



Universidad de Valladolid

Trabajo Final de Grado

EL JUEGO COOPERATIVO PARA LA MEJORA DE LAS RELACIONES SOCIALES

Facultad de Educación y Trabajo Social

Grado en Educación Primaria

Mención en Educación Física

LAURA ROSÓN DE FRANCISCO

Tutor: Carlos Velázquez Callado

RESUMEN

El fin principal de este Trabajo de Fin de Grado es mejorar las relaciones sociales del alumnado a través del juego cooperativo. Para ello, he realizado un proceso de investigación en el que se incluye: la búsqueda de investigaciones anteriores sobre dicho tema, una unidad didáctica llevada a cabo en el centro de prácticas, la recogida y análisis de la información obtenida de la intervención, la exposición de estos resultados, junto con las conclusiones para comprobar la veracidad del tema principal expuesto, incluyendo limitaciones y perspectivas de futuro. Finalizando con una reflexión final personal sobre todo el proceso llevado a cabo en este trabajo.

PALABRAS CLAVE

Juego, juego cooperativo, cooperación, relaciones sociales, Educación Física, participación.

ABSTRACT

The main purpose of this Final Project is improving the student social relations through cooperative game. Therefore, I have made a research process that includes: the search of previous research about this subject, a teaching unit carried out in the practice school, the collection and analysis of the information obtained from the intervention, the exposition of these results, with the conclusions to confirm the veracity of the main subject, including limitations and future perspectives. Finishing with a final personal reflection on the whole process carried out in this proyect.

KEYWORDS

Game, cooperative game, cooperation, social relationship, Physical Education, involvement.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVOS	3
JUSTIFICACIÓN	5
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
1. EL JUEGO	9
1.1. Concepto	9
1.2. Características esenciales del juego	10
1.3. Tipos de juego	11
2. JUEGOS COOPERATIVOS.....	12
2.1. Concepto	12
2.2. Características de los juegos cooperativos	13
3. RELACIONES SOCIALES. DIMENSIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN FÍSICA	15
3.1. La dimensión social y cultural del juego en el área de Educación Física.....	15
3.2. Las relaciones sociales en los juegos cooperativos.....	16
4. INVESTIGACIONES	17
METODOLOGÍA.....	21
1. CONTEXTO	21
2. PROCESO DE INTERVENCIÓN	23
3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS.....	25
4. ANÁLISIS DE LOS DATOS.....	26
RESULTADOS	29
1. Relación de los alumnos.....	29
2. Grado de participación.....	33
3. Cooperación	35
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	39
1. Discusión y conclusiones	39
2. Limitaciones	41
3. Reflexión final.....	42
REFERENCIAS.....	45
APÉNDICES	47

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Final de Grado es un trabajo específico del área de Educación Física, enfocado a una investigación e intervención acerca de las relaciones del alumnado a través del juego cooperativo.

En el primer capítulo se establecen los objetivos principales de la investigación. Estos objetivos se tienen en cuenta a lo largo de todo el proceso de investigación e intervención.

En el segundo capítulo se plantea una justificación de esta investigación, exponiendo la razón personal sobre la elección de este tema y la importancia, a nivel legal, que este tipo de actividades tiene dentro del currículo de Castilla y León. Además, se expone una justificación desde las competencias del título de Educación Primaria.

En el siguiente capítulo se realiza un estudio sobre las investigaciones y trabajos de diferentes autores que trabajan en este campo. El marco teórico consta de tres conceptos principales: el juego, el juego cooperativo y las relaciones sociales. Primeramente se realiza un estudio sobre las diferentes concepciones de juego y los tipos de juego, para centrarnos posteriormente en el juego cooperativo, su definición y sus características. Además, se analizan las relaciones sociales del alumnado en el ámbito escolar y más concretamente en el área de Educación Física. Por último, se exponen de forma resumida diferentes investigaciones llevadas a cabo en diferentes centros escolares.

A continuación se explica la metodología utilizada en esta investigación, lo que incluye detallar las características principales del centro y del alumnado con el que se ha llevado a cabo la intervención. Además, se explica el proceso de recogida de datos, incluyendo los instrumentos de recogida de datos y el proceso de análisis de los datos recogidos.

En el siguiente capítulo se exponen las evidencias y los resultados obtenidos a partir de la información recogida, analizada y clasificada en el epígrafe anterior.

Por último, se realizan las conclusiones en base al grado de consecución de los objetivos planteados previamente, relacionándolas con las referencias teóricas expuestas anteriormente. Además, se añaden las limitaciones encontradas a lo largo de toda la

intervención, añadiendo perspectivas de futuro, y finalizando con una reflexión personal acerca de todo lo que ha supuesto el Trabajo de Final de Grado.

CAPÍTULO 1

OBJETIVOS

Durante la elección del tutor y, observando las líneas que podría seguir según escogiese a uno u a otro, me decanté por los juegos. A los pocos días, reflexionando sobre las experiencias vividas en las clases de Educación Física a lo largo de mi etapa educativa, me di cuenta del alto grado de competitividad y de la importancia que se le da en esta área, aspecto que no favorece las relaciones entre los propios alumnos, quienes pasan un largo período de tiempo juntos a lo largo de la etapa escolar.

Por esta razón, planteo como objetivo general de este TFG elaborar y evaluar una propuesta de intervención centrada en los juegos cooperativos y orientada a la mejorar las relaciones sociales entre el alumnado, analizando las conductas de los estudiantes durante las clases.

Los objetivos más concretos que planteo con esta intervención son los siguientes:

- Analizar las conductas del alumnado durante la puesta en práctica de un programa de intervención basado en los juegos cooperativos.
- Promover la participación activa de todo el alumnado en las propuestas de clase.
- Aumentar la cooperación entre los estudiantes, favoreciendo el diálogo, la ayuda o el trabajo en equipo.

CAPÍTULO 2

JUSTIFICACIÓN

En la elección del tema de este Trabajo de Fin de Grado han influido fundamentalmente las experiencias vividas en el área de Educación Física a lo largo de mi etapa escolar.

Durante muchos años, tanto en esta área como en el resto, se ha fomentado la competitividad entre los propios compañeros de clase, lo que suponía rivalidades, peleas o enfados innecesarios.

Los juegos son la fuente principal de aprendizajes de forma indirecta, desde el nacimiento, por este motivo parecen la mejor forma de introducir actividades no competitivas en el entorno escolar. Además, si los alumnos cooperan y las relaciones establecidas entre ellos son de respeto y de ayuda, el clima de aprendizaje será idóneo.

El juego está presente a lo largo de toda la Educación Primaria, puesto que es uno de los 6 bloques que aparece en el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, identificando su importancia como “manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia” (p.34588).

En esta afirmación podemos observar la relevancia del juego en la edad escolar, junto con la inclusión de la cooperación. Además, observamos los condicionantes que adquieren importancia, como las relaciones interpersonales, fundamentales en el juego cooperativo. Es precisamente el juego cooperativo el centro del Trabajo de Fin de Grado. A través de su puesta en práctica en las clases de Educación Física vamos a intentar que los alumnos vivencien la necesidad de cooperar para darse cuenta de los beneficios que conlleva contar con otras personas para la realización de un mismo trabajo. Para ello es necesario que se valoren los esfuerzos de todas las personas y todas ellas adquieran un rol específico en la tarea designada, ya sea igual para todos ellos o diferente, siempre que todos estén de acuerdo y sean capaces de realizarlo.

El contenido que trata este aspecto dentro del currículo es el siguiente: “Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas”.

Dentro de cada curso escolar se trabajan los juegos cooperativos, puesto que son uno de los contenidos propios de este bloque. Así, en 1º de Educación Primaria se propone la “realización de juegos libres y organizados. Juegos motores, sensoriales, simbólicos, populares y cooperativos” y la “utilización de estrategias de cooperación/oposición con relación a los juegos”. En 2º de Educación Primaria se incide en la “práctica de juegos libres y organizados: motores, sensoriales, de desarrollo de habilidades motrices, expresivos, simbólicos y cooperativos”. Así como el “descubrimiento de las situaciones colectivas de cooperación, oposición y cooperación-oposición, utilización de las reglas correspondientes y aceptación de distintos roles en el juego”. En 3º de Educación Primaria se destaca la “práctica de juegos cooperativos y/o tradicionales de distintas culturas, y teniendo en cuenta los presentes en el entorno”. “desarrollo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición”. En 4º de Educación Primaria se apuesta por la “utilización de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición”. En 5º, por el “uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición”. En 6º de Educación Primaria a esto se le añade creatividad “uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición”.

El REAL DECRETO 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias, recoge las competencias generales y específicas adquiridas por cualquier persona al adquirir el título del grado. Además en la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, se especifican las competencias que deben haber sido adquiridas a lo largo del proceso de aprendizaje del grado de Educación Primaria como futuros docentes.

Todas las competencias han sido adquiridas, pero aquellas que son reflejadas en el transcurso de este trabajo de final de grado son:

- La tercera competencia debido a que a lo largo de este trabajo he observado al alumnado con el que realicé la intervención, planificado la unidad didáctica, desarrollado las sesiones, recogido datos obtenidos durante la intervención,

han sido analizados, para finalizar con conclusiones sobre los resultados obtenidos, todo ello para mejorar mi futura labor docente.

- La quinta competencia es adquirida al final del ciclo formativo, al haber alcanzado los objetivos previstos y disponer de los conocimientos adecuados para poder iniciar un proyecto de investigación, teniendo en cuenta el presente trabajo, ampliando mis conocimientos en el ámbito socioeducativo de forma autónoma y utilizando estrategias de autoaprendizaje.
- La sexta competencia se ha adquirido sobre todo en el centro de prácticas, puesto que he realizado una intervención en un centro que cuenta con un alumnado con gran diversidad cultural, fomentando la cooperación entre ellos, para evitar los conflictos y mejorar las relaciones sociales. Además, he tomado conciencia de la importancia de la educación en valores y derechos que todos los docentes debemos fomentar en los centros escolares, puesto que somos un referente para los alumnos.

CAPÍTULO 3

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este apartado voy a realizar una aproximación al juego cooperativo. Para ello, voy a partir del concepto de juego en general, señalando distintas definiciones y analizando los distintos tipos de juego y sus características esenciales. Posteriormente me centraré específicamente en el juego cooperativo, profundizando en la simbiosis entre el juego cooperativo y las relaciones sociales dentro del aula en general y en el área de Educación Física en particular.

1. EL JUEGO

En este primer epígrafe voy a definir el juego, indicar las características y los diferentes tipos de juego, antes de centrarme en los juegos cooperativos, como núcleo de este TFG.

1.1. Concepto

Para concretar los conceptos clave del tema elegido para el Trabajo de Final del Grado, realizaré primeramente un análisis sobre las diferentes concepciones que existen sobre el juego, comenzando con la definición que nos presenta la RAE (2018) y que lo referencia como “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Se trata de una definición breve pero clara para tener una primera idea de lo que es el juego.

Centrándonos en una definición más concreta sobre el juego, García et al. (1993) afirman que “el juego es una actividad de la persona entera, individual o social, realizada espontánea o libremente satisfactoria en sí misma” (p.26).

Huizinga (1954) señala que:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada

de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (pp.45-46).

Para concretar sobre este término, Omeñaca y Ruiz (2005), especialistas en Educación Física, definen el juego como una “actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje”(p.9).

Como observamos en las distintas concepciones presentadas, ya sea de modo global o de forma más específica en el ámbito de la Educación Física, los autores definen al juego como una acción que se desarrolla de forma voluntaria y libre la cual posee unas normas aceptadas por todos con un fin específico, aportando numerosas virtudes y experiencias a aquellas personas participantes.

Tras el análisis de las diferentes concepciones sobre el juego, analizamos las características de este.

1.2. Características esenciales del juego

Para poder analizar más en profundidad el juego, debemos determinar cuáles son los rasgos principales que posee. Omeñaca y Ruiz (2005) señalan que el juego proporciona placer y alegría, por sí mismo tiene sentido. Además, favorece el aprendizaje, puesto que es necesario una participación activa, se realiza de forma espontánea por los participantes. No existe obligación, sino que es elegido de forma libre y voluntaria, se ponen de manifiesto nuestros comportamientos y sentimientos, además de transportar a los participantes a un mundo paralelo, “un mundo aparte” donde las reglas están delimitadas por ellos mismos.

García et al. (1993) nombran otras características del juego como la libertad o el carácter desinteresado y lo presentan como una actividad completa en la que existe cierto grado de tensión y está desconectado de la realidad, puesto que implica cierto grado de imaginación.

Como podemos observar, estos autores realizan un estudio similar sobre los rasgos que deben poseer las actividades para que se consideren lúdicas. Por tanto, debemos considerar esos rasgos como esenciales para elaborar una definición del juego.

De este modo, puedo concluir que el juego es una acción realizada de forma libre, sin ningún tipo de coacción, en el que la persona que participa adquiere un aprendizaje, expresa las emociones o sentimientos que le produce y fomenta el desarrollo de la imaginación en un espacio y tiempo predeterminado según las reglas fijadas entre los participantes.

A continuación vamos a analizar los diferentes tipos de juegos.

1.3. Tipos de juego

Velázquez (2004) realiza una clasificación de los juegos según la interrelación entre los participantes. En este sentido distingue entre actividades individuales y colectivas o grupales.

Las actividades individuales son aquellas en las que las acciones de los participantes no exigen la interrelación entre ellos. Es decir, cada participante busca la consecución de su propia meta sin tener en cuenta al resto.

Las actividades colectivas son aquellas en las que las acciones de los participantes sí exigen la interrelación entre ellos. Dentro de esta clasificación podemos distinguir:

Las actividades competitivas: “actividades donde existen relaciones de oposición entre las acciones de los participantes y además hay incompatibilidad de meta” (p.42). En este tipo de actividades siempre que hay participantes, unos ganan y otros pierden.

Las actividades no competitivas: en estas actividades existe una interrelación entre los participantes, pero a diferencia de las competitivas, en ellas no hay una incompatibilidad de meta.

Analizando las actividades no competitivas y centrándonos en las interrelaciones existentes entre los participantes y las acciones se realiza otra subdivisión, en la que se pueden distinguir los siguientes grupos:

Las actividades no competitivas con oposición, son actividades en las que no existe incompatibilidad de meta y además las acciones de los participantes muestran una oposición, la cual puede ser activa para la cual es necesario tener distintos objetivos y la oposición de acciones o pasiva para la cual es necesario que las acciones diferentes no interfieran unas a otras.

Las actividades cooperativas son aquellas en las que “no existe oposición entre las acciones de los participantes” (p.45). Todos los participantes de este tipo de actividades tienen una meta en común, pero el papel que desempeñan dentro del grupo puede ser diferentes.

En el siguiente apartado me centro en el juego cooperativo, siendo importante según afirma Garaigordobil (2007):

Eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso, y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima necesaria para el desarrollo armónico de la personalidad (p.13).

2. JUEGOS COOPERATIVOS

Comenzaré este epígrafe definiendo lo que son los juegos cooperativos. Posteriormente, realizaré una exposición de las características que poseen, y para finalizar, una conclusión sobre este apartado.

2.1. Concepto

La idea esencial del juego cooperativo es sencilla, se trata de jugar con otros y no contra otros (Orlick, 2002). Se trata de juegos en los que no hay competitividad, sino que la ayuda y la coordinación de acciones entre los jugadores es necesaria para alcanzar un objetivo común.

Velázquez (2004) define los juegos cooperativos como “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” (p.45).

En los juegos cooperativos es imprescindible la interacción con los demás, la organización dentro del grupo. Esto quiere decir que los participantes deben de ponerse de acuerdo, con lo cual experimentan diferentes emociones y percepciones para ayudarse y cooperar, consiguiendo fines comunes (Garaigordobil, 1990).

En la cooperación los individuos obtienen resultados beneficiosos para ellos mismos pero simultáneamente para los demás miembros del grupo (Johnson, Johnson y Holubec, 1999).

Partiendo de las definiciones expuestas, puedo concluir que los juegos cooperativos son aquellos en los que los participantes deben trabajar en equipo, teniendo importancia cada uno de ellos, siendo fundamental la comunicación y la ayuda mutua para conseguir el objetivo común. Desde estas premisas puedo deducir que estos juegos pueden propiciar el ambiente idóneo para mejorar las relaciones sociales entre el alumnado.

2.2. Características de los juegos cooperativos

Cooperar es ofrecer, dar y recibir ayuda, para conseguir superar un problema. Para que un juego sea cooperativo tiene que reunir las siguientes características (Garaigordobil, 1990):

- La participación de todos los integrantes en la resolución del problema.
- Todos tienen un fin común, por lo que unen sus habilidades para conseguirlo.
- La competición no existe puesto que todos ganan o todos pierden ya que son considerados como uno solo, pero en el caso de que exista es contra elementos no humanos que deben superar.

Además, esta misma autora, en otro de sus libros, remarca la importancia de la participación, la comunicación, la cooperación, la ficción, la creación y la diversión (Garaigordobil y Fagoaga, 2006).

Omeñaca y Ruiz (2005) exponen sus conclusiones sobre el juego cooperativo señalando que fomentan las soluciones creativas al tener los jugadores libertad sobre las decisiones, propician relaciones positivas, se tiene en cuenta todo el proceso no únicamente el objetivo final, por lo que son necesarios los *feedbacks* a lo largo del proceso, se fomentan valores sociales y morales, se comparte el éxito y se fomenta la ayuda y la comunicación.

La gran característica de los juegos cooperativos es la libertad, entendida esta en diferentes sentidos, explicados por Orlick (2002). La libertad que transmiten los juegos cooperativos no es exclusivamente intrapersonal, sino que además fomenta el apoyo mutuo, la ayuda y emanan nuevos sentimientos, aumentando y fomentando la

interpersonalidad de todos los participantes del juego. Las diferentes libertades que nos ofrece el juego cooperativo son las siguientes:

- Libres de competir: analizando la estructura interna de los juegos cooperativos, son juegos en los que no existe la competitividad, no juegan unos contra otros, ni existe una exclusión de los participantes para que una sola persona consiga el objetivo. Si eliminas el carácter competitivo de los juegos también eliminas los engaños o las trampas.
- Libres para crear: los niños no han adquirido los conocimientos suficientes como para tener una concepción del mundo predeterminado, por lo que su visión es más creativa obteniendo una satisfacción personal y una experiencia positiva para encontrar diferentes soluciones a los problemas encontrados.
- Libres de la exclusión: los jugadores no son apartados del juego, puesto que la eliminación disminuye las posibilidades de experimentar, de mejorar y de aprender.
- Libres para elegir: la posibilidad de elección en los niños fomenta la autonomía, aumentando así mismo la responsabilidad y la motivación por resolver los problemas planteados tomando diferentes decisiones.
- Libres de agresión: en los juegos cooperativos los niños trabajan juntos uniendo esfuerzos, disminuyendo los comportamientos agresivos hacia otros.

La siguiente figura sintetiza, de forma visual, las principales características de los juegos cooperativos.

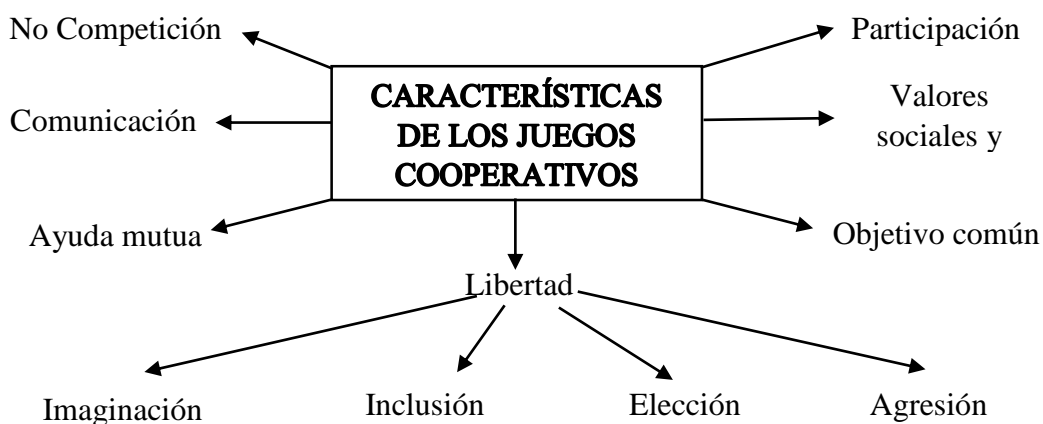


Figura 3.1. Características de los juegos cooperativos.

Como podemos observar a lo largo de este epígrafe, los juegos cooperativos adquieren gran importancia para aprender a trabajar en grupo, no solo para conseguir las metas que se les plantea a los alumnos, sino además, para dialogar, dar, pedir y recibir ayuda en un ambiente de libertad, superando obstáculos no humanos, es decir, sin que haya una sensación de superioridad de unos alumnos sobre otros dentro del mismo grupo. Esto es muy enriquecedor y minimiza los conflictos que pueden surgir de los juegos competitivos. Asimismo, la cooperación y la comunicación entre los diferentes miembros del equipo, a partir de la participación de todos ellos, favorece los vínculos afectivos entre los alumnos.

3. RELACIONES SOCIALES. DIMENSIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN FÍSICA

En este tercer epígrafe voy a exponer primeramente el juego como medio socializador. Posteriormente, me voy a centrar en cómo favorecen positivamente los juegos cooperativos las relaciones sociales del alumnado.

3.1.La dimensión social y cultural del juego en el área de Educación Física

Conocer o interpretar el estado de los alumnos mientras se desarrolla un juego es fundamental para nuestra labor docente, pero la subjetividad del propio juego dificulta esta labor. El juego en sí mismo motiva, crea intenciones, problemas, aprendizaje o sentimientos, pero García y Rodríguez (2007) afirman que “el juego real está marcado por las características de cada participante” (p.96).

Omeñaca y Ruiz (2005) afirman que “las relaciones que se establecen en clase de Educación Física están, en buena medida, condicionadas por el clima social que impera dentro del grupo. Y éste viene determinado por numerosos aspectos” (p.81).

El juego en el área de Educación Física no es exclusivo, es decir, no solo se realiza en esta área y no solo se realizan juegos, pero es un aspecto importante en el desarrollo infantil y en el aprendizaje y así se refleja en el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la

Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Así, podemos observar cómo uno de los seis bloques que componen el área de Educación Física está relacionado con los juegos, nuestro tema del TFG.

Las reglas y leyes que los adultos acuerdan establecen los límites del comportamiento humano allí donde se aplican, lo que requiere un desarrollo de la responsabilidad. Por tanto, estas leyes no pueden ser imputadas en el periodo de inmadurez del niño, ya que no disponen de las capacidades de actuación que caracterizan a los adultos. Del mismo modo, se puede afirmar la necesidad del juego puesto que es la manera en la que los niños interactúan con la realidad ya sea de forma física, social o intelectual (Linaza, 2013). Todo ello permite a los niños, conocer el mundo y experimentar sin las restricciones de las normas sociales y morales establecidas por los adultos.

Huizinga (1954) establece la relación estrecha existente entre el juego humano y el juego animal. Hace referencia a que el juego ejerce una función en la cultura, puesto que el juego ha existido siempre, desde sus inicios. “Su objeto es, pues, el juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como una función social” (p. 15).

3.2. Las relaciones sociales en los juegos cooperativos

El juego se puede realizar de forma individual o grupal, pero la participación en él siempre exterioriza ciertos sentimientos. Garaigordobil (2005) afirma que “Los productos del juego son fuente de autoestima” (p.16). Por lo tanto, si trabajamos con juegos cooperativos, es decir, aquellos juegos en que la meta es conseguida o no por todos, los participantes tendrán sentimientos similares. Si toda una clase es capaz de conseguir el objetivo de un juego gracias a la cooperación entre todos, el sentimiento de satisfacción será compartido entre todos y por tanto, puede tener mayor duración.

Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2001) indican las óptimas condiciones que se establecen en los juegos cooperativos para la participación en el ámbito motriz, cognitivo, afectivo y social. Así, señalan que en los juegos cooperativos la interacción entre los participantes del grupo es continua, por lo que se favorecen las relaciones interpersonales. Además, existen numerosas soluciones para la resolución del problema propuesto, generalmente en forma de reto. A partir de la creatividad e imaginación de los integrantes de un mismo grupo, los jugadores son capaces de comprender el reto, realizar una lluvia de ideas con

las propuestas de cada uno, ponerse de acuerdo para intentar averiguar cuál es la más adecuada y probarla a ver si son capaces de conseguir el objetivo. Todo ello requiere diálogo y comunicación dentro del propio grupo, por lo que los aprendizajes cognitivos y motrices se unen a los sociales (Antolín, Martín-Pérez y Barba, 2012). Los mismos autores subrayan “el valor del aprendizaje cooperativo es que el alumnado pueda aprender mediante sus interacciones a desenvolverse mejor en el mundo de las relaciones personales” (p.6). En la etapa escolar los alumnos aprenden a desenvolverse en el mundo, pero no solo debe ser desde un enfoque cognoscitivo, sino además desde un enfoque social, puesto que en el día a día nos relacionamos y nos comunicamos constantemente.

Junto con esta idea, Fernández-Río (2016) indica que “la idea central de este modelo es promover el uso de la actividad física y del deporte para enseñar habilidades y valores para la vida, mejorando el nivel de responsabilidad personal y social de las personas” (p.203). Favorecer la responsabilidad individual durante la práctica de juegos cooperativos pasa por la reducción de los grupos, puesto que se hace más evidente si algún miembro no coopera con el resto.

Realizando un análisis partiendo del juego, posteriormente centrándonos en los juegos cooperativos y finalizando por ideas de diferentes autores sobre la dimensión social dentro del área de Educación Física, se puede evidenciar que los juegos cooperativos poseen unas características óptimas para que los alumnos adquieran los conocimientos, aptitudes y valores necesarios para que las relaciones establecidas dentro del grupo-clase fomenten el respeto y el trabajo en grupo, fundamentales para su futuro, siendo la base de las buenas relaciones de nuestra sociedad.

4. INVESTIGACIONES

En este último epígrafe voy a exponer la experiencia de tres intervenciones, comenzando por una investigación sobre los diferentes dominios, incluyendo la cooperación. Continúo por dos intervenciones sobre juegos cooperativos, los tres relacionados con las relaciones sociales establecidas entre el alumnado, mientras se lleva a cabo los diferentes programas de intervención.

Para comenzar, voy a exponer un estudio orientado a educar las relaciones interpersonales a través de la educación física en primaria. Se trata de una investigación

incluida en la programación anual como un plan de intervención educativa, en cohesión con el Plan de Convivencia del Centro. Dicho plan se llevó a cabo con tres grupos de 3º de Educación Primaria de un colegio de Lleida, contando con un total 78 alumnos. Se desarrollaron un total de 9 unidades didácticas de las cuales únicamente se seleccionaron 4, basadas en los diferentes dominios, incluido el juego cooperativo. Centrándonos en esta unidad didáctica, se desarrollaron 54 situaciones motrices, en un total de 8 sesiones, en las que se incluyen diferentes juegos cooperativos. A lo largo de cada sesión se plantearon entre 6 y 8 situaciones motrices. La recogida de los datos y el posterior análisis de los mismos se realizó a través de cuestionarios sociométricos, antes y después de las unidades didácticas, con el fin de evaluar las relaciones interpersonales en los diferentes momentos del curso escolar y con ello elaborar las conclusiones diferentes Andueza (2015) concluyó que el juego cooperativo “fomenta el sentimiento de pertenencia al grupo y la inclusión de alumnos aislados” (p.394).

Como he indicado anteriormente, la segunda propuesta que analizo es un trabajo para obtener una licenciatura. Tiene como título “los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes”. El programa consistió en realizar una serie de juegos cooperativos para eliminar la violencia y mostrar las características que tienen este tipo de juegos que son idóneos para fomentar el trabajo en equipo y la cooperación, consiguiendo una mejora de las relaciones interpersonales entre los estudiantes.

Este programa se lleva a cabo en un colegio de Bogotá, con una duración de 10 sesiones, con alumnos de edades comprendidas entre 8 y 10 años, en el área de Educación Física. Los instrumentos de recogida de datos que utiliza para realizar el programa y posteriormente obtener las conclusiones son una ficha de observación y un diario de campo. La principal conclusión después de la puesta en práctica del programa de intervención basado en juegos cooperativos es que estos permitieron disminuir la violencia entre compañeros, debido fundamentalmente al grado de empatía que desarrollan; además, libertad de expresión y de emociones se observa como un acto natural y respetado. Las clases de Educación Física no es un espacio único de desarrollo motriz, sino de actitudes y valores de respeto entre iguales (Clajivo, 2015).

Por último, se llevó a cabo en el 2001 una investigación en dos centros escolares de la provincia de Guipúzcoa. Con un total de 86 escolares entre 10 y 11 años, distribuidos en 4 grupos. Los objetivos que perseguían era crear un programa de intervención sobre el juego cooperativo-creativo para promover la conducta prosocial, consiguiendo un

desarrollo integral de los niños y evaluar los efectos en factores socioemociones, para prevenir la violencia, e integrar socialmente a aquellos alumnos excluidos. El programa consta de 25 sesiones. Una vez realizada la intervención, recogidos todos los datos necesarios en diferentes tablas y gráficas, en función de los test que realizaron y las observaciones, concluyó con algunos de los efectos del programa como disminución de la violencia, de las conductas antisociales, aumento de la conducta prosocial y de la imagen de los compañeros, así como de las conductas asertivas o incluso un incremento de la estabilidad emocional (Garaigordobil, 2005).

Cada persona desarrolla su construcción social, cognitiva y afectiva durante toda su vida, iniciándose en las etapas de la Educación Infantil y afianzándose en las etapas de Primaria y Secundaria, al permanecer muchas horas en los centros escolares y donde se desarrollan las relaciones que perduran durante un tiempo prolongado. Por eso, es necesario una buena relación dentro de la escuela, con el objetivo de que la convivencia sea agradable para los miembros de la comunidad educativa. El área de Educación Física, sin tener exclusividad, es un lugar propicio para la mejora de las mismas Parlebas (2001).

Teniendo en cuenta lo analizado anteriormente, concluyo que los juegos cooperativos son una buena estrategia para fomentar la mejora de las relaciones sociales a través de la no competitividad, el apoyo y el respeto mutuo, creando una satisfacción grupal al superar, todos juntos, el objetivo trabajando en equipo.

CAPÍTULO 4

METODOLOGÍA

En este capítulo voy a realizar una contextualización del centro en el que se llevó a cabo la intervención de mi TFG, especificando las características del alumnado al que fue dirigido, el proceso de recogida de datos que se ha seguido y cómo se ha realizado el análisis de los datos obtenidos.

1. CONTEXTO

La intervención se desarrolló en el CEIP Macías Picavea, un centro escolar situado uno de los barrios céntricos de la ciudad de Valladolid que cuenta con numerosas posibilidades culturales, como la proximidad al casco histórico de la ciudad o los parques situados al lado de la ribera del río que atraviesa la ciudad.

Se trata de un centro de línea 1, que recibe a 146 estudiantes de Educación Infantil y Primaria. Además, la ratio por aula no excede de los 20 alumnos. En el centro predomina la nacionalidad española, pero una gran parte de los alumnos que acuden tienen diferentes nacionalidades, como venezolana, marroquí, ecuatoriana, peruana, colombiana, dominicana, etc. Algunos alumnos, sobre todo los más pequeños, acuden al centro sin dominar la lengua castellana. Además, algunos escolares se incorporan al centro una vez empezado el curso escolar o lo abandonan antes de terminarlo.

Analizando el contexto socioeconómico y cultural del centro, el colegio se encuentra en una ubicación intermedia entre el centro y la periferia de la ciudad, lo que le hace poseer unas posibilidades especiales para disfrutar de las ventajas socioeconómicas y culturales del barrio y del centro, sin estar influenciados por los barrios marginales.

Las familias de los alumnos que vienen al centro presentan un nivel sociocultural medio, siendo un colegio con una gran diversidad cultural. El porcentaje de padres y madres que poseen un trabajo estable es elevado. En los últimos años, ha aumentado el número de alumnos inmigrantes, favoreciendo una interculturalidad en el centro.

El nivel de asistencia de los alumnos es por lo general alto, incluyendo la puntualidad de llegada al centro, con unos índices de absentismo escolar muy bajos. Los alumnos muestran un alto grado de socialización y buena relación con el profesorado.

La actitud positiva, el respeto de las normas y de los compañeros, así como de las instalaciones y del material, es mayoritario en los alumnos. Los docentes del centro fomentan los hábitos de trabajo, enseñándoles a valorar la satisfacción personal del saber y del aprender, impulsando un clima para desarrollar las actitudes de ayuda al resto de los compañeros a través de actividades cooperativas y del trabajo en equipo.

Debido al esfuerzo del alumnado, de los docentes y de los padres, la mayor parte de los alumnos consiguen superar los objetivos mínimos a lo largo de la etapa de Educación Primaria, siendo pocos los niños que no promocionan.

Centrándonos en el ámbito de la Educación Física, el centro dispone de un patio pequeño con forma rectangular, en el que se encuentra una cancha de baloncesto. En el interior del edificio se encuentra un pequeño gimnasio, contando con una gran variedad de material para la práctica de actividades físicas, como espalderas por dos de las cuatro paredes del gimnasio, escaleras horizontales, un quitamiedos, colchonetas de diferentes tamaños, balones y pelotas, frisbies, ladrillos, picas, palos de hockey, etc.

El alumnado a lo largo del curso escolar, trabaja diferentes unidades didácticas, como acrossport, saltos, giros, trepa, malabares e incluso este año han trabajado la cooperación por medio de una unidad didáctica denominada comba cooperativa.

Esta intervención se ha llevado a cabo con la clase de cuarto de Educación Primaria. El ratio de esta clase es de 17 alumnos. La elección de esta clase se debe a la falta de atención que muestran ante las explicaciones, el individualismo y la falta de compañerismo entre ellos.

En la clase de 4º de Educación Primaria el alumnado se conoce bastante bien unos a otros, puesto que es de las pocas clases que el alumnado ha variado poco a lo largo de los años. Pero, a pesar de esto, no están muy unidos. Además, en los primeros momentos de la clase, cuando los alumnos tienen por rutina sentarse en los bancos nada más entrar en el aula, se puede observar cómo los alumnos se distribuyen por sexos.

Además, en esta clase nos encontramos con un alumno que presenta dificultades metodológicas dentro del aula, en ciertas áreas como Matemáticas, Lengua e Inglés, pero

en el área de Educación Física no presenta ninguna adaptación en cuanto a los contenidos planteados a trabajar y el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje, ya que su actuación es como la del resto de los alumnos.

2. PROCESO DE INTERVENCIÓN

La primera fase del proceso, desarrollada antes de la intervención, fue la observación durante 4 sesiones de los comportamientos de los grupos a los cuales iba a ir dirigida, con el fin de conocer al alumnado e identificar sus principales problemas.

Además, antes de realizar el programa de intervención, a esta le pasé un cuestionario sociométrico (*anexo 1*), a partir del cual elaboré un esquema con las relaciones entre los alumnos existentes aquel momento, antes de la intervención (*anexo 2*).

Después de observar las relaciones entre el alumnado, diseñé una unidad didáctica de juegos cooperativos para tratar de minimizar los principales problemas que se manifestaban como la falta de atención, individualismo y egocentrismo, además de mejorar las relaciones entre el alumnado.

La unidad didáctica (*anexo 3*) consta de un total de cuatro sesiones de una hora de duración, es decir, un total de 4 horas. La estructura de cada sesión es la misma. La sesión comienza con unas breves preguntas a los estudiantes, las cuales están relacionadas con el juego cooperativo como “¿Qué es el juego cooperativo? ¿Qué tenemos que hacer para conseguir una meta común?, en los juegos cooperativos, ¿Alguien gana o alguien pierde?” Además, se verbalizan los juegos realizados en la sesión anterior para dar continuidad a las diferentes clases. Posteriormente, se llevan a la práctica los juegos cooperativos preparados para cada una de las sesiones y, para finalizar, una reflexión final sobre la sesión realizada tanto por los alumnos como por la profesora, para comprobar que los alumnos atendían al desarrollo de la sesión y observar los aspectos mejorables de cada una de ellas.

Las sesiones están planteadas siguiendo un orden de dificultad creciente y un aumento en el número de los integrantes de los grupos, para favorecer al final de esta unidad las relaciones entre todo el grupo-clase.

En la primera sesión realicé dos juegos con diferentes variantes, el primero eran juegos de levantamientos en los cuales no podían utilizar las manos para ayudarse, sino que estando por parejas tienen que ayudarse apoyando espalda con espalda para conseguir levantarse, después se fue incrementando el número de personas juntando parejas, para crear grupos de 4 personas. En el siguiente juego utilizando los grupos que se habían creado al final del anterior juego realizaron un círculo cooperativo, que consistía en tener una cuerda agarrada con las dos manos por todos los miembros del grupo y conseguir levantarse sin apoyar las manos en el suelo. Una vez que todos los grupos lo conseguían, unía a dos grupos, así hasta que lo consiguió realizar toda la clase junta.

La segunda sesión está planteada con una metodología del puzle de Arouson, llevada a cabo por grupos de 6 personas y 3 juegos. Uno de ellos trata de la colocación de ladrillos para que todos los miembros del grupo puedan pasar de un lado al otro del río sin caerse, otro es de realizar diferentes posiciones para tener el menor número de apoyos posibles entre todos los miembros del grupo y el último juego es el de atravesar el aro sin tocarlo y para ello entre todo el grupo tienen que pensar algo para sujetarlo sin tocarlo con las manos.

La tercera sesión se desarrolla en pequeños grupos, comenzando con una actividad con globos, en los que debían de dar el globo cada vez uno por ronda, introduciendo variantes de las partes del cuerpo con las que lo podrían o no tocar. Después incrementé la dificultad aumentando el número de personas en el grupo, hasta que toda la clase se juntase. El siguiente juego se trataba de dar la vuelta a la colchoneta sin que ningún miembro del grupo se pudiese bajar de ella. Y el último juego es una historia compartida, con la imaginación y creatividad de cada miembro del grupo iban diciendo un trocito de historia para al final entre todos conseguir una gran historia.

En la última sesión, los tres juegos planteados los realizarían todo el grupo-clase juntos. El primero se trata de un juego de puertas, es decir, el alumno tiene que pasar por una serie de agujeros situados en el medio del gimnasio con la ayuda del resto, pero el número de personas que puede pasar por el mismo está limitado. El segundo juego trata de que todos los alumnos se sitúen encima de los bancos suecos y sin bajarse de ellos recolocarse según las indicaciones de la profesora. Por último, un juego de atravesar el río con obstáculos, 4 alumnos con los ojos vendados y el resto sin poder tocarlos, debían de guiarlos hasta el otro lado. Además, el alumnado contestó a otro cuestionario con

preguntas variadas, contenían preguntas del cuestionario sociométrico y preguntas para evaluar la unidad didáctica que acababan de realizar (*anexo 4*).

Durante el desarrollo de toda la unidad didáctica, todas las parejas y los grupos eran realizados por mí, partiendo de las observaciones previas del grupo, de las relaciones establecidas en el test sociométrico inicial y de las relaciones que iban surgiendo a lo largo de dichas sesiones. Se realizó de esta manera puesto que el objetivo de este TFG es el de mejorar las relaciones entre los alumnos del mismo grupo-clase, partiendo de la hipótesis que si dejamos al criterio de los propios alumnos la elección de su pareja o grupo, ellos mismos se colocarán con las personas más allegadas o con aquellas que se sienten más cómodas, no realizarían ningún progreso en las relaciones con el resto de compañeros.

Mi labor docente en el proceso de intervención se centró en:

- Guiar las explicaciones y los recordatorios de las sesiones anteriores.
- Explicar en qué consiste cada sesión y lo que se va a trabajar a lo largo de ella.
- Realizar las parejas o los grupos para cada juego.
- Explicar los juegos y las normas de cada uno de ellos.
- Mediar en los conflictos, para que a través del diálogo los alumnos lo resuelvan.
- Realizar *feedback* correctivos o positivos en los momentos oportunos.

3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS

Para poder evaluar el nivel de consecución de los objetivos planteados he utilizado diferentes técnicas e instrumentos.

Como ya he anticipado, la observación directa fue la principal técnica utilizada para la recogida de los datos y la que aporta mayor información durante el desarrollo de las sesiones. Para poder transformar las observaciones a un formato escrito y recoger la mayor información posible, empleé diferentes instrumentos de evaluación y registro de datos:

- Escala de valoración (*anexo 5*): a través de esta rúbrica, describo los ítems que tengo en cuenta para evaluar a los alumnos. Estos ítems están redactados según el grado de consecución de los estándares de aprendizaje. Se trata de unas

calificaciones objetivas, teniendo en cuenta la dificultad de cuantificar con exactitud el grado en el que alcanzan los requisitos, pero de esta forma la información recogida es clara y ordenada.

- Cuaderno de campo (anexo 6): se trata de un cuaderno en el que he ido anotando todas las observaciones que creía oportunas sobre los comportamientos de los alumnos, las relaciones que establecían con el resto de compañeros, o casos inusuales que hayan sucedido dentro de una sesión, como el conflicto entre dos alumnos y el modo de resolverlo, o la motivación de ciertos alumnos por la consecución de los juegos cooperativos con la que en otro tipo de actividades no la tenían.
- Diario del observador externo (anexo 7): tanto la persona que nos tutela en el centro como mi compañera, conocían el tema de mi TFG, por lo que sus observaciones no solo estaban dirigidas a mi labor docente, sino que también observaban y anotaban las conductas que los alumnos tenían frente a los diferentes juegos.

Al finalizar la unidad didáctica presento a los alumnos algunas preguntas para la valoración de la misma. Además, junto con las preguntas para el análisis y la reconstrucción de la unidad didáctica, les entregué una ficha para que rellenasen y observar los conocimientos adquiridos a lo largo de la unidad. Por lo que además de mis propias observaciones, las de mi compañera y las del tutor, fui capaz de obtener numerosa información por escrito sobre los juegos cooperativos y las relaciones se dieron a lo largo de la unidad.

4. ANÁLISIS DE LOS DATOS

Una vez realizada la unidad didáctica, y por tanto, teniendo recogidos todos los datos necesarios, analizo la información obtenida y para ello establezco 3 categorías de análisis en función de los objetivos planteados en el TFG:

- a. Relación de los alumnos: es positivo el buen trato y el respeto entre los alumnos, pero negativo si los alumnos realizan comentarios ofensivos o desmotivantes, así como si tienen actitudes amenazadoras o conflictos entre ellos.

- Parejas
 - Pequeños grupos
 - Grupo-clase
- b. Grado de participación: las intervenciones o las propuestas que realizan los alumnos ante una situación o una pregunta concreta.
- c. Cooperación entre iguales: la ayuda o la comunicación que se establece entre los alumnos con el fin de conseguir el objetivo del juego.

Para comenzar a analizar estos datos seleccioné la información útil del cuaderno de campo y del diario del observador externo, contrastando los datos de ambos y verificando la información. Constaté la concordancia entre ambos cuadernos y la información fiable establecida. Además, comparé esta información con las rúbricas de evaluación. Estos tres instrumentos de evaluación, mencionados anteriormente son la fuente principal para extraer la información necesaria y realizar los resultados de esta investigación.

A continuación, analicé las observaciones extraídas y utilizadas del primer cuestionario sociométrico y las diferentes respuestas obtenidas en el segundo cuestionario sociométrico. Este último también incluía preguntas sobre su impresión acerca de la unidad didáctica de juegos cooperativos.

Por último, las preguntas realizadas al comiendo, durante el desarrollo y al final de las sesiones también incluidas algunas en el cuaderno de campo, han ayudado para analizar las opiniones de los alumnos y la enseñar la importancia de la cooperación, en la que se incluye el trabajo en equipo, el diálogo entre las personas y la ayuda mutua para obtener los resultados que precisen.

CAPÍTULO 5

RESULTADOS

Una vez recogida, analizada y ordenada toda la información obtenida durante la intervención, analizo los resultados obtenidos desde las tres categorías mencionadas anteriormente. Así, la exposición de los resultados se centrará en la participación del alumnado, en las relaciones que se han establecido entre los alumnos, tanto en parejas, en pequeños grupos o todo el grupo clase y, por último, el grado de cooperación que muestran en el desarrollo de los juegos.

Para mantener en el anonimato a los alumnos, los nombres reales que aparecen en este apartado los he modificado por otros ficticios.

1. Relación de los alumnos

En este punto voy a analizar las relaciones que se han establecido a lo largo de la intervención tanto en parejas, como en pequeños grupos y todo el grupo-clase.

Partiendo del cuestionario sociométrico realizado antes de la intervención presente en la siguiente figura, podemos observar que la mayoría de las relaciones establecidas entre los alumnos son en parejas. Las preguntas contestadas por los alumnos para establecer estos resultados son: “¿Quién es tu mejor amigo? ¿Con qué persona te gustaría sentar en clase?”

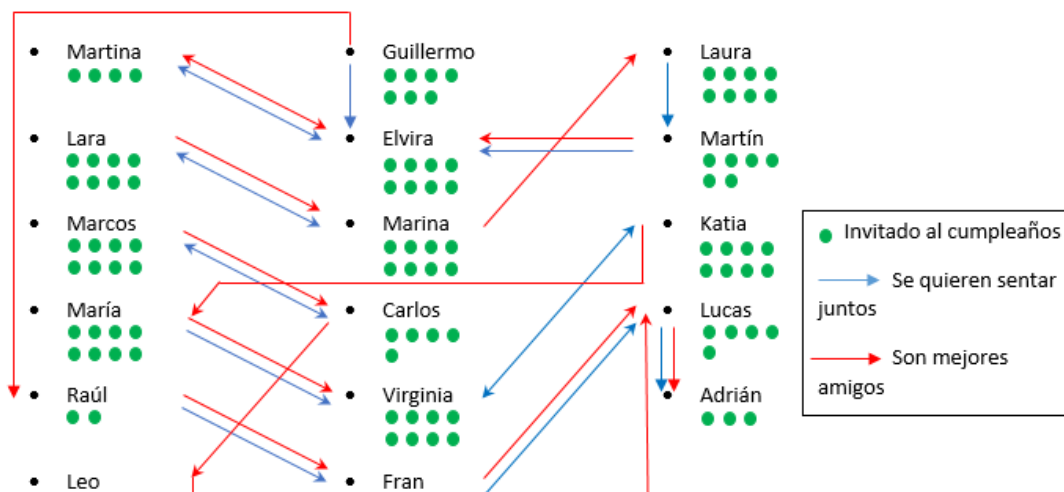


Figura 4.1. Resultados del primer cuestionario sociométrico

Además, observamos la unión de todo el grupo clase, puesto que en la pregunta que aparece en el cuestionario “¿A quién invitarías a tu cumpleaños?” todos los alumnos son invitados a un número mayor o menor de cumpleaños, pero ninguno de los alumnos se quedaría sin ser invitado.

En el transcurso de las sesiones hemos podido observar cómo los alumnos se relacionaban sin ningún problema los unos con los otros, así se refleja en la ayuda que se ofrecen, las parejas que se hacen, cuando existe un cambio de pareja o incluso en la formación de los grupos.

A continuación, junté varias parejas para formar pequeños grupos, en los cuales había una persona que se encargaba de dar instrucciones al resto, pero todos conseguían levantarse. Todos los alumnos se ríen, se agarran de diferentes formas para probar cómo se pueden levantar y se felicitan cuando lo consiguen. (Cuaderno de campo, primera sesión).

No todos los alumnos trabajan igual en equipo o por parejas. Algunos de ellos continúan manifestando cierta individualidad y se distraen con cualquier cosa impidiendo atender a la explicación de los juegos.

En el segundo juego continúan en los mismos grupos ya formados del juego anterior. Observé cómo Marcos y Raúl estaban distraídos con el material y no prestaban atención a la explicación del juego. (Cuaderno de campo, primera sesión).

Algunos alumnos como Marcos pasaron sin tener en cuenta al resto de sus compañeros, es decir, seguían actuando de forma individual. (Cuaderno de campo, cuarta sesión).

Algunos alumnos hacen caso omiso a estas indicaciones y pasan por donde quieren como Fran, Adrián o Marcos. Sin embargo otros alumnos ayudan desde los dos lados a pasar. (Diario del observador externo, cuarta sesión).

En la primera sesión, durante el segundo juego, los alumnos en parejas y en pequeños grupos consiguen levantarse sin problema sujetando la cuerda, pero cuando es el momento de realizarlo todo el grupo-clase, surge un impedimento. Uno de los alumnos no conseguía levantarse y sus compañeros comienzan a manifestar comentarios que le desaniman, y por tanto, indican negativamente en el logro final. Pero intervengo para que trabajen como un único equipo y le ayuden para poder levantarse todos, esta vez lo consiguen. A raíz de este suceso los alumnos observan que los comentarios negativos y el trabajo individual no les llevan a conseguir el objetivo del juego, pero posteriormente con la cooperación, la ayuda mutua, el trabajo en equipo y el apoyo y ánimo a su compañero lo consiguen. Al tratarse de la primera sesión, se trata de un hecho puntual, la reacción de los alumnos ante este suceso es normal, puesto que no han trabajado la cooperación con todo el grupo-clase.

Se desanima por los comentarios de sus compañeros como “si no te levantas, no ganamos todos”. Cuando lo consiguen, todos se felicitan. (Cuaderno de campo, primera sesión).

Cuando lo realizan todos los alumnos juntos, Fran no consigue levantarse las 3 primeras veces, pero cuando se ayudan, todos consiguen levantarse y celebran el éxito del juego. (Diario del observador externo, primera sesión).

En la segunda sesión, dos alumnos comenzaron un conflicto que interrumpió el desarrollo normal de la sesión, se enfrentaron el uno al otro, gritándose y mirándose fijamente. Les separé y por separado les pregunté qué había sucedido. Los dos me dieron la misma respuesta “él quería explicar el juego y no me dejaba hablar”, a lo que yo les pregunté “¿Habéis hablado para ver cómo lo ibais a explicar entre los dos?”, “no” fue su respuesta. Tras esta reflexión interna e individual junté a los alumnos para que resolviesen el conflicto y llegasen a una conclusión. Ellos mismos me dijeron “nos ha pasado por no hablar”. Tras esto se incorporaron de nuevo al transcurso de la clase.

Cuando los propios alumnos tenían que realizar la explicación a sus compañeros de grupo surgió un conflicto entre Adrián y Fran por no ponerse de acuerdo a la hora de contar el juego. (Cuaderno de campo, segunda sesión).

Tras esta discusión y posterior aclaración de lo sucedido, los alumnos cooperaron, hablaron y continuaron trabajando en equipo. Se trata de un hecho puntual por falta la de comunicación entre dos alumnos que no son conflictivos. Aspecto que puede observarse en ambos test sociométricos. En el primero, ninguno de los dos nombra al otro, pero en el análisis del segundo sociograma, respondiendo a la pregunta “¿Quién te ha ayudado para trabajar en equipo?” los dos compañeros se nombran, por lo que la relación entre estas dos personas, se ha reforzado positivamente, se puede observar en la siguiente figura:

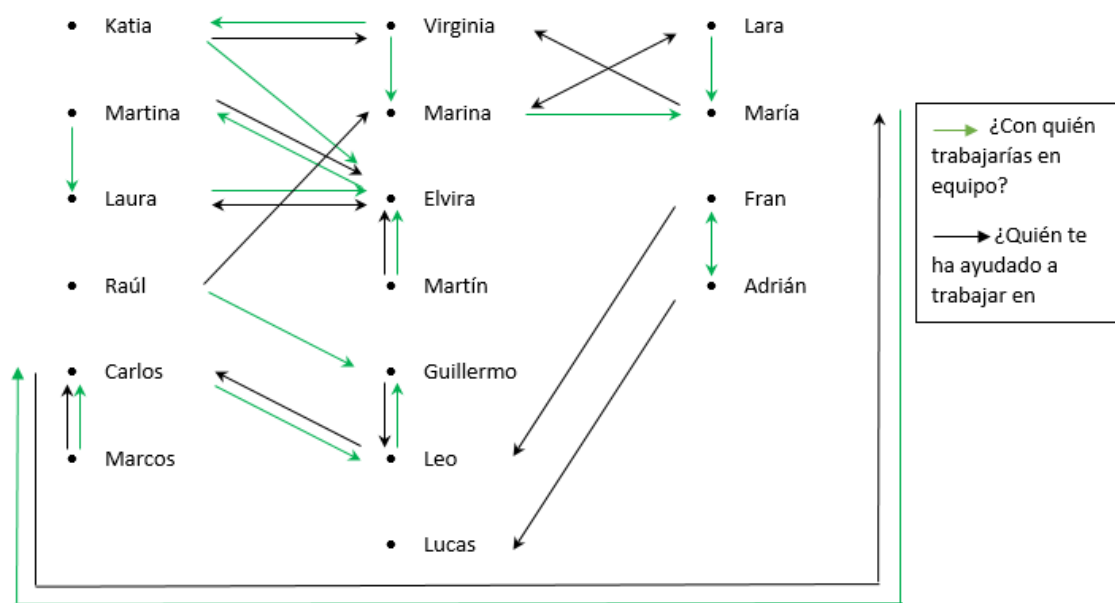


Figura 4.2. Resultados del segundo cuestionario sociométrico

En la última sesión, en la que se desarrollan los tres juegos con todo el grupo-clase, se puede observar las relaciones entre ellos.

Laura realizó a los alumnos una pregunta “¿os gustan los juegos en los que jugáis toda la clase junta?”, algunos niños contestaron, “sí”, “¿por qué?” preguntó Laura. Varios alumnos respondieron “Porque tenemos que hablar entre nosotros”, “porque si no nos sale no pasa nada, nadie se enfada”, “porque toda la clase junta mola más”, “son juegos nuevos y divertidos”. (Diario del observador externo, tercera sesión).

Los tres juegos que íbamos a realizar serían con todo el grupo-clase puesto que las otras veces que habían trabajado así lo habían hecho muy bien consiguiendo ganar todos. (Cuaderno de campo, cuarta sesión).

2. Grado de participación

Existe una gran diferencia entre el grado de participación del comienzo de la intervención y el que tenían en la última sesión. Al comienzo, solo algunos alumnos contestaban a las preguntas que se realizaban, pero según iban transcurriendo las sesiones, más alumnos querían participar para contestar a las preguntas. Lo mismo sucedió con la participación en los propios juegos. Al principio existían algunos protagonistas dentro de los grupos, pero en las actividades de la última sesión se observó cómo son todos los alumnos los que participan.

En la presentación de la unidad didáctica a los alumnos les realizo una serie de preguntas introductorias como: ¿Qué son los juegos cooperativos? ¿Alguien gana o alguien pierde? Puedo observar que la participación de los alumnos es baja, puesto que siempre levantan la mano para contestar las mismas personas. No solo pregunto a los alumnos que tienen levantada la mano, sino que también a aquellos que no, pero no me dan una respuesta correcta. (Cuaderno de campo, primera sesión).

Durante la explicación de la unidad didáctica que van a trabajar los alumnos están atentos, pero participan y contestan a las preguntas únicamente 4 personas: Lucas, María, Lara y Virginia. El resto se limitan a escuchar lo que dicen el resto de personas. (Diario del observador externo, primera sesión).

Todos deberían de haber participado activamente en la comprensión del juego, pero aun así todos comprendieron la finalidad de los pequeños grupos para después contárselo a sus compañeros. (Cuaderno de campo, segunda sesión).

Todos los alumnos se situaron en círculo y realizaron la historia, todos ellos participaron y tenían gran satisfacción por contar al resto de compañeros cómo empezaba su historia y cómo acabó. (Cuaderno de campo, tercera sesión).

Existen algunos alumnos que en las clases no son muy participativos, pero no poseen mala relación con el resto de sus compañeros. Estos juegos cooperativos les ayudan a participar a todos, puesto que sin ellos no es posible alcanzar el objetivo común. Al comienzo siguen siendo reservados, pero en el transcurso de las sesiones se observa cómo se incrementa su participación y proponen diferentes soluciones a los problemas planteados durante los juegos. Es el caso de dos alumnos, Elvira y Marcos.

Observando el primer cuestionario sociométrico Elvira posee buenas relaciones con varios alumnos de la clase, pero aun así no es muy participativa. En el caso de Marcos, no tiene tanta relación con sus compañeros, pero es poco participativo al igual que su compañera Elvira.

Raúl en su equipo fue el encargado de decir “nos ponemos en círculo y se la pasamos al de al lado”. Una buena estrategia para seguir un orden. (Cuaderno de campo, tercera sesión).

Elvira dijo en su grupo “cuando lo golpeemos decimos el nombre de la persona que le toca”. (Cuaderno de campo, tercera sesión).

Una de las características de los juegos cooperativos, que hemos mencionado en varias ocasiones, es la participación de todos los componentes del equipo. Como hemos visto, esta participación y la proactividad de los alumnos ha ido en aumento, pero además observamos en los diferentes juegos cómo favorece las relaciones sociales, puesto que es necesario que todos participen para que consigan la meta propuesta, esto supone cooperar y comunicarse con todos los compañeros de clase o con los miembros del grupo, lo que favorece que se feliciten al final de los juegos.

Todos los alumnos se ríen, se agarran de diferentes formas para probar cómo se pueden levantar y se felicitan cuando lo consiguen. Se escuchan los gritos de los alumnos diciendo: “¡bien!”. Todos los alumnos se sientan en el banco y Lara me preguntó: “¿Hemos ganado el juego?”, a lo que yo la respondí: “Sí, todos habéis ganado”. (Cuaderno de campo, primera sesión).

Raúl en su equipo fue el encargado de decir “nos ponemos en círculo y se la pasamos al de al lado”. Una buena estrategia para seguir un orden. Su equipo,

cada vez que completaba una ronda, algunos decían: “¡Bien, otra más!”. (Cuaderno de campo, tercera sesión).

Todos los alumnos se preguntan entre ellos las fechas de nacimiento para ver si están bien colocados. En el caso de Raúl o Carlos tienen que preguntar numerosas veces porque estaban su posición estaba muy lejos de la que ahora les correspondía. Cada vez que finalizaba la ronda y Laura comprobaba que todos estaban en el lugar que les correspondía les felicitaba y ellos saltaban de alegría gritando: “lo hemos conseguido”, “hemos ganado”. Incluso Elvira le dijo a Marcos “muy bien, sabía que lo harías”. (Diario del observador externo, cuarta sesión).

3. Cooperación

A lo largo de las sesiones los alumnos se ayudan y se comunican con el fin de encontrar la solución al juego propuesto.

En las primeras sesiones se observan cómo los alumnos, antes de hablar o de comunicarse, se ponen a probar de forma individual, aunque estén dentro de un equipo. Esto provoca que no consigan el objetivo. En algunas ocasiones debía parar el juego para explicarles que si no lo conseguían de esa forma era porque no estaban cooperando. Después, casi todos conseguían superar el juego.

Los alumnos se colocan dispersos por el aula y muchos de ellos realizan el juego sin hablar previamente. Laura y Raúl no lo consiguen al principio, Martina y Guillermo tampoco. En el cambio de parejas todos los alumnos lo consiguen, porque los alumnos que lo habían conseguido previamente, le explicaba al compañero cómo lo habían hecho, de esta forma se ayudaban los unos a los otros. (Diario del observador externo, primera sesión).

En la explicación del segundo juego algunos alumnos están distraídos con el material repartido (las cuerdas), pero el resto prestan atención a las explicaciones. Elvira, Marina y Marcos tienen dificultades para levantarse pero con ayuda de sus compañeros lo consiguen. (Diario del observador externo, primera sesión).

Todos experimentan de forma individual sin tener en cuenta el resto del grupo, pero después de que Laura les dé las pautas se dan cuenta de que deben trabajar en equipo. (Diario del observador externo, tercera sesión).

Hablaron y se pusieron de acuerdo para ver cómo lo harían. (Cuaderno de campo, cuarta sesión).

En la última sesión, realizada únicamente con juegos de todo el grupo-clase, observamos cómo se ponen de acuerdo, se distribuyen roles, hablan entre ellos e incluso se ayudan para poder superar los juegos.

Sin embargo, Lucas y María ayudaban a sus compañeros a pasar. Los que pasaron primero ayudaban desde el otro lado como Elvira o Lara para que ninguno se hiciese daño. Así consiguieron pasar todos. (Cuaderno de campo, cuarta sesión).

En el segundo juego consiguieron realizar todas las variantes, puesto que hablaban y se comunicaban para ver cómo podían pasar sin que ninguno cayese o para ver si estaban colocados en el orden que se les pedía. (Cuaderno de campo, cuarta sesión).

En la última actividad de pasar el río, los cuatro alumnos seleccionados fueron Lara, Guillermo, Carlos y Katia, que ayudados por sus compañeros en pequeños grupos lograron escucharlos y conseguir el objetivo. (Cuaderno de campo, cuarta sesión).

Por último, como ya hemos analizado, surge un incremento de la participación en el alumnado, también observable en las reflexiones realizadas al finalizar las sesiones, en la que casi todos los alumnos levantan la mano para contestar a las preguntas y además, se comprueba que les ha quedado claro el concepto de juego cooperativo, presente en sus respuestas tanto en la clase, como en la ficha que debían de rellenar (*anexo 8*). Siendo 12 alumnos los que responden correctamente a la pregunta de la ficha “escribe las características de los juegos cooperativos”, es decir, un 71% del grupo-clase.

Para finalizar la sesión realicé una pequeña reflexión sobre los dos juegos que habíamos trabajado. Les pregunté ¿Qué habéis hecho para conseguir que os levantaseis todos en este último juego? Algunos alumnos con la mano levantada fueron respondiendo: “cooperar”, “ayudarnos”, “tirar de la cuerda para que Fran se levantara” o “trabajar en equipo y ganar”. (Cuaderno de campo, primera sesión).

Laura realiza una reflexión sobre los juegos cooperativos de las 4 sesiones, con ayuda de los alumnos. Preguntó “¿os gustan los juegos cooperativos?”. Una de las alumnas responde “Sí” y Laura la pregunta “¿por qué?” a lo que ella la respondió “porque jugamos todos, nos ayudamos y podemos ganar todos”, otro niño añade “trabajamos en equipo, no nos enfadamos porque unos ganen y otros pierdan”. (Observador externo, cuarta sesión).

CAPÍTULO 6

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En este último capítulo expongo las conclusiones a las que he llegado a partir de los resultados obtenidos en el epígrafe anterior y en relación directa con los objetivos planteados inicialmente. Además, escribo los aspectos que han limitado mi trabajo y las perspectivas de futuro.

1. Discusión y conclusiones

Recordamos el objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado es realizar un investigación y posterior intervención centra en los juegos cooperativos y orientada a mejorar las relaciones sociales entre el alumnado.

Los objetivos más concretos que planteo con esta intervención son los siguientes:

- Analizar las conductas del alumnado durante la puesta en práctica de un programa de intervención basado en los juegos cooperativos.
- Promover la participación activa de todo el alumnado en las propuestas de clase.
- Aumentar la cooperación entre los favoreciendo el diálogo, la ayuda o el trabajo en equipo.

Con respecto al primer objetivo, como indica Garaigordobil (1990), en los juegos cooperativos es imprescindible la interacción con los demás, para la organización dentro del grupo. Partiendo de esta premisa, las relaciones entre el alumnado en todos los juegos cooperativos está asegurada, ya sea en parejas, en pequeños grupos o el grupo-clase. Además, se propician las relaciones positivas teniendo en cuenta todo el proceso, no sólo el objetivo final a alcanzar (Omeñaca y Ruiz, 2005).

Además, Orlick (2002) afirma la libertad que transmiten los juegos, no solo es la intrapersonal sino también la interpersonal. Considerando las libertades de los alumnos, entre ellas la libertad para elegir, ciertos alumnos continúan buscando sus prioridades. Pero para el resto del alumnado estas situaciones que requieren responsabilidad y elección

a través de la creación e imaginación, les motiva, no solo de forma individual, sino en mayor medida de forma grupal, afianzando esas relaciones interpersonales.

En dos situaciones puntuales se concretan dos conflictos, uno a nivel individual, en el que se realizan comentarios poco motivadores para una persona en concreto, y otro en pareja. Ambos fueron resueltos mediante el diálogo y la comunicación, porque según indican Antolín, Martín-Pérez y Barba (2002) a partir de la creatividad e imaginación de los integrantes del grupo, son capaces de comprender el reto, ponerse de acuerdo para averiguar la solución más adecuada, para ello se requiere del diálogo y la comunicación. Por tanto, a través de situaciones de diálogo, como en estos dos casos concretos, se puede llegar a mejorar y reforzar las relaciones sociales entre el alumnado.

Por otro lado, en el segundo objetivo, observamos que ha habido un incremento de la participación del alumnado a medida que transcurría la intervención. Los alumnos que toman la iniciativa en los primeros juegos planteados, van disminuyendo, como dice Fernández-Río (2016) es necesario dar cierta responsabilidad a los alumnos, con ello se favorece su autoestima y su participación. Además, Garaigordobil (2005) afirma que “los productos del juego son fuente de autoestima” (p.16). Si los alumnos comienzan a confiar en ellos mismos, teniendo la seguridad de lo que dicen o lo que hacen, son capaces de participar en todas los juegos propuestos, así como contestar a las preguntas planteadas.

Una de las características fundamentales de los juegos cooperativos es la participación de todos los integrantes en la resolución del problema, además de ponerse de acuerdo, ayudar y cooperar (Garaigordobil, 1990). Desde el principio todos los alumnos participan en los juegos cooperativos, pero es al final cuando se muestra la proactividad de resolver el problema y llegar al objetivo común por todos los miembros del grupo, además cuando es conseguido todos se felicitan.

Finalmente, en el tercer objetivo encontramos una disminución del trabajo individual dentro del grupo, favoreciendo el trabajo en equipo, y por consiguiente la cooperación entre sus miembros. En la cooperación los individuos obtienen resultados beneficiosos para ellos mismos pero simultáneamente para los demás miembros del equipo (Johnson, Johnson y Holubec, 1999). Aún continuando con las gratificaciones individuales, la competición no existe puesto que todos ganan o todos pierden ya que son considerados como uno solo, pero en el caso de que exista es contra elementos no humanos que deben superar (Garaigordobil, 1990).

A partir de las respuestas obtenidas de los alumnos ya sean a nivel oral “jugamos todos, nos ayudamos y podemos ganar todos” “trabajamos en equipo, no nos enfadamos porque unos ganen y otros pierdan” o escrito “pensar estrategias, escuchar a los demás compañeros. Si uno gana, todos ganan y si uno pierde, todos pierden. Ayudar a los demás compañeros”, observamos el concepto y las características que el alumnado ha adquirido a lo largo de este proceso de enseñanza-aprendizaje. La participación, la comunicación, la cooperación, la ficción, la creación y la diversión (Garaigordobil y Fagoaga, 2006).

Por todo ello, considerando el logro de los tres objetivos específicos, expuestos anteriormente, podemos concluir que sí que se ha llegado a cumplir el objetivo general propuesto. Los alumnos a través del juego cooperativo han mejorado las relaciones sociales entre todo el grupo-clase, así como reforzado y ampliado las relaciones ya existentes entre las parejas y los diferentes pequeños grupos anteriormente formados en el aula. Esta conclusión coincide con la expuesta por Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2001) quienes indican que en los juegos cooperativos la interacción entre los participantes del grupo es continua, por lo que favorecen las relaciones interpersonales.

Aun así, debido a la corta duración del proceso de intervención, las conclusiones a las que hemos llegado no se pueden generalizar, sino que son concretos de este grupo de alumnos en concreto. Si esta misma intervención se llevase a cabo con más grupos, se podría realizar una comparación y llevar a cabo conclusiones generales sobre la aportación de los juegos cooperativos en la mejora de las relaciones sociales del alumnado.

2. Limitaciones

Esta intervención ha tenido ciertas limitaciones que han podido afectar al desarrollo, al análisis e incluso a los resultados obtenidos en la puesta en práctica. A continuación, expongo estas limitaciones.

Primeramente, el corto periodo de tiempo disponible para la puesta en práctica de la intervención. Esto se ve directamente afectado en la unidad didáctica que se ve limitada a un número corto de sesiones, afectando a las conclusiones sobre la consecución del principal objetivo de la investigación.

En segundo lugar, los alumnos, ante juegos en los que no existe competitividad, no muestran al principio mucho entusiasmo, a pesar de que en el centro, el profesor de

Educación Física incluye en su programación actividades, juegos y deportes cooperativos. Los alumnos no están acostumbrados a que la victoria o la derrota sea de todo el grupo-clase o de todos los miembros del grupo.

Además, en el momento de recoger los datos para poderlos analizar posteriormente, tanto el observador externo como yo misma, no somos expertos, ni hemos recibido formación para ello, por lo que esta tarea ha sido complicada y con resultados menos concretos y completos de lo esperado.

Por último, me hubiese gustado realizar una comparación de esta unidad didáctica entre dos clases, para obtener un mayor número de información y poder exponer resultados más concretos y concluyentes. Por la falta de tiempo no se ha podido llevar a cabo.

Todos estos aspectos, sumados por la falta de experiencia práctica y en juegos cooperativos, como he dicho anteriormente, han podido afectar a los resultados expuestos, y así mismo, en las conclusiones finales.

3. Reflexión final

El trabajo de investigación y la posterior elaboración de la intervención me ha resultado difícil puesto que es la primera vez que me enfrento a un trabajo de estas características. He tenido que buscar un tema que me motive y que me sirva para mi futura labor docente. Por esta razón, el juego cooperativo ha sido el tema elegido para este TFG. Me parece un tema muy enriquecedor tanto para los alumnos con los que iba a realizar la intervención, como para mí misma. Sobre todo por la implicación de este tema en las relaciones sociales entre el alumnado y el desarrollo de un conjunto de valores necesarios en la sociedad actual.

Por otra parte, para un mejor aprendizaje en el aula, es imprescindible crear un buen clima, y esto se fomenta eliminando la competitividad, creando situaciones ideales para que los alumnos sean capaces de ayudarse entre ellos, incrementando las situaciones de autoaprendizaje, para que en un futuro lleguen a ser autodidactas.

Además, con la elección de este tema fomentamos la inclusión de todo el alumnado. Es necesario e imprescindible que los alumnos en el aula estén cómodos, tanto consigo

mismos como con sus compañeros, por esta razón los juegos cooperativos impulsan la acogida, la ayuda mutua y la participación de todos, cualesquiera que sean sus habilidades.

También, pensamos que este TFG tiene algunas perspectivas de futuro como las siguientes:

1. A raíz de los cuestionarios sociométricos, evaluar la necesidad de inclusión del alumnado menos integrado.
2. Continuar con la cooperación y seguir disminuyendo la competitividad en las aulas.
3. Motivar a los alumnos para que sean ellos los protagonistas de las actividades y los juegos.

Para concluir, quiero señalar la importancia de este proyecto a nivel personal, puesto que me ha permitido conocer más a fondo la cooperación y las consecuencias que este tipo de juegos tienen en los alumnos. Además, de observar en el centro de prácticas numerosos juegos inclusivos y el esfuerzo y dedicación de los docentes para conseguir que un centro pequeño con los recursos limitados, no sea un problema a la hora de plantar diferentes actividades que motiven y favorezcan el aprendizaje en los alumnos.

Todo ello, y los aprendizajes a lo largo de estos 4 años de carrera, junto con la experiencia personal previa, me han ayudado para incrementar mi vocación como maestra y a querer dejar en un futuro una parte de mí en cada uno de los alumnos a los que vaya a impartir conocimientos, no solo a nivel conceptual, sino también a nivel personal y moral.

Finalizo con el agradecimiento a las personas que me han apoyado y animado para realizar con éxito sobre todo esta última etapa del grado, para que sacase lo mejor de mí misma consiguiendo mejorar día a día. Además, la importancia de mi compañera de prácticas Mariola, por aportarme ideas y realizando con gran esmero el diario del observador externo, mi tutor de prácticas David, por animarnos a innovar y formarnos una vez terminemos el grado y, a Carlos mi tutor del TFG por su paciencia y dedicación siempre buscando sacar lo mejor.

REFERENCIAS

Andueza, J. A. (2015). *Educación de las relaciones interpersonales a través de la educación física en primaria*. (Tesis doctoral). Universidad de Lleida.

Antolín, A., Martín-Pérez, G. y Barba, J. J. (2012). El aprendizaje cooperativo para la mejora de la socialización y la educación a través del conflicto. “*La Peonza*” – *Revista de Educación Física para la paz*, 7, 3-11.

Clavijo, O. M. (2015). *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay*. Bogotá: Universidad libre.

Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*. 142. (25 de julio de 2016), 34184-34746.

Fernández-Río, J. (2016). El Aprendizaje Cooperativo: Modelo Pedagógico para Educación Física. *Retos*, 29, 201-206.

Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción*. Madrid: Seco-Olea.

Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia.

Garaigordobil, M. (2007). *Intervención psicoeducativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los Programas JUEGO*. (Conferencia de Clausura). Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: “Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar”. Castellón: Universitat Jaume I.

Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Madrid: CIDE.

García, A. y Rodríguez, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. *Revista de Educación Física y Deportes*, 26(2), 83-110.

García, V., Bernal, A., Cervera, J., Lomas, C., Losada, I., Navarro, M. y Pérez, R. (1993). *La educación en el nivel primario*. Madrid: Rialp.

Huizinga, J. (1954). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

Johnson, D.W. Johnson, R.T. y Holubec, E.J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Barcelona: Paidós.

Linaza, J. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón*, 65. 103-117.

Omeñaca, R, Puyuelo, E. y Ruiz, J. V. (2001). *Explorar, jugar y cooperar: Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. Barcelona: Paidotribo.

Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.

Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre. Por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 312. (29 de diciembre), 53747 – 53750.

Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear. (Nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Barcelona: Paidotribo.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Real Academia Española. (2018). *Diccionario de la lengua española*. Madrid.

Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre. Por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. *Boletín Oficial del Estado*, 78. (30 de octubre de 2007), 27266 – 27273.

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: Secretaría de Educación Pública.

APÉNDICES

Anexo 1: Primer cuestionario sociométrico

NOMBRE:

Responde a las siguientes preguntas:

1. ¿Quién es tu mejor amigo?

-

2. ¿Con qué persona te gustaría sentar en clase?

-

3. ¿A quién invitarías a tu cumpleaños?

- -

- -

- -

- -

- -

4. ¿Con quién juegas en el patio?

- -

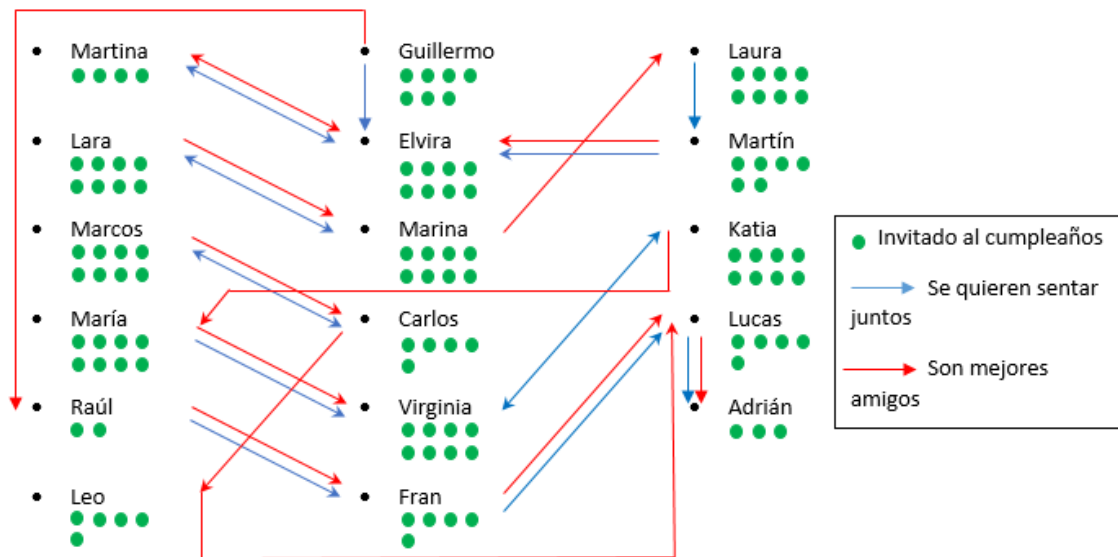
- -

- -

- -

- -

Anexo 2: Resultados del primer cuestionario sociométrico



Anexo 3: Unidad Didáctica

1. Introducción o justificación

Se trata de una unidad didáctica de juegos cooperativos en la van a tener que trabajar en pequeños grupos, pero también todo el grupo clase para fomentar las relaciones entre todo el alumnado, sin discriminar, incluyendo a todo el alumnado en las actividades.

Los alumnos no solo realizarán los juegos que se les platee, sino que además serán ellos mismos lo que se den cuenta y reflexionen sobre el objetivo de cada juego o actividad, siendo estos necesarios para unificar al grupo-clase. Además de utilizar un mando directo para la mayoría de las sesiones, será en una de ellas, en las que mediante una metodología del puzle de Arouson, sean ellos mismos los encargados de gestionar sus propias emociones y acciones para la consecución de los objetivos marcados.

2. Fundamentación legal

- Estatal
 - Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.
 - Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

- Autonómica
 - Decreto 23/2014, de 12 de junio, por el que se establece el marco del gobierno y autonomía de los centros docentes, sostenidos con fondos públicos, que impartan enseñanzas no universitarias en la Comunidad de Castilla y León.
 - Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

3. Contexto

Como he comentado anteriormente, el centro de referencia para llevar a cabo la unidad didáctica es el CEIP Macías Picavea, situado en el barrio de “El Hospital”, en Valladolid, el cual es un centro de línea 1 y con un ratio de alumnado no muy elevado, sin exceder los 20 alumnos.

El horario escolar es de lunes a viernes de 9:00 a 14:00, contando con la media hora de recreo. Las clases son de una hora, salvo la última que es de media hora. Las horas impartidas para esta unidad didáctica de Educación Física son todas de una hora.

El aula de referencia con el que voy a poner en práctica esta unidad didáctica es 4º de Educación Primaria, la cual tiene un ratio de 17 alumnos, siendo 9 chicos y 8 chicas. Existe una gran diversidad cultural dentro de todo el colegio. Se trata de una clase no conflictiva ni alborotadora pero sí son todos ellos muy individualistas por lo que el trabajo cooperativo es necesario para fomentar la ayuda entre ellos.

Todo el alumnado podrá realizar las mismas actividades y juegos, sin tener que adaptar ninguna de las actividades a las características de algún alumno en concreto.

Las actividades se van a desarrollar en el espacio que existe dentro del propio centro dedicado al área de Educación Física, es decir, el gimnasio, el cual cuenta con numeroso material en buen estado y uso frecuente por el profesorado para ampliar las posibilidades de las actividades, estando a mi disposición para el correcto transcurso de la unidad didáctica.

4. Contenidos

Los contenidos propios de 4° de Educación Primaria, correspondientes a trabajar en esta unidad didáctica son los que aparecen en el Bloque 4 de juegos y actividades deportivas, siendo los siguientes:

B L O Q U E 1	CURSO	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
	4°	- Realización y presentación de trabajos y/o proyectos con orden, estructura y limpieza.	2. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa y compartirla, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las TIC como recurso de apoyo al área.	2.2. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.	S. 1 S. 2 S. 3 S. 4
B L O Q U E 4	CURSO	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
	4°	- Aplicación de habilidades motrices básicas y específicas a la resolución de situaciones de juego de creciente complejidad motriz.	1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando	1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.	S. 1 S. 2 S. 3 S. 4

		<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas de juego y actitud responsable con relación a las estrategias establecidas. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio. - Aceptación, como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado, - Aceptación dentro del equipo del papel que le corresponde a uno como jugador y la necesidad de intercambiar papeles para que todos experimenten diferentes responsabilidades. - Utilización de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. 	<p>de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p> <p>4. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>		
				<p>4.2. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.</p> <p>4.4. Mantiene una actitud de colaboración y resolución pacífica de conflictos (habla y escucha, no agrede...).</p> <p>4.5. Cumple las normas de juego.</p>	<p>S. 1</p> <p>S. 2</p> <p>S. 3</p> <p>S. 4</p>
B L	CURSO	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/INDICADORES

O Q U E 6	4°	- Adquisición de hábitos posturales y alimentarios saludables relacionados con la actividad física y consolidación de hábitos de higiene corporal.	1. Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.	1.6. Respeta las normas higiénicas con respecto a las actividades físicas.	S. 1 S. 2 S. 3 S. 4
-----------------------	----	--	--	--	------------------------------

OBJETIVOS DE LA UNIDAD	COMPETENCIAS (RELACIONADAS CON EL ESTANDAR)
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los juegos cooperativos y observar las ventajas que estos tienen. • Aprender a cooperar en parejas, en pequeño grupo o en el grupo-clase. • Respetar las normas del juego. • Fomentar las relaciones sociales entre todos los compañeros. 	<p>Bloque 1: 2.2 (CL)</p> <p>Bloque 4: 1.1 (CL, CSyC y CIyEE) 4.2 (CSyC) 4.4 (CL, CSyC y CIyEE) 4.5 (CL y CSyC)</p> <p>Bloque 6: 1.6 (CSyC)</p>

5. Metodología

A lo largo de toda la unidad, puesto que se trata de juegos cooperativos, la metodología empleada es el aprendizaje cooperativo, el cual es definido según (Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J., 1999) como “el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.” La palabra cooperación nos indica que los alumnos deben trabajar juntos para conseguir unas metas comunes, puesto que los beneficios son tanto para ellos mismos como para todos los integrantes del grupo de forma equitativa. Es empleada no solo por pequeños grupos, sino que además se les propone en algún juego la cooperación entre todos los compañeros, con el fin de unificar al grupo-clase y la implicación de cada uno de sus miembros.

Además, otra metodología utilizada concretamente para segunda sesión de esta unidad didáctica es la Técnica Puzzle de Aronson (TPA) que según (Traver, J. A. & Carcía, R., 2006) consiste en dividir la clase en grupos de trabajo y responsabilizar a cada alumno del grupo una parte diferente del trabajo que tienen que realizar, es decir, convertirse en “experto”. Los alumnos que tienen asignada la misma parte de la tarea se juntan para ponerlo en común en el “grupo de expertos”, para después regresar a sus grupos originarios y poder exponer lo que han aprendido. De esta manera el alumno es “experto” en la parte de la tarea que le ha sido asignada y conoce el resto de partes de la tarea puesto que otro compañero se lo ha contado.

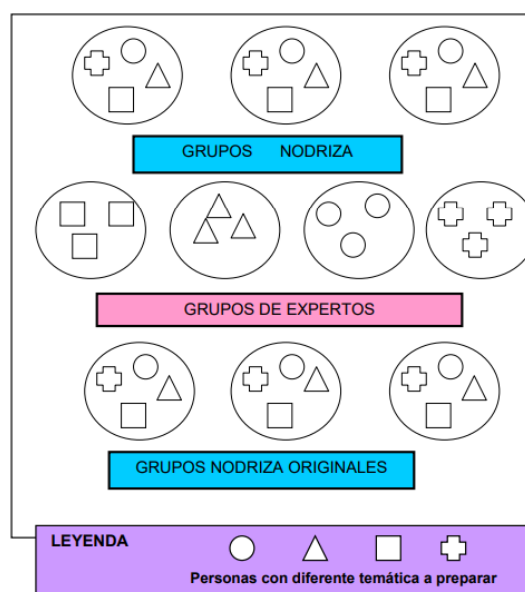


Figura: Martínez, J. P. & Gómez, F. (2010)

6. Sesiones

Esta unidad didáctica se lleva a cabo a finales del segundo trimestre con motivo del conocimiento del comportamiento del alumnado durante el transcurso del curso y la motivación de la cooperación para fomentar y reforzar las relaciones sociales dentro del aula para un mejor clima y convivencia, a pesar de que ya exista en esta clase.

La temporalización sería la siguiente:

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00					
10:00-11:00	E.F. 4º		E.F. 4º		
11:00-12:00					
12:00-12:30	Re	C	R	E	O
12:30-13:30					
13:30-14:00					

Esta unidad didáctica constará de 4 horas lectivas repartidas en 4 días, por lo que cada día dedicaré una hora para las diferentes actividades y juegos.

Día 1:

Para comenzar a trabajar con los alumnos de 4º el juego cooperativo, partiré de sus propios conocimientos sobre este tema puesto que ya lo han trabajado anteriormente en el centro y realizaré una lluvia de ideas. Una vez concluida y para organizar estas ideas, les daré una definición sobre juegos cooperativos y las características que estos deben de tener.

En esta primera sesión trabajaremos con grupos pequeños, comenzando primeramente en parejas o tríos.

- Juego 1: Levantamientos

Los alumnos se dividen en parejas o en un trío y se sientan en el suelo espalda con espalda. El juego consiste en levantarse del suelo los dos sin la utilización de las extremidades superiores. Para ello deben de comunicarse para levantarse simultáneamente. Una vez que los alumnos lo han probado y han observado su dificultad, juntaremos a las parejas para incrementar la dificultad aumentando el número de personas.

Una vez finalizada la actividad y antes de pasar a la siguiente, preguntaré a los alumnos qué han tenido que hacer para poder conseguir el objetivo de los dos, que es levantarse. Para ponerles en situación y la necesidad de cooperar, les lanzaré la pregunta de qué personas son las que piensan que pueden necesitar de este tipo de cooperación para lograr levantarse cuando se han caído, en este caso serían las personas sin las extremidades superiores. Con esto también trabajamos la empatía de los alumnos.

- Juego 2: El círculo cooperativo

Los grupos que se han formado con la actividad anterior los aprovecharemos para la realización de esta actividad que consiste en que cada grupo de alumnos va a tener una cuerda atada por los dos extremos formando un círculo. Todos los integrantes del grupo deben sentarse agarrando la cuerda con las dos manos. El objetivo que deben conseguir es levantarse sin que ninguno de ellos suelte las manos de la cuerda, para ello es necesario que piensen una estrategia para llevarla a cabo.

Una vez conseguido por todos los grupos pondremos en común la forma que cada uno ha realizado para lograrlo y así el resto de compañeros tienen más formas para poder realizar el mismo ejercicio.

Esta primera sesión la finalizaremos con una pequeña reflexión sobre el trabajo cooperativo teórico que habíamos planteado con la lluvia de ideas, y las conclusiones al realizar los juegos.

Día 2

Para comenzar esta segunda sesión preguntaré a los alumnos qué es lo que hemos empezado a trabajar en esta unidad didáctica y si se acuerdan de la definición y las características que tienen los juegos cooperativos. Además, de indicar las actividades y los fines que tuvieron los juegos de la sesión anterior.

Tras ello, explicaré la metodología que se va a emplear en esta sesión, puesto que ellos nunca habían trabajado así, el puzle de Arouson. Con esta metodología quiero que los alumnos aprendan a aprender y adquieran la motivación necesaria.

Después de la explicación crearé los grupos y dentro de estos habrá parejas, a cada cual les entregaré un papel con la explicación de cada una de las tres actividades de la que serán los expertos, es decir, los encargados de explicar a sus compañeros el juego, las normas y el fin de la actividad.

CRUZAR EL RÍO

Cada grupo tendrá un ladrillo más que las personas que son en el grupo, es decir, si sois 5 en el grupo, tendréis que tener 6 ladrillos. Pero si sois 6 en el grupo tendréis que tener 7 ladrillos.

El juego consiste en cruzar al otro lado del río sin que ninguno de los compañeros se caiga del ladrillo.

Normas:

- Si alguno se cae del ladrillo, todo el equipo tiene que volver a empezar.
- Antes de empezar tendréis que poneros de acuerdo para ver como lo vais a lograr.

Una vez que habéis cruzado el río deberéis construir entre todos una torre lo más alta que podáis y que aguante al menos 10 segundos en pie.

DIFERENTES POSICIONES

Todas las personas del grupo deben pensar una figura diferente para contar los apoyos que tiene el grupo en total. (Los apoyos pueden ser: un pie, los dos pies, una rodilla, las dos rodillas, una mano, las dos manos...).

Consiste en tener el menor número de apoyos entre todo el grupo.

Normas:

- Todos los compañeros del grupo deben participar
- Todos tenéis que contar el número de apoyos que utilizáis.
- La figura que menos apoyos tenga se la enseñamos a la profesora.

ATRAVESAR EL ARO

La actividad consiste en que todas las personas del grupo tienen que cruzar el aro que está de forma vertical. Para ponerlo de esta manera podemos utilizar todos los materiales que creemos que podemos necesitar del gimnasio.

Normas:

- Nosotros no podemos tocar el aro

- Escuchamos las ideas de todos los compañeros y entre todos vemos cuál puede ser la más adecuada.

Los materiales se los pedimos a la profesora.

Para finalizar la sesión realizaré una pequeña reflexión sobre las estrategias que han utilizado los grupos para poder conseguir el fin del juego y con ello reforzar la importancia de la comunicación y el trabajo en equipo.

Día 3

Para comenzar la sesión y remarcar los juegos y el tema principal de esta unidad didáctica, pediré que recuerden lo que trabajamos en la anterior sesión y cuál eran los fines que trabajábamos, así como la definición y las características de los juegos cooperativos.

Para llevar a cabo esta sesión dividiré la clase en grupos organizados por mí.

- Juego 1: Globo en el aire

La clase dividida en 4 grupos, tendrá un globo cada uno. El juego consiste en que con el golpeo de cada uno de los miembros del grupo (una única vez por ronda), consigan darle todos sin que toque el suelo.

Introduciré variantes como que no pueden usar las manos. Tras ello pediré que los grupos se junten formando únicamente dos grupos. La última variación será realizarlo entre toda la clase, pero antes de ponernos a jugar recordaré la necesidad de comunicarse y trabajar en equipo para conseguirlo.

- Juego 2: Vuelta la tortilla

La siguiente actividad la realizarán con los pequeños grupos al principio. Cada grupo tiene una colchoneta.

Consiste en estar los cuatro miembros del grupo subidos en la colchoneta y sin poder bajarse ninguno tienen que conseguir darla la vuelta.

- Juego 3: Historia compartida

Para la última actividad, también en estos grupos trata de formar una historia entre todo el grupo, aportando la imaginación de cada miembro. Un alumno del grupo comienza una historia, indicando un lugar, un personaje o lo que él quiera, se para en el momento que crea oportuno y otro miembro del grupo continúa esa historia.

Deben conseguir que la historia tenga un hilo conductor que nos traslade a la imaginación de cada uno y acabar la historia donde quieran.

Todos los miembros del grupo deben empezar la historia.

Día 4

Es la última sesión de los juegos cooperativos, por lo que comenzaré realizando un repaso que todas las actividades que hemos trabajado a lo largo de esta unidad didáctica, para continuar con las características y la definición de los juegos cooperativos, puesto que les voy a entregar una ficha que tendrán que llevarse a casa para que la rellenen, como método de evaluación y ver los conocimientos que han adquirido a lo largo de esta unidad didáctica. (Anexo 2).

Esta sesión irá dirigida a que el grupo entero de alumnos trabaje de forma cooperativa, por lo que todos los juegos propuestos son para la participación de la clase entera.

- Juego 1: Las puertas

El primer juego preparado en el gimnasio consiste en que todos los alumnos pasen al otro lado de donde están situadas las puertas. Solo pueden pasar 2 personas por cada hueco, por lo que tienen que contabilizarlo.

Antes de pasar deben comunicarse entre ellos y elaborar una estrategia para conseguirlo, puesto que una vez que pasen al otro lado no podrán regresar.

- Juego 2: Nos ordenamos

Los alumnos colocan 3 bancos suecos en el medio del gimnasio. Todos los alumnos deben estar situados encima de ellos, sin un orden específico, puesto que es el profesor el que va dando las indicaciones de cómo se tienen que ordenar. Ningún alumno se puede bajar de ellos para colocarse en otro lugar, por lo que deberán de comunicarse para buscar la mejor estrategia para pasar entre ellos. Las indicaciones serán las siguientes:

- Todos los alumnos deben estar en el menor número de bancos posible.
- Los dos extremos deben cambiarse al otro extremo.
- Tienen que colocarse por edades
- Deben colocarse chico-chica-chico-chica...

- Juego 3: atraviesan el río

En el gimnasio con ayuda de 4 conos delimitaré el río, es decir, la orilla desde la que van a salir y la orilla a la que van a llegar. En este juego 4 personas van a tener tapados los ojos con antifaces. Dentro del río voy a colocar diferentes obstáculos que deberán de superar o esquivar toda la clase. Los que tienen los ojos tapados serán guiados por los compañeros que sí que ven, pero sin poder tocarlos. Para ello les dejaré un tiempo para que se organicen y elaboren la mejor estrategia para lograrlo.

Tras los tres juegos y como última sesión realizaré una reflexión grupal sobre el transcurso de toda la unidad didáctica y la participación de todos los alumnos para realizar un *feedback* positivo si lo han realizado correctamente, además de hacerles ver que los juegos cooperativos donde todos los compañeros participan son más agradables de jugar puesto que eliminamos la rivalidad que puede surgir entre ellos.

7. Técnicas e instrumentos de evaluación

La técnica utilizada para la evaluación de esta unidad didáctica es la observación sistemática a través de diferentes rúbricas analizando cada estándar de aprendizaje evaluable por cada sesión y alumno, además de la valoración de la ficha entregada a cada alumno como método de comprensión y adquisición de los juegos cooperativos y la higiene que mantienen de forma habitual en las clases de Educación Física, llevando cada uno su neceser.

A continuación se muestra la evaluación con el curso de 4º de Educación Primaria.

Las 4 primeras tablas son las encargadas de evaluar del 1 al 5 los estándares de aprendizaje del bloque 4, siendo el 1.1, 4.2, 4.4 y 4.5 de cada alumno sobre el desarrollo de las sesiones.

	SESIÓN 3																								
	Utiliza los recursos que ha aprendido para participar de forma colectiva					Acepta el grupo que le corresponde					Acepta el resultado del juego					Muestra interés y coopera en el juego					Cumple las normas del juego				
NOMBRE	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Marcos				x						x				x					x					x	
María					x					x				x						x				x	
Katia					x					x				x					x					x	
Lara					x					x				x						x				x	
Elvira				x						x				x						x				x	
Virginia					x					x				x						x				x	
Carolos				x						x				x					x					x	
Lucas					x					x				x						x				x	
Martín				x						x				x						x				x	
Marina					x					x				x						x				x	
Adrián					x					x				x						x				x	
Fran																									
Martina				x						x				x						x				x	
Guillermo				x						x				x						x				x	
Laura				x						x				x						x				x	
Leo				x						x				x						x				x	
Raúl				x						x				x						x				x	

Como se puede observar en esta tabla, aquel alumno que no acudió a esa sesión no tiene nota, por lo que ese día su ponderación será 0.

	SESIÓN 4																								
	Utiliza los recursos que ha aprendido para participar de forma colectiva					Acepta el grupo que le corresponde					Acepta el resultado del juego					Muestra interés y coopera en el juego					Cumple las normas del juego				
NOMBRE	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Marcos				x						x				x					x					x	
María					x					x				x					x					x	
Katia				x						x				x					x					x	
Lara				x						x				x					x					x	
Elvira				x						x				x					x					x	
Virginia				x						x				x					x					x	
Carlos				x						x				x					x					x	
Lucas					x					x				x					x					x	
Martín				x						x				x					x					x	
Marina				x						x				x					x					x	
Adrián				x						x				x					x					x	
Fran				x						x				x					x					x	
Martina				x						x				x					x					x	
Guillermo				x						x				x					x					x	
Laura				x						x				x					x					x	
Leo				x						x				x					x					x	
Raúl				x						x				x					x					x	

En la siguiente tabla muestro en resumen las puntuaciones que han adquirido los alumnos a lo largo de toda la unidad didáctica y su respectiva nota sobre 10.

Puntos Sesiones					TOTAL Sesiones (Sobre 200)	Nota (Sobre 10)
NOMBRE	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4		
Marcos	44	48	42	46	180	9
María	50	48	48	50	196	9,8
Katia	48	50	44	46	188	9,4
Lara	50	50	48	48	196	9,8
Elvira	48	50	46	46	190	9,5
Virginia	48	48	46	48	190	9,5
Carlos	48	50	42	48	188	9,4
Lucas	48	50	48	50	196	9,8
Martín	44	46	42	42	174	8,7
Marina	50	50	46	46	192	9,6
Adrián	42	20	46	44	152	7,6
Fran	42	20	0	42	104	5,2
Martina	46	50	46	44	186	9,3
Guillermo	50	50	44	46	190	9,5
Laura	50	50	44	46	190	9,5
Leo	48	48	44	48	188	9,4
Raúl	44	50	44	46	184	9,2

En esta tabla que muestro a continuación, son las correcciones de las fichas que he entregado a los alumnos como método de evaluación sobre su adquisición del conocimiento de los juegos cooperativos, la cual se puede visualizar en el anexo 2. Dicha ficha fue entregada al finalizar la última sesión. Con esta tabla además de evaluar lo aprendido en el desarrollo de la unidad didáctica, se evalúa el estándar del bloque 1, el 2.2.

Ficha	Nota Sesiones (Sobre 10)
NOMBRE	
Marcos	8
María	
Katia	
Lara	9
Elvira	7
Virginia	7
Carlos	7
Lucas	
Martín	10
Marina	7
Adrián	6
Fran	10
Martina	7
Guillermo	7
Laura	7
Leo	8
Raúl	6

Como se puede observar los alumnos que no entregaron dicha ficha tienen un 0 en esta parte de la evaluación.

Como hemos reflejado antes, se le da gran importancia a la higiene de cada alumno, por lo que si no traen la bolsa de aseo, se les resta nota de ese porcentaje establecido.

Bolsa de aseo	Nota
NOMBRE	Sesiones (Sobre 10)
Marcos	10
María	10
Katia	10
Lara	10
Elvira	10
Virginia	10
Carlos	10
Lucas	10
Martín	10
Marina	10
Adrián	10
Fran	10
Martina	10
Guillermo	10
Laura	10
Leo	10
Raúl	10

Por último, muestro una tabla en el que ya se han aplicado el porcentaje de cada parte evaluada, por lo que la suma de estas, me da la nota final que va a tener cada alumno tras la realización de dicha unidad didáctica sobre juegos cooperativos.

Nombre	Nota sesiones (80%)	Nota Ficha (15%)	Nota Bolsa de aseo (5%)	Nota Final (100%)
Marcos	7,2	1,2	0,5	8,90
María	7,84	0	0,5	8,34
Katia	7,52	0	0,5	8,02
Lara	7,84	1,35	0,5	9,69
Elvira	7,6	1,05	0,5	9,15
Virginia	7,6	1,05	0,5	9,15
Carlos	7,52	1,05	0,5	9,07
Lucas	7,84	0	0,5	8,34
Martín	6,96	1,5	0,5	8,96
Marina	7,68	1,05	0,5	9,23
Adrián	6,08	0,9	0,5	7,48
Fran	4,16	1,5	0,5	6,16
Martina	7,44	1,05	0,5	8,99
Guillermo	7,6	1,05	0,5	9,15
Laura	7,6	1,05	0,5	9,15
Leo	7,52	1,2	0,5	9,22
Raúl	7,36	0,9	0,5	8,76

8. Contribución al desarrollo de las competencias básicas

Las competencias clave obtenidas de Campus educación (2017) que voy a trabajar a lo largo de esta unidad didáctica son las siguientes:

La competencia lingüística se trabajará durante toda la unidad didáctica puesto que es una competencia fundamental para la comprensión de los diferentes juegos propuestos, concretamente para la sesión segunda en la que como expuse anteriormente son ellos mismos los que tienen que ser capaces de comprender los diferentes juegos y saber explicárselo al resto de miembros del grupo; también se trabaja concretamente en una actividad de la tercera sesión, en la cual ellos mismos tienen que ser capaces de crear una historia con su imaginación y con la de los demás.

Es por todo ello que el componente estratégico de la comprensión lingüística es fundamental para superar las dificultades y resolver los problemas que surgen en el acto comunicativo, utilizado para la lectura, la escritura, el habla, la escucha y la conversación vinculadas al tratamiento de la información. Además, se incluye el componente personal en el que interviene tres dimensiones de la interacción comunicativa como son la actitud, la motivación y los rasgos de personalidad de cada individuo.

La competencia social y cívica la trabajamos de forma indirecta puesto que en los juegos cooperativos es necesaria la interacción de los alumnos. Esta competencia es trabajada a lo largo de toda la unidad didáctica, ya sea en forma de pequeños grupos o con todo el grupo-clase.

Esta competencia se relaciona con el bienestar personal y colectivo, así como el conocimiento de los diferentes comportamientos de la sociedad. Para ello es necesario que adquieran los conocimientos que les permitan comprender y analizar de forma crítica los códigos de conducta. Conocer las diferentes concepciones de individuo, de grupo, de igualdad, para evitar discriminación entre alguno de ellos.

La competencia de iniciativa y espíritu emprendedor se trabaja a lo largo de toda la unidad, puesto que se plantea a los alumnos diferentes situaciones en las que deben de ser capaces de trabajar para lograr expresar sus ideas, transmitírselas a los compañeros y llevarlas a cabo para conseguir un objetivo.

Dicha competencia implica la capacidad de transformar ideas en actos. Significa, por tanto, adquirir conciencia de la situación que deben intervenir, para saber elegir y planificar las habilidades que es necesario llevar a cabo para alcanzar el objetivo marcado. Todas estas destrezas o habilidades son necesarias como la planificación, la organización, la aceptación al cambio, el liderazgo, etc. además, la predisposición a actuar de una forma creadora e imaginativa que ayuden a buscar una situación diferente para resolver el problema, para ello es necesario tener un autoconocimiento de nuestras posibilidades y limitaciones y las de los demás.

9. Interdisciplinariedad y transversalidad

Los juegos cooperativos, siendo el tema de esta unidad didáctica no aparece de forma explícita en ninguna otra área en el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Sin embargo, aparece de forma implícita en el área de educación artística, la cual pertenece al bloque de asignaturas específicas, al igual que la Educación Física. En ella se mencionan los juegos motores, la cooperación, el respeto de las normas y el trabajo en equipo, aspectos contemplados en las orientaciones metodológicas de esta área.

Según el artículo 10 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, los elementos transversales llevados a cabo en esta unidad didáctica son los siguientes:

La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, es un elemento transversal que se desarrolla durante toda la unidad, sin ser de forma específica, puesto que los alumnos tienen que atender a las explicaciones dadas por la profesora, leer, comprender y saber explicar las fichas entregadas en alguna sesión, exponer sus ideas ante el resto de los compañeros y en la ficha entregada al final, debían de comprenderla y contestar a las preguntas.

El fomento del aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos adquiere importancia en los juegos cooperativos, puesto que una de las características fundamentales es el diálogo. Todos los integrantes de los grupos deben participar en la consecución del objetivo.

El espíritu emprendedor y la iniciativa en la resolución de los juegos cooperativos, es fundamental puesto que la opinión e incluso la creatividad de los distintos miembros de un grupo pueden ser fundamental para conseguir el objetivo.

Anexo 4: Segundo cuestionario sociométrico y sus resultados

NOMBRE:

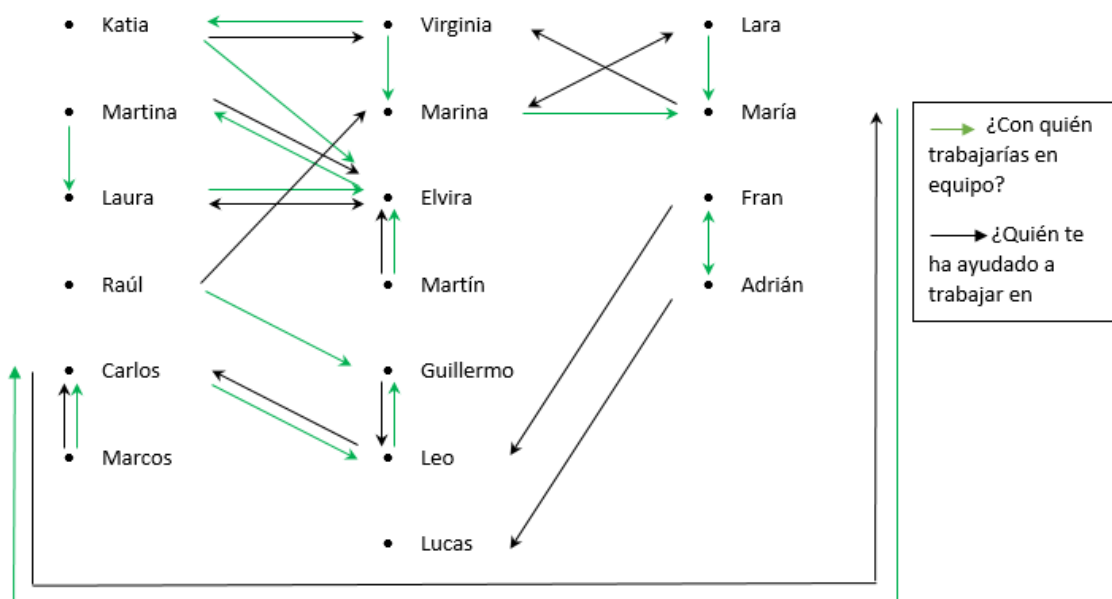
Responde a las siguientes preguntas:

1. ¿Con quién trabajarías en equipo?
-
2. ¿Quién te ha ayudado para jugar en equipo?
-
3. ¿Con qué 4 compañeros formarías un equipo?
-
-
-
-
4. ¿A qué juego volverías a jugar?
-
5. Las clases de juegos cooperativos las valoro:

Verde: Repetiría

Amarillo: Me ha gustado

Rojo: No me ha gustado



Anexo 5: Escala de valoración

	Utiliza los recursos que ha aprendido para	Acepta el grupo que le corresponde	Acepta el resultado del juego	Muestra interés y coopera en el juego	Cumple las normas del juego
ALUMNOS	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

Anexo 6: Cuaderno de campo

Sesión 1:

En la presentación de la unidad didáctica a los alumnos les realizo una serie de preguntas introductorias como: ¿Qué son los juegos cooperativos? ¿Alguien gana o alguien pierde? Puedo observar que la participación de los alumnos es baja, puesto que siempre levantan la mano para contestar las mismas personas. No solo pregunto a los alumnos que tienen levantada la mano, sino que también a aquellos que no, pero no me dan una respuesta correcta.

En el primer juego, al principio tienen que estar todos los alumnos en parejas, las cuales están hechas por mí. Todos los alumnos lo intentan, pero no todos lo consiguen. Tras el cambio de parejas todos los alumnos lo consiguen. A continuación, junté varias parejas para formar pequeños grupos, en los cuales había una persona que se encargaba de dar instrucciones al resto, pero todos conseguían levantarse. Todos los alumnos se ríen, se agarran de diferentes formas para probar cómo se pueden levantar y se felicitan cuando lo consiguen. Se escuchan los gritos de los alumnos diciendo: “¡bien!”. Todos los alumnos se sientan en el banco y Leire me preguntó: “¿Hemos ganado el juego?”, a lo que yo la respondí: “Sí, todos habéis ganado”.

En el segundo juego continúan en los mismos grupos ya formados del juego anterior. Observé cómo Marcos y Raúl estaban distraídos con el material y no prestaban atención a la explicación del juego. Todos realizan la actividad correctamente. Cuando realizan el juego todo el grupo-clase María y Lucas toman la iniciativa para que lo consigan, pero en los tres primeros intentos Fran no consigue levantarse, se desanima por los comentarios de sus compañeros como “si no te levantas, no ganamos todos”, pero intervengo para que entre todos consigan ayudarlo y puedan superar el juego. Cuando lo consiguen todos se felicitan.

Para finalizar la sesión realicé una pequeña reflexión sobre los dos juegos que habíamos trabajado. Les pregunté ¿Qué habéis hecho para conseguir que os levantaseis todos en este último juego? Algunos alumnos con la mano levantada fueron respondiendo: “cooperar”, “ayudarnos”, “tirar de la cuerda para que Fernando se levantara” o “trabajar en equipo y ganar”.

Sesión 2:

Los alumnos atienden intrigados la nueva forma de organizar la sesión del día. Emocionados por tomar protagonismo en las explicaciones ante sus compañeros. Los grupos se realizan de 6 personas. Todos aceptan las parejas y el grupo al que pertenecen. Cuando se les deja tiempo entre los grupos, en cada uno hay una persona que toma la iniciativa, en este caso fueron María (cambio de posiciones), Lucas (cruzar el río) y Marina (atravesar el aro). El resto se limitan a hacer caso a la explicación del juego que ellos dan. Todos deberían de haber participado activamente en la comprensión del juego, pero aun así todos comprendieron la finalidad de los pequeños grupos para después contárselo a sus compañeros.

Cuando los propios alumnos tenían que realizar la explicación a sus compañeros de grupo surgió un conflicto entre Adrián y Fran por no ponerse de acuerdo a la hora de contar el juego, lo que me obligó a apartarles de esta actividad y que otro experto, en este caso Marcos explicase la actividad a ese grupo.

El resto de la sesión transcurrió con normalidad.

Sesión 3:

Comencé la sesión con el repaso de las dos sesiones anteriores, el primer día juegos en pareja, pequeños grupos y todo el grupo-clase y en la segunda sesión en tres grupos toda la sesión.

Esta sesión consta de juegos en pequeños grupos y todo el grupo-clase.

Primeramente hago la repartición de los grupos. Esta vez son 4 grupos de 4 personas puesto que no está Fran. En esta clase tenía pensado volver a juntar a Fran y a Adrián para que trabajasen juntos y a través del juego cooperativo mejorar la relación entre ellos puesto que en la anterior sesión tuvieron un conflicto.

El juego de los globos en pequeños grupos transcurrió con normalidad, antes de realizar el juego, planteaban una opción para conseguir superarlo. Raúl en su equipo fue el encargado de decir “nos ponemos en círculo y se la pasamos al de al lado”. Una buena estrategia para seguir un orden. Su equipo, cada vez que completaba una ronda, algunos decían: “¡Bien, otra más!”.

Elvira dijo en su grupo “cuando lo golpeemos decimos el nombre de la persona que le toca”.

Así cada grupo decía una. Después, realizamos este mismo juego toda la clase junta. Cada uno quería hacerlo de la forma que lo había hecho con su grupo pero no se escuchaban entre ellos, así que intervine para que se cediesen el turno de palabra. Las tres personas que plantearon diferentes opciones fueron: Lucas que propuso realizarlo en orden de lista, pero fue probado y no tuvo éxito puesto que no todos se sabían el orden. Elvira que propuso lo de decir el nombre y tampoco tuvo éxito y Marina propuso la idea de Rubén de hacerlo en el orden del círculo, la cual sí les permitió conseguir el objetivo del juego.

En el juego de dar la vuelta a la colchoneta antes de pensar cómo podrían hacerlo, todos los grupos se pusieron a probar maneras y sin hablar entre ellos. Visto que no dialogaban, paré la clase y les indiqué que debían de hablar y pensar entre todos antes de hacerlo, aun así ningún grupo encontró la solución.

En el último juego, todos los alumnos se situaron en círculos y realizaron la historia, todos ellos participaron y tenían gran satisfacción por contar al resto de compañeros cómo empezaba su historia y cómo acabó.

Sesión 4:

En esta última sesión el gimnasio está preparado para el primer juego, puesto que requiere algo de tiempo en la colocación del material. Los alumnos según entraron en el gimnasio se emocionaron y me preguntaban “¿qué vamos a hacer?”.

Les comencé explicando que al ser la última sesión los tres juegos que íbamos a realizar serían con todo el grupo-clase puesto que las otras veces que habían trabajado así lo habían hecho muy bien consiguiendo ganar todos.

En el primer juego tuvo dos fases. En la primera cada persona pasaba por donde quería sin tener en cuenta al resto de sus compañeros como Martín, Laura, Adrián o Katia. Por este motivo no consiguieron el objetivo puesto que los que finalmente quedaban a un lado no eran capaces de ayudarse para pasar al otro. En la segunda fase y con mis indicaciones hablaron y se pusieron de acuerdo para ver como lo harían pero algunos alumnos como Mateo pasaron sin tener en cuenta al resto de sus compañeros, es decir, seguían actuando de forma individual. Sin embargo Lucas y María ayudaban a sus compañeros a pasar. Los

que pasaron primero ayudaban desde el otro lado como Elvira o Lara para que ninguno se hiciese daño. Así consiguieron pasar todos.

En el segundo juego consiguieron realizar todas la variantes, puesto que hablaban y se comunicaban para ver cómo podían pasar sin que ninguno que cayese o para ver si estaban colocados en el orden que se les pedía.

En la última actividad de pasar el río, los cuatro alumnos seleccionados fueron Lara, Guillermo, Carlos y Katia, que ayudados por sus compañeros en pequeños grupos lograron escucharlos y conseguir el objetivo sin problemas.

Anexo 7: Diario del observador externo

Sesión 1:

Durante la explicación de la unidad didáctica que van a trabajar los alumnos están atentos, pero participan y contestan a las preguntas únicamente 4 personas: Lucas, María, Elvira y Virginia. El resto se limitan a escuchar lo que dicen el resto de personas.

Elvira dijo “tenemos que ayudarnos todos”.

Laura preguntó “¿Alguien gana o alguien pierde?”

Carlos contestó “no”.

Lucas contestó “sí”.

Laura dijo “hay dos opciones o todos ganamos o todos perdemos, depende de si conseguimos cooperar y ayudarnos los unos a los otros”.

Los alumnos se colocan dispersos por el aula y muchos de ellos realizan el juego sin hablar previamente. Laura y Raúl no lo consiguen al principio, Martina y Guillermo tampoco. En el cambio de parejas todos los alumnos lo consiguen, porque los alumnos que lo habían conseguido previamente, le explicaba al compañero cómo lo habían hecho, de esta forma se ayudaban los unos a los otros.

En la explicación del segundo juego algunos alumnos están distraídos con el material repartido (las cuerdas), pero el resto prestan atención a las explicaciones. Elvira, Marina y Marcos tienen dificultades para levantarse pero con ayuda de sus compañeros lo consiguen. Cuando lo realizan todos los alumnos juntos, Fran no consigue levantarse las 3 primeras veces, pero cuando se ayudan, todos consiguen levantarse y celebran el éxito del juego.

Para finalizar la sesión Laura realiza una serie de preguntas para comprobar que los alumnos han entendido el concepto de juego cooperativo, debido a que se va a seguir trabajando en las siguientes sesiones.

Sesión 2:

En el repaso sobre los juegos realizados en la sesión anterior los alumnos prestaban bastante atención, pero más cuando Laura les contó cómo iba a transcurrir la clase.

Comenzó explicando cómo lo iban a realizar y después realizó los grupos. Coloca a los alumnos en parejas dentro del grupo. Las pajas y los grupos son realizados por ella.

En la división de grupos de expertos, un miembro de cada grupo toma la iniciativa de explicar el juego a los demás después de haberlo leído en el papel.

María dijo “no podemos usar materiales, pero nos podemos subir unos encima de otros”.

Lucas dijo “cuando estemos todos subidos (en los ladrillos), el último (ladrillo) tiene que pasar adelante”.

Una vez que vuelven a sus respectivos grupos, la pareja explica cada juego al resto de los compañeros. Si a uno se le ha olvidado explicar una norma, su compañero se la ha explicado.

Laura los coloca en las tres zonas en las que van a trabajar y les da el material necesario para poder comenzar con los juegos.

Cuando surge el conflicto entre los dos compañeros de un grupo (Adrián y Fran) y son apartados de este, Laura indica a Marcos que explique y controle a su nuevo grupo el transcurso del juego. Les da indicaciones para completarlo.

Todas las rotaciones ocurren sin más problemas, observando cómo Marina guía a su grupo en cada uno de los juegos, proponiendo diferentes soluciones y lo mismo ocurre con María en su grupo.

Sesión 3:

Los alumnos esperan sentados las indicaciones de la profesora, se puede observar el entusiasmo por los juegos cooperativos que genera.

Comienza explicando la forma de trabajar en esta sesión, en pequeños grupos y todo el grupo-clase. Una vez realizados los diferentes grupos comienzan con el primer juego. En el que la participación de los alumnos es evidente, puesto que unos plantean diferentes opciones y entre todos la prueban, si no funciona, proponen otra opción.

Cuando es el momento de toda la clase junta, los alumnos se alborotan y no se escuchan los unos a los otros, pero en ese momento Laura interviene y hace que todos se escuchen para que prueben las diferentes opciones. Comprueban que unas sí que les sirven en pequeños grupos pero que otras opciones son mejores para cuando son más gente en el grupo. Cuando terminan el juego y lo logran se sitúan de nuevo en los bancos para escuchar la explicación del siguiente juego.

En el siguiente juego todos experimentan de forma individual sin tener en cuenta el resto del grupo, pero después de que Laura les dé las pautas se dan cuenta de que deben trabajar en equipo, muchos equipos están cerca de hallar la solución pero finalmente ninguno lo consigue.

En el último juego todos los alumnos participan, se sorprenden de lo que dicen unos y cómo continúan la historia los otros. Además se preguntan unos grupos a otros el transcurso de las historias. Laura se asegura de que todos los alumnos participen activamente en la creación de las diferentes historias.

Laura realizó a los alumnos una pregunta “¿os gustan los juegos en los que jugáis toda la clase junta?”, algunos niños contestaron, “sí”, “¿por qué?” preguntó Laura. Varios alumnos respondieron “Porque tenemos que hablar entre nosotros”, “porque si no nos sale no pasa nada, nadie se enfada”, “porque toda la clase junta mola más”, “son juegos nuevos y divertidos”.

Sesión 4:

Los alumnos se sientan en los bancos emocionados con la preparación del juego de ese día. Se escuchan comentarios entre los alumnos “¿Qué vamos a hacer con esas cuerdas?”, “yo quiero pasar por todos los agujeros”. Laura comienza a explicarles en qué consiste. Cuando comienzan a jugar en vez de pensar y después pasar, muchos de ellos pasan directamente. Llega un momento en el que no puede pasar ninguno más y Laura corta el juego para darles una segunda oportunidad pero en este caso tienen que ponerse de acuerdo y buscar una estrategia antes de comenzar a pasar. Algunos alumnos hacen caso omiso a estas indicaciones y pasan por donde quieren como Fran, Adrián o Martín. Sin embargo otros alumnos ayudan desde los dos lados a pasar.

En el siguiente juego los alumnos que se colocaron en el centro son los que toman la iniciativa para ordenarse de las distintas formas que manda Laura como son Lucas o Elvira. Todos los alumnos se preguntan entre ellos las fechas de nacimiento para ver si están bien colocados. En el caso de Raúl o Carlos tienen que preguntar numerosas veces porque estaban su posición estaba muy lejos de la que ahora les correspondía. Cada vez que finalizaba la ronda y Laura comprobaba que todos estaban en el lugar que les correspondía les felicitaba y ellos saltaban de alegría gritando: “lo hemos conseguido”, “hemos ganado”. Incluso Elvira le dijo a Marcos “muy bien, sabía que lo harías”.

En el último juego los cuatro alumnos son guiados por los demás con orden. Laura les indica que deben pensar primero cómo lo van a realizar para que se oigan entre todos y lo consigan. Se ponen de acuerdo para dividirse en grupos y entre esos grupos coger a una persona para guiarla. Consiguen pasar el río y observan que todos lo han conseguido.

Laura realiza una reflexión sobre los juegos cooperativos de las 4 sesiones, con ayuda de los alumnos. Preguntó “¿os gustan los juegos cooperativos?”. Una de las alumnas responde “Sí” y Laura la pregunta “¿por qué?” a lo que ella la respondió “porque jugamos todos, nos ayudamos y podemos ganar todos”, otro niño añade “trabajamos en equipo, no nos enfadamos porque unos ganen y otros pierdan”.

Anexo 8: Ficha final de evaluación

TRABAJAMOS JUNTOS

1.- Escribe las características de los juegos cooperativos.

Pensar estrategias. Escuchar a los demás
compañeros. Si uno gana todos ganan y si uno
pierde todos pierden. Ayudar a los demás compañeros.

2.- Lee esta historia y dibuja por detrás lo que significa para ti cooperar.

El profesor Lúcidus Máximus llegó a la reunión anual de Científicos Para Salvar el Planeta. Allí, llevaban años preparando una solución para salvar el planeta. El final se acercaba, todos lo sabían. Y había que hacer algo para salvar a la Humanidad.

Pero ese año el profesor Lúcidus Máximus tenía la solución. Por eso pidió la palabra para intervenir el primero y aportar la solución. Todos los miembros de la reunión estallaron en un sincero aplauso.

- Gracias, gracias. La solución ha llegado a mí de la manera más inusual: a través de un sueño. - Dijo Lúcidus Máximus.

Esta vez, todos los miembros de la reunión explotaron en protestas. Al final, el profesor tuvo que abandonar la reunión anual.

Esa misma noche, el profesor volvió a tener el mismo sueño, pero esta vez obtuvo mucha más información. Cuando despertó, anotó todo lo que había soñado. Y así, durante días.

Cuando llegó la siguiente reunión, el profesor Lúcidus Máximus volvió a pedir la palabra. Pero nadie quiso dejarle hablar. Todos lo tomaban por un loco.

Lo mismo ocurrió al año siguiente, y al otro, y al otro. Hasta que por fin un día el presidente de la reunión le convocó en una reunión extraordinaria: - Profesor Lúcidus Máximus, no hemos hallado forma alguna de salvar el planeta, ni siquiera de salvar la especie humana ni ninguna otra. Y el final se acerca. Cuéntenos su plan, pues no tenemos otra opción.

La loca idea del profesor Lúcidus Máximus era simplemente genial.

- ¡Esto hubiera sido más fácil de hace diez años! -dijo uno de los asistentes a la reunión.
- Si me hubieran escuchado entonces... -dijo el profesor Lúcidus Máximus-. Pero más vale tarde que nunca. De nada sirve lamentarse ahora.
- No será fácil -dijo el presidente del consejo.
- La alternativa es la extinción total -dijo profesor Lúcidus Máximus.

Y se pusieron manos a la obra, a trabajar en equipo. Tal vez la próxima vez que se avecine una catástrofe alguien recuerde que hay que escuchar con mente abierta todas las opciones, por locas que estas parezcan. Porque una situación excepcional suele requerir medidas excepcionales.