo. Durante la etapa de primaria (7 – 11 años aproximadamente), los niños presentan un egocentrismo muy marcado, por lo que consideran su forma de pensar como la única posible y la que debe ser adoptada por los demás compañeros. En este sentido, hay que señalar que los juegos cooperativos ayudan a que el niño supere su egocentrismo y aprenda a valorar la opinión de sus compañeros.
- El favoritismo intergrupalo. En ciertas ocasiones, cuando se proponen actividades de cooperación en grupos (cooperación intergrupalo), con marcadores cuantificables y observables por los demás, aparecen actitudes de rivalidad y enemistad que provocan

conflictos entre los grupos (competición intergrupal). De esta forma, si queremos que se produzcan relaciones cooperativas entre todos los alumnos de la clase y no sólo entre los del mismo grupo, debemos cambiar las reglas del juego y sustituir los objetivos comunes por otro superior que fomente la coordinación entre los distintos grupos (dependencia recíproca cooperativa).

- La tendencia a la competición y respeto a la individualidad. La sociedad actual está dominada por valores competitivos que suelen influir de forma negativa en la educación de los alumnos. Además, la propia competición supone para muchos niños una satisfacción personal debido a varios factores, como por ejemplo, el desafío de superarse a sí mismo y/o la oportunidad de poner a prueba sus habilidades motrices en relación a los demás.
- El incumplimiento de las reglas del juego. La vulneración de una regla durante los juegos cooperativos acerca a todos los participantes a la consecución del objetivo, por lo que los alumnos muestran actitudes de conveniencia ante este tipo de conductas. En consecuencia, es importante señalar que los alumnos cumplen mejor las normas del juego si las comprenden, aceptan y valoran. Por tanto, para minimizar este tipo de situaciones, debemos hacer hincapié en las reglas más relevantes y valorar su importancia para el buen desarrollo del juego, exponerlas en positivo, y mostrar expectativas de cumplimiento hacia los alumnos.
- La reacción hacia los menos capacitados. En las propuestas de carácter cooperativo, es muy común que cuando no se alcance el objetivo se produzcan actitudes de rechazo hacia las personas consideradas responsables del hecho, que generalmente son los alumnos más rechazados socialmente y/o con menos nivel de competencia motriz.
- El clima social de la clase. Las relaciones que se producen durante las clases de educación física están influenciadas por el clima social del grupo, que a su vez está determinado por aspectos ecológicos (instalaciones, materiales, organización del espacio...) y humanos (actitud del profesor, relaciones de amistad, número de participantes, liderazgo...). No obstante, si el clima social no es el apropiado para la cooperación debemos aclarar los objetivos, examinar críticamente las acciones que dificultan las relaciones interpersonales y reforzar los comportamientos prosociales.

A continuación, se muestra un esquema que sintetiza los problemas mencionados:

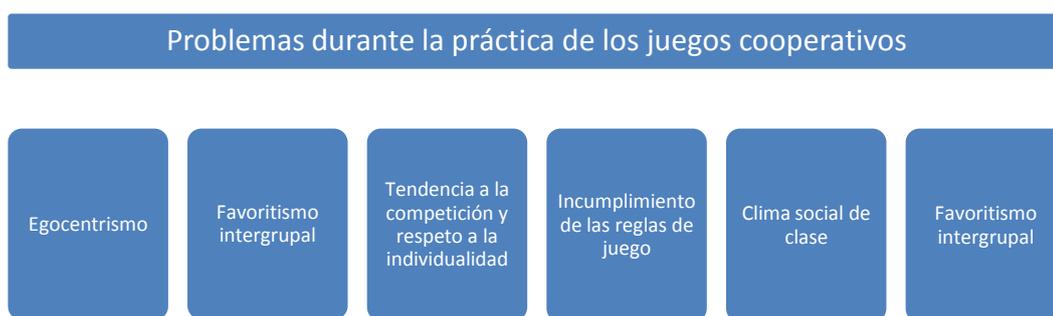


Figura 2. Problemas que pueden surgir durante la práctica de los juegos cooperativos (elaboración propia, a partir de Ruiz y Omeñaca, 2014).

Por otro lado, Velázquez (2004) señala que, durante actividades de estructura no competitiva, aspectos como los agrupamientos, los espacios y los materiales empleados durante su desarrollo, pueden provocar la aparición de comportamientos competitivos entre el alumnado. En consecuencia, propone las siguientes soluciones para corregir la aparición de estas conductas:

- Agrupamientos

En primer lugar, es importante señalar que la organización de los alumnos en filas paralelas con el mismo número de participantes puede originar comportamientos competitivos entre los integrantes de ambas filas, ya que los alumnos suelen asociar este tipo de actividades a una carrera de relevos. En este sentido, para evitar este tipo de conductas lo ideal es formar grupos desiguales en relación al número de personas u orientar los grupos en direcciones opuestas.

En segundo lugar, si los grupos desarrollan la misma actividad en distintos espacios pero con contacto visual incita a que se genere la competición por ver quien acaba antes. Algunas de las soluciones más comunes para solventar este problema son:

- Grupos desiguales en lo que se refiere al número de personas y recursos disponibles
- Diferentes tareas o modificación de las reglas en función de cómo los grupos solventan los problemas
- Diferentes niveles de dificultad en la actividad, siendo el propio grupo el que decida en qué nivel quiere realizar la propuesta

- Rotación de tareas en vez de realización simultánea
- Cambios permanentes de pareja o de papel durante la actividad

- Materiales y espacios

En lo que se refiere a los materiales y espacios, es conveniente realizar algunas aclaraciones:

- Diversos materiales, como los balones, se vinculan a los juegos competitivos, aunque va unido a otras variables como el mismo número de personas en los grupos, la oposición entre los participantes y el espacio donde se desarrolla.

- Otros materiales alternos (paracaídas, materiales reciclables...) pueden fomentar comportamientos cooperativos o competitivos, dependiendo de la primera experiencia que los alumnos tengan con ellos.

- El uso de materiales o elementos relacionados con el deporte (porterías o canastas) se vinculan generalmente a actividades competitivas.

En relación a lo anterior, podemos llegar a la conclusión de que las conductas competitivas no solo están relacionadas con los agrupamientos, los materiales y el espacio donde se desarrolla la actividad, sino que dependen en gran medida de las experiencias previas y de las actividades que los alumnos hayan realizado con dichas variables. En este sentido, una buena solución es incorporar reglas que fomenten la cooperación entre todos los participantes, incorporar una penalización que no implique el final del juego, y enseñar a los alumnos a compartir el error.

En definitiva, debemos conocer, comprender y estar capacitados para solventar todas las dificultades que pueden darse durante el desarrollo de las actividades cooperativas.

3.6. EL JUEGO COOPERATIVO COMO SOLUCIÓN PARA FOMENTAR UNA EDUCACIÓN FÍSICA NO SEXISTA: EL FÚTBOL

El propósito de este trabajo es analizar los estereotipos de género que se producen dentro de las clases de Educación Física, concretamente durante la práctica del fútbol, para poder diseñar una propuesta de intervención e intentar eliminar por completo este tipo de actitudes y comportamientos sexistas. Por tanto, voy a analizar aspectos como los estereotipos y actitudes sexistas dentro de la Educación Física, la importancia de los juegos cooperativos en la coeducación o la influencia de los estereotipos de género durante la práctica del fútbol, para terminar exponiendo una serie de recomendaciones para fomentar una Educación Física no sexista.

3.6.1. Los estereotipos y actitudes sexistas dentro de la Educación Física

Desde el punto de vista de la coeducación, voy a profundizar en el tema de los estereotipos de género dentro del área de Educación Física. Para ello, me voy a centrar en aspectos que ponen de manifiesto estos comportamientos y actitudes sexistas en la trasmisión de contenidos educativos, como currículo, el lenguaje, los comportamientos, gestos, y actitudes del alumnado durante la actividad física, el tiempo y el espacio, la metodología y las actividades de aprendizaje.

Uno de los factores de mayor influencia que se debe tener en cuenta en la educación no sexista es el currículo oculto, es decir, la manifestación de expectativas asociadas al sexo, la mayor atención a personas de un sexo o de otro, y/o la utilización de un lenguaje sexista (Omeñaca y Ruiz, 2014). No obstante, Vázquez y Álvarez (1991) señalan que una gran cantidad de profesores siguen con las ideas de género tradicionales y aunque son conscientes de la situación de desigualdad entre ambos sexos muestran un currículo oculto resistente al cambio.

En relación a lo anterior, López (2012) expone que uno de los elementos más investigados dentro del currículo oculto es la utilización de códigos sexistas en el lenguaje, ya que en el léxico que se emplea durante las clases de Educación Física, se pueden identificar frases o expresiones durante la práctica deportiva que muestran la discriminación, la subordinación y la desvalorización del género femenino. En la misma línea, Subirats (1988) defiende que durante las de Educación Física este aspecto adquiere aún mucha más trascendencia, no

únicamente por la inexistencia de un lenguaje femenino, sino porque éste es utilizado de manera despectiva y negativa.

Por otro lado, es importante señalar que determinados comportamientos, actitudes y gestos del área de Educación Física se vinculan a un género en concreto. En este sentido, Scharagrodsky (2004) señala que los movimientos, desplazamientos y usos corporales que debe cumplir el alumnado durante las clases de Educación Física, implica que éstos se vayan configurando como masculinos o femeninos, contribuyendo al mantenimiento de un cierto orden sexual establecido.

Otro aspecto a destacar, es que estas desigualdades de género, sobre todo en el área de Educación Física, están muy relacionadas con las nociones de tiempo y espacio. En lo que se refiere al espacio, hay que destacar que la mayoría de los chicos tienden a ocupar los espacios más amplios y centrales, mientras que las chicas se ubican en los espacios reducidos y marginales. En consecuencia, Scharagrodsky (2004) sostiene que la utilización del espacio casi monopólica por parte de los niños pone de manifiesto su hegemonía y reproduce los estereotipos masculinos tradicionales. Asimismo, Pimentel (1986) comenta que el tiempo de actividad motriz durante las clases de Educación Física es mucho mayor en los niños respecto a las niñas, ya que son ellos los que generalmente fijan los tiempos de inicio, transcurso y final de las actividades físicas.

En referencia a la metodología, López (2012) insiste en la mayor atención que los niños reciben respecto a las niñas durante las clases de Educación Física, lo cual puede observarse a través del número de interacciones que el docente realiza con unos u otras. Además, este autor comenta el alumnado suele agruparse inconscientemente por sexo y/o nivel de competencia motriz.

Por último, hay que señalar que la mayoría de las actividades propuestas durante las clases de Educación Física, suelen estar vinculadas con el sexo masculino, por lo que los niños se implican enormemente y están mucho más motivados que las niñas. Asimismo, los recursos materiales pueden ser etiquetados como masculinos o femeninos en las clases de Educación Física. En este sentido, Tomé y Ruiz (1996) sostienen que un balón no es elemento simbólico, sino que es un factor que identifica y aleja a los chicos de las chicas.

3.6.2. Juegos cooperativos y coeducación

En primer lugar, es importante recalcar que las actividades físicas son uno de los ámbitos donde los estereotipos de género son más evidentes. En este sentido, hay que decir que actualmente siguen existiendo dos modelos diferenciados dentro de la Educación Física que reflejan la desigualdad entre hombres y mujeres: uno para los niños relacionado con el deporte de competición y otro para las niñas ligado a las actividades rítmicas y expresivas. En este sentido, Omeñaca y Ruiz (2014) señalan que lo que se hace con frecuencia es promover la participación de las niñas en las actividades exclusivamente masculinas.

Bonal (1998) explica que durante el recreo se pueden observar muchas actitudes sexistas, debido a la diferencia en la distribución del espacio, y a la integración de diversas actitudes y valores que promueven la aparición de una cultura de género basada en la relación de poder entre ambos sexos. No obstante, se observa con claridad la diferente valoración que se produce en función del tipo de juego, ya que, por ejemplo el fútbol (considerado una actitud masculina), tiene un valor social más alto que saltar a la comba (considerada una actividad femenina).

Por su parte, Omeñaca y Ruiz (2014) determinan una serie de aspectos que los juegos cooperativos pueden aportar en relación con los estereotipos de género:

- Crear un ambiente social que no excluya a ningún género
- Determinar un contexto en el que todos los alumnos puedan participar con independencia de su nivel motriz
- Fomentar la ayuda a las personas menos hábiles, ya sean chicos o chicas
- Evitar situaciones de agresividad física o verbal en las que los chicos son superiores
- Proponer actividades que permitan a los chicos participar y desarrollar valores como la cooperación y la solidaridad
- Fomentar situaciones donde los niños y niñas valoren a sus compañeros independientemente de su sexo

3.6.3. Recomendaciones para fomentar una Educación Física no sexista

El Seminario “Mujer y Deporte” (2008) elaboró una guía de Buenas Prácticas sobre la mujer y el deporte, donde se plasmaron una serie de recomendaciones que deben ser

utilizadas para fomentar la igualdad dentro de la Educación Física. Algunas de las más importantes son:

- Impulsar la aplicación del principio de igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres en todos los ámbitos del deporte.
- Promover y facilitar la participación en las actividades físico - deportivas de todas las mujeres con independencia de su edad, etnia, condición social y discapacidad.
- Fomentar un modelo de práctica físico - deportiva exento de estereotipos de género.

En relación a lo anterior, hay que señalar que durante las clases de Educación Física debemos eliminar los estereotipos de género y actitudes sexistas, tanto los del currículo manifiesto como del oculto, fomentando valores como el respeto, la igualdad y la solidaridad, y eliminando cualquier práctica con tendencia sexista, así como el empleo de metodologías, espacios y materiales diferenciados en función del sexo.

3.6.4. Los estereotipos de género en la práctica del fútbol

Poniendo el foco en el fútbol, diferentes estudios sobre el sexismo en la Educación Física han establecido que durante los juegos vinculados al ámbito masculino, las relaciones entre los niños y niñas siguen mostrando actitudes muy estereotipadas. En este sentido, Soler (2006) realizó un estudio de casos a través de la práctica del fútbol en diferentes colegios donde se pueden ver reflejadas las siguientes situaciones:

- La exclusión del juego: en los márgenes

En numerosas ocasiones, durante los juegos en los que participan todos los alumnos de forma conjunta, se originan actitudes competitivas y sexistas, pudiéndose observar como la mayoría de los niños intervienen muchas más veces que las niñas. De hecho, los niños ignoran completamente a las niñas, llegando incluso a quitar el balón a las de su mismo equipo. Además, cuando el profesor opta por dar más libertad al grupo en la organización del juego, son los niños quienes toman las decisiones dejando de lado a las niñas en todo momento.

- La presión al jugar: perdiendo la confianza

En este apartado, es importante señalar que las niñas no sólo son excluidas, sino que muchas veces reciben una fuerte presión y una gran cantidad de órdenes durante el juego,

llegando incluso a darse situaciones donde los niños intimidan, humillan o muestran actitudes agresivas hacia las niñas. Estas circunstancias, generan un ambiente muy tenso que hace que las niñas no tengan la tranquilidad suficiente para aprender a ejecutar las acciones propuestas. Tanto es así, que esa falta de seguridad en sí mismas, hace que las niñas no se involucren en la actividad con el fin de evitar los insultos y menosprecios de los niños si fallan o cometen errores.

- La invisibilidad del conflicto: prejuicios y currículum oculto

En primer lugar, hay que señalar que las desigualdades en el uso del espacio y los diferentes juegos que se desarrollan durante el recreo ocultan relaciones de poder entre ambos sexos, aunque las niñas son conscientes de la exclusión y marginación que padecen por parte de los niños. En este sentido, Soler (2006) señala que los problemas no surgen por los estereotipos asignados a un determinado juego, sino por las relaciones que se dan durante su desarrollo. Para justificar este tipo de situaciones, no sólo los niños se apoyan en la idea de que si las niñas no juegan es porque no quieren, sino que muchos profesores también aceptan este prejuicio.

- Resistencias a cambiar el modelo tradicional de fútbol

Martínez Álvarez y García Monje (2002) opinan que los profesores deben procurar plantear un modelo pre – deportivo alternativo, no basado en ganar sino que se fundamente en la pedagogía, con el fin de que los alumnos desarrollen sus capacidades en un ambiente cooperativo y divertido. Ante este tipo de situaciones, los alumnos con mayor nivel de competencia motriz se quejan constantemente y presionan a los profesores para que propongan otro tipo de actividades. Sin embargo, Soler (2006) expone que muchas veces para evitar estos conflictos, los profesores optan por no programar actividades propias del ámbito femenino, debido al miedo a que sean rechazadas por los niños del género masculino (grupo dominante).

- La dura situación de los niños que no se ajustan al modelo

Los niños con mayor nivel de competencia motriz no sólo excluyen a las niñas, sino que los niños menos hábiles son también discriminados o asilados por sus compañeros. De hecho, el trato que reciben estos niños es mucho más duro y humillante que el que soportan las niñas, ya que si un niño es superado por una niña se le coloca la etiqueta de “mariquita”, “afeminado” u otros términos similares.

A partir de todo lo expuesto en este capítulo, puedo concluir que los juegos cooperativos son un buen recurso para fomentar una serie de valores positivos en el alumnado como el diálogo, el respeto, la ayuda y la solidaridad, que son muy importantes para poder vivir en sociedad. A continuación, voy a meterme de lleno en la metodología y en la propuesta de intervención en la que se fundamenta mi TFG, para finalizar con una serie de conclusiones sobre la importancia de los juegos cooperativos para eliminar los estereotipos de género durante las clases de Educación Física.

CAPÍTULO 4

METODOLOGÍA

En primer lugar, tengo que decir que la elección del tema de mi TFG se debe a la observación que he llevado a cabo principalmente durante mis entrenamientos como entrenador de fútbol de categoría benjamín y, en menor medida, en mi periodo de prácticas del curso pasado en el CEIP El Peral (Valladolid). Posteriormente, explico los pasos a seguir para diseñar la propuesta de intervención y los elementos clave a tener en cuenta en dicha propuesta.

4.1. ESTABLECIMIENTO DE LOS OBJETIVOS

Lo primero de todo ha sido marcarme una serie de objetivos específicos que pretendo conseguir con la elaboración de este trabajo para alcanzar el objetivo final, que no es otro que diseñar una propuesta de intervención basada en el juego cooperativo como medio para eliminar o, al menos, minimizar los estereotipos de género durante la práctica del fútbol. En este sentido, los objetivos específicos que quiero conseguir son los siguientes:

- Favorecer la aparición de valores como la cooperación, el respeto, el diálogo, la ayuda y el trabajo en equipo durante las clases de educación física a través de juegos cooperativos.
- Disminuir los estereotipos de género y las conductas agresivas y de rechazo de los niños hacia las niñas durante las clases de Educación Física mediante el juego cooperativo.
- Aumentar la participación activa de todos los alumnos durante las clases de Educación Física, sobre todo de aquellos más rechazados por su género o por su menor nivel de competencia motriz.

4.2. BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

Una vez decidida la línea a seguir, y antes de elaborar la propuesta de intervención, el primer paso ha consistido en realizar una búsqueda de información sobre los juegos cooperativos y los estereotipos de género, tanto en Educación Física como en la práctica del fútbol, con el propósito de diseñar la fundamentación teórica. Para ello, me he ayudado numerosos libros, diversos artículos de revistas especializadas, bases de datos (Dialnet), páginas webs y el Google académico, entre otros. En este sentido, tengo que decir que la búsqueda se ha desarrollado mediante la combinación de los siguientes descriptores: “juegos cooperativos”, “Educación Física”, “estereotipos de género”, “coeducación”, “fútbol”, “deporte escolar” y “Educación Primaria”.

Tras recopilar la información, he llevado a cabo una revisión bibliográfica y un análisis exhaustivo de los trabajos de diferentes autores en relación al tema, como por ejemplo, Velázquez, Orlick, Omeñaca y Ruiz, Garaigordobil o Soler, entre otros. A continuación, he elaborado un borrador del índice del marco teórico con los posibles aspectos que podría incluir, para finalmente excluir algunos elementos como las ventajas de la cooperación en la escuela y los juegos cooperativos en la atención a niños con necesidades educativas especiales o con problemas de integración social. No obstante, para realizar el marco teórico he tenido que analizar críticamente y seleccionar los datos más relevantes y, realizar un análisis comparativo para conocer las diferencias entre el juego cooperativo y competitivo.

En relación a lo anterior, es importante destacar que he realizado una justificación del tema, donde explico las razones de por qué he decidido fundamentar mi TFG en este tema, y también, he elaborado una breve introducción para adentrarnos en el mundo del juego cooperativo y los estereotipos de género durante la práctica del fútbol.

Todo ello se ha concretado en una propuesta de intervención, en forma de unidad didáctica, que se detalla en el capítulo siguiente.

CAPÍTULO 5

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

Esta unidad didáctica se orienta a la práctica del fútbol a través de los juegos cooperativos, dirigida al quinto curso de Primaria, y cuyo objetivo no es otro que eliminar los estereotipos de género durante las clases de Educación Física.

La unidad está formada por 5 sesiones, de 60 o 90 minutos de duración, hasta completar un total de 6 horas y media. De esta forma, la unidad está diseñada para llevarla a cabo durante tres semanas lectivas y su estructura se divide en tres partes: parte inicial, parte principal y vuelta a la calma. En este sentido, hay que señalar que se debe reforzar al alumnado que muestre actitudes cooperativas durante el transcurso de la sesión. Además, al finalizar cada sesión se debe llevar a cabo una pequeña asamblea, donde el alumnado exprese sus opiniones sobre la sesión y comente si ha observado algún comportamiento, tanto positivo como negativo, en alguno de sus compañeros con el fin de concienciar a los alumnos sobre la importancia de las conductas de ayuda y cooperación.

Por otro lado, los temas transversales que se trabajan en esta unidad didáctica son la inclusión de todo el alumnado, la igualdad entre hombres y mujeres y la resolución pacífica de conflictos. Esto se pretende realizar con la participación de todos los alumnos intentando que los grupos (o parejas) no sean disgregados por la condición que sea: género, discapacidad, condición física, nivel de competencia motriz, etc.

2. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA: “FÚTBOL PARA TODOS LOS PÚBLICOS”

2.1. Contenidos, criterios y estándares de aprendizaje

En la siguiente tabla se muestran los estándares de aprendizaje que se pretenden abordar en la intervención con el alumnado, en función de los criterios de evaluación y los contenidos de cada una de las sesiones.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>1. El juego cooperativo. Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo.</p>	<p>1.1. Conocer las principales características del juego cooperativo y el juego competitivo.</p> <p>1.2. Intervenir en actividades grupales de forma participativa, cooperativa y solidaria.</p> <p>1.3. Incluir en la dinámica de clase a todos los alumnos independientemente de su sexo, apariencia o condición física.</p>	<p>1.1.1. Diferencia adecuadamente los juegos cooperativos de los competitivos.</p> <p>1.2.1. Valora respetuosamente las diferentes opiniones de los compañeros.</p> <p>1.2.2. Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo.</p> <p>1.2.3. Respeta las normas del juego.</p> <p>1.2.4. Acepta formar parte del grupo que le corresponda.</p> <p>1.3.1. Participa activamente en las actividades.</p> <p>1.3.2. Ayuda a los compañeros en sus dificultades mostrando solidaridad y empatía.</p>
<p>2. Estrategias para la resolución de conflictos, utilización de las normas de convivencia y valoración de la convivencia pacífica y tolerante.</p>	<p>2.1. Utilizar el diálogo como forma de evitar y resolver conflictos.</p> <p>2.2. Participar y disfrutar en el juego ajustando su actuación, tanto en lo que se refiere a aspectos motores relacionados con el fútbol, como a aspectos de relación con los compañeros.</p>	<p>2.1.1. Resuelve conflictos de manera pacífica a través del diálogo.</p> <p>2.1.2. Reacciona con flexibilidad ante los problemas que puedan surgir.</p> <p>2.2.1. Acepta y respeta las normas de la clase y de cada actividad.</p> <p>2.2.2. Respeta a sus compañeros durante las actividades.</p>
<p>3. Comprensión y cumplimiento de las normas de juego.</p>	<p>3.1. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>3.1.1. Acepta y respeta las normas de la clase y de cada actividad.</p> <p>3.1.2. Respeta a sus compañeros durante las actividades.</p>
<p>4. Uso correcto de materiales y espacio.</p>	<p>4.1. Utilizar correctamente los materiales y las instalaciones.</p>	<p>4.1.1. Emplea adecuadamente los materiales.</p> <p>4.1.2. Cuida las instalaciones donde se desarrolla la sesión.</p>
<p>5. Práctica de juegos predeportivos: el fútbol.</p>	<p>5.1. Conocer las reglas básicas de este deporte y no asociarlo únicamente al sexo masculino.</p> <p>5.2. Ejecutar diferentes tareas motrices para desarrollar la técnica individual del fútbol.</p>	<p>5.1.1. Conoce las reglas del juego y las reconoce en diferentes partidos.</p> <p>5.1.2. Deja de lado los estereotipos de género.</p> <p>5.2.1. Experimenta el pase y control con ambos pies.</p> <p>5.2.2. Pone en práctica el golpeo de balón en diferentes situaciones.</p> <p>5.2.3. Se desplaza por el espacio dominando el balón sin chocarse con los obstáculos y compañeros.</p> <p>5.2.4. Se esfuerza por mejorar sus habilidades técnicas.</p>

2.2. METODOLOGÍA

Esta unidad didáctica se aborda desde una metodología activa, participativa, flexible, abierta y consensuada, volviéndose más directiva cuando los alumnos lo necesiten. De la misma forma, esta metodología se fundamenta en el contacto, la colaboración, la cooperación, la confianza y el diálogo como principales medios para alcanzar los objetivos marcados.

Con carácter general, para la mayoría de las actividades usaremos el descubrimiento guiado y la resolución de problemas, intentado que en todo momento sea el propio alumno el protagonista de su aprendizaje. Por tanto, sería ideal que los juegos cooperativos que propongo dejen en los alumnos una sensación de bienestar, alegría, entusiasmo y confianza.

Principios metodológicos

Los principios metodológicos que regirán nuestra actuación son los siguientes:

- **Actividad:** el alumno deja de ser un mero receptor pasivo para convertirse en el motor de su propio aprendizaje.
- **Individualización:** en todo momento se intenta atender las necesidades de aquellos alumnos que individualmente necesitan una atención más personalizada.
- **Socialización:** se trabajará en grupos mixtos con el objetivo de favorecer la cooperación entre los alumnos.
- **Autonomía:** lo que pretendemos es estimular al alumno para que sea capaz de resolver los retos que se planteen junto a sus compañeros.
- **Motivación:** afecta directamente al rendimiento académico de los alumnos, por lo que debemos plantear las tareas como desafíos o retos con cierto grado de dificultad pero asequibles al mismo tiempo.

Estrategias de enseñanza

En este apartado, me gustaría señalar que en cada una de las sesiones llevaré a cabo los siguientes pasos (Grineski, 1996):

- Explicar el reto o desafío que se va a desarrollar comprobando que los alumnos lo hayan entendido correctamente.

- Insistir en que sin la colaboración de todos no se alcanzará el objetivo propuesto.
- Recaltar la idea de que para el éxito del grupo es imprescindible la colaboración de todos los alumnos.
- Mientras los alumnos desarrollan la tarea, reforzar las habilidades y comportamientos que facilitan que el grupo alcance el objetivo.
- Tras la actividad, realizar un debate donde comentemos que hechos facilitaron o dificultaron el logro del objetivo propuesto.
- Animar a los alumnos a que piensen y compartan como se han sentido durante la sesión.

En cuanto a la forma de dirigirse los alumnos, es importante utilizar un lenguaje no sexista, sencillo y claro adaptado a la edad y nivel de nuestros alumnos. De hecho, al tratarse de niños de 10 y 11 años, debemos intentar siempre explicar las actividades con ejemplos para que los alumnos comprendan las directrices del juego a la perfección. De igual forma, es importante variar del tono de voz en función de la situación y utilizar un lenguaje no verbal que muestre seguridad y autoridad.

Por otro lado, es necesario que el docente lleve a cabo las siguientes intervenciones durante las sesiones:

- Dirigir y dinamizar las sesiones
- Formar grupos heterogéneos (mixtos), evitando juntar a los alumnos líderes en el mismo grupo.
- Detener la actividad cuando no se esté llevando a cabo la dinámica requerida, volviendo a explicar las normas del juego.
- Mediar ante los conflictos, intentando que sean los propios participantes los que los resuelvan.
- Motivar en todo momento a todos los participantes, prestando especial atención al aluminado mas rechazado o con menor nivel motriz.

2.3. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

A través de las sesiones propuestas en esta unidad didáctica, se llevará a cabo una evaluación continua, formativa y procesual. En concreto, pretendemos dejar de lado la idea de evaluar solamente el producto final y centrarnos en valorar el progreso de los alumnos durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje. De esta forma, lo que queremos evaluar no son únicamente las habilidades motrices relacionadas con el fútbol de los alumnos sino los comportamientos y actitudes que tienen hacia sus compañeros durante el desarrollo de las sesiones.

La valoración de los aprendizajes adquiridos en esta unidad didáctica exige un seguimiento completamente continuo durante el desarrollo de las sesiones (anexo 1). Por tanto, será la observación directa mi principal herramienta evaluadora. En relación a lo anterior, la parte principal de las sesiones debe ser un momento de máxima concentración por mi parte para tratar de captar las actitudes y comportamientos que muestran los alumnos y las alumnas. Para ello, anotaré en el cuaderno de campo mis impresiones al finalizar la clase con los posibles problemas que hayan surgido. De la misma forma, todos los momentos de debate y de reflexión conjunta llevados a cabo al final de cada sesión, tendrán como objetivo descubrir aprendizajes que pueden haberse escapado tras la fase de observación.

Para llevar a cabo el proceso de evaluación de los alumnos utilizaremos las siguientes técnicas e instrumentos:

- Técnicas:
 - Observación directa del profesor a los alumnos durante la realización de todas las tareas para comprobar su actitud y su trabajo.
 - Diario de reflexión: consiste en el registro de hechos o acontecimientos que reflejan los comportamientos del alumno durante el desarrollo de una sesión.
- Instrumentos:
 - Listas de control. (anexo 2)
 - Rúbricas de evaluación. (anexo 3)
 - Diario de campo.

- Registro anecdótico: nos permite recoger los comportamientos espontáneos del alumno durante un periodo de tiempo determinado. Resulta útil como información cualitativa al momento de integrar datos y emitir juicios de valor.
- Intercambios orales entre profesor – alumno y alumno – alumno.
- Grabaciones en vídeo.

Como he mencionado anteriormente, otro de los aspectos más importantes que quiero evaluar con la puesta en práctica de esta unidad, es observar si el alumnado muestra una serie de valores como son la inclusión de todos sus compañeros independientemente de sus características, la igualdad entre hombres y mujeres y la resolución pacífica de conflictos, inevitables para eliminar los estereotipos de género (anexo 1).

Por último, el profesor también deberá realizar una autoevaluación sobre la puesta en práctica de las sesiones, con el fin de realizar aquellas modificaciones que considere necesarias.

2.4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Sesión 1: Conocemos el fútbol

1. Parte inicial

- **Somos iguales**

En primer lugar, proyectaremos en el aula un cortometraje con el fin de hacer ver a los alumnos la igualdad entre hombres y mujeres en el deporte. A continuación, dejaremos a los niños que expresen sus opiniones sobre el tema y de esta forma plantear un pequeño debate. El enlace del video es el siguiente:
<https://www.youtube.com/watch?v=rtvf0QBDWfM>

2. Parte principal

- **Explorando el fútbol**

Se dispersan diferentes balones por el espacio para que los alumnos los empleen de forma libre (utilizando los pies) desarrollando su imaginación. A continuación, llevaremos a cabo

un periodo de reflexión donde comentaremos todos los comportamientos observados durante la actividad.

- **Familiarizándome con el balón**

Entregamos un balón a cada niño y les explicamos que deben repartirse bien por el espacio para no molestar. El ejercicio consiste en realizar una serie de ejercicios de dominio del balón con diferentes superficies, debiéndose ejecutar cada acción con ambas piernas. Algunos de los ejercicios son: conducir el balón, pisar el balón con el pie y moverlo en todas las direcciones, rodar el balón de adelante hacia atrás con la suela e intentar que suba al empeine, golpear el balón con el interior de un pie al otro sin desplazarse y sin que se escape, avanzar controlando el balón con el interior de los dos pies, conducir el balón con la suela del pie, desplazarse por el espacio en zigzag conduciendo el balón siempre con el exterior del pie, etc.

- **Las sombras**

Entregamos un balón a cada alumno y formamos parejas mixtas (en la medida de lo posible). El juego consiste en intentar imitar las acciones que haga su compañero (conducciones, regates, habilidades...).

3. **Vuelta a la calma**

Se realizará una pequeña asamblea con el fin de que los alumnos opinen sobre las actividades realizadas y valoren los comportamientos de ayuda o de rechazo que se han producido durante la sesión.

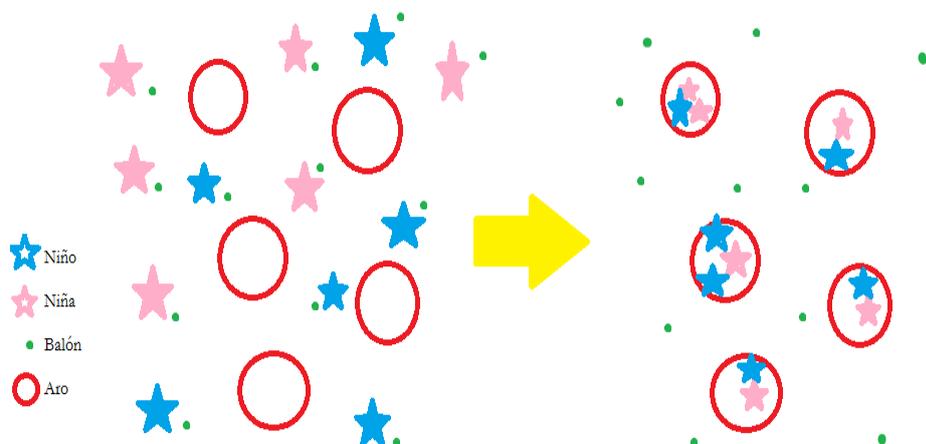
Sesión 2: Pase tras pase

1. **Parte inicial**

- **Todos al aro**

Repartimos una serie de aros por el espacio. Los alumnos se mueven libremente por el espacio conduciendo un balón al ritmo de la música. Cuando pare la música todos los alumnos deberán dejar su balón y meterse dentro de un aro, pudiendo estar varios en el

mismo. A medida que avanza el juego, los aros van disminuyendo por lo que los grupos de alumnos dentro de los aros será cada vez mayor.



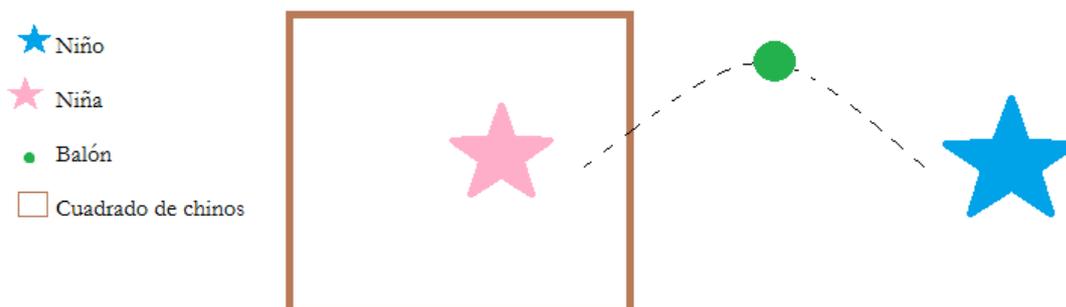
Variantes:

- Se ponen aros de varios colores (verde, rojo y amarillo), de tal forma que en los aros amarillos solo puede entrar un alumno como máximo, en los rojos dos alumnos y en los aros verdes tres o más.
- Se pueden poner obstáculos en el espacio (picas, conos, cuerdas...).

2. Parte principal

- Domino el balón

Los alumnos forman parejas mixtas. Se delimitan varios cuadrados de 3 x 3 metros con chinos (un cuadrado por pareja). Uno de los miembros de la pareja se sitúa dentro del cuadrado (A), mientras que el otro compañero debe colocarse en frente a unos 5 metros de distancia (B). El ejercicio consiste en la ejecución de pases del jugador (B) al jugador (A), para que este controle el balón intentando que no salga del cuadrado. Una vez que el jugador (A) controla el balón debe devolverlo con un pase al jugador (B). En este sentido,

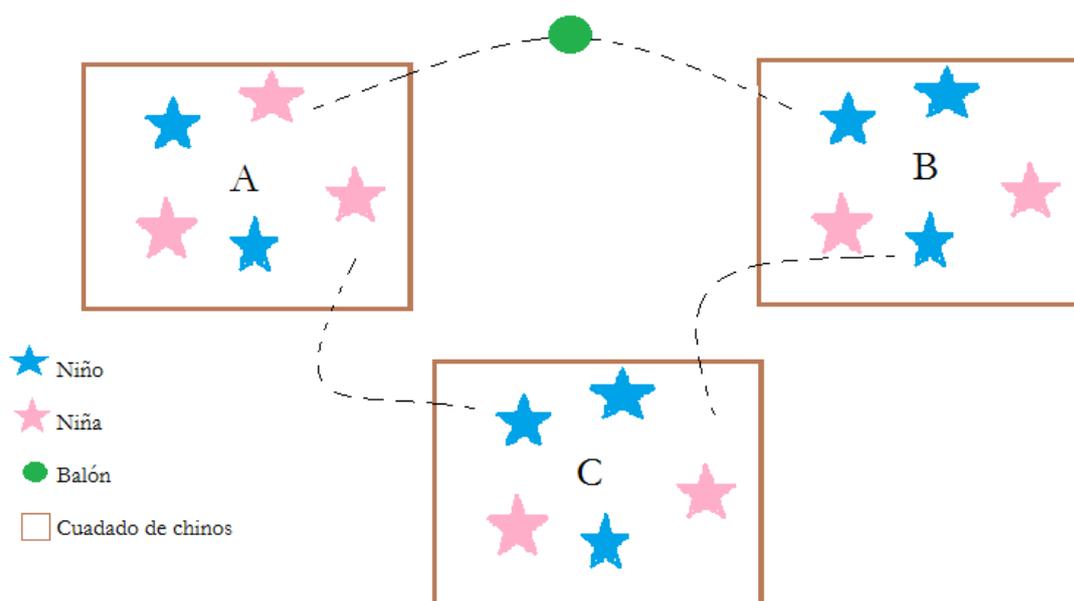


Variantes:

- Pase con el interior.
- Pase con el exterior.
- Pases al primer toque sin control.

- **Cuadrado de pases**

Se forma un cuadrado con cuatro chinos (A, B, C y D). En cada chino se colocan el mismo número de alumnos (por ejemplo, si son 20 alumnos se colocan 5 en cada chino). El ejercicio es el siguiente: A pasa a B, B pasa a C, C pasa a D, y D pasa a A, y así sucesivamente (cada cierto tiempo se puede cambiar el sentido). Una vez que el jugador ha realizado el pase debe hacer un cambio de ritmo hasta donde ha pasado el balón y dar un abrazo a todos los compañeros que estén en esa fila.

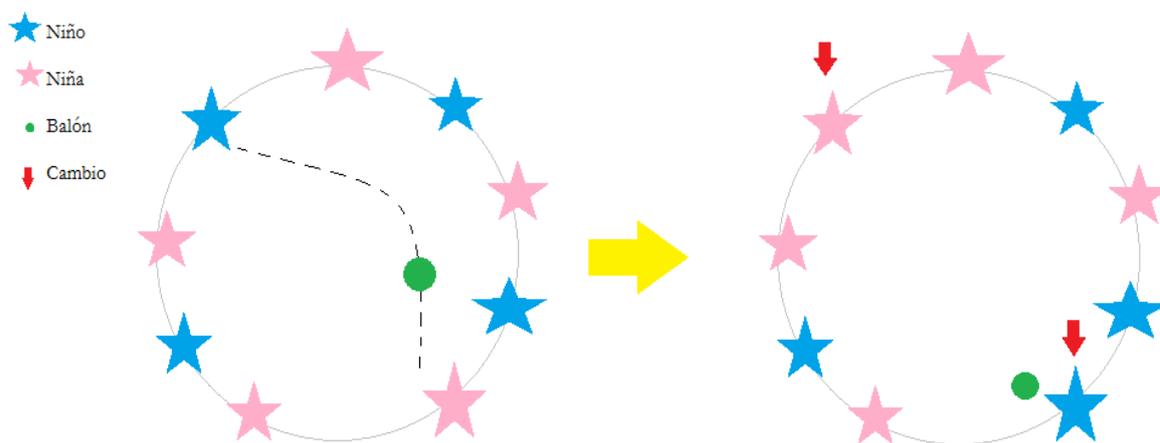


Variantes:

- Aumentar la distancia del cuadrado.
- Introducir más balones.
- Realizar una pequeña conducción antes de ejecutar el pase.

- **Rondos cooperativos**

Se organizan grupos mixtos (7 - 8 alumnos) en forma de círculo. El jugador que tiene el balón realiza un pase hacia uno de sus compañeros y va a ocupar su lugar. A su vez, el jugador que recibió el pase hace lo mismo, y así sucesivamente. El ejercicio finaliza cuando todos los alumnos han pasado a todos sus compañeros del grupo.



Variantes:

- Introducir más balones. Incluso se puede meter uno de otro color que sólo puede pasarse al primer toque.
- Colocar dentro del círculo obstáculos (conos) para dificultar el pase.
- Situar un alumno dentro del círculo que puede interceptar los pases.

3. Vuelta a la calma

Comentarios sobre la sesión, donde los alumnos opinen sobre las actividades realizadas y expresen cómo se han sentido realizándolas, sobre todo en cuanto a la inclusión del alumnado.

Sesión 3: Uno para todos y todos para uno

1. Parte inicial

- Baile de balones

Repartimos un balón a cada alumno que deberá conducirlo libremente por el espacio delimitado. Habrá varios tipos de balones: fútbol, tenis, rugby y pelotas de espuma. Cuando el profesor de una señal, los alumnos deberán dejar el balón que estaban llevando y coger un nuevo balón.

Variantes:

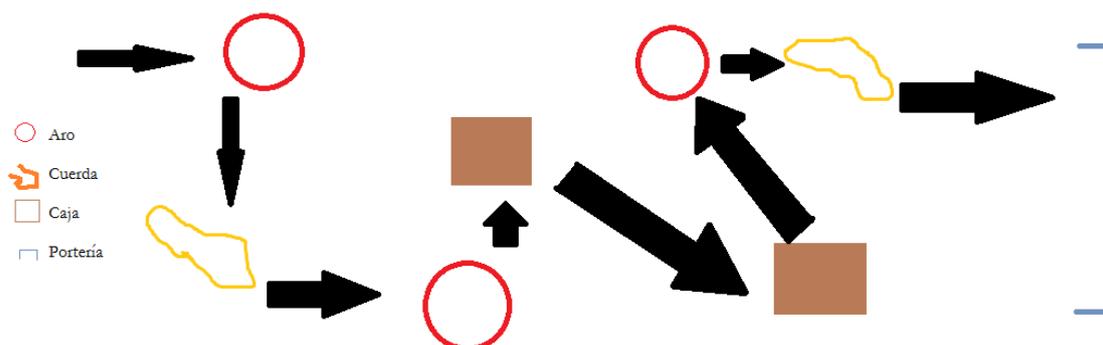
- Colocar obstáculos que dificulten el recorrido (conos, cuerdas, aros...).

2. Parte principal

- Fut – Golf

El profesor forma un circuito de golf con varios hoyos utilizando diferentes materiales como aros, cajas de cartón, cuerdas y/o las porterías. Los alumnos forman parejas mixtas y cogen un balón.

Se trata de que las parejas completen el recorrido con el menor número posible de toques de balón. El objetivo del juego es que entre todas las parejas no se supere el número de golpes establecido por el profesor al inicio de la actividad. En este sentido, hay que tener en cuenta que los lanzamientos se alternan dentro de la pareja, de tal forma que cada alumno debe lanzar el balón desde donde lo dejó su compañero y así, sucesivamente.

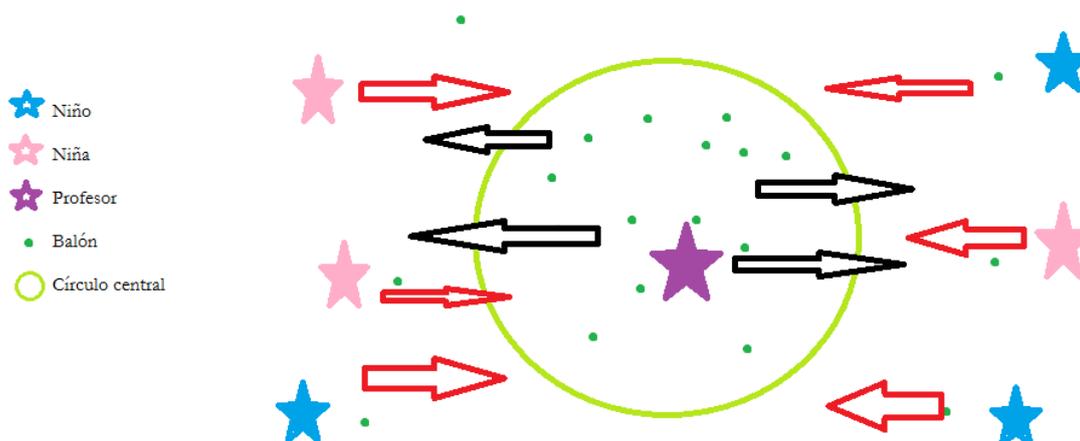


Variantes:

- Variar el número de golpes que pueden dar entre todas las parejas.
- Realizar el juego en pequeños grupos.
- Modificación de la dificultad del recorrido.

- **El círculo lleno**

El profesor coloca varios balones en el círculo del medio campo. El objetivo es que ese círculo nunca quede vacío. El profesor en todo momento lanzará los balones continuamente en todas las direcciones posibles para intentar que el círculo quede vacío. Para ello, los alumnos deben llevar los balones al círculo sin poder usar las manos. Ningún alumno puede pisar dentro del círculo ni interceptar el golpeo del profesor. Empezaremos el juego con muchos balones pero poco a poco iremos reduciendo el número de balones para dificultar la actividad. Es importante, dejar un tiempo de reflexión a los alumnos antes del juego para que elaboren la estrategia que deseen.



Variantes:

- Solo un toque por jugador

3. **Vuelta a la calma**

Asamblea para comentar las posibles dificultades que han surgido durante la sesión y los comportamientos de ayuda y cooperación que se han producido.

Sesión 4: Afina tu puntería

1. Parte inicial

- Globos al aire

Los alumnos se distribuyen libremente por el espacio (medio campo). El profesor lanza un globo al aire. A partir de ese momento, los alumnos tendrán que conseguir que el globo no toque el suelo, teniendo en cuenta que cuando una persona golpea el globo tiene que sentarse en el suelo y no puede volver a tocarlo. Se puede golpear al globo con cualquier parte menos con las manos y los brazos. El objetivo de la actividad es que todos los alumnos se sienten antes de que el globo caiga al suelo.

Variantes:

- Golpear el globo con el pie no dominante.
- Arriba y abajo. Cuando todos estén sentados hay que intentar levantarse siguiendo las reglas anteriores. En este caso, se permite que los alumnos se muevan arrastrándose por el suelo para evitar que el globo lo toque.
- Hacerlo con un balón de playa o balón que pese poco.

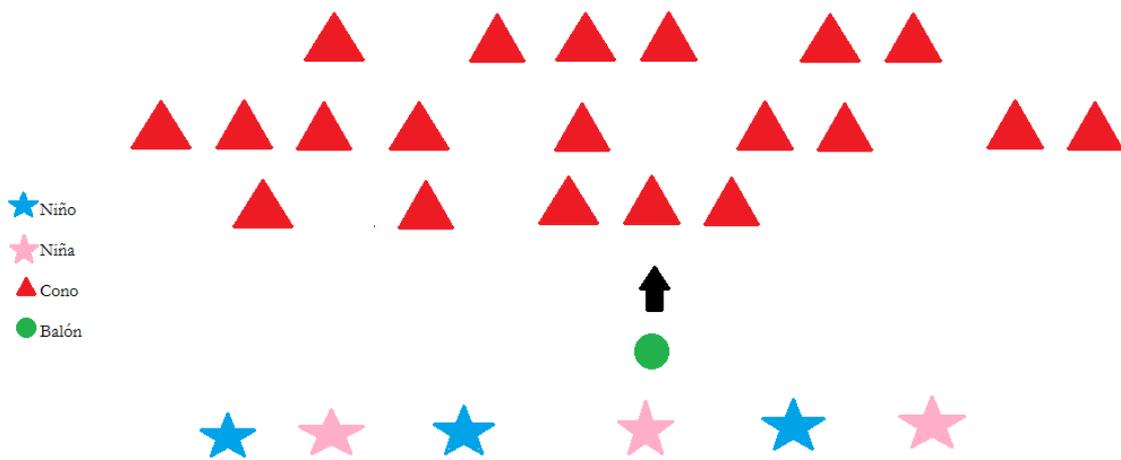
2. Parte principal

- Tiro al blanco

Se colocan una serie de conos dentro de un espacio que se delimita en el suelo del gimnasio. Los alumnos se sitúan fuera de dicho espacio con varios balones. El objetivo es que entre todos los alumnos derriben todos los conos (lanzando con el pie) durante un periodo de tiempo delimitado. Nadie puede pisar dentro del espacio acotado.

Variantes:

- Un alumno no puede lanzar si controla el balón sino que debe entregárselo a un compañero del sexo contrario para que lo lance.



- **Fut – gol**

Los alumnos se dividen en dos grupos mixtos, aunque ambos equipos participan en el juego de forma conjunta. Para ello, se utilizan las dos porterías del patio, con el fin de que la actividad sea lo más dinámica posible. Colgamos tres aros de diferentes colores (azul, rojo y amarillo) en el larguero de la portería y colocamos dos conos en la línea de gol. Cada alumno tiene un balón y deben colocarlo fuera del área. La actividad consiste en derribar los conos o introducir el balón en los aros. Las puntuaciones son las siguientes: aro azul (2 puntos), aro amarillo (5 puntos), aro rojo (2 puntos), conos (1 punto). El reto es intentar conseguir 20 puntos entre los dos grupos, teniendo en cuenta que cada miembro del grupo dispone únicamente de un tiro.



Variantes:

- Variar la puntuación a conseguir.
- Cambiar las puntuaciones de los aros.
- Modificar el tamaño y la posición de los aros.
- Aumentar el número de tiros por alumno.

3. Vuelta a la calma

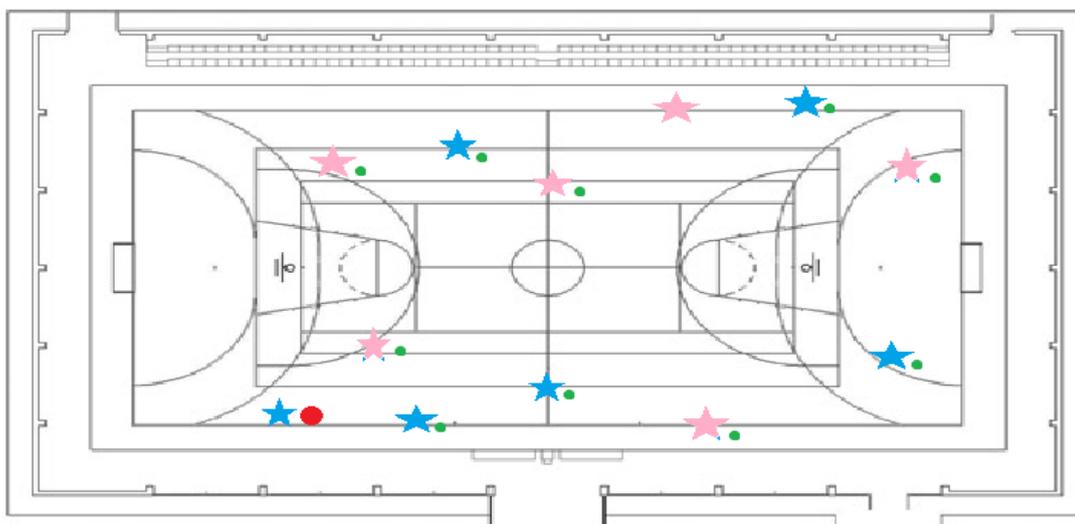
Comentarios sobre la sesión, centrados en lo que los alumnos opinan sobre las actividades realizadas y cómo se han sentido realizándolas.

Sesión 5: Uno para todos y todos para uno

1. Parte inicial

- Come-cocos

En el gimnasio, si no hay líneas dibujadas, el profesor las dibujará, aunque lo ideal es hacer este juego en un polideportivo con varias líneas de los diferentes deportes. Uno de los niños de la clase, que se elegirá a suerte, será el come - cocos y llevará un peto para poder identificarlo. Se trata de que el come - cocos atrape a sus compañeros mientras éstos individualmente conducen un balón con los pies por las líneas marcadas. Cuando el come-cocos atrape a uno de los niños, este pasará a ser come-cocos, y así sucesivamente. El juego finaliza cuando todos los niños sean come - cocos.



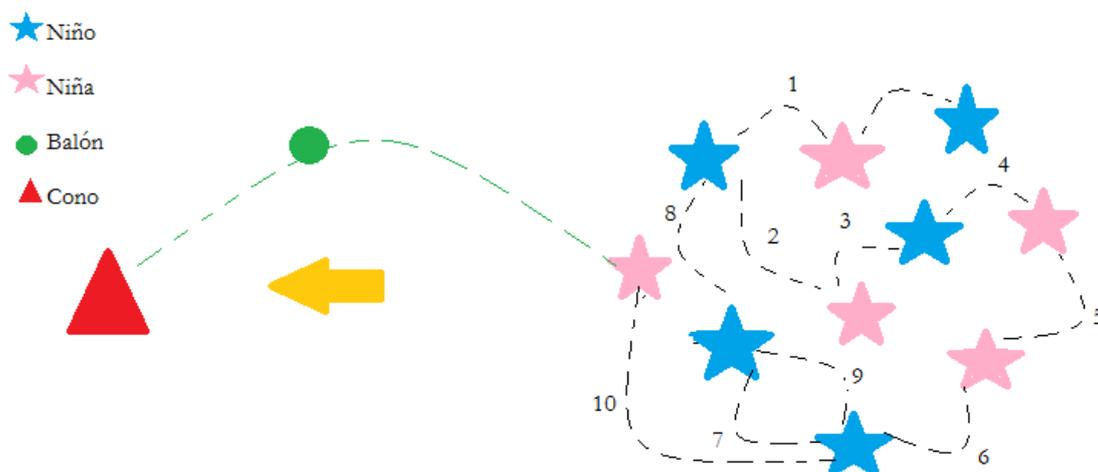
Variantes:

- Empezar con más come-cocos.

2. Parte principal

- Diez pases y tiro al cono

Se divide la clase en varios grupos mixtos, intentando que tengan el mismo número de niños y niñas. Después, se les reparte por todo el espacio y se coloca un cono a 10 metros de cada grupo. El juego consiste en dar diez pases al primer toque, con la regla de que todos los miembros del grupo tienen que tocar el balón al menos una vez, de tal forma que el último participante intentará derribar el cono con un disparo. El reto es que entre todos los grupos consigan dar al cono el mayor número de veces posible en el tiempo asignado, intentando superar el número fijado por el profesor.



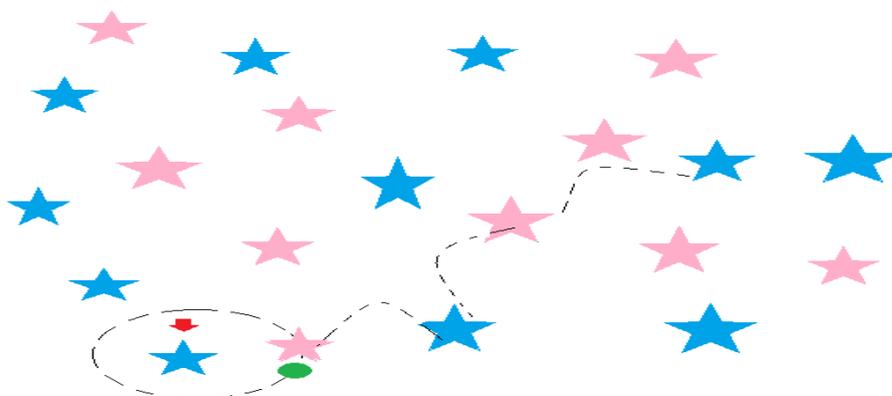
Variantes:

- Aumentar el número de balones.
- Disminuir el número de pases.
- Alejar el cono.

- La patata caliente

El profesor pone música y los niños empiezan a moverse por todo el espacio y empiezan a pasarse un balón con pases de fútbol que ya hemos aprendido, con dos salvedades, no pueden parar de moverse y cada niño debe pasar la pelota a alguien del sexo contrario. Cuando la música para, el niño que haya dado el último pase queda “eliminado” y se sienta en el suelo. Este niño para poder ser salvado, debe de ser rodeado por uno de sus compañeros que dará al menos tres toques a su alrededor (con el peligro de que si la música

para, el niño es eliminado). El objetivo del juego es conseguir que cuando este termine, todos los niños sigan de pie.



Variantes:

- Realizar el juego con dos o más balones.
- Cambia el sexo por niños que tengan el mismo color en alguna prenda de ropa.
- Jugar en un espacio más amplio o más pequeño.

3. Vuelta a la calma

Comentarios sobre la sesión, con el fin de que los alumnos opinen sobre las actividades realizadas y los comportamientos y actitudes que han observado durante las actividades.

CAPÍTULO 6

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En este apartado, expongo una serie de conclusiones finales en relación a los objetivos planteados, apoyándome en diferentes estudios y en el análisis de diferentes autores. Además, recojo aquellos aspectos que han limitado mi trabajo y finalizo con una breve reflexión sobre el TFG.

6.1. DISCUSIÓN

Llegados a este punto y reflexionando sobre todo lo anterior, pienso que he cumplido con todos los objetivos que pretendía alcanzar con la realización de este trabajo fin de grado. Pues bien, el principal objetivo de este proyecto era diseñar una propuesta de intervención fundamentada en el juego cooperativo como medio para eliminar o, al menos, minimizar los estereotipos de género en la práctica del fútbol, que a su vez se concretaba en otros tres objetivos específicos que analizaré a lo largo de este apartado.

El primer objetivo “favorecer la aparición de valores como la cooperación, el respeto, el diálogo, la ayuda y el trabajo en equipo durante las clases de educación física a través de juegos cooperativos” se fundamenta en las aportaciones de autores como Omeñaca y Ruiz (2014) y/o Pérez Oliveras (1998). Asimismo, debo señalar que Garaigordobil (2007) defiende que los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso, aumentando la confianza de los participantes en sí mismo, por lo que el valor de los niños no depende de la puntuación y, por tanto, se fomenta que la actividad y los compañeros sean valorados más positivamente.

Por tanto, considero que este objetivo sí que se ha cumplido con el diseño de la propuesta de intervención, aunque es cierto que es muy difícil que los comportamientos competitivos desaparezcan por completo.

En segundo lugar el objetivo “disminuir los estereotipos de género y las conductas agresivas y de rechazo de los niños hacia las niñas durante las clases de Educación Física mediante el juego cooperativo” se apoya en las ideas de autores como Guitart (1999) o Garaigordobil

(2006). Sin embargo, para lograr cumplir este objetivo es importante hacer hincapié en el tema de los agrupamientos.

En relación a lo anterior, Omeñaca y Ruiz (2012) hacen referencia a la categorización grupal y al favoritismo por su grupo como un inconveniente en la cooperación. En este sentido, la disposición de los grupos en filas paralelas se asocia a carreras de relevos. Además, si hay contacto visual y un grupo observa como avanzan los demás se favorece la competición (Velázquez, 2004). De esta forma, pienso que mi propuesta de intervención sí que cumple en gran medida este objetivo, aunque es inevitable reconocer que es prácticamente imposible eliminar por completo los comportamientos competitivos y de rechazo hacia las niñas, sobre todo con un deporte vinculado tan fuertemente al sexo masculino.

Por último, el tercer objetivo planteado era “aumentar la participación activa de todos los alumnos durante las clases de educación física, sobre todo de aquellos más rechazados por su género o por su menor nivel de competencia motriz”. Entre otros muchos autores, Guitart (1990), Garaigordobil (2006) y Velázquez (2012) señalan que una de las características más importantes de los juegos cooperativos es la participación de todos y cada uno de los participantes, con independencia de sus características personales y su nivel de competencia motriz. En este sentido, opino que este objetivo se cumple en su totalidad en mi propuesta de intervención, ya que todas las actividades planteadas se ha intentado que participen todo el alumnado procurando siempre que el objetivo sea común para todos los participantes.

Como ya he señalado anteriormente, el principal objetivo de mi trabajo de fin de grado ha sido diseñar una propuesta de intervención fundamentada en el juego cooperativo como medio para eliminar o, al menos, minimizar los estereotipos de género en la práctica del fútbol. Pues bien, debo decir que al estar acostumbrados a asociar el fútbol con la competición y con el sexo masculino, no ha sido fácil diseñar actividades cooperativas para eliminar los estereotipos de género durante la práctica de este deporte, ya que como señala Velázquez (2004, p.56) “las experiencias previas juegan un papel fundamental al determinar la situación de una actividad”. Sin embargo, pienso que mi propuesta de intervención se ha elaborado correctamente y su posible puesta en práctica ayudaría en gran medida a reducir los estereotipos de género no sólo durante la práctica del fútbol, sino también en las clases de Educación Física.

6.2. CONCLUSIONES

Una vez elaborada la propuesta de intervención (unidad didáctica) sobre la práctica del fútbol a través de los juegos cooperativos, he establecido una serie de reflexiones finales sobre la importancia de los juegos cooperativos para eliminar los estereotipos de género, no sólo durante en la práctica del fútbol, sino también durante el desarrollo de cualquier deporte en las clases de Educación Física. Para ello, a partir del análisis de diferentes estudios o casos prácticos de algunos autores puedo concluir que las actividades cooperativas suponen:

- Mayor aceptación de los compañeros, que incluye una mayor relación interétnica
- Menor rechazo a las niñas y alumnos con necesidades educativas especiales
- Mejora de la comunicación intergrupala
- Mayor respeto por las normas y reglas del juego
- Alto grado de satisfacción personal (autoestima) y mejora del autoconcepto
- Mayor nivel de confianza en los demás
- Atribución interna de las conductas de ayuda y cooperación
- Fomento de la creatividad (pensamiento divergente)
- Permiten explorar a cada alumno sus posibilidades corporales

Por tanto, la introducción de propuestas cooperativas en el área de Educación Física es idónea para promover un ambiente coeducativo, de igualdad entre ambos sexos. En definitiva, los juegos cooperativos son un buen punto de partida para contribuir desde la Educación Física a la construcción de una cultura coeducativa de paz, igualdad, cooperación y solidaridad.

6.3. LIMITACIONES

Para realizar este trabajo, la principal limitación con la que me he encontrado es no haber puesto en práctica la unidad didáctica, ya que es la mejor vía para comprobar si la propuesta de intervención es lo suficientemente adecuada para lograr los objetivos propuestos. Además, a la hora de sacar conclusiones, en lugar de basarme únicamente en estudios y análisis de diferentes autores, hubiese sido mucho más fácil extraerlas en base a un proceso de observación durante su puesta en práctica.

Otro aspecto que me ha limitado, aunque en menor medida, ha sido mi inexperiencia en el tema de los juegos cooperativos y los estereotipos de género, ya que desde la universidad se recibe muy poca formación sobre la metodología cooperativa. Sin embargo, y con el objetivo de mejorar como futuro docente, eso fue lo que me decantó para seleccionar estos aspectos como tema principal de mi TFG.

6.4. REFLEXIÓN FINAL

Antes de nada, tengo que decir que este ha sido mi primer trabajo de investigación y su realización ha requerido mucho tiempo, dedicación y formación en el tema seleccionado. En este sentido, me gustaría señalar que para mí ha sido una experiencia muy gratificante, ya que todas las tareas realizadas durante el proceso de elaboración me han servido de ayuda en mi formación como futuro docente: buscar información sobre el tema, contrastar las ideas de cada autor, analizar diferentes estudios, seleccionar las ideas más importantes y exponerlas con mis propias palabras y diseñar una propuesta de intervención. De hecho, el haber realizado este TFG, me ha hecho reflexionar sobre el gran trabajo que hay que desempeñar para que el lograr con creces los objetivos marcados.

Por otro lado, la realización de este trabajo me ha permitido familiarizarme y conocer las ventajas que suponen los juegos cooperativos, no sólo dentro del ámbito de la Educación Física, sino en cualquier área de conocimiento. No obstante, es cierto que durante los cuatro años de carrera los alumnos deberíamos haber recibido más formación en este tipo de temas tan importantes dentro de la educación actual.

Otro aspecto muy importante que me gustaría destacar es la organización temporal, ya que es algo muy importante para realizar correctamente cualquier trabajo. En este sentido, tengo que decir que el tutor me insistió desde un principio en cumplir los plazos para evitar agobios de última hora. Sin embargo, debido a mi situación laboral, en algunas partes he tenido algún problema, por lo que debo agradecerle su flexibilidad y ayuda constante.

En definitiva, pienso que ha sido un trabajo muy positivo y enriquecedor para mi formación como futuro docente. Sin embargo, esto no se acaba aquí, sino que constantemente debo seguir investigando y formándome para no estancarme y estar actualizado en todo momento.

BIBLIOGRAFÍA

- Arranz, E. (2007). *Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil. Jugamos a la Paz con niños y niñas de dos, tres, cuatro y cinco años.*
- Bantula, J. J. (1998). *Juegos motrices cooperativos.* Barcelona: Paidotribo.
- Bonal, X. (1998). *Canviar l'escola: la coeducació al pati de jocs.* Col·lecció Quaderns per a la coeducació, nº 13. Barcelona: Institut de Ciències de l'Educació de la U. Autònoma de Barcelona.
- Cascón, P. (1992). El juego cooperativo en la educación. *Aula de Innovación Educativa* 7.
- Garaigordobil, M. (2003). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años.* Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, L. M., & Fagoaga, A. J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria.* Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Subdirección General de Información y Publicaciones.
- Guitart, A. R. (1999). *Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos.* Barcelona: Grao.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2014). *Juegos cooperativos y educación física.* Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear: Nuevos juegos y deportes cooperativos.* Barcelona: Paidotribo.
- Pérez Oliveras, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Lecturas: Educación física y deportes*, 9.
- Scharagrodsky, P. A. (2004). Juntos pero no revueltos: la educación física en clave de género. En *Cadernos de Pesquisa*, 34, (59-76).

- Soler-Prat, S. (2006). *Actitudes y relaciones de niñas y niños ante contenidos de la Educación Física de primaria estereotipados por el género: el caso del fútbol*. Colección ICD: Investigación en Ciencias del Deporte, (46), 116-146.
- Subirats, M. y Brullet, C. (1988). *Rosa y azul. La transmisión de los géneros en la escuela mixta*. Madrid: Instituto de la Mujer.
- Tomé, A. y Ruiz, R. A. (1996). El espacio de juego: escenario de relaciones de poder, *Aula*, nº 52 - 53, p. 37 – 41.
- Vázquez, B. y Álvarez, A. (1991) *Guía para una Educación Física no sexista*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. México: D.F. Secretaria de Educación Pública.
- Velázquez, C. (2012). *La pedagogía de la cooperación en Educación Física*. Valladolid: La Peonza.

ANEXOS

ANEXO 1. EVALUACIÓN

La evaluación de los aspectos que los alumnos deben aprender en cada sesión, se puede ver reflejada en el siguiente cuadro:

Sesión	Desarrollo		Evaluación de lo aprendido
1 Conocemos el fútbol.	Parte inicial	Somos iguales	Igualdad de género e inclusión de todo el alumnado.
	Parte principal	Explorando el fútbol	Actitudes ante ellos mismos y sus compañeros.
		Familiarizándome con el balón	Motricidad.
		Las sombras	Igualdad de género
Vuelta a la calma		Igualdad de género e inclusión de todo el alumnado.	
2 Pase tras pase.	Parte inicial	Todos al aro	Cooperación e inclusión.
	Parte principal	Domino el balón	Igualdad de Género.
		Cuadrado de pases	Cooperación e inclusión.
		Rondos cooperativos	Cooperación
Vuelta a la calma		Igualdad de género, cooperación e inclusión de todo el alumnado.	
3 Uno para todos y todos para uno.	Parte inicial	Baile de Balones	Motricidad y cooperación
	Parte principal	Fut-Golf	Cooperación, compañerismo, inclusión e igualdad de género.
		El círculo lleno	Cooperación e inclusión.
Vuelta a la calma		Igualdad de género, cooperación e inclusión de todo el alumnado.	
4 Afina tu puntería.	Parte inicial	Globos al aire	Motricidad y cooperación.
	Parte principal	Tiro al blanco	Motricidad y cooperación.
		Fut-gol	Motricidad, cooperación, compañerismo, inclusión e igualdad de género.
	Vuelta a la calma		Igualdad de género, cooperación e inclusión de todo el alumnado.
5 Objetivo final: el fútbol.	Parte inicial	Come-cocos	Cooperación e inclusión.
	Parte principal	Diez pases y tiro al cono	Cooperación, inclusión, igualdad de género.
		Patata caliente	Cooperación, inclusión, igualdad de género.
Vuelta a la calma		Igualdad de género, cooperación e inclusión	

A continuación explico de forma más completa la tabla de arriba, donde hemos colocado la evaluación que quiero ejercer en cada actividad sugerida y cómo se evalúa.

Sesión 1: Conocemos el fútbol

Parte inicial

En primer lugar, proyectaré en el aula un cortometraje sobre la igualdad en el fútbol. Aquí, intentaré evaluar si los alumnos aceptan a sus compañeros de distinto sexo, o si por el contrario muestran diferencias. Para ello, a través de un debate intentaré hacerles ver en todo momento que no hay distinciones de sexo o físicas para practicar deporte.

Parte principal

- **Explorando el fútbol**

Observaré como los alumnos actúan con el balón y después comprobaré lo que piensan de sí mismos y de sus compañeros. Es decir, evaluaré las actitudes ante los demás y ante sí mismos.

- **Familiarizándome con el balón**

Observaré y descubriré los problemas o las diferentes aptitudes que tiene cada alumno en relación al fútbol (motricidad), con el fin de poder augurar como será la cooperación futura.

- **Las sombras**

En este ejercicio podré evaluar el compañerismo de los alumnos ante sus compañeros de distinto sexo. No obstante, los alumnos comprobaran de primera mano como su pareja (de sexo contrario) puede realizar las mismas actividades que él, lo que proporcionará una igualdad entre los alumnos de la clase.

Vuelta a la calma

Los alumnos expondrán sus experiencias en las actividades y se les dará consejos, siempre intentando ir por el camino de que todos pueden practicar el deporte y que no hay diferencias entre ellos.

Sesión 2: Pase tras pase

Parte inicial:

- **Todos al aro**

Durante esta actividad, podré observar si los alumnos muestran actitudes de ayuda y cooperación con el resto de sus compañeros, o si por el contrario, actúan de forma competitiva impidiendo que ciertos compañeros (por la razón que sea) no entren en el círculo delimitado.

Parte principal

- **Domino el balón**

Al formarse las parejas mixtas, los alumnos conseguirán comprobar que los pases pueden realizarlos cualquier compañero independientemente de su género o condición física. Por tanto, se da la oportunidad de que el alumnado tome conciencia por sí mismo de la igualdad entre ambos sexos.

- **Cuadrado de pases**

En este caso los niños tendrán que participar en grupo para pasarse el balón los unos a los otros y aparte introduciré el contacto físico. Este contacto, puede ser importante para la inclusión de los alumnos que, por lo general, son excluidos por sus compañeros por las razones que sean. Por tanto, es un buen ejemplo para fomentar el compañerismo y el apoyo.

- **Rondos cooperativos**

En esta actividad, es imprescindible que todos los alumnos toquen el balón para que el juego se dé por finalizado, por lo que se fomenta la participación de todos ellos.

Vuelta a la calma

Los alumnos expondrán sus experiencias en las actividades y se les dará consignas en relación a la inclusión de todos los compañeros y la igualdad entre ambos sexos. Además, se valorará positivamente las actitudes de cooperación y ayuda que se hayan observado durante la sesión.

Sesión 3: Uno para todos y todos para uno

Parte inicial

- **Baile de balones**

En esta sesión los alumnos demostrarán sus habilidades aprendidas. Además, esta actividad me dará la oportunidad de observar si se mueven por el espacio sin que haya problemas entre ellos y sin que aparezcan situaciones de rechazo hacia algún compañero.

Parte principal

- **Fut - Golf**

Esta es una de las actividades más cooperativas de la unidad, por lo que es ideal para fijarme en si la actitud de los alumnos hacia la igualdad y la inclusión de los compañeros se están llevando a cabo, o si por el contrario, los niños no muestran actitudes de cooperación y respeto. En concreto, la actividad se realiza en parejas mixtas, por lo que se empieza integrando ambos sexos en el juego sin distinciones y, además, el juego fomenta la cooperación de todo el alumno sin excluir a nadie.

- **El círculo lleno**

Los alumnos mostrarán su poder de estrategia y como cooperan los unos con los otros. En este caso, los alumnos deben cooperar con todos sus compañeros por un mismo objetivo. Durante el desarrollo de la actividad observaré como se colocan lo alumnos, por lo que podré comprobar si esa colocación es mixta, o si en cambio prefieren “separar” para jugar a algunos compañeros o compañeras. Todo esto entrará dentro de la evaluación, consiguiendo remarcar si se ha llegado al objetivo.

Vuelta a la calma

En este caso los niños como en las demás sesiones, me podrán contar sus impresiones y qué es lo que mejorarían del juego. Además, podré preguntarles por el resto de sus compañeros y comprobar si sea excluido a alguien durante la sesión.

Sesión 4: Afina tu puntería

Parte inicial

- **Globos al aire**

En esta actividad comprobaré la motricidad de los alumnos y su compañerismo, ya que todos los participantes tienen que tocar el globo, por lo que deberán cooperar entre ellos para conseguir el objetivo final. .

Parte principal

- **Tiro al blanco**

Durante este juego, comprobaré si existe compañerismo entre los alumnos, ya que es muy común que algunos de ellos, generalmente del sexo masculino, sean protagonistas del juego y apenas dejen participar a sus compañeros. Por ello, el tema de incorporar la variante de pasar el balón a una persona del sexo contrario es un buen método para fomentar la cooperación y eliminar los estereotipos.

- **Fut – gol**

Con esta actividad comprobaré como los alumnos han aprendido la técnica del fútbol y como han mejorado sus movimientos. Además, se fomentará la cooperación y la igualdad entre ellos al formar dos grupos mixtos que tienen un objetivo común, ganar el mayor número de puntos. Por tanto, se conseguirá que todos los alumnos se integren en el grupo de manera igualitaria.

Vuelta a la calma

Como en el resto de sesiones, comentaremos entre todos las actitudes y los comportamientos positivos y negativos que hayan podido surgir durante la sesión, y volveré a insistir en el tema de la igualdad entre hombres y mujeres en la práctica deportiva.

Sesión 5: Objetivo final: el fútbol

Parte inicial

- **Come-cocos**

En esta actividad observaré las actitudes de ayuda y cooperación que muestran los alumnos, ya que es imprescindible que se ayuden los unos a los otros para no ser atrapados o para atrapar. Por tanto, se fomenta la igualdad de género y la inclusión de todos los alumnos.

Parte principal

- **Diez pases y tiro al cono**

Para conseguir el objetivo final, es imprescindible que los alumnos cooperen entre sí y se animen en todo momento, por lo que es una buena actividad para observar si algún alumno es rechazado o excluido por sus compañeros.

- **Patata caliente**

En esta actividad podré comprobar de primera mano si los alumnos han afianzado los valores de igualdad entre ambos sexos y de inclusión de todos los compañeros, observando que los estereotipos de género se hayan minimizado con la puesta en práctica de la unidad.

Esta actividad es otra en las que vamos a poder comprobar en gran medida la integración de ambos sexos y como cooperan entre ellos, comprobamos si existe una igualdad de género y además si los niños pueden cooperar de esa forma entre ellos.

Vuelta a la calma

Esta es la última sesión por lo que deberé evaluar de forma más intensiva si como profesor he llegado a los objetivos de igualdad e inclusión que proponía al principio y, si hemos minimizado los estereotipos de género durante la práctica del fútbol. Para ello, llevaré a

cabo un pequeño debate con el objetivo de que todos los niños muestren sus opiniones y sentimientos que han tenido durante todo la unidad didáctica.

ANEXO 2. LISTA DE CONTROL

Nº Sesión:			
Alumno	Si	No	A veces
Participa activamente en las sesiones			
Trabaja en equipo correctamente			
Cumple las normas de clase			
Su comportamiento es adecuado			
Se esfuerza y muestra interés			
Trae el aseo			

ANEXO 3. RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Alumno:	Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Anima al grupo cuando las cosas no salen bien					
Hace uso del diálogo para solucionar los posibles problemas					
Ayuda a los compañeros en sus dificultades mostrando solidaridad y empatía					
Se enfada cuando no se hacen las cosas como él/ella quiere					
Respeto a sus compañeros durante los juegos independientemente de su nivel motriz y características físicas y personales					
Valora respetuosamente las diferentes opiniones de los compañeros					
Resuelve los conflictos de manera pacífica					
Acepta formar parte del grupo que le corresponda					
Crítica a los compañeros cuando cometen errores					