

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA AL APLICAR EL JUEGO COOPERATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA



Javier Justo Rubio

Tutor Académico: Carlos Velázquez Callado

Trabajo Fin de Grado

4º Curso

Grado en Educación Primaria

Mención de Educación Física



Universidad de Valladolid

RESUMEN

El presente TFG pretende recoger el análisis de la problemática al aplicar los juegos cooperativos en el aula, a través de una propuesta didáctica sobre juego cooperativo en un colegio de contexto complejo, para comprobar cuáles son los principales puntos clave que surgen durante el desarrollo de tipo de juegos.

El objetivo general que se pretende conseguir es identificar los principales problemas que surgen al aplicar el juego cooperativo en el 2º Ciclo de Educación Primaria conociendo cuales son los principales problemas previos a la actuación, las dificultades a la hora de elaborar y poner en práctica el programa, que problemas nuevos surgen durante la práctica y por último que estrategias hay que seguir para intervenir. Además, se proponen posibles respuestas orientadas a solucionar estos problemas o minimizarlos al máximo.

PALABRAS CLAVE

Juegos cooperativos, Educación Primaria, alumnado, objetivo común, respeto.

ABSTRACT

This end of degree Project is going to deal with the analysis of the problems what happened in cooperative games, through a didactical proposal about the cooperative game in a school which has a difficult context, in order to prove what type of problems could appear during the development of this kind of games.

The main objective to be achieved is to identify the principal problems that could happen during this type of game in 2nd of Elementary Education knowing which are principal problems before to the performance, the difficulties to elaborate and carry out the program, new problems during the practical time and finally the strategies which are necessary to intervene. Also, it is a proposed possible answer in order to solved or minimized as much as possible the problems.

KEYWORDS

Cooperative games, Primary Education, pupils, common objective, respect.

ÍNDICE

INTRODUCCION.....	1
CAPÍTULO 1. JUSTIFICACIÓN.....	3
CAPÍTULO 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	5
1. JUEGO COOPERATIVO Y EDUCACION PARA LA PAZ.....	5
2. ANTECEDENTES DEL JUEGO COOPERATIVO EN ESPAÑA.....	6
3. DEFINICIÓN DE JUEGO COOPERATIVO.....	7
4. CARACTERISTICAS DEL JUEGO COOPERATIVO EN ENTORNOS EDUCATIVOS.....	10
5. JUEGOS COOPERATIVOS Y JUEGOS COMPETITIVOS. COMPARATIVA.....	12
6. EXPERIENCIAS E INVESTIGACIONES DEL JUEGO COOPERATIVO.....	15
7. VENTAJAS DEL JUEGO COOPERATIVO.....	16
8. PROBLEMÁTICA Y RECURSOS PARA SU TRATAMIENTO.....	17
8.1. PROBLEMÁTICA ASOCIADA AL JUEGO COOPERATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA.....	17
8.2. RECURSOS.....	18
8.3. PAUTAS PARA LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS.....	19
CAPÍTULO 3. OBJETIVOS.....	21
CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA.....	22
1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	22
2. PROCESO DE INTERVENCIÓN.....	23
3. EVALUACIÓN.....	26
3.1. INSTRUMENTOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN.....	26
4. PROCESO DE ANÁLISIS DE DATOS.....	27
CAPÍTULO 5. RESULTADOS.....	29
1. PROBLEMAS DEL ALUMNADO PREVIOS AL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN.....	29
2. DIFICULTADES ANTE LA ELABORACION Y PUESTA EN PRÁCTICA DEL PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS.....	32

3. PROBLEMAS DEL ALUMNADO DURANTE LA PUESTA EN PRÁCTICA.....	32
4. ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN DOCENTE PARA EVITAR LOS PROBLEMAS QUE PUEDAN SURGIR.....	36
CAPÍTULO 6. DISCUSIONES Y LIMITACIONES.....	39
1. DISCUSIONES Y CONCLUSIONES.....	39
2. LIMITACIONES.....	42
3. REFLEXIÓN FINAL.....	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45
ANEXOS.....	47

INTRODUCCIÓN

Durante la realización de este TFG, se ha realizado un proceso de intervención en un aula del 2º ciclo de Primaria para comprobar y analizar los problemas existentes en un centro con un entorno complejo, a partir de la implantación de una propuesta didáctica sobre juego cooperativo.

En este TFG se ha partido de los conocimientos adquiridos previamente durante la fase de observación y los comentarios de los observadores externos en el centro para realizar una propuesta atractiva, participativa y dinámica, adaptándolo a las necesidades del alumnado para prevenir estos posibles problemas. Para ello, el objetivo de mi TFG es identificar todos estos problemas existentes a través de los juegos cooperativos, y ponerlos una solución o minimizarlos al máximo.

En mi opinión, un elemento de enorme importancia es el hecho de que todos los alumnos participen activamente en las sesiones, se sientan integrados en el grupo y que se respeten mutuamente, ya que todo ello repercute en el nivel de aprendizaje del alumnado.

A partir de lo explicado con anterioridad, se ha llevado a cabo el proceso de intervención con el título “análisis de la problemática al aplicar el juego cooperativo en Educación Física” y que tiene como finalidad acabar con los problemas o discusiones existentes en el aula, utilizando como medio el juego cooperativo, para aumentando las relaciones sociales entre los alumnos a partir del respeto, igualdad, solidaridad y ayuda mutua.

Por consiguiente, mi TFG comienza con el apartado de la introducción del trabajo donde especificaré lo que pretendo realizar y sus principales componentes.

A continuación, nos encontramos con la justificación donde relacionaré mi trabajo con las competencias docentes del título, con algún autor representativo y daré mis propios argumentos de la elección de este tema y no otro.

Proseguimos con la fundamentación teórica o marco teórico donde a través de varios autores/as o investigadores obtendremos a través de sus libros, artículos o investigaciones la información necesaria para relacionar el juego cooperativo con la educación para la paz, obtendremos una aproximación a los antecedentes del juego cooperativo en España, estableceremos varias definiciones representativas para seguidamente elaborar una propia sobre el tema a tratar, estudiaremos las características del juego cooperativo en la escuela y, a continuación realizaremos una comparación entre el juego cooperativo y el juego competitivo para observar

las principales diferencias entre ambos. Para ir finalizando, se establecerán las principales investigaciones y ventajas sobre el juego cooperativo, y se concluirá con un estudio sobre los principales problemas de estos juegos cooperativos, elaborando una serie de recursos para ponerlos solución.

Seguidamente, se formulará un objetivo principal más extenso donde se explicará todo lo que tiene que ver con los puntos que generan múltiples problemas en el juego cooperativo dentro del aula, y luego los objetivos más específicos donde se desarrollarán aspectos más específicos sobre el tema principal.

Continuamos con la metodología, donde se establece el diseño de la intervención realizada en el colegio María de Molina de Valladolid, comenzando con la contextualización del centro, el proceso de intervención realizado, las estrategias e instrumentos de evaluación empleados, y por último el proceso de análisis de los datos.

Posteriormente comprobaremos cuales han sido los resultados obtenidos en el trabajo, a partir de la información recopilada en mi cuaderno de campo y los comentarios de mi observador externo, además de utilizar una lista de control para ir comprobando la evolución de los alumnos durante las sesiones y comprobar si ha existido progreso o no. También, en base a los objetivos planteados al comenzar la investigación, se establecerán una serie de categorías problemáticas para simplificar y ayudar a estudiar los resultados.

En el siguiente apartado, las discusiones y conclusiones, se recogen los principales desenlaces o reflexiones sobre el TFG, en relación con los objetivos marcados al comienzo del mismo. Después encontramos las limitaciones encontradas durante el proceso y una pequeña reflexión final sobre todo el proceso de intervención, desde las experiencias previas antes de comenzar con el programa hasta las conclusiones obtenidas. Y en último lugar, el listado de referencias bibliográficas.

Para terminar con este apartado, decir que el TFG me ha servido para reflexionar sobre las prácticas realizadas en el aula durante mi estancia en el centro, con el fin de poder mejorar mi labor como futuro docente, una de las competencias del título de Maestro en Educación Primaria, y como consecuencia, espero que me sirva para demostrar todas las competencias que he adquirido durante el periodo de estancia en la Facultad de Educación y Trabajo Social de la Universidad de Valladolid.

CAPÍTULO 1

JUSTIFICACIÓN

Según el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se regula la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, establece en su artículo 12 que las enseñanzas de Grado concluirán con la elaboración y defensa pública de un Trabajo de Fin de Grado. Así pues, el TFG es un trabajo de integración donde el estudiante con su elaboración y defensa deberá demostrar que ha adquirido el conjunto de competencias asociadas al título de Graduado en Educación Primaria.

Continuando con la legislación sobre el TFG, en la Resolución de 11 de abril de 2013, del Rector de la Universidad de Valladolid, se acordó la publicación del reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo de Fin de Grado, para dar por finalizado el Grado de Educación Primaria.

Por otro lado tenemos la Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, en 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, donde se recogen un total de 12 competencias. Entre todas las competencias que a lo largo de mi aprendizaje como maestro he adquirido en este TFG destacaría las siguientes:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

El tema escogido para mi Trabajo Fin de Grado es el análisis de la problemática al aplicar el juego cooperativo en Educación Física. Este tema se relaciona directamente con las competencias anteriormente citadas, ya que los elementos de la cooperación se relacionan con

una serie de valores positivos que deben adquirirse dentro del aula y que salgan al exterior para que la sociedad también los alcance.

Estas actividades cooperativas, creo que son un gran recurso para la educación de valores en contra de las actividades tradicionales, de carácter competitivo. De acuerdo con Velázquez (2004, p: 7) “...debemos proponer actividades donde se participe con otras personas y no contra otras personas”.

Los alumnos y alumnas deben asimilar una serie de valores en las clases de Educación Física relacionados con la cultura de paz como la responsabilidad, diálogo, respeto, cooperación..., y mediante el juego cooperativo puede ser un medio importante para adquirirlo.

En estos juegos cooperativos no existe la oposición entre las acciones de los participantes, no se perjudican unos a otros, sino que se pretenden entre otras cosas disminuir la agresividad de los participantes promoviendo actitudes de cooperación, sensibilidad, empatía, comunicación y solidaridad. En definitiva no hay ganadores ni perdedores sino que se persigue un objetivo común para todos los miembros del grupo.

Se promueve la interacción entre los compañeros, buscando la participación de todos y en los que predominan los objetivos colectivos frente a los individuales. Además favorece en sus participantes el desarrollo de las habilidades sociales. Todo ello promueve que el docente adopte un papel de mediador o facilitador de acuerdos, dejando a un lado la figura del docente autoritario.

A pesar de las numerosas ventajas citadas con anterioridad, a la hora de poner en práctica este tipo de juegos se manifiestan conductas y situaciones que nos muestran que su aplicación no es tan fácil, por eso parece interesante estudiarlas y darles respuesta.

De este modo, lo que pretendo con este TFG es, en definitiva, estudiar qué clase de problemas se manifiestan durante el transcurso de juegos cooperativos en las clases de Educación Física. Como consecuencia, intentaré elaborar una serie de estrategias que los minimicen lo máximo posible o eliminen.

A priori, algunos de los problemas que creo que pueden darse son la aparición de actitudes competitivas en los juegos cooperativos, egocentrismo en alumnos/as, una inadecuada comprensión o incumplimiento de ciertas normas de juego, una situación de rechazo hacia algún compañero...

CAPÍTULO 2

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Comenzando con este punto, pretendo tratar en un primer momento la relación existente entre el juego cooperativo y la educación para la paz a través de varios autores representativos. Continuaré con una pequeña aproximación a los antecedentes más destacados sobre el juego cooperativo en España. Seguidamente, a partir de la investigación anterior, compararé varias definiciones de autores representativos hasta concretar un concepto propio de juego cooperativo.

Más adelante, estudiaré las principales características del juego cooperativo en la escuela, y a continuación se realizara una comparación entre el juego competitivo y el juego cooperativo para observar las principales diferencias existentes entre ellos.

Además, a partir de autores representativos, se establecerán las principales experiencias e investigaciones en materia de juego cooperativo, para seguidamente definir cuáles son las principales ventajas de estos juegos.

Finalmente, se estudiarán los problemas más representativos de estos juegos cooperativos y los principales recursos para ponerlos solución.

1. JUEGO COOPERATIVO Y EDUCACIÓN PARA LA PAZ

Primeramente pretendo llevar a cabo una pequeña justificación sobre cómo el juego cooperativo surge por medio de la vía de la educación para la paz. Para ello debemos tener claro en primer lugar qué significado tiene la educación para la paz para, a continuación, relacionarlo con la Educación Física y, dentro de ella, con los juegos cooperativos.

A partir de diferentes autores como Jares o Rodríguez Rojo, Velázquez (2004a) establece una definición bastante completa de este término en el que se presenta la Educación para la Paz como:

Un proceso, continuo y permanente, de concientización de la persona y de la sociedad que, partiendo de la concepción positiva de la paz y del tratamiento creativo del conflicto, tiende a desarrollar un nuevo tipo de cultura, la cultura de paz, caracterizada

por una triple armonía del ser humano: consigo mismo, con los demás y con el medio ambiente en el que se desenvuelve (p. 13).

Como conclusión podemos deducir que desde la educación podemos centrarnos en tres elementos fundamentales a la hora de relacionarnos: con las personas, con la sociedad y con el ambiente.

Por lo tanto, este concepto entrelazado con las características esenciales de la Educación Física, nos lleva a la formación del concepto de Educación Física para la paz. Este término pretende dejar claro qué aspectos de la educación para la paz pueden ser abordados y trabajados desde el área de educación física. En este punto es donde entran los juegos cooperativos.

Decir que tanto en el desarrollo como en las reglas y objetivos que se persiguen en los juegos cooperativos, están impregnados valores educativos como el respeto, la justicia, la solidaridad, el trabajo en común, la responsabilidad, la integración, la aceptación de las diferencias... (Cascón, 1992; Velázquez, 2008).

La vinculación entre la educación para la paz y el juego cooperativo la encontramos en sus orígenes. Así, en 1950 Lentz y Cornelius publicaron el primer manual de juegos cooperativos a partir de la idea de que las clases de juegos que practicaban los adultos y los niños tenía mucho que ver en la manera de afrontar los conflictos, por lo que propuso un modo de jugar “que no implicara vencedores ni vencidos” sino que los esfuerzos conjuntos de todos los participantes permitieran alcanzar un objetivo común (Velázquez, 2008). De esta manera, podemos considerar que en este momento nacieron los juegos cooperativos.

2. ANTECEDENTES DEL JUEGO COOPERATIVO EN ESPAÑA

Antes de ver los antecedentes en nuestro país, recalcar que uno de los autores más importantes del mundo dentro del juego cooperativo es el canadiense Terry Orlick (1990), el cual vio los efectos negativos de la competición sobre la autoestima de algunas personas. Y, como alternativa, propuso los juegos cooperativos, orientando la participación, favoreciendo sentimientos de aceptación, aumento de creatividad... trabajándolos desde las actividades recreativas hasta la educación física. Para Orlick (1990) la idea de juegos cooperativos es tremendamente sencilla: jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros.

En España no fue hasta 1986, cuando Paco Cascón y Carlos Martín en su obra *La alternativa del juego* muestran una recopilación de fichas, diferentes juegos y actividades no competitivas clasificándolas en bloques como de presentación, comunicación, cooperación, resolución de conflictos... El gran interés de esta obra radica en que son propuestas muy aplicables en la escuela, bien definidas y sugeridoras. Aunque en ciertos momentos se encaminan a actividades o dinámicas sobre la educación para la paz, el desarrollo o la resolución de los conflictos en el aula.

Tenemos que esperar hasta 1999 donde encontramos una publicación sobre teorías e investigaciones sobre métodos de aprendizaje cooperativo en el área de educación física con el título *Juegos cooperativos y Educación Física* cuyos autores fueron Raúl Omeñaca y Jesús Vicente Ruiz. Unos años después, en 2001, y junto con Ernesto Puyuelo escribieron otra obra llamada *Explorar, jugar y cooperar*, fundamental para conocer cómo se trabaja el juego cooperativo en el área de Educación Física.

A partir de esta época, van apareciendo con mayor asiduidad autores que estudian con detenimiento las actividades cooperativas en Educación Física como Javier Fernández-Río junto con Carlos Velázquez publicaron su obra *Desafíos físicos cooperativos* (2005), incluso se establecen congresos para trabajar las actividades físicas cooperativas, realizándose el primero en 2001 en Medina del Campo (Valladolid) con presencia de investigadores de diferentes países. A partir de este momento se intensificaron las investigaciones, experiencias educativas y actividades de formación orientadas a introducir las actividades físicas cooperativas en los programas de actividad motriz (Velázquez, 2008).

3. DEFINICIÓN DE JUEGO COOPERATIVO

En los apartados anteriores me he aproximado al concepto de juego cooperativo. Sin embargo, tratar de definirlo con exactitud me lleva a analizar qué entienden distintos autores por este concepto. De este modo, a partir de las definiciones encontradas trataré de dar mi propia visión de lo que es el juego cooperativo.

Pérez Oliveras (1998) establece que los juegos cooperativos son:

Propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (p. 1).

A través de este concepto el autor resume de forma escueta pero clara las intenciones del concepto que estamos investigando: intervención activa por parte de todos los participantes, evitar la agresividad y competitividad, y predominio de objetivos grupales en vez de individuales.

Para Bantulá (1998, p. 9) estos juegos “pretenden ser una eficaz herramienta para que los alumnos/as reconozcan, valoren y acepten la diversidad de opinión y de acción”, que todos ellos respeten las diversas opiniones que puedan surgir entre los participantes para evitar así que surjan posibles problemas entre los participantes.

Además, expone que la “utilización de estructuras lúdicas cooperativas las cuales requieren la implicación de todo el grupo en el juego, provoca el surgimiento de sentimientos de aceptación, de consideración hacia las demás personas”(Ibíd., p.11). En este punto, el autor pretende que todos los participantes empaticen entre ellos y por consiguiente podrán actuar de manera consecuente mejorando las relaciones entre todos los miembros del grupo y el clima de trabajo para conseguir los objetivos finales.

Velázquez (2004a, p.41) nos expone como la mayoría de autores definen al juego cooperativo como aquel en el que “no existen acciones opuestas entre los participantes”, mientras que lo diferencia del juego competitivo en que en este sí que “se establecen relaciones de oposición entre los jugadores con independencia de que también existan relaciones de cooperación entre los miembros de un mismo equipo”.

Se puede apreciar cómo se produce una comparación entre el juego cooperativo y el competitivo, diferenciando principalmente las relaciones entre los participantes. Asimismo, establece que estos juegos cooperativos despiertan en los participantes dinámicas más atractivas y entretenidas, en vez del interés por un resultado.

Podemos diferenciar entre *actividades individuales*, aquellas acciones que se realizan con el fin de conseguir un objetivo o meta por parte de una única persona, sin interferencia de las demás; y *actividades colectivas* en las que sus participantes interrelacionan entre sí para conseguir un objetivo o meta común.

En las actividades colectivas o grupales, Velázquez (2008, p.122) establece una clasificación característica en función de la interrelación de los participantes: la *oposición*, donde las acciones que ejecutan unos tienden a perjudicar a otros y la *cooperación* donde las dinámicas de unos tienden a beneficiar a otros. Por lo tanto, esta clasificación hace que las relaciones entre los participantes ante un reto tiendan a fortalecerse con la cooperación y a desgastarse con la oposición.

De este modo, Velázquez (2004a, p. 42) diferencia entre *actividades competitivas*, aquellas donde las metas de los participantes son disconformes, y que la victoria o logro de las metas de un grupo determina la no consecución de dichas metas del otro; y *actividades no competitivas*, donde no existe la incompatibilidad de meta entre los grupos participantes en la actividad.

En las actividades no competitivas se realizan varias divisiones: *actividades no competitivas con oposición* y las actividades cooperativas.

Primeramente, las actividades no competitivas con oposición son actividades no competitivas donde existe una oposición entre las acciones de los participantes. Dentro de estas actividades no competitivas con oposición, las podemos dividir a su vez en; *actividades con oposición y cambio de rol* donde los participantes pueden intercambiarse los papeles a lo largo del juego y los objetivos no son los mismos para todos los participantes ya que depende del rol que desempeña en cada momento; y *actividades con oposición y sin cambio de rol* donde los participantes no pueden intercambiarse los papeles durante el transcurso del juego, debido a las circunstancias derivadas de la actividad.

Seguidamente las *actividades cooperativas* son aquellas actividades colectivas no competitivas en las que no existe oposición entre las metas de los participantes, sino que buscan un objetivo comunitario; dentro de ellas podemos distinguir actividades con *objetivo cuantificable*, en el que la meta está definida y se puede comprobar si se cumple o no, y de *objetivo no cuantificable* que son aquellas actividades donde no se puede determinar si el objetivo se ha cumplido o no.

CLASIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES			
Compatibilidad/Incompatibilidad de metas			Interrelación en las acciones de los participantes
Actividades individuales	Actividades colectivas		
Actividades competitivas	Actividades no competitivas		
Actividades no competitivas con oposición		Actividades cooperativas	
Actividades con oposición y cambio de rol	Actividades con oposición y sin cambio de rol	Objetivo cuantificable	Objetivo no cuantificable

- **Cooperatividad**

+Cooperatividad

Figura 1: Clasificación de las actividades en función de las variables de interrelación en las acciones de los participantes y la compatibilidad o incompatibilidad de meta (elaboración propia a partir de Velázquez 2004a, p.48).

Garaigordobil (2007) expone que:

[...] en los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal y se divierten más porque desaparece la “amenaza” de perder y la “tristeza” por perder. (p. 13)

Por lo tanto, con esta experiencia lúdica se pretende trabajar la atención a la diversidad integrando socialmente a los niños/as que tienen dificultades en la interacción social, es decir, alumnos que manifiestan conductas sociales agresivas, pasivas...También alumnos que presentan dificultades a la hora de relacionarse con el resto de participantes, potenciando a su vez el desarrollo emocional e intelectual.

Después de analizar los diversos puntos de vista de algunos de los autores más representativos del tema, se puede establecer una definición propia sobre lo que son los juegos cooperativos.

Para mí, los juegos cooperativos son actividades o acciones grupales para mejorar las relaciones sociales dentro del aula, pretendiendo con ello disminuir las manifestaciones de agresividad en el juego promoviendo actitudes de comunicación, sensibilización, cooperación, respeto y solidaridad. A través del juego cooperativo se busca la participación activa de todos los participantes, predominando los objetivos colectivos sobre los individuales, de modo que no existe oposición entre las acciones de los participantes y dejan un sentimiento de éxito grupal.

4. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO COOPERATIVO EN ENTORNOS EDUCATIVOS

En este punto quiero resaltar la enorme importancia que tienen los juegos cooperativos en el contexto educativo. Para ello he querido realizar un esquema representativo del concepto de juego cooperativo como marco para la enseñanza, para conocer de primera mano cuáles son sus principales elementos fundamentales:



Figura 2: El juego motor cooperativo como marco para la enseñanza (elaboración propia a partir de Omeñaca 2008, p. 105).

A partir del mapa conceptual expuesto, podemos establecer una serie de características generales propias de los juegos cooperativos, las cuales podemos resumirlas en los siguientes puntos:

- Se debe fomentar la inclusión, no la eliminación ni la exclusión.
- Se pretende favorecer la toma de decisiones, negociación, búsqueda de estrategias y la resolución pacífica de conflictos.
- Se juega en grupo con una meta u objetivos comunes, ganar o pierden todos/as.
- El adversario es un elemento externo que no pertenece al grupo.
- Las reglas son adaptables en función de la edad o número de jugadores/as, presentando en el mismo juego varias variantes.
- A través de las reglas se tienen que dar ayudas mutuas y cooperación entre los compañeros.

Además, para que una actividad cooperativa sea todo un éxito es necesario que todos sus integrantes estén perfectamente involucrados en la actividad y con numerosas ayudas mutuas, en definitiva que empaticen unos con otros. Por lo tanto para que se produzca todo lo anterior, antes de comenzar con los juegos o actividades cooperativas se tienen que trabajar determinados juegos para que sus componentes se conozcan perfectamente, refuercen su autoestima... Así, podemos hablar de *juegos de distensión*, para reírse, liberar tensiones, relajarse...; los *juegos de presentación y conocimiento* para interrelacionarte más rápidamente con los demás; los *juegos*

de confianza o afirmación para fortalecer la autoestima y confianza en el grupo; los *juegos de comunicación* para desarrollar más eficazmente las habilidades comunicativas, o finalmente los juegos de resolución de conflictos para conocer nuevas vías de solución de situaciones difíciles (Cascón, 1992).

En relación con lo anterior, decir que tenemos que educar a nuestros alumnos de una manera que potenciemos el desarrollo de factores de socialización y para ello debemos de estimular el conocimiento mutuo de los miembros del grupo, las interacciones dentro del grupo de manera amistosa, positivas y constructivas, las habilidades de comunicación verbal y no verbal, la cohesión grupal o sentimiento de pertenencia, la disminución de estrategias agresivas o violentas para regular así los conflictos, promover hábitos de escucha activa y por último el acatar las normas de los juegos y normas sociales para que se dé un buen desarrollo de la moralidad de los componentes del grupo (Trukeme, p.5).

También debemos favorecer el desarrollo emocional del alumno mediante la imaginación, comprensión cognitiva y expresión de las emociones de los participantes; mejora del autoconcepto y autoestima; identificar las situaciones que provocan sentimientos buenos/malos en las personas y apartar unas situaciones y otra; desarrollo de la empatía ante situaciones emocionales con los compañeros; y por último la expresión de emociones mediante la dramatización, dibujo, pintura o actividades con música que impliquen movimiento (Trukeme, p.6).

Por último, con relación a las estimulaciones propuestas anteriormente debemos trabajar en nuestros alumnos el desarrollo de factores intelectuales como la atención, el razonamiento verbal, la memoria y observación, la creatividad verbal, dramática, gráfica y constructiva... (Garaigoldobil, 2007).

Para concluir con este apartado, debemos destacar que todo esto es posible a través de propuestas cooperativas.

5. JUEGO COOPERATIVO Y JUEGO COMPETITIVO. COMPARATIVA

Según Kohn (1993) la competitividad deportiva entre niños de edad escolar suele dejar profundas marcas de personalidad. Con esto se puede deducir que los juegos competitivos durante la etapa de primaria dejan numerosas huellas a nivel afectivo que no siempre son positivas lo largo de toda la vida. Según este autor, varios investigadores han descubierto que

las estructuras competitivas reducen la generosidad, la empatía, la sensibilidad a las necesidades de los demás, la exactitud de la comunicación y la confianza.

Sobre estas premisas, en este apartado intentaré realizar una comparación entre los juegos cooperativos y los juegos competitivos estableciendo las diferencias más significativas entre ambos.

Los juegos cooperativos, al tener un fin común y excluir de competición, son mucho más atractivos para los participantes; y los sentimientos son comunes ya que todos ganan, mientras que los juegos competitivos solo son algunos los que ganan. Además, en los juegos cooperativos, los jugadores tienen una confianza entre todos los miembros del grupo; mientras que en los juegos competitivos se producen acciones egoístas entre los participantes.

Otro punto a destacar en los juegos competitivos es que los alumnos que tienen una mejor motricidad destacan sobre los demás, creando sentimientos de victoria y felicidad en ellos mismos, pero en los alumnos que no logran la victoria se crean sentimientos o efectos negativos. Todo ello se trabaja en los juegos cooperativos dotando a los alumnos con mejor motricidad de responsabilidad en el juego, siendo estos los encargados de ayudar a sus compañeros con el objetivo de que todos participen uniformemente, para crear en ellos un sentimiento de victoria (Omeñaca, Puyuelo, y Ruiz, 2001).

Como último punto a destacar, en los juegos cooperativos las habilidades son generales; mientras que en los competitivos, se dividen las diferencias motrices a través de grupos o con la exclusión de los participantes.

A continuación el autor brasileño Brotto, tomando las ideas de Terry Orlick, realiza una comparación entre el valor educativo de los juegos cooperativos y los juegos competitivos (en Velázquez, 2004, pp. 27-28).

<i>Juego cooperativo</i>	<i>Juego competitivo</i>
Divertidos para todos	Divertidos solo para algunos
Sentimiento de victoria	La mayoría experimenta un sentimiento de derrota
Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua	Algunos son excluidos por falta de habilidad
Se aprende a compartir y a confiar en los demás	Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros

Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito	Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando les sucede algo “malo” a los otros
Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados	Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden
Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua	Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión
La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo	La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades
Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad	Los perdedores salen del juego y se convierten en observadores
El cumplimiento de los objetivos es consecuencia de todos los miembros del grupo.	El cumplimiento de los objetivos es incompatible con la obtención de los objetivos de los demás.

Tabla 1: Diferencias entre los juegos competitivos y juegos cooperativos

A partir de estas ideas, puedo realizar mi propia comparación, en función de los diversos agentes que intervienen durante la práctica del juego.

	Juego cooperativo	Juego competitivo
Objetivo	Ganar juntos	Ganar al otro
El otro	Compañero	Adversario
Relación	Compañerismo	Rivalidad
Acción	Jugar con	Jugar contra
Clima de juego	Atención	Tensión
Resultado	Éxito compartido	Éxito individual
Consecuencia	Seguir jugando	Terminar con el juego

Tabla 2: Juegos competitivos y Juegos cooperativos (antes, durante y después del juego) (elaboración propia)

6. EXPERIENCIAS E INVESTIGACIONES DEL JUEGO COOPERATIVO

En este punto se pretende realizar una pequeña recopilación de las experiencias e investigaciones sobre juego cooperativo que han llevado a cabo diversos autores de interés en la materia.

Podemos recalcar que estas experiencias e investigaciones, sobre los juegos cooperativos referidos a la Educación Física, tienen como objeto de estudio el análisis de la motivación del alumnado y su estimulación durante la realización de determinadas acciones motrices. La consecuencia de esto es la aportación y colaboración activa e integrada en las actividades. También cabe destacar que estas acciones promueven actos de socialización e intercambio de información por parte de los alumnos, logrando con ello la integración de todo tipo de alumnado y evitando así situaciones conflictivas en el aula.

Otro punto destacado a recalcar es que las actividades cooperativas ayudan al alumno con los posibles problemas de comportamiento que puedan tener durante la realización de una actividad motriz, mejorando a su vez no solo las habilidades sociales, sino promoviendo estilos de aprendizaje más participativos donde los alumnos trabajan juntos para mejorar su aprendizaje, aumentando su motivación y facilita su integración dentro de su grupo-clase.

En nuestro país, Velázquez y Fernández (2002) establecieron un programa de Educación Física para la paz en el que plantearon actividades no competitivas para alumnos del tercer ciclo de educación primaria y primer ciclo de secundaria. En las conclusiones constituyeron que se había producido una leve mejoría en los alumnos que trabajaron con el programa no competitivo, aumentando las conductas cooperativas entre los participantes, el trabajo y ayuda en equipo, la disminución progresiva de los conflictos en las aulas...

Según Fernández Río (2003), las metodologías cooperativas establecen una serie de ventajas entre las que se encuentran favorecer y mejorar el autoconcepto, la responsabilidad personal, las habilidades físicas y apariencia física, y las relaciones entre los compañeros.

Por su parte Velázquez (2004b) estableció un programa de desafíos físicos cooperativos, en los que pretendía conseguir tres objetivos:

- *Favorecer la aparición de conductas prosociales:* ánimo a los compañeros ante las dificultades, ayuda, apoyo, cooperación, colaboración y comunicación, tratando con ello evitar los conflictos entre los compañeros.

- *Beneficio de las relaciones dentro de un grupo:* ver si los alumnos se agrupan siempre con los mismos compañeros, por intereses, en función del sexo...
- *Valoración de los desafíos que se establecen:* motivar a los alumnos para que realicen una actividad motriz a través del establecimiento de diversos retos.

Para finalizar con este apartado, decir que tenemos que remarcar a los alumnos en nuestras explicaciones que juegan para superar retos o desafíos colectivos y no para su beneficio personal. Por ello, debemos favorecer actitudes diálogo, solidaridad, ayuda y empatía en los compañeros. El docente debe actuar como un mediador o facilitador de acuerdos entre alumnos, sin que se convierta en una autoridad dentro del aula.

7. VENTAJAS DEL JUEGO COOPERATIVO

Podemos establecer que en las definiciones vistas con anterioridad, la mayoría de autores coinciden en las ventajas del juego cooperativo para fomentar valores que tienen mucho que ver con la cultura de paz.

Para conocer cuáles son las principales ventajas de los juegos cooperativos, me he basado en las obras de dos autores esenciales en esta materia de la cooperación.

En primer lugar, Guitart (1990) destaca el papel de los juegos no competitivos estableciendo una serie de ventajas que los diferencian de los competitivos, en los que relaciona a todos los participantes en el juego con todo el contexto en el que se desempeña el juego: relaciones, pensamientos, acciones de los participantes.

Primeramente, podemos constituir que este tipo de juegos favorece la participación de todos los niños, son divertidos ya que desaparece la amenaza de no alcanzar el objetivo marcado, por lo tanto aparece el placer de jugar en vez de lograr un premio, definiéndose como una actividad conjunta y no individualizada. Así mismo, busca la superación personal y no superar a los compañeros, constituyendo relaciones de igualdad con ellos. Finalmente, favorecen sentimientos de protagonismo colectivo, en los que todos y cada uno de los participantes tienen un papel destacado.

Por otro lado, Omeñaca y Ruiz (1999) establecen una serie de argumentos de peso en los que se centran más en las ventajas a nivel de educación en valores y cultura de paz.

Comenzamos diciendo que el juego cooperativo nos permite facilidades a la hora de buscar soluciones creativas en un entorno libre de presiones. Además, promueve las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes; posibilita el aprendizaje de valores

morales y habilidades para la convivencia social. Así mismo, destaca el proceso sobre el producto, integrando al error dentro del proceso. Por último, fomenta las conductas de ayuda y existe un alto grado de comunicación entre los participantes, valorando positivamente el éxito ajeno.

Para finalizar con este apartado, me gustaría resumir cuáles son los principales elementos significativos o ventajas del juego cooperativo a mi parecer:

- Hacen que los niños posean más confianza en sus capacidades y en las de los demás.
- Permiten a los participantes más débiles tener su propio espacio y sentirse valorados.
- Gestionar y solucionar los conflictos entre ellos y superan miedos.
- Comprensión de uno mismo y los demás.
- Mejorar la competencia lingüística con los demás.

8. PROBLEMÁTICA Y RECURSOS PARA SU TRATAMIENTO

Dentro de este apartado a partir de varios autores representativos, pretendo resumir cuales son los principales problemas dentro del juego cooperativo en las clases de Educación Física, y como consecuencia que recursos y pautas existen para resolver este tipo de conflictos en los juegos cooperativos.

8.1. Problemática asociada al juego cooperativo en Educación Física

Los juegos cooperativos tienen como propósito ayudar a que las personas se relacionen, al promover en el grupo actitudes de confianza, colaboración y solidaridad, alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten. Pero en ciertas ocasiones en estos juegos aparecen una serie de problemas como diversos conflictos o no respetar las normas que hacen que el juego no se desarrolle de la mejor manera posible y no se cumplan los objetivos propuestos con anterioridad.

Según Velázquez (2008), las principales respuestas de los alumnos ante los problemas con sus compañeros que pueden surgir en los juegos son los siguientes:

- Conflictos derivados del incumplimiento consciente de una norma de juego. Se dan en todo tipo de actividades: competitivas, no competitivas y cooperativas.
- Conflictos derivados de no comprender o malinterpretar una norma de juego.
- Conflictos derivados de situaciones de rechazo a compañeros.

Además, se puede introducir varios problemas más como por ejemplo conflictos derivados de la realización de los agrupamientos, como filas paralelas, grupos iguales o cambio de roles durante la actividad; y los conflictos derivados de los materiales y espacios (Velázquez, 2004b).

En lo referente al juego cooperativo decir que en algunos centros, muchos de los alumnos solo han tenido experiencias competitivas, o han tenido un mínimo acercamiento a las acciones cooperativas cuyos conflictos se han resuelto de manera rápida y satisfactoria.

Podemos deducir de algunas de estas categorías como por ejemplo el incumplimiento consciente de una norma, que se dirige a obtener un beneficio en el juego para obtener así una ventaja para todo el grupo. Si incumplimos una norma, disminuye con ello la dificultad y por consiguiente el reto cambia. Al incumplir o malinterpretar esta norma, la reacción del alumnado puede ser agresiva y cambiar de un juego cooperativo a uno competitivo o uno de cambio de rol.

Otro de los puntos a destacar es el error o fallo de una persona durante el transcurso del juego. En él, hay que tener muy presente el error de alguien del grupo ya que incide de manera importante en el grupo. Al grupo le interesa ayudar en vez de criticar, los insultos o recriminaciones se deben transformar en ánimos o actos de ayuda. Destacamos también que cuando introducimos juego cooperativo en un entorno donde siempre se han practicado juegos competitivos, es posible o probable que en ciertos alumnos se den conductas o actitudes similares a las del juego competitivo.

Además, la coeducación es un elemento esencial que hay que remarcar ya que en juegos cooperativos muchos alumno/as se niegan a trabajar con ciertas personas de diferente sexo, por lo que esa persona puede perjudicar al grupo, boicoteando ciertas acciones del grupo o llegando incluso a provocar la derrota del equipo.

8.2. Recursos

Un elemento clave a la hora de poder comprender los problemas que se manifiestan durante la práctica de los juegos cooperativos son las experiencias previas del alumnado, así como el compromiso personal de cada persona, teniendo para ello que conocer cuáles son las vivencias de estos alumnos antes de comenzar a jugar: respeto a cada persona, libertad de expresión, acciones positivas, no violencia, colaboración grupal... (Velázquez, 2004b)

A partir de lo dicho anteriormente, podemos concluir que para solucionar o abordar este tipo de problemas en los juegos cooperativos es necesario que el comportamiento previo de los alumnos ante actividades o juegos sea correcto y adecuado. Seguidamente, para fortalecer estos aprendizajes previos, se deberán establecer una serie de normas básicas de comportamiento y de juego para que las acciones se desarrollen de la mejor manera posible.

Y por último, la postura del docente no se puede limitar a diseñar una serie de desafíos, presentárselos a los alumnos y pedirles que grupalmente resuelvan los problemas que allí se plantean (Fernández Río, 2003). Sino que debe ir más allá, estableciendo en la figura del docente una serie de funciones durante el desarrollo de las sesiones cooperativas donde “los grupos trabajen de forma democrática y cooperativa, favoreciendo la implicación de todos sus miembros en todo el proceso, desde la comprensión del problema hasta la ejecución de la solución más eficaz para resolverlo”.

Además, el docente tiene que ser capaz de crear un clima agradable y distendido, de saber transmitir entusiasmo participando al mismo nivel que los jugadores, y hacer a la vez de guía y animador (Bartulá, 1999).

De acuerdo con lo anterior, el docente debe adquirir una actitud seria hacia los alumnos pero no autoritaria, ya que puede ser un factor crítico y poner a los alumnos en contra, dejando por los suelos el respeto hacia el docente.

8.3. Pautas para la resolución de conflictos

En este aspecto, Velázquez (2008) determina una serie de pautas para regular los conflictos “mostrando algunas situaciones conflictivas que pueden surgir durante el proceso de introducción de actividades y metodologías cooperativas en las clases de Educación Física”.

Estas pautas para regular los conflictos, basándonos en Garaigoldobil (2003), son establecidas a partir de unas determinadas conductas prosociales:

- Conductas que implican ofrecer, dar, pasar..., los objetos de juego.
- Conductas de cooperación que conllevan prestar ayuda mutua para alcanzar un objetivo común o varios objetivos complementarios.
- Conductas orientadas a facilitar una interacción promotora en el grupo: animar, aconsejar, agradecer...
- Conductas altruistas, en las cuáles se coopera para ayudar a alguien que presta más dificultades en el desarrollo de la actividad.
- Conductas de empatía donde se apoya a las personas con mayores problemas, preocupándose por sus sentimientos.

Mi valoración personal ante la regulación de conflictos en las actividades cooperativas es que tenemos que favorecer la inclusión y participación de todos los alumnos, desarrollar sus habilidades sociales, a la vez que se van adquiriendo una serie de destrezas motrices.

En cuanto a la regulación de los conflictos, ante todo lo debemos hacer por la vía del diálogo, respetando las opiniones de todos los miembros del grupo, intentado hacer partícipe a todos los alumnos de que ese problema o conflicto deben de solucionarlo entre todos y de manera pacífica, evitando cualquier tipo de manifestación agresiva en los participantes. Si se produce algún episodio de esta magnitud, el docente intervendrá tomando una solución al respecto.

CAPÍTULO 3

OBJETIVOS

En el presente capítulo del TFG pretendo establecer los objetivos que quiero conseguir a lo largo de todo el proceso de intervención. Para ello he formulado un objetivo más general para englobar todo lo que tiene que ver con la problemática al aplicar el juego cooperativo dentro del aula. Dicho objetivo se ha concretado en tres objetivos más específicos para conseguir estudiar todos los posibles problemas existentes antes, durante y después de la intervención de la propuesta didáctica.

El primer objetivo específico pretende reconocer las dificultades a la hora de desarrollar un juego cooperativo en el aula de Educación Física, como puede ser las agrupaciones en los juegos, las relaciones entre el alumnado, grado de cooperación en los juegos o situaciones de empatía con alumnos con dificultades motrices. El segundo objetivo específico está relacionado con la problemática a la hora de diseñar y poner en práctica actividades motivantes, activas y participativas para que de esta manera intentar subsanar los problemas observados con anterioridad. Finalmente, he establecido un último objetivo específico donde pretendo conseguir, que a partir de una serie de estrategias cuya finalidad es erradicar o minimizar los posibles problemas surgidos durante las clases impartidas.

De este modo, los objetivos quedarían redactados de la siguiente manera:

Objetivo general:

- Identificar los principales problemas que surgen al aplicar el juego cooperativo en el 2º Ciclo de Educación Primaria y proponer posibles respuestas orientadas a solucionarlos o minimizarlos.

Objetivos específicos:

- Descubrir las principales dificultades al poner en práctica diversos juegos cooperativos.
- Revelar los problemas que surgen durante la práctica de juegos cooperativos y sus consecuencias.
- Poner en práctica diferentes estrategias orientadas a minimizar los problemas manifestados.

CAPÍTULO 4

METODOLOGÍA

Durante este apartado se pretende llevar a cabo una exposición del contexto donde se ha desarrollado mi TFG. Seguidamente se detallarán los pasos que se han dado durante la intervención y, a continuación, se explicarán los instrumentos o técnicas de evaluación empleados, así como el proceso de análisis de los datos obtenidos mediante dichos instrumentos

1. CONTEXTUALIZACIÓN

El presente estudio se desarrolló en el C.E.I.P. María de Molina, un centro de Educación Infantil y Primaria situado en la ciudad de Valladolid. El centro comparte instalaciones con otro colegio específico de Educación Especial.

En el momento de la intervención, el centro estaba compuesto por tres unidades de Educación Primaria y una de Educación Infantil. A él acudían un total de 42 alumnos y alumnas.

Este centro se identifica porque el 100% de sus alumnos son de etnia gitana. El nivel socioeconómico de las familias de los alumnos se caracteriza por tener un bajo nivel de renta, que cubre las primeras necesidades. La ocupación profesional de los padres suele ser la venta ambulante y trabajos por cuenta propia, en las que las madres son amas de casa y colaboran en la venta ambulante, aunque en algunas familias la mujer se ha incorporado al mundo laboral.

La mayoría de los padres son muy jóvenes (25-40 años) y no han finalizado los estudios obligatorios, lo que repercute en la despreocupación por la educación de sus hijos. Aunque un número mínimo de padres prefieren que sus hijos sigan estudiando cuando terminen la enseñanza obligatoria, no ocurre lo mismo con las niñas que son las que dejan sus estudios al salir del colegio y no acuden al instituto a pesar de ser obligatorio, quedándose en sus casas realizando tareas del hogar y colaborando con sus padres en la venta ambulante.

La Educación Física es una materia bien reconocida en el centro y se puede decir que se le da la misma importancia que a las demás áreas curriculares de enseñanza como pueden ser Matemáticas o Lenguaje.

Entre los espacios que disponía el centro para llevar a cabo las diferentes sesiones de Educación Física, podemos diferenciar los siguientes:

- El gimnasio, de pequeñas dimensiones y dividido por un biombo ya que se comparte con el centro de Educación Especial.
- El patio del recreo es el lugar amplio donde se realizaban la mayoría de las sesiones de Educación Física, siempre y cuando el tiempo respetarse.

El centro contaba con diversos materiales específicos del área de Educación Física que fueron empleados en el desarrollo del proceso de intervención. Entre ellos, cabe destacar: colchonetas, pelotas, globos, bancos suecos...

Mi intervención se desarrolló con una clase de 12 escolares de 3º de Educación Primaria. Este grupo se compone de alumnos con un bajo nivel motriz, exceptuando un par de casos, por lo que he intentado realizar clases dinámicas y participativas para todos los alumnos.

En el 2º ciclo, donde nos encontramos, hay tres alumnos/as con Necesidades Educativas Especiales (capacidad límite, dificultades específicas del aprendizaje y alteraciones de la comunicación y el lenguaje) y tres Alumnos/as de Necesidades de Compensación Educativa. De todos los alumnos de la clase, la mayoría han repetido o se prevé que repitan. Esto es debido principalmente a la elevada tasa de absentismo escolar presente en este colegio y en particular en este grupo.

2. PROCESO DE INTERVENCIÓN

Antes de comenzar con la intervención en el aula, se realizó una observación directa para detectar los principales problemas o dificultades existentes en el comportamiento de los alumnos, así como de la metodología empleada por la docente.

La principal conclusión que saqué de este periodo de observación fue que existían varios alumnos que no estaban integrados por completo en el grupo-clase:

- Un alumno, que debido a su absentismo escolar durante todo el curso, no está integrado por completo en el grupo, ya que no se relaciona con casi ningún compañero por lo que tiene enormes dificultades al realizar las actividades.
- Otra alumna, que tiene varios desfases curriculares, y que durante las clases de Educación Física participaba lo menos posible en todas las actividades que proponía la profesora, por lo que no tenía buenas capacidades físicas. Por lo que había que estar todo el tiempo encima de ella para que participase. Además, esta alumna siempre era

elegida en último lugar cada vez que se realizaban equipos, por lo tanto cada vez que se repetía esta situación la alumna lo acusaba y se negaba a participar en la actividad.

Esta alumna ha repetido varias veces y suele tener bastantes problemas para relacionarse con sus compañeros. En ocasiones esta niña era insultada por sus compañeros a lo que ella, en ocasiones respondía con arrebatos agresivos hacia sus compañeros.

- También un alumno era rechazado por sus compañeros, debido sobre todo a su olor corporal.

Posteriormente, la intervención se ejecutó mediante la Unidad Didáctica sobre Juego Cooperativo que llevaba por título “Tu ganas, Todos ganamos”, desarrollada durante el 2º trimestre en un periodo de 5 sesiones de 1 hora de duración distribuidas a lo largo de dos semanas. Lo que pretendí, con esta unidad didáctica, fue trabajar los juegos cooperativos para conseguir que los alumnos desarrollaran actitudes y valores relacionados con la educación para la paz como la cooperación, la ayuda, la autoestima, la confianza..., presentando con ello alternativas para la resolución de conflictos.

Generalmente las sesiones incluían estructuradas en cinco o seis actividades. La estructura de la sesión se dividía en una parte principal o calentamiento, seguidamente venía una parte principal y por último, una actividad más tranquila para realizar una vuelta a la calma. Se pretendía realizar actividades diferentes en cada sesión para intentar motivar a los alumnos.

Durante las sesiones se intercalaron diferentes estilos metodológicos, principalmente la asignación de tareas, la enseñanza recíproca y la resolución de problemas.

En la primera sesión, se pretendía conseguir que los alumnos fueran capaces de expresarse oralmente ante sus compañeros con algún juego de presentación para comprobar cómo son las relaciones entre ellos y ver que comprensión verbal tienen adquirida. A continuación, a la hora de formar los grupos para la realización de las actividades cooperativas, les deje que se organizaran ellos según sus afinidades para así comprobar con que alumnos se agrupaban y así reformular los agrupamientos para las sesiones posteriores. Con el resto de la sesión, se pretendía observar mediante juegos dinamizadores como actuaban los alumnos entre ellos ante la propuesta de un reto motivador cooperativo y comprobar cuáles eran los principales problemas o conflictos que surgían durante el transcurso de las actividades, así como ver la manera de solucionar los problemas. Para finalizar con la sesión, se propuso una actividad de vuelta a la calma para que los alumnos continúen realizando expresión oral y así perder los distintos miedos entre ellos que puedan tener, así como preguntarles para acabar qué les ha parecido la sesión y que actividad les ha gustado más, intentando realizar una pequeña puesta en común

entre todos. A continuación, los alumnos se colocaban en fila para ir al aseo y seguidamente a la clase correspondiente.

Ante la manifestación de diferentes conductas disruptivas por parte del alumnado, el docente obró adoptando diferentes estrategias:

- Introducía ciertas consignas como levantar la mano, permanecer con los brazos cruzados para que los alumnos permaneciesen en silencio y en su sitio, o agruparse en solo dos bancos suecos para controlarles mejor.
- Se formaron grupos mixtos para cada actividad, para evitar que los alumnos líderes estuviesen juntos en un mismo grupo y tuvieran que trabajar con los compañeros menos aceptados en clase.
- Establecía explicaciones visuales y mediante ejemplos de las actividades para conseguir que los alumnos comprendieran la dinámica cooperativa que se pretendía, explicando nuevamente las reglas y funcionamiento del juego, o simplemente aportando matices y pistas para lograr el objetivo propuesto.
- Controlaba los posibles conflictos o problemas en las actividades, poniendo una solución lo más coherente posible, así como vigilar los comportamientos negativos de ciertos alumnos en el transcurso de las actividades realizando primeramente una advertencia y si persistía este comportamiento se sentaba al alumno durante un periodo de tiempo corto dependiendo de la gravedad de su desacato.

A partir de la segunda sesión, todas las clases se estructuraron de la misma forma, combinando actividades cooperativas dinámicas por parejas y de manera grupal, empleando materiales novedosos para ellos.

Es destacable el hecho de que, durante la tercera sesión, sólo se pudo poner en práctica una de las actividades propuestas en el programa de intervención, debido al mal comportamiento del alumnado.

Durante el transcurso del resto de las sesiones, al comenzar se recordaban las consignas que se habían establecido con anterioridad para advertir a los alumnos de cómo debía de ser su comportamiento en el transcurso de los juegos cooperativos. Además, se reforzaba positivamente a alumnos con algún tipo de comportamiento o actitud complicadas a que participara en la dinámica de las actividades, muchas veces en contra de su voluntad por lo que había que recurrir en ciertas ocasiones a amenazas verbales con castigarles delante de todo el grupo clase para que participasen.

3. EVALUACIÓN

Durante este apartado, pretendo describir el proceso de evaluación de mi intervención, para lo cual comenzaré detallando los instrumentos y procedimientos de evaluación empleados para, a continuación, describir el proceso de análisis de los datos obtenidos.

3.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Los principales instrumentos y técnicas utilizadas para llevar a cabo la recogida de información fueron los siguientes:

Observación directa participante, donde se observaba el comportamiento de los alumnos y alumnas durante el transcurso de las clases, con la posibilidad de intervenir para matizar ciertos aspectos del juego. El registro de las observaciones se realizó en el cuaderno de campo, en el cuál se anotaban conductas, impresiones, comentarios y conclusiones de la clase haciendo especial hincapié en los principales problemas que surgían durante las actividades así como los diversos comportamientos que aparecían durante las mismas y que había que ir corrigiendo.

Por lo tanto, podemos decir que el cuaderno de campo podemos decir que es un instrumento para conseguir información, registrando aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. Este instrumento es una herramienta que nos permite sistematizar las experiencias para seguidamente analizar lo que hemos obtenido.

También se empleó una lista de control donde se recogían una serie de ítems donde se recogía la evolución y comportamiento de los alumnos durante las diversas sesiones. En este documento de seguimiento individual se pretendía comprobar cuál era la evolución de los alumnos en la unidad didáctica. Los principales ítems que se estudiaron fueron los siguientes:

- Cooperar con sus compañeros de grupo
- Respetar las normas de juego y a sus compañeros
- Dejar participar y respetar al resto de sus compañeros
- Intentar resolver los conflictos que puedan surgir dentro del grupo
- Conocer los valores y actitudes que priman en la cooperación
- Utilizar las habilidades adquiridas para resolver los problemas planteados
- Colaborar activamente en el desarrollo de las sesiones
- Cuidar el material

Una segunda estrategia de evaluación fue la *observación no participante*, que realizó mi compañero de Prácticas. La información recogida se registró en el diario del observador externo. A través de este procedimiento mi compañero establecía los principales comportamientos de los alumnos así como el transcurso de las actividades. Además, realizaba un seguimiento más exhaustivo de los alumnos que necesitaban una integración en ciertas actividades, comprobando cual el grado de implicación en las actividades y sus comportamientos.

4. ANÁLISIS DE LOS DATOS

Una vez analizada toda la información del cuaderno de campo y de las listas de control, se definieron varias categorías para clasificar esta información:

- Problemas del alumnado previos al programa de intervención, donde se comprobará cuáles son los principales problemas existentes en el grupo antes de comenzar con el programa.
- Dificultades ante la elaboración y puesta en práctica del programa de juegos cooperativos, en la que se detallarán cuáles han sido las principales dificultades a la hora de elaborar las sesiones.
- Problemas del alumnado durante la puesta en práctica, donde se establecerán cuáles han sido los principales problemas que les han surgido a los alumnos durante los juegos.
- Estrategias de intervención docente para evitar los problemas que puedan surgir, donde se pretende poner una solución adecuada a todos los problemas que han ido surgiendo a lo largo de las sesiones.

Una vez revisada toda la información que recogí mediante los instrumentos de evaluación, así como contrastar mis comentarios con los de mi compañero para que el resultado final fuera más ajustado a la realidad escolar, se procedió a observar y categorizar toda la información en los bloques propuestos con anterioridad.

Principalmente esta información fue recogida de las listas de control durante todas las sesiones de juego cooperativo para comprobar la evolución de los alumnos, también se ha realizado una selección de información en el cuaderno de campo relacionándolo con los objetivos del TFG, donde se anotaba toda la información de relevancia que nos dieran los alumnos en cualquier momento de la clase sobre su comportamiento, actitudes, problemas, sentimientos...Y por último, con los comentarios de mi observador externo sobre pequeños matices en las clases.

También se observó el grado de implicación de los alumnos en las diversas actividades cooperativas a través de comentarios en el cuaderno de campo, estableciendo sus reflexiones y motivos para no realizarlo. Además, se pudo comprobar la evolución en materia de trabajo cooperativo entre los compañeros ante los diversos retos que se les proponían en las sesiones.

A partir de toda esta recogida de información, se buscaron los principales ejemplos o evidencias para comprobar los resultados que habíamos obtenido.

CAPÍTULO 5

RESULTADOS

Con este apartado pretendo reflejar los resultados que se han obtenido durante el proceso de intervención en el aula, a partir de la información recopilada en mi cuaderno de campo y los comentarios de mi observador externo mediante la observación directa, además de utilizar una lista de control para ir comprobando la evolución de los alumnos durante las sesiones y comprobar si ha existido progreso o no.

Como ya he indicado, se han establecido diversas categorías para organizar la información obtenida durante el periodo de intervención en el aula, en base a los objetivos planteados al comenzar la investigación, por lo que estableceré las siguientes categorías: (1) problemas del alumnado previos al programa de intervención, (2) dificultades ante la elaboración y puesta en práctica del programa de juegos cooperativos, (3) problemas del alumnado durante la puesta en práctica y (4) estrategias de intervención docente para evitar los problemas que puedan surgir.

1. PROBLEMAS DEL ALUMNADO PREVIOS AL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Antes de comenzar con la unidad didáctica, se ha podido observar y plasmar en el cuaderno de campo varias actitudes y problemas que surgen entre los compañeros durante las clases de Educación Física. Así mismo, estos problemas nos han permitido establecer los ítems de la lista de control para comprobar la evolución del alumnado durante las sesiones.

Durante la primera clase de Educación Física, se puede observar cómo existen tres tipos de problemas:

1. Problemas ante el docente, al que no respetan. Los alumnos no tienen asimilado el respeto hacia una autoridad como el profesor. Por lo tanto, la docente tiene que avisar a los alumnos para que no nos vean como sus amigos sino como sus profesores, a los que hay que respetar y hacer caso.
2. Problemas entre ellos, tanto antes como durante los juegos.
3. Problemas de integración en el grupo.

(Cuaderno de campo, 25/02/14)

A continuación se detallaran varios ejemplos de los diversos problemas existentes durante las clases, para comprobar al finalizar el proceso si han sido subsanados o continúan existiendo.

Se puede apreciar como ciertos alumnos como D. Ferrer les cuesta mucho participar, por lo que la docente intenta introducir al alumno en la actividad asignando distintos roles dentro del juego. Muchos de estos alumnos tienen enormes dificultades de coordinación a la hora de participar en las diversas actividades.

Otro punto importante son las relaciones entre compañeros y los papeles que toman dentro de un juego, existen compañeros llamados líderes como F. Alonso, A. Contador y M. Induráin que toman continuamente la iniciativa en el transcurso de las actividades, y alumnos como M. Márquez, D. Ferrer, J. Lorenzo y J.C. Navarro que tienen enormes dificultades para relacionarse e integrarse dentro del grupo. Por lo tanto, se puede concluir como estos alumnos chocan continuamente con los alumnos líderes, produciéndose desavenencias y encontronazos continuos en el transcurso de actividades normalmente competitivas.

(Cuaderno de campo, 26/02/14)

Ciertos alumnos como F. Alonso, D. Ferrer y R. Nadal en alguna ocasión durante el transcurso de la sesión interrumpen y replican a la profesora por la ejecución de varios ejercicios.

(Diario del observador externo, 27/02/14)

En ciertas actividades de expresión corporal que requieren creatividad e imaginación, hay ciertos alumnos como I. Casillas, D. Ferrer y J. Lorenzo a los que les cuesta mucho participar y desinhibirse, dejando a relucir sus dificultades en expresión corporal.

(Cuaderno de campo, 27/02/14)

Ante juegos competitivos, se puede observar la manera de ser de ciertos alumnos como A. Contador y F. Alonso, que ejerce como capitán de su equipo y que recrimina de mala manera a las chicas de su equipo la poca implicación de estas en el juego. Las chicas le contestan riéndose de él y picándole.

(Cuaderno de campo, 28/02/14)

En otra sesión, J. Lorenzo finge una lesión para no volver a participar en la sesión. Además, F. Alonso continúa picándose con ciertas alumnas como A. Iniesta, J.C. Navarro y M. Gasol porque les ha ganado varias veces y eso para su cultura es una ofensa, ya que las mujeres no hacen deporte sino que deben estar en su casa haciendo las tareas del hogar y cuidar a sus hijos.

(Diario del observador externo, 06/03/14)

Durante la media hora antes del recreo, uno de los alumnos M. Márquez se presenta veinte minutos tarde a clase sin una justificación de peso, ya que argumenta que se ha quedado dormido y no quería levantarse. También, ese momento le aprovechan ciertos padres para dar a sus hijos el almuerzo por las vallas del centro, dejando los alumnos de prestar atención y hacer caso a las indicaciones de la profesora, con el consiguiente cabreo de esta última.

(Cuaderno de campo, 10/03/14)

F. Alonso y M. Induráin se pican durante una actividad que no es competitiva y dejan de jugar sin motivo, por lo que la docente acude a ellos para conocer su opinión e intentar convencerles sin éxito.

(Diario del observador externo, 12/03/14)

Continúan existiendo piques entre F. Alonso y M. Induráin debido principalmente a su egocentrismo y que son malos compañeros en juegos competitivos, les entran rabietas, dejan de jugar lanzando el peto al suelo y se sientan sin querer jugar. Esta actitud les dura poco ya que a los pocos minutos vuelven a jugar.

(Diario del observador externo, 13/03/14)

En la primera clase de mi compañero, surgen conflictos entre F. Alonso y A. Contador ante los juegos que se proponen, por lo que se intentan solucionar estos problemas a través del diálogo y el desenlace es positivo.

(Cuaderno de campo, 19/03/14)

D. Ferrer no quiere jugar a un juego competitivo y se aísla sin querer jugar, por lo que se la convence y participa con un rol que a ella sí que le gusta. Ella falla en un momento determinado cuando la lanza la pelota el compañero y comienzan a discutir, con el resultado de pegarse con su compañero A. Contador.

(Cuaderno de campo, 21/03/14)

F. Alonso, I. Casillas y P. Gasol reconocen sus errores y piden perdón a sus compañeros por pequeños choques durante la actividad.

(Diario del observador externo, 27/03/14)

Durante los juegos competitivos, los líderes como F. Alonso, A. Contador y M. Induráin tienen que sentirse protagonistas, necesitan tener el balón mucho tiempo, no pasan a los compañeros y si lo hacen se enfadan con sus compañeros si fallan. El resto de compañeros necesitan la aprobación de “su líder” si realizan una acción de juego correcta.

(Cuaderno de campo, 28/03/14)

2. DIFICULTADES ANTE LA ELABORACION Y PUESTA EN PRÁCTICA DEL PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

Durante el desarrollo de este apartado, se han recopilado las principales dificultades a la hora de realizar las cinco sesiones de la unidad didáctica, intentando realizar sesiones motivadoras, dinámicas, creativas y participativas por parte del alumnado, donde aumenten su autonomía personal ante ciertos retos, empleando para ello materiales nuevos y participando en juegos prácticamente nuevos para ellos como son los juegos cooperativos, puesto que para este alumnado los juegos que principalmente han trabajado han sido los competitivos. Se irá observando la evolución en los juegos cooperativos en el comportamiento de los alumnos. Por lo tanto, de aquí se pueden sacar varias conclusiones a cerca de su comportamiento en determinados momentos, como por ejemplo despreciar a un compañero, falta de respeto al docente, competitividad al máximo en todo tipo de juegos...

F. Alonso desprecia a una compañera no queriendo dejar jugar, porque no tiene las mismas destrezas motrices que él y los demás compañeros.

(Cuaderno de campo, 27/04/14)

En varias actividades, como “Globos cooperativos” o “Ban-globos”, hay que ir guiando a los alumnos para que ellos mismos sean capaces de solucionar los problemas que se les plantean de manera cooperativa.

(Cuaderno de campo, 07/05/14)

Durante la segunda sesión, se puede concluir que los alumnos para nada tienen autonomía y sus experiencias previas sobre los juegos cooperativos son muy limitadas.

(Cuaderno de campo, 07/05/14)

A partir de la cuarta sesión, durante el desarrollo de las actividades, se puede apreciar pequeños síntomas de trabajo cooperativo. Los alumnos comienzan a organizarse con F. Alonso como líder indiscutible. Durante esta sesión A. Iniesta y M. Gasol son los que mejor trabajan cooperativamente.

(Cuaderno de campo, 14/05/14)

Otro punto importante a destacar fueron las adaptaciones que se realizaron para alumnos que participaban muy poco o alumnos con problemas físicos, asignándoles roles diferentes en cada actividad para fomentar su participación activa y hacerles participe de que pueden participar de una u otra forma en cualquier actividad. Un elemento destacable a la hora de planificar las sesiones es el no contar con todos los alumnos durante las clases de Educación Física, ya que el absentismo escolar sin justificación es uno de los principales problemas o dificultades de los docentes a la hora de impartir las clases, ya que no sabes cuantos alumnos vas a tener cada día de clase.

M. Márquez llega a la hora del recreo sin explicar su ausencia de otras clases y sin una justificación en papel de su ausencia. La madre se excusa de que no quería levantarse de la cama.

(Cuaderno de campo, 30/04/14)

Contador no asiste a clase durante cuatro días y cuando lo hace aparece sin una justificación, ya que argumenta que no le apetecía venir a clase.

(Cuaderno de campo, 09/04/14)

A la hora de la puesta en práctica, el ambiente de la clase no era el más adecuado y desde el principio tuve que poner una serie de normas o consignas básicas de comportamiento y respeto hacia los compañeros y el docente (levantar la mano para hablar, juntarse todos en un espacio determinado para escuchar la explicación, permanecer en silencio cuando el profesor explica...).

En la primera sesión, los alumnos están muy alterados y sin ganas de participar en las actividades. Me cuesta bastante controlar la clase, al igual que explicar la finalidad de los juegos cooperativos y las actividades que vamos a realizar, aunque al ejecutarlas no hay muchas dificultades ya que son alumnos generalmente buenos

motrizmente. Tengo que poner una serie de normas antes de comenzar la clase para controlar al grupo.

Las relaciones entre los compañeros son bastante buenas a simple vista, aunque casi no se aprecia un trabajo cooperativo entre ellos en alguna actividad. En repetidas ocasiones tengo que explicarles cómo se debe trabajar en equipo para conseguir el objetivo final de la actividad.

(Cuaderno de campo, 28/04/14)

En la última sesión, podemos observar como D. Ferrer se integra bastante bien en todas las actividades de la sesión, aunque en “Asaltar la muralla” junto con J.C. Navarro tuvieron varios problemas para subir, ya que se negaban a realizar la actividad y tuve que argumentar “que si no subían todos los alumnos perdían”. Todos los alumnos se apresuraron a ayudar para que todos los compañeros estuvieran arriba y así conseguir el objetivo final de la actividad.

También decir que M. Márquez permanece ausente y sin hablar con el resto de sus compañeros para conseguir los objetivos cooperativos marcados por el profesor. F. Alonso, M. Gasol y M. Induráin ejercen de líderes y exponen sus ideas a sus compañeros para conseguir el objetivo final.

(Cuaderno de campo, 15/05/14)

3. PROBLEMAS DEL ALUMNADO DURANTE LA PUESTA EN PRÁCTICA

En este apartado, se pretende resumir cuales han sido los principales problemas del alumnado en la puesta en práctica de la unidad didáctica. Para ello podemos determinar una clasificación con los principales problemas que han surgido y sus evidencias durante las sesiones:

- En juegos cooperativos buscan el aliciente competitivo.

En la segunda sesión, se puede observar que aunque se trata de juegos cooperativos siempre buscan el aliciente competitivo y a la vez hacer daño al compañero (“Te gano y si puedo te machaco”). En la actividad de “Ban-globos”, los alumnos propusieron que si te caes del banco quedas eliminado, o si te lanzo el globo a la cara o a los pies para que no llegues y así te eliminen.

(Cuaderno de campo, 07/05/14)

Uno de los alumnos, A. Contador, no realiza Educación Física durante la tercera, cuarta y quinta sesión debido al mal comportamiento en clase y a reiteradas faltas de respeto a los profesores, por lo que realiza otro tipo de trabajo.

(Cuaderno de campo, 15/05/14)

A simple vista se puede deducir que los alumnos no cooperan, sino que hacen trampas para intentar ganar. Además, no escuchan ni atienden a las indicaciones del docente, ya que por ejemplo en la actividad “Globos cooperativos” se les explica un esquema motriz sencillo para simplificar la actividad y no saben ejecutarlo.

(Diario del observador externo, 07/05/14)

- Desmotivación en ciertos alumnos a la hora de participar debido a las faltas de respeto de los compañeros.

A partir de la cuarta sesión, se puede observar como existen pequeños síntomas de juego cooperativo aunque siguen existiendo infinidad de problemas. Al comenzar la sesión, se aprecia como D. Ferrer no quiere realizar Educación Física, se la ve apática, desmotivada, sin ganas de participar y en contra de sus compañeros.

(Cuaderno de campo, 14/05/14)

- Faltas de respeto tanto al profesor como a los compañeros.

Además varios de sus compañeros como R. Nadal y F. Alonso están continuamente picándola para que ella pierda el control y comience a gritar y perder los nervios. P. Gasol sigue diciendo que porque no se introduce la eliminación de compañeros en los juegos, por lo tanto sigue sin entender los juegos cooperativos. Falta iniciativa personal en ciertos alumnos como J. Lorenzo, J.C. Navarro y P. Gasol, que están a la expectativa. Asimismo, M. Induráin se aprecia como colabora muy poco en el grupo e intenta hacer trampas constantemente.

(Cuaderno de campo, 15/05/14)

Continúas faltas de respeto hacia los compañeros y profesor tanto en la explicación como durante el transcurso de las actividades, especialmente de F. Alonso, R. Nadal, M. Induráin y M. Márquez hacia D. Ferrer, que permanecía cohibida en muchas de las actividades y sin querer participar.

(Diario del observador externo, 28/04/14)

- No respetan las normas del juego e intentan hacer trampas constantemente.

En varias actividades, se puede observar como M. Márquez y M. Induráin intentan realizar trampas constantemente en juegos cooperativos para ganar a sus compañeros.

(Diario del observador externo, 28/04/14)

- Las agrupaciones no han sido siempre las mejores.

Durante la última sesión, las agrupaciones que se realizaron no fueron muy fructíferas y dieron muchísimos problemas como no atender a la explicación de la actividad o molestar continuamente a los compañeros, aparte de no realizar el juego correspondiente.

(Diario del observador externo, 15/05/14)

Finalmente, a lo largo del proceso de intervención se han registrado diferentes datos en una lista de control. Dichos datos hacen referencia a diversas conductas manifestadas por el alumnado durante la práctica de los juegos cooperativos. De este modo se ha podido comprobar que el alumnado ha ido mejorando en casi todos los ítems que se establecieron, exceptuando algunos como respetar las normas de juego y a los compañeros o resolver los conflictos dentro del grupos.

4. ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN DOCENTE PARA EVITAR LOS PROBLEMAS QUE PUEBAN SURGIR.

En este punto pretendo establecer diversas maneras de solucionar los problemas o conflictos que puedan surgir dentro del grupo-clase en las sesiones de juego cooperativo. Pretendo comenzar con las constantes faltas de respeto hacia los compañeros y hacia la profesora por parte de ciertos alumnos.

Durante el transcurso de toda la clase, R. Nadal, M. Márquez y F. Alonso han estado faltando al respeto a D. Ferrer durante reiteradas ocasiones, insultando y sin dejar que participase su compañero/a en ciertas actividades. Este/a ha terminado perdiendo los nervios y gritando tanto a sus compañeros como a la profesora perdiendo totalmente los papeles.

(Cuaderno de campo, 07/05/14)

La estrategia ante estos comportamientos reiterados de los alumnos será castigarles sin Educación Física durante ese día o el próximo, dejar de dar la clase o amonestar a ciertos alumnos con ciertos elementos motivantes para ellos como el recreo, juego libre o algo similar, y si la situación es mucho más grave directamente mandarles a dirección para apercibirles con un parte de suspensión.

Otro elemento que posibilita que existan numerosos problemas o conflictos son las agrupaciones que se realizaron a lo largo de la unidad didáctica. Anteriormente se había observado como las agrupaciones las realizaba la docente y de manera que se unieran tanto en parejas como en tríos a alumnos buenos motivadamente con otros que tuvieran dificultades a la hora de realizar determinadas acciones motrices, para ver como las enseñanzas de uno sobre un campo determinado pasaban a su compañero.

Las agrupaciones en determinadas clases no fueron las más adecuadas, ya que se produjeron pequeños encontronazos entre compañeros o alumnos que se negaban a participar en la actividad con algún alumno en concreto. Por lo tanto, el conflicto entre ellos ya estaba servido.

(Diario del observador externo, 15/05/14)

La manera de solucionar este tipo de situaciones, pienso que es realizando diferentes agrupaciones en cada clase para comprobar el grado de trabajo en parejas o en equipo que tienen los alumnos. Además, darles a elegir algún día a uno o varios compañeros para realizar una actividad determinada.

Anteriormente, ante los continuos comentarios de varios alumnos sobre el aliciente competitivo de los juegos cooperativos, una manera de solucionar estos problemas puede ser realizar varias amonestaciones verbales a los alumnos o a través de puntos negativos. Si un alumno realiza un comentario o una acción que implique competitividad durante un juego cooperativo se le sancionara con un punto. De esta manera, los alumnos se centraran más en jugar que en buscar este tipo de comentarios. Otra solución, sería reiterar que a los juegos cooperativos no hay que buscarles alicientes competitivos, y si persiste ese pensamiento poner ejemplos de que no puede ser así mediante argumentos de peso.

Ante los problemas de comprensión verbal y desfases curriculares de varios cursos en algunos alumnos, para que los alumnos comprendan el objetivo de la actividad se establecen una serie de estrategias de intervención.

Una de estas estrategias para evitar los posibles problemas a la hora de comprender una determinada actividad es establecer una serie de esquemas motrices para que los alumnos sean

capaces de comprender la finalidad del juego, o en su defecto simplificar las explicaciones de las actividades a través de ejemplos visuales con los mismos alumnos.

En la actividad “Globo cooperativo”, se deberán de dar una serie de pautas o un esquema claro para que los alumnos sepan que acciones tienen que realizar.

1. Pienso en el nombre de un compañero.
2. A continuación, golpeo el globo en dirección al lugar donde se encuentra el compañero que he mencionado.
3. Por último, me siento apartado para no molestar a mis compañeros.

(Diario del observador externo, 07/05/14)

Por último, para finalizar con este apartado, quiero destacar que los resultados de la evaluación pueden ser relativos, ya que debido al absentismo escolar de este grupo muchos de los alumnos solo han podido ser evaluados durante una o dos sesiones. Por lo tanto, para que la evaluación pueda ser más definitiva o bien se cambia de instrumentos de evaluación o bien se evalúa a los alumnos que hayan asistido a todas las sesiones para conseguir de esta manera unos resultados más completos y claros.

CAPÍTULO 6

DISCUSIONES Y LIMITACIONES

Durante el siguiente apartado, se recogen cuáles han sido las principales conclusiones de mi TFG, relacionadas con los objetivos que formule al comenzar el proceso, para comprobar si el trabajo ha cumplido con lo que se pretendía en un primer momento. Además, se establecen cuáles han sido las limitaciones encontradas durante todo el proceso, y que han influido en el hecho que este trabajo no haya tenido mejores resultado.

1. DISCUSIONES Y CONCLUSIONES

A partir de los resultados obtenidos tras la puesta en práctica del proceso de intervención podemos extraer una serie de conclusiones que se exponen a continuación.

Primeramente antes de comenzar con la intervención, identifiqué diferentes problemas que podemos clasificarlos en varias categorías:

- Problemas de faltas de respeto hacia los compañeros y el docente.
- Problemas entre compañeros, broncas y discusiones, antes y durante los juegos.
- Problemas de integración en el grupo por diversos motivos como absentismo escolar, desfases curriculares y mal olor corporal.

Una vez realizada esta clasificación, pude relacionar estos problemas con mi objetivo general planteado en el TFG, el cuál dice que mediante este trabajo de investigación se pretende identificar los principales problemas que surgen al aplicar el juego cooperativo en el 2º Ciclo de Educación Primaria y proponer posibles respuestas orientadas a solucionarlos o minimizarlos.

Durante la intervención, la mayoría de estos problemas se han mantenido a pesar de los esfuerzos porque no fuera así, y han aparecido nuevas dificultades como por ejemplo buscar en los juegos cooperativos el aliciente competitivo, la desmotivación de ciertos alumnos a la hora de participar debido a las faltas de respeto, no respetar las normas de juego o la existencia de enormes dificultades a la hora de comprender un esquema motriz.

El objetivo general, que expliqué con anterioridad, creo que se ha cumplido con la intervención realizada aunque la erradicación de los problemas no ha sido posible con totalidad aunque muchos de los cuáles se han minimizado bastante, ya que primeramente ciertos alumnos tienen un comportamiento despectivo hacia alguno de sus compañeros muy difícil de cambiar, como

pueden ser agresiones verbales y físicas por el hecho de no hacer caso a sus indicaciones o no participar de manera adecuada en un determinado juego o actividad. Asimismo, opino que este aspecto ha disminuido en ciertos alumnos de difícil comportamiento aunque creo profundamente que no ha sido erradicado por completo, ya que en todas las sesiones que se llevaron a cabo se debían de respetar por encima de todo a los compañeros y después respetar el desarrollo y participación de todos en las actividades cooperativas propuestas, sin recriminarles cualquier acción sino adoptando una actitud de animar continuamente a sus compañeros para que en las siguientes acciones puedan conseguir mejores resultados. A medida que hemos ido avanzando con las sesiones, se ha podido comprobar una evolución positiva en este aspecto anterior aunque no de manera pronunciada, ya que es complicado cambiar su estructura de juego competitivo a una estructura cooperativa, prácticamente sin casi experiencias previas, en tan poco espacio de tiempo. Así pues, como argumenta Cascón (1992) “sacar lo mejor de cada uno, ponerlo a disposición de los demás y enriquecernos mutuamente, es el mensaje de los juegos cooperativos”.

Por otro lado, destacar que durante la etapa de observación se dieron varias situaciones de faltas de respeto hacia los alumnos, como ya he mencionado con anterioridad, pero también hacia la figura del profesor. En esta clase, los alumnos no tienen asumida la autoridad del profesor como una persona que hay que respetar por encima de todo, sino que para ellos es una persona que está siempre en contra de ellos.

Uno de los puntos que he querido destacar son las relaciones entre los compañeros, dentro de las cuales en muchas ocasiones, sobre todo en la etapa de observación, se daban situaciones de agresiones verbales y físicas entre compañeros, ya que generalmente cuando no se conseguía hacer algo durante una actividad muchos de los alumnos respondían reprochando a sus compañeros su actitud, teniendo una nula capacidad de empatizar con ellos. A medida que fueron pasando las sesiones, estas actitudes fueron disminuyendo gracias a una serie de pautas o estrategias durante el transcurso de la unidad didáctica de juegos cooperativos. Según Garaigordobil (2007), dentro de este tipo de juegos todos participan y debe darse un sentimiento de éxito grupal. Por lo tanto, debe trabajarse la atención a la diversidad para lograr la integración de alumnos que presentan conductas prosociales agresivas.

A continuación, decir que entre los objetivos específicos que establecí al comienzo de la investigación, el primer objetivo nos habla de las principales dificultades en la práctica de juegos cooperativos. Una de ellas fue la enorme dificultad de los alumnos a la hora de comunicarse entre ellos y hablar en público en determinados juegos cooperativos que se propusieron, ya que la mayoría de los alumnos no disponen de la competencia lingüística adecuada para su edad y tienen desfases curriculares de varios cursos en esta área de enseñanza.

Durante el transcurso de la unidad didáctica, se pudo comprobar a lo largo de las sesiones como los alumnos avanzaban y mejoraban en su comunicación, dejando atrás ciertos miedos que tenían a la hora de hablar delante de sus compañeros.

Otro de los puntos importantes, fueron la enorme competitividad que tenían los alumnos entre ellos tanto en las clases de Educación Física como en las de aula, así como los roles que adoptaban varios de los alumnos, como el líder el cual mandaba y ordenaba a sus compañeros en cada actividad o juego, dando un trato en muchas ocasiones despectivo y autoritario hacia muchos de sus compañeros. En cuanto a la competitividad en los juegos, no todo lo que es malo cuando se hace en exceso es perjudicial si se hace con moderación (Kohn 1993). Por lo que este grupo es un claro ejemplo de que trabaja las actividades competitivas en abundancia. Por lo tanto, las conductas prosociales dentro de este grupo como animar al compañero, empatizar, ayuda entre ellos etc, eran bastante escasas.

El siguiente objetivo específico es comprobar cuáles son los problemas durante la práctica de los juegos cooperativos y sus consecuencias. En la práctica, uno de los problemas que aparecieron como negativos fueron la equivocación de los alumnos en cuanto al objetivo que se pretendía en el juego, haciendo mucho énfasis en competir cuando no había que hacerlo. Por lo tanto, este punto me hace reflexionar y establecer la conclusión de que es muy complicado cambiar al alumno su mentalidad, de realizar actividades competitivas a cooperativas, en tan poco espacio de tiempo. Así pues, el tiempo de intervención en el aula de solo cinco sesiones se puede deducir que es bastante corto para cambiar o modificar este tipo de costumbres en el alumnado.

Otro de los problemas que se dieron durante la puesta en práctica de la unidad didáctica fueron las parejas o agrupamientos que se iban a dar durante las actividades, por lo tanto me vi obligado a realizar yo los grupos después de haberles explicado el tipo de juegos que íbamos a realizar y su finalidad. En alguna ocasión, después de realizar las agrupaciones nuevas, algún alumno no la aceptaban por lo que se le castigaba sino participaba, mientras que el resto de los alumnos acataron la norma y realizaban la actividad con el grupo o pareja que se les decía. Siguiendo con lo anterior, los alumnos al no estar agrupados con el compañero que pretendían se quejaban y protestaban continuamente. Este apartado de quejas no logró desaparecer aunque si se disminuyó a lo largo de las sesiones.

Otro elemento importante observé fue que durante los juegos por grupos o donde competían uno contra el otro, se podía comprobar cómo los alumnos menos hábiles motrizmente se encontraban en desventaja por los alumnos que tenían unas destrezas motrices más desarrolladas. Según Omeñaca, Puyuelo y Ruíz (2001), en los juegos cooperativos se trabaja la mejora de la motricidad en alumnos peores motrizmente a través de la adquisición de

responsabilidad en el juego. Este era uno de los motivos por los cuales los alumnos discriminaban a sus compañeros y no les dejaban integrarse en el grupo-clase. Ante este tipo de problemas, la solución que tome fue sancionar a los alumnos que tuviesen alguna actitud discriminatoria hacia sus compañeros con no participar en la actividad, también explicándoles que la actitud que deben de tomar es de apoyo y ayuda para entre todos lograr los objetivos finales del juego.

Para ir finalizando con este apartado, el último objetivo específico que se trató fueron las diversas estrategias para minimizar estos problemas que habían surgido durante las sesiones. Entre ellos podemos establecer las enormes dificultades de los alumnos a la hora de comprender mis explicaciones sobre los juegos o sobre que se pretende trabajar en cada sesión, para ello adopté la solución de simplificar estas explicaciones y realizarlas más visuales a través de ejemplos donde ellos participaban activamente. Por lo tanto, a través de este método los alumnos comprendían que se pretendía conseguir y comenzaban a pensar entre todos las posibles estrategias a seguir para conseguir los objetivos finales. Otro elemento fundamental, fueron los llamados esquemas motrices en varias de las actividades para que los alumnos tuvieran claro los pasos que debían de dar entre todos para conseguir un objetivo común.

Por último, propongo un tema de estudio que tiene mucha relación con mi TFG para comparar los cambios entre un entorno donde está implantado el modelo de juego competitivo y su evolución hasta convertirse en un entorno donde predomine el modelo de juego cooperativo.

2. LIMITACIONES

En cuanto a este apartado, pretendo reflexionar sobre las limitaciones que me han surgido a la hora de desarrollar el trabajo durante la etapa de prácticas.

Para empezar, entre las principales limitaciones que me he encontrado durante mi trabajo en el área de Educación Física destacar que el tiempo de aplicación de la unidad didáctica sobre juego cooperativo es escaso, ya que en mi opinión solo cinco sesiones es un número insuficiente para que la evaluación de los resultados sean claros y precisos. Otro elemento que ha limitado mi investigación ha sido que los alumnos siguieran un modelo de juego competitivo en el que algunos de ellos adoptan el rol de líderes, por lo que tienen más protagonismo que otros alumnos con problemas de integración, siendo discriminados principalmente por ser alumnos con una motricidad no muy buena y por lo tanto no suelen ser elegidos en los equipos para los juegos o actividades.

Otra de las limitaciones a destacar es que uno de los alumnos tenía problemas de olor corporal, por lo que sus compañeros le rechazaban y no querían interactuar con él en las actividades. Los alumnos al finalizar la sesión iban todos al lavabo para asearse y este alumno también iba, aunque ese olor venía con él de su casa. Ante esta situación, lo más conveniente sería hablar con los padres para aclarar la situación y evitar que el alumno fuera discriminado.

Un elemento de enorme importancia y que ha supuesto una enorme limitación en mis clases ha sido el elevado absentismo escolar durante todo el periodo de prácticas, ya que las sesiones las preparaba en función de la totalidad del alumnado de la clase aunque luego asistían a clase algún alumno menos. Todo ello me dificultaba la sesión ya que tenía que reformular continuamente las agrupaciones durante las actividades.

3. REFLEXIÓN FINAL

Como reflexión personal, en líneas generales creo que el proceso de realización de este TFG ha cumplido con las expectativas u objetivos previstos al comienzo, aunque en mayor o menor grado de cumplimiento. Para mí ha sido una experiencia magnífica aunque a la vez dura, pero creo que me ha podido servir mucho para mi formación como futuro docente de Educación Física. Aunque también pienso que me ha servido para conocer los diversos procesos de análisis e investigación dentro de un centro escolar. Todo ello me lleva a la conclusión de que la labor docente no es simplemente dar clase, sino que engloba un campo mucho mayor y que no podemos dejarlo de lado, ya que las únicas personas que pierden son nuestros alumnos.

Principalmente, me he dado cuenta cómo debo afrontar los problemas en un entorno tan complicado y como se debe trabajar principalmente con otros compañeros docentes para obtener los resultados que se pretenden. Además, este punto es importante porque la poca participación de las familias en el centro hace que todo sea mucho más complicado y haya que trabajar mucho y muy bien para conseguir que los alumnos salgan del centro de la mejor manera posible.

Durante los casi cuatro años en la universidad, me he dado cuenta ahora que no te instruyen en muchas de las cosas que te puedes encontrar en los centros, por lo que la propia experiencia personal y la autonomía de los futuros docentes juegan un papel fundamental para que las cosas salgan bien.

Por último, considero que con la realización de este TFG he puesto de manifiesto que poseo las competencias necesarias para ejercer como maestro de Educación Primaria, según lo establecido en la Orden ECI/3857/2007, y muy especialmente:

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

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Bantulá, J. (1998). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Cascón, P. (1992). El juego cooperativo en la educación. *Aula de Innovación Educativa* 7.
- Fernández-Río, J. y Velázquez, C. (2005). *Desafíos físicos cooperativos*. Sevilla: Wanceulen.
- Garaigordobil, M (2003). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M (2007). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid: Pirámide.
- 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, 21 al 23 de noviembre.
- Guitart, A. R. (1999). *Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos*. Barcelona: Graó.
- Kohn, A. (1993). ¿Es una competencia cada vez más apropiada en un aula cooperativa? *Revista de aprendizaje cooperativo*, 13(3). Consultado el 13 de marzo de 2014 en <http://www.alfiekohn.org/teaching/compinCL.htm>
- Omeñaca, C. R., Ruiz, O. J. V. y Omeñaca, M. J. A. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, C. R., Puyuelo, E. y Ruiz, O. 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, J. V. (2008). El juego motor cooperativo ¿Un buen contexto para la enseñanza?... Cuando la Educación Física nos hace más humanos. *Revista Educación Física y deporte*, 27(1), 97-115.
- 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.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear: Nuevos juegos y deportes cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.

Pérez Oliveras, E., (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 9. Consultado el 15 de marzo de 2014 en www.efdeportes.com

Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

Resolución de 11 de abril de 2013, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del reglamento sobre la elaboración y evaluación del trabajo de fin de grado.

Trukeme (s.f/2014). *Los juegos cooperativos. Sentirse libres para jugar*. Consultado el 23 de Marzo de 2014 en: <http://www.trukeme.org/docs/trukeme-juegos.pdf>

Velázquez, C. (2004): *Actividades físicas cooperativas*. México D.F.: Secretaría de Educación Pública.

Velázquez, C. (2004): Desafíos físicos cooperativos: una experiencia de aula. En *Actas del IV Congreso Estatal y II Iberoamericano de actividades físicas cooperativas* [cd-rom]. Segovia, 5 a 8 julio de 2004. Valladolid. La Peonza.

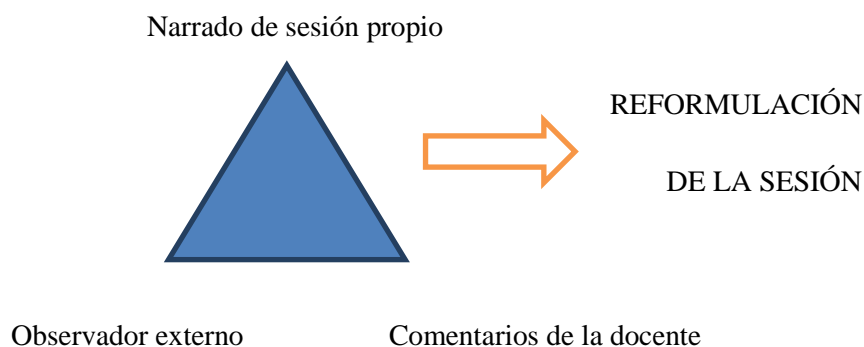
Velázquez, C. (2008). Las actividades cooperativas como recurso para el tratamiento de los conflictos en las clases de educación física. En A. Fraile, V. M. López, J. V. Ruiz y C. Velázquez. *La resolución de los conflictos en y a través de la educación física* (117-161). Barcelona: Graó.

ANEXOS

ANEXO 1

En este apartado se puede observar primeramente un ejemplo de cómo ha estructurándose cada sesión a partir del triángulo siguiente. Después se puede observar cuáles han sido todas las sesiones de la propuesta didáctica.

A continuación, se explicará la planificación de las sesiones de la UD y posteriormente se pretende conocer y establecer cuáles han sido los puntos de vista en el desarrollo de cada sesión: narrado propio de la sesión, narrado o comentarios del observador externo y comentarios de la docente.



Una vez realizadas estas observaciones, cada día se tomaran una serie de decisiones sobre el planteamiento de cada sesión para que no ocurra durante el día siguiente.

Los alumnos/as que no realizaban Educación Física por diversos motivos como enfermedad o que no habían llevado la ropa adecuada, realizaban una ficha de las actividades de cómo se había desarrollado la sesión.

Sesión 1 (50 minutos- 1 hora)

Antes de comenzar con las actividades en cada sesión, siguiendo con la rutina diaria de la profesora, se realizara un pequeño calentamiento que irá variando en función del momento en que se encuentren los alumnos, y que consiste en estiramientos y carrera continua o juego.

- **Actividad 1:** "Pelota caliente". El juego consiste en presentarse indicando, además del nombre, unos datos básicos por medio de una pelota que se va lanzando entre los compañeros. Los datos podrán ser: edad, gustos, aficiones...

- **Actividad 2:** “Aros bailones”. Colocamos en el suelo un aro por niño. Todos bailan al son de una música que sea alegre. Al parar la música todos se deben de meter dentro de un aro. A continuación lo volvemos a repetir pero esta vez con un aro menos, y seguimos así de manera que cada vez habrá menos aros y cada vez habrás más personas dentro de cada aro. Finalmente se procura que todos los alumnos estén juntos dentro de un aro o si no es posible por lo menos que lo estén pisando.
- **Actividad 3:** “Apiñados en el aro”. Se les propone a los alumnos el reto de si son capaces de meterse dos niños dentro de un aro y a la vez desplazarse por el espacio. Después se aumentará la dificultad a tres, cuatro o cinco niños dentro de un aro algo más grande y se les dará una serie de indicaciones como moverse todos a la izquierda-derecha-agacharse...
- **Actividad 4:** “Balón siamés”. Por parejas los alumnos deberán trasladar una pelota de un lugar a otro con distintas partes del cuerpo: frente, pecho, espalda, hombro... Para hacerlo más complejo, a continuación se realizará en pequeños grupos de tres.
- **Actividad 5:** “Vamos a vender”. Todos los participantes se sientan formando un círculo. Un compañero empieza cogiendo al compañero que se encuentra a su lado (derecha o izquierda) y debe presentarlo como un producto, intentando convencer a los compañeros de que es el mejor producto existente en el mercado, explicando cuál es su función, comodidades, ventajas, formas de uso, dando ejemplos de su utilización.

Narrado 1ª Sesión (28/04/14)

Se comienza la sesión recogiendo a los alumnos del aula correspondiente y bajando por las escaleras como normalmente lo hacen: para bajar por el lado de la barandilla y para subir por el lado de la pared. Para esta sesión disponemos de 10/12 alumnos, por lo que el absentismo este día no fue muy numeroso.

Los encargados del material me ayudan a llevar lo necesario al gimnasio para el desarrollo de la sesión, aunque al finalizar la misma no cuento con su ayuda para recoger.

Al ser última hora, una vez que llegamos al gimnasio los alumnos comienzan a subir por las espalderas y a tirarse en las colchonetas dejando sus cosas por el suelo tiradas de mala manera por lo que se les llama la atención. A continuación, los alumnos colocan sus pertenencias correctamente y se sientan en los bancos suecos para atender a mis indicaciones.

Se les explica primeramente lo que se va a trabajar durante las próximas sesiones y la finalidad con la que se hace, preguntando si tienen experiencias previas grupales sobre juego cooperativo.

La clase comienza con la actividad de “Pelota caliente”, en la que se puede apreciar como los alumnos tienen enormes dificultades a la hora de expresarse oralmente delante de sus compañeros, observando como los alumnos no disponen de suficientes recursos del lenguaje para realizar esta actividad. Compruebo también a quien envía la pelota cada alumno, generalmente al compañero con el que tiene mejor afinidad, dejando para el final a un alumno/a con quien no quiere interactuar nadie ya que es bastante mala motrizmente.

Continuamos con la actividad de los “Aros bailones” en la que se aprecia como los alumnos están más pendientes de meterse en el aro o recogerles que de bailar acordes con la música. A la hora de trabajar cooperativamente para entrar todos en el aro fue donde surgieron más complicaciones, debido a los desprecios de varios alumnos a ciertos compañeros. Por consiguiente, no se pudieron dar las indicaciones finales para el gran grupo y finalmente no se pudo terminar la actividad.

Posteriormente en la actividad “Apiñados en el aro”, se observa como los alumnos no trabajan cooperativamente dentro de un aro y cada alumno va en direcciones diferentes, dañando seriamente varios aros y pudiendo hacer daño a ciertos compañeros.

Seguidamente el “Balón siamés” fue, en mi opinión, la mejor actividad que se llevó a cabo por parte de los alumnos durante la sesión, ya que se pudo apreciar en los alumnos ciertos signos de trabajo cooperativo para conseguir la meta final que se les había propuesto. El lado negativo fue que los alumnos seguían muy alborotados, desmotivados y sin ganas de trabajar ni colaborar con sus compañeros. Además, antes de empezar la actividad se les explico las normas del juego aunque ciertos alumnos hacían caso omiso y realizaban trampas continuamente.

Finalmente, para terminar se introdujo una actividad sencilla y a la vez relajante llamada “Vamos a vender”. Esta actividad no salió especialmente bien, ya que como la primera, requiere en los alumnos una aceptable competencia lingüística para hablar en público que ahora mismo no disponen. Para que los alumnos hablaran en público, tuve que ir guiándoles con preguntas sencillas de responder como ¿cuánto cuesta? ¿es de buena calidad? ¿tienes varios tamaños?... para ir sacándoles información sobre los productos que pretendían venderlos.

A continuación, como rutina diaria, los alumnos van al aseo para refrescarse y lavarse para seguidamente marcharse para casa.

Comentarios del observador externo

Los principales comentarios que me realizó mi observador externo fueron los siguientes:

- Cuando dos alumnos faltaron al respeto a una compañera no dejándola entrar en el aro, una posible solución hubiera sido expulsarles del aro y sentarles en un banco para que reflexionaran.
- En la 1ª actividad, los alumnos tienen poca expresión oral en público para explicar ciertas cosas, les da vergüenza hablar en público, no tienen un vocabulario adecuado... Se dieron momentos donde ciertos alumnos no pasaban a sus compañeros, dándose una situación de discriminación.
- En la 2ª actividad, ciertos alumnos empujaban a compañeros para que no entrasen en el aro. Algún alumno ante este desprecio no quería entrar en ningún aro y abandonar el juego.
- En la 3ª actividad, varios alumnos llevaban el dominio de la dirección hacia la que iban, sometiendo con esto al compañero que no les llamaba la atención, además el material podría sufrir algún tipo de ruptura.

En esta misma actividad, cuando se juntaron todos en un único aro, no se apreció ningún signo de trabajo cooperativo por lo que ciertos alumnos se hicieron daño ya que cada uno tiraba para un lado diferente.

- En la 4ª actividad, se puede apreciar como algunos alumnos hacen trampa y agarran el balón con la mano o realizan menos recorrido que los compañeros.
- Por último en la 5ª actividad, en algunos momentos se pueden percibir las enormes dificultades en expresión oral, sacando a relucir sus carencias en competencia lingüística.

Comentarios de la docente

Para la docente la sesión fue bastante completa y dinámica exceptuando ciertos momentos de algo de descontrol por ser última hora y víspera de fiesta entre semana.

En la 1ª y 5ª actividad se les tuvo que ir guiando y orientando para que se expresasen de manera correcta, haciendo a su vez que la actividad fuese mucho más dinámica debido al feedback.

En la 3ª actividad, al juntarse todos no pude dar las indicaciones que tenía pensadas porque no trabajaban de manera cooperativa, buscando cada uno su propia dirección dentro del aro.

Reformulación de la sesión

Primeramente, advertir a los alumnos responsables del material que si me ayudan a sacar lo que necesite, también deben ayudarme a recogerlo y dejarlo en el lugar correspondiente, y no irse así para casa en cuanto pite el timbre.

En la 1ª Actividad de “Pelota caliente”, daría una serie de pautas para que los alumnos contestasen de manera más fluida en su presentación, estableciendo unos ítems muy claros como: nombre, edad, comida favorita y deporte favorito. De esta manera los alumnos pensarán de manera más rápida y ejecutarán una respuesta al instante. Si vemos que los alumnos se expresan con más claridad, iremos introduciendo otros ítems que ellos mismos establezcan para hacer la actividad un poco más compleja. Además haría más dinámica la actividad, introduciendo una parte coeducativa a la hora de pasar el balón a otro compañero/a.

En los “Aros bailones”, introduciría como norma que quien coja el aro será penalizado sentado en el suelo durante unos segundos, así como al alumno que permanezca cerca de cualquier aro durante un tiempo concreto. Los alumnos deberán estar moviéndose continuamente por todo el gimnasio para así conseguir lo que se pretende con la actividad. A la hora de trabajar cooperativamente, los alumnos que no respeten a los compañeros se sentarán sin participar en la actividad. Además, se les darán nuevas pautas o pequeños trucos para que todos los alumnos quepan en un solo aro.

En “Apiñados en el aro”, los alumnos por parejas o tríos o gran grupo deberán seguir las indicaciones del profesor, para que no todos los alumnos avancen en sentido contrario al del compañero y puedan surgir problemas o daños físicos.

En “Balón siamés”, las normas de la actividad que se dieron al principio no surtieron efecto en alguna pareja, por lo que debería haber existido una sanción de tiempo para algún participante. Otra variante que no pude llevar a cabo fue la de realizar esta actividad de manera grupal, para ir comprobando como trabajan colaborativamente y cooperativamente todos los miembros del grupo para conseguir un objetivo común.

Por último, en “Vamos a vender” al comprobar en el 1ª actividad los problemas que presentaban los alumnos en competencia lingüística, pienso que guiando desde el principio a los alumnos e interactuando activamente con ellos (feedback) con pequeñas preguntas, el resultado de la actividad hubiera sido mucho más satisfactorio.

Además, al finalizar la clase para controlar a los alumnos, introduciría una fila para salir todos en orden hasta la puerta del centro.

Para finalizar, otro punto importante a destacar sería la reformulación de los tiempos de cada actividad, ya que al disponer de 40-45 min de clase muchas de las mismas se acortan o no se realizan por completo.

Sesión 2(50 minutos- 1 hora)

- ***Actividad 1:***“Cadena pegada”. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Así sucesivamente hasta que estén todos pillados.
- ***Actividad 2:*** “Globo cooperativo”. Entre todos los alumnos golpean un globo hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo. A continuación, los alumnos deben tocan el globo y sentarse para tratar de conseguir que el globo no toque el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.
- ***Actividad 3:*** “Globos al aire”. Por parejas, cooperan para mantener dos globos en el aire de modo que ninguno de ellos golpee más de dos veces seguidas el mismo globo.
- ***Actividad 4:*** “Ban-Globos”. Se colocan dos bancos suecos en paralelo y los alumnos se suben en ellos. La actividad consiste en ver que maneras o formas tenemos de golpear al globo para que llegue a los compañeros. A continuación, se irán introduciendo varios globos para aumentar la dificultad.
- ***Actividad 5:*** “Aro-globo”. Los alumnos se agruparan de tres en tres. Un alumno porta el aro, los otros dos se colocan uno a cada lado. Los alumnos de los extremos golpean el globo alternativamente para que atraviese el aro. El portador del aro colabora para que el globo pase por dentro del aro.

Sesión 3 (50 minutos- 1 hora)

- ***Actividad 1:***“*Nos ordenamos*”. Los alumnos encima de varios bancos suecos se tendrán que ordenar en función del mes de nacimiento o de la estatura sin caerse de los bancos. Si algún alumno se cae del banco, volverá a su posición inicial.
- ***Actividad 2:***¿*Cómo estoy?* Los alumnos ciegos, adoptaran varios roles (el ciego, la estatua y el que evalúa), deben colocarse en la misma posición que la persona que esta de estatua solamente con palpar su cuerpo. Cuando se crea que ya está en posición se abre los ojos y se corrige si es preciso. La agrupación se realizara por parejas o tríos y se irán rotando los papeles.

- **Actividad 3:** “*Todos encima del banco o colchoneta o espaldera*”. Los alumnos tienen que subir encima de un espacio muy estrecho. El profesor invita al grupo a subir sobre ciertas superficies al mayor número de alumnos.
- **Actividad 4:** “*Michelines*”. Los alumnos se agrupan por parejas uno delante y otro detrás agarrado por la cintura. Para que el juego sea más dinámico, el profesor y varios alumnos no forman parejas y son ellos los que deben de ir a hacer cosquillas a las parejas formadas, de esta forma el primero sale corriendo entre carcajadas y debe buscar otra pareja y así sucesivamente.
- **Actividad 5:** “*La orquesta*”. Los alumnos forman un gran círculo. Un alumno sale fuera del gimnasio y el profesor nombra un director de orquesta. A la señal del docente, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, ruido con la boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director.

Sesión 4 (50 minutos- 1 hora)

- **Actividad 1:** “*El encuentro*”. El juego consiste en que una pareja, cuyos miembros están separados en dos extremos opuestos, se junten dándose un abrazo. El resto de la clase intentará impedirselo obstaculizando sus trayectorias, teniendo las manos en la espalda y empleando el resto de su cuerpo.
- **Actividad 2:** “*Lago congelado*”. Se colocan todos los aros dentro del espacio del gimnasio. Nos imaginamos que estamos en un lago y que sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago y si alguien cae a él se le congela el corazón.

Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un fuerte abrazo.

- **Actividad 3:** “*Lucha de piratas*”. Los alumnos se colocan por parejas, uno contra uno a la pata coja, intentando que el compañero ponga la pierna en el suelo. A continuación, se realizara la actividad de manera grupal con toda la clase.
- **Actividad 4:** “*Virus*”. Los alumnos se colocan por parejas, una de ellas es el virus y el resto están libres. Los alumnos que adopten el rol de virus tendrán que situarse en cuadrupedia con los hombros pegados mientras que las parejas libres irán agarradas por

las manos. El objetivo del virus es tocar alguna parte del cuerpo de los alumnos libres para que se unan a ellos con el rol de virus.

- **Actividad 5:** “*Las tortugas*”. Los alumnos se agrupan por parejas, uno de ellos tumbado boca abajo y el otro intenta darle la vuelta.

Sesión 5 (50 minutos- 1 hora)

- **Actividad 1:** “*Lanza, bota y salta*”. Los alumnos se colocaran en dos o tres grupos en función del número de alumnos que tengamos en clase. El primero hace de líder y marca un ejercicio como por ejemplo tirar la pelota a la pared y la atrapamos con la mano derecha o tirar la pelota y cuando bote saltamos para que la pelota pase por debajo de nosotros. Si el líder falla el ejercicio que ha propuesto pasa a la última posición, convirtiéndose el segundo en líder continuando el con el juego.
- **Actividad 2:** “*A por el gusano*”. Se forman dos grupos en clase, uno de ellos se coloca en círculo y el otro en el centro de este formando un gusano. Mediante pases el grupo que está en el círculo tiene que intentar golpear la cola del gusano (el último de la hilera) y mientras la cabeza del gusano (el primero de la hilera) tiene que dirigir a los demás para conseguir que la cola no sea tocada por el balón. Si la cola es tocada el alumno se coloca en la cabeza del gusano, pasando a ser la cola otro alumno. Una vez que todos hayan pasado por ser cola y cabeza, cambio de grupo.
- **Actividad 3:** “*El puente del Lago Ness*”. Formamos un largo puente con bancos suecos que cruce el gimnasio de lado a lado y los alumnos se colocan encima del primer banco. La actividad trata de que el alumno que está el último debe llegar el primero a la otra “orilla” del gimnasio. Deben cruzar el puente sin que se caiga nadie, si alguien cae al “lago” todos pierden. Se vuelve a empezar hasta que se consigue.
- **Actividad 4:** “*Asaltar la muralla*”. Para comenzar colocamos una colchoneta grande contra las espalderas, convenientemente sujeta por el maestro o bancos suecos para ejercer presión, y con colchonetas en el suelo para amortiguar una posible caída.

La actividad consiste en que todos los alumnos deben subirse a la muralla por arriba y agarrarse a las espalderas hasta que suban todos los compañeros. Si alguien se queda al otro lado de la muralla, todos pierden. Esta actividad se evaluó mediante la ficha del Anexo 2.

- **Actividad 5:** “*El impulso eléctrico*”. Los alumnos cogidos de la mano y sentados en círculo, deben transmitir una señal “eléctrica” apretándose la mano. El compañero que está en el centro del corro debe averiguar por donde se encuentra el impulso eléctrico.

ANEXO 2

En este punto se detallaran varios de los instrumentos de evaluación que he empleado para comprobar los resultados que se han obtenido.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Fecha:

Curso:

	Alumnos											
Coopera con sus compañeros de grupo.												
Respeto las normas de juego y a sus compañeros.												
Deja participar y respeta al resto de sus compañeros.												
Intenta resolver los conflictos que puedan surgir dentro del grupo.												
Conoce los valores y actitudes que priman en la cooperación.												
Utiliza las habilidades adquiridas para resolver los problemas planteados.												

Colabora activamente en el desarrollo de las sesiones.												
Cuida el material												

*Criterios de calificación: Si-No-A veces

Observaciones de la sesión:

FICHA DE EVALUACIÓN FINAL

Fecha:

Curso:

Criterios / Alumnos	Ser capaces de mejorar las habilidades y destrezas básicas.	Entablar relaciones de cooperación con los compañeros para resolver problemas motores de objetivo común.	Ser capaces de regular los conflictos que surgen durante las clases sin recurrir a la violencia física o verbal.	Ser capaces de evitar la competitividad entre los compañeros, respetando a su vez las normas establecidas.

*Criterios de calificación: Si-No-A veces

Observaciones de la sesión:

FICHA DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

NOMBRE:

APELLIDOS:

FECHA:

CURSO:

1. Explica con un dibujo representativo cada una de las actividades que hemos llevado a cabo durante la sesión y descríbelo brevemente.

2. ¿Qué actividad te ha gustado más? ¿Y cuál menos? ¿Qué actividad te hubiera gustado realizar que no hayamos realizado?