



---

# Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

**JUEGO COOPERATIVO COMO MEDIO PARA LA  
INCLUSIÓN DEL ALUMNADO RECHAZADO. ALUMNO  
CON ESPINA BÍFIDA**

Autor: Alberto Ramos Plaza

Tutor: Carlos Velázquez Callado

## **RESUMEN**

El presente documento tiene como base conseguir la desaparición de diferentes situaciones tanto de marginación como de exclusión social por las que pueda atravesar un escolar que sufra algún tipo de discapacidad en Educación Física, en mi caso me he centrado en un alumno con espina bífida. Para alcanzar tal fin, hemos diseñado una propuesta de intervención centrada en el juego cooperativo a través de un juego de raqueta, el frontenis.

El fundamento de esta propuesta se centra en la temática de la unidad didáctica, donde se presta especial importancia al trabajo en equipo, la comunicación entre los iguales, la solidaridad y la aceptación de todos y cada uno de los escolares tal y como sean; a través de distintos tipos de juegos divertidos y a la vez transmisores de una serie de valores necesarios para respetar y ser respetado.

## **PALABRAS CLAVE**

Educación física

Juego cooperativo

Trabajo en equipo

Inclusión

Relaciones sociales

## **ABSTRACT**

This present document is based on achieving the disappearance of different situations both marginalization and social exclusion a schoolchild who suffers disabilities can go through in Primary Education, especially in the area of Physical Education. In order to accomplish this aim, we have designed a proposal for intervention focused on cooperative play through a racket game, racketball.

The basis behind this proposal focuses on the topic of educational unit, where it is attached special emphasis to teamwork, communication among equals, solidarity and the acceptance of each and every one of the schoolchildren just the way they are; by using different types of fun games and, at the same time, transmitters of a series of values necessary to respect the others and be respected.

## **KEYWORDS**

Physical Education

Cooperative play / game

Teamwork

(Social) inclusion

Social Relationships

## ÍNDICE

<b>1. Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Justificación.....</b>	<b>3</b>
<b>3. Fundamentación teórica.....</b>	<b>5</b>
3.1 El juego.....	5
3.2 El juego cooperativo.....	7
3.2.1 Concepto.....	7
3.2.2 Características.....	9
3.2.3 Clasificación.....	11
3.3 Diferencias entre juego cooperativo y competitivo.....	13
3.4 Juego cooperativo como medio de inclusión.....	16
3.5 Alumno con espina bífida.....	18
3.5.1 Conceptualización.....	19
3.5.2 Causas.....	19
3.5.3 Clasificación.....	20
3.5.4 Tratamiento en las clases de Educación Física.....	20
<b>4. Propuesta de intervención educativa.....</b>	<b>21</b>
4.1 Introducción o justificación.....	21
4.2 Fundamentación legal.....	22
4.3 Contexto.....	23
4.4 Objetivos.....	25
4.5 Contenidos.....	25
4.6 Metodología.....	29

---

4.7 Sesiones.....	30
4.8 Evaluación.....	43
4.9 Contribución al desarrollo de las competencias básicas.....	43
4.10 Interdisciplinariedad y transversalidad.....	44
<b>5. A modo de conclusión: reflexiones finales.....</b>	<b>45</b>
<b>6. Referencias.....</b>	<b>48</b>
<b>7. Anexos.....</b>	<b>52</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Final de Grado (TFG) está enmarcado dentro del Grado de Educación Primaria, más concretamente en la mención de Educación Física, área en la cual está pensado poner en práctica. En mi caso, se trata de un TFG en potencia centrado en el tema del juego cooperativo, ya que no se ha llevado a cabo durante las prácticas en el centro escolar.

Un TFG es un trabajo en el que queda plasmado la asimilación y la adquisición, por parte del estudiante, de las competencias asociadas al Grado de Educación Primaria. Por ser un aspecto incluido en las leyes oficiales, nos hemos basado para realizarlo en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el cual se establecen las enseñanzas universitarias oficiales, indicando éste que todas concluirán con la elaboración y defensa de un Trabajo de Fin de Grado. Además se ha tenido en cuenta la Resolución del 11 de abril de 2013, por la que se acuerda la publicación del Reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo de Fin de Grado por parte del Rector de la Universidad de Valladolid.

La finalidad que se pretende mediante la realización de este trabajo es la desaparición de situaciones marginales o de exclusión por las que pueda estar pasando cualquier escolar, para lo cual se han tenido en cuenta una serie de objetivos:

- Elaborar y evaluar un programa de intervención educativa, basado en el juego cooperativo y, orientado a promover una mejora de las relaciones sociales en el grupo clase, incrementando las interacciones y la calidad de las mismas.
- Identificar las principales causas de rechazo y marginación en las clases de Educación Física.
- Disminuir las diversas situaciones de marginalidad por las que pueden estar pasando algún escolar.
- Fomentar la participación activa de todo el alumnado en las diferentes propuestas de clase.

Todo ello lo pretendemos conseguir, como hemos citado anteriormente, a través de juegos y actividades basadas en la cooperación, la ayuda y comunicación con el otro participante, etc. En este caso, seremos más específicos, se trata de incorporar el juego cooperativo en las clases de Educación Física como un medio para la inclusión del alumno rechazado, centrándonos en esta ocasión ante el caso de un escolar que padece espina bífida. Entiendo que la temática de este trabajo es pertinente porque es necesario que todo escolar se sienta unido, querido y apreciado

por todos sus compañeros y compañeras de la clase, aumentando de este modo su nivel de aprendizaje, sus relaciones sociales y su motivación. Se intenta además favorecer la involucración de todos y cada uno de los alumnos y alumnas en todas las actividades y retos propuestos para que adquieran y comprendan los contenidos y conocimientos, tanto implícitos como explícitos, trabajados en las clases de Educación Física y que, les ayudarán, guiarán y favorecerán en su bagaje y futura vida.

Por lo tanto, con esta propuesta de intervención que lleva por título “El juego cooperativo como medio para la inclusión del alumno rechazado” se pretende poner fin a esas situaciones negativas de desplazamiento o marginalidad y dar comienzo a ambientes y climas agradables en los que exista un clima social positivo y favorecedor entre todos los escolares. Por ello, pasaremos a explicar los apartados que componen el presente trabajo.

En primer lugar expondremos la justificación del trabajo, es decir, el por qué de este tema y no de otro, siendo la principal y más importante la reducción de situaciones marginales existentes hoy día en las clases y su extinción mediante un tipo concreto de juego: el juego cooperativo. También aparecen en este apartado las diferentes competencias de la Orden ECI que considero están vinculadas a mi TFG y requisitos necesarios para ser Graduado de Maestro de Educación Primaria.

A continuación aparecerá la fundamentación teórica, en la que realizaremos un recorrido por las definiciones, aportaciones, estudios y diferentes documentos de autores que han profundizado en el tema del juego cooperativo para identificar y conocer aspectos positivos y beneficios que provocan en los escolares este tipo de juegos.

La siguiente parte del trabajo está destinada a la propuesta de un proceso de intervención educativa mediante una unidad didáctica para ponerla en práctica con una clase de Educación Física de 5º de Primaria. Con ayuda del apartado anterior, la fundamentación o marco teórico, se han obtenido una serie de principios metodológicos, a partir de los cuales, se han propuesto una serie de objetivos como finalidad del proceso y, a partir de ellos, se han diseñado diferentes sesiones para tratar de alcanzarlos.

Finalmente, se muestran una serie de conclusiones y reflexiones finales acerca del Trabajo de Fin de Grado además de la bibliografía utilizada para su realización.

## 2. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad la exclusión está muy presente en las aulas y la manera de extinguirla no está resultando sencilla. Por ello, pretendo aportar con este Trabajo de fin de grado una propuesta que ayude a promover la inclusión del alumnado, ya que desde el área de Educación Física se puede trabajar este tema especialmente debido a que las interacciones entre el alumnado son más abundantes y variadas que en cualquier otra.

Para ello, elaboraré un programa de intervención educativa que tendrá por base el juego cooperativo, para suscitar una mejora de las relaciones sociales entre los educandos y así, por consiguiente, reducir cualquier tipo de situación marginal por la que pueda estar pasando un escolar.

A partir del mismo se pretende conseguir el afianzamiento de una serie de valores entre el alumnado que les ayuden a crecer como personas en la sociedad, entender el juego de forma que la competitividad no sea el fin. Del mismo modo, se intenta desarrollar la capacidad creativa y fomentar la autoestima.

Siendo más específico, el objetivo principal es la promoción de una mejora de las relaciones sociales en el grupo clase a través de actividades y juegos en los que los escolares mantendrán una serie de comportamientos hacia metas colectivas con un único deseo: crear un clima de solidaridad y cooperación caracterizado por actitudes como la ayuda, la confianza entre quienes tienes alrededor, la comunicación, la sensibilización y la tolerancia.

Orlick (2002) plasma con esta frase la idea que se ha ido exponiendo: "La idea que hay tras los juegos cooperativos es sencilla: jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros" (p.16).

Este proceso de intervención lleva por título: "El juego cooperativo como medio para la inclusión del alumno rechazado" y, estando sujeto a una serie de competencias dispuestas en la Orden ECI/3857/2007 de 27 de diciembre, pretende dar fin a circunstancias en las que exista cualquier tipo de marginación y exclusión, así como optimizar las relaciones y climas sociales en el grupo tanto dentro como fuera del aula.

En la orden mencionada se detallan una serie de competencias que sirven como requisito para el otorgamiento del título universitario oficial para los estudiantes del Título de Grado Maestro -o Maestra- en Educación Primaria y con ello, estar capacitados de impartir la etapa educativa de Educación Primaria. Entre todas ellas cabe destacar las vinculadas a mi TFG que, a mi modo de ver, son 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.

Considero éstas las competencias que de forma implícita se encuadran en mi trabajo debido a que, en primer lugar, son las que mayor importancia cobran a la hora de abordar las situaciones que pretendo subsanar entre el grupo clase y, en segundo lugar porque en estas circunstancias se trabajará ante la igualdad de género, la equidad y el respeto a los derechos humanos entre todos los integrantes de la comunidad educativa en la que está desarrollado dicho planteamiento.

### 3. FUNDAMENTACION TEÓRICA

En este apartado del trabajo realizaremos un recorrido por las definiciones, aportaciones, estudios y diferentes documentos de autores que han profundizado en el tema del juego cooperativo.

Para ello, comenzaremos con una breve explicación desde diferentes puntos de vista del término juego, sus características y tipos. A continuación expondremos definiciones de diversos autores del concepto de juego cooperativo, junto con sus principales características y clases. En el siguiente punto compararemos y ofreceremos ventajas e inconvenientes acerca del juego cooperativo frente al competitivo, pareciéndome interesante exponer, a continuación, varias investigaciones y experiencias sobre el juego cooperativo como medio de inclusión en las clases de Educación Física.

Finalmente, dado que mi TFG se centra en la inclusión de un alumno con espina bífida, explicaremos este tipo de discapacidad motriz, producida por una deficiencia o malformación en la columna vertebral.

#### 3.1 EL JUEGO

El juego es una manifestación cultural que está presente en todas las culturas. De este modo, han sido muchos los autores que se han centrado en estudiar el juego y el jugar desde diferentes enfoques (Aizencang, 2005; Navarro, 2002; Pavía, 2006). Podemos, entonces, aproximarnos al concepto del juego partiendo de identificar sus características principales. Así, el juego se define desde siete parámetros o características: “placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo” (Garaigordobil y Fagoaga, 2006, p. 15).

De este modo, el juego siempre debe ser visto como fuente de placer y de diversión para todo aquel que lo practique, de ahí que el escolar tenga la libertad de elección voluntaria de un tipo u otro para alcanzar ese fin, el sentimiento de alegría y el gusto por el mismo.

El valor del juego no reside en el fin o la meta que se proponga, sino en el proceso en sí mismo. La motivación viene, por tanto, dada de manera intrínseca al juego.

El principal componente del juego es la acción y la participación activa de los jugadores surgiendo otro elemento fundamental, la ficción. En ocasiones se actúa saliéndose del marco de

la realidad introduciéndose en un mundo paralelo, en el “como sí”. El escolar mantiene una actitud de seriedad durante todo el proceso de juego debido a la importancia que le otorga como elemento vital en su día a día. El juego por tanto debe ser planteado como una actividad que mantenga la atención y la concentración constante del alumno produciendo un gasto de energía y la necesidad de esfuerzo por parte del mismo.

González Millán (1987) define al juego como una actividad placentera con un fin en sí misma. Ese fin no es más que aportar en la persona entretenimiento y diversión mediante una manera distinta de aprender. Y es ahí donde se deben elegir bien ese tipo de actividades, ya que el alumno debe, primeramente, comprender el fin que se pretende con ese juego y, lo más importante, aprender y disfrutar sin sentirse amenazado ni cohibido por parte de ningún integrante del grupo con quien esté realizando esa práctica.

Huizinga, J. (1987) se refiere al juego como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (pp. 43-44).

Cáceres, Fernández Arranz, García Díez y Velázquez (1995) consideran al juego como un recurso más en el ámbito educativo, ya que, es capaz de preparar al escolar para la vida social adulta, al tiempo que consolida su carácter y su capacidad creadora. Además, incrementa su habilidad comunicativa al compartir la actividad lúdica junto a otros compañeros y compañeras. Por otra parte, el juego permite desarrollar el ingenio y la capacidad de observación, ante la necesidad de crear estrategias o tácticas orientadas a resolver los problemas que el propio juego les plantea. Estos autores afirman además que existen diferentes tipos de juegos que se aplican en las clases de Educación Física entre los que destacan:

- Juegos de destreza y de adaptación.
- Juegos de cooperación y de cooperación/oposición.
- Juegos de iniciación a las habilidades deportivas.
- Juegos tradicionales y autóctonos.

Derivado del planteamiento del juego y, siguiendo a Johnson y Johnson, citado por Omeñaca y Ruíz (2005. p.45), podemos distinguir tres tipos de juegos:

- Juegos con estructura de meta individualizada.
- Juegos con estructura de meta de competición.
- Juegos con estructura de meta de cooperación.

En el primer tipo de juegos no importa el logro de los objetivos de las distintas personas que participan en él, por lo tanto, los objetivos marcados se tienen en cuenta a nivel individual, sin tener relación con el resto. En los juegos competitivos se tienen en cuenta los objetivos individuales para, a su vez, relacionarlos con los del resto de participantes y con ello establecer balances de éxito o de fracaso. Finalmente, los juegos cooperativos, son los que están totalmente marcados por la unión de todos los participantes. El resultado de un participante va a depender del logro del resto del grupo. En este tipo de juegos tienen especial importancia la comunicación, cohesión, confianza y el progreso de destrezas para mantener relaciones sociales positivas.

## **3.2 JUEGO COOPERATIVO**

En este epígrafe se analizarán diferentes definiciones sobre el juego cooperativo, expuestas por varios autores. A continuación, procederemos a identificar, partiendo de esas definiciones, distintas características que lo hacen ser cooperativo. Finalizaremos este punto mediante la clasificación de los distintos juegos cooperativos.

### **3.2.1. Concepto de juego cooperativo**

Centrándonos en el tipo de juegos en el que los ambientes son favorables para crear relaciones equilibradas y, donde la meta es la cooperación por parte de todos los participantes mediante la unión y ayuda del grupo, existe una variedad en los que ni se excluye a nadie ni se humilla, donde existe un clima de diversión y cuyo fin es no reconocer a la otra persona como un rival sino como un compañero. Por lo tanto, se pretende entender el juego como un trabajo grupal en el que se rechaza la excesiva competitividad y en el que lo que verdaderamente importa es el desarrollo y no tanto conseguir o no el objetivo fijado. Este tipo de juegos son los llamados juegos cooperativos, mediante los cuales se consigue reducir los problemas sociales, relacionales y las exclusiones que se pueden producir en otro tipo de juegos o deportes (Omeñaca y Ruiz, 2005).

Partiendo de la idea en la que se fundamentan los juegos cooperativos, podemos profundizar en la concepción que diferentes autores tienen de este tipo de juegos. Orlick (2002) afirma que el juego cooperativo hace de los escolares unas personas íntegras ya que “giran en torno a varias libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo” (Ibíd, p. 17). Estas libertades son las siguientes:

- Libres de competir.

Los participantes no se sienten angustiados y con baja autoestima por no alcanzar el objetivo del juego, ya que no es necesaria la competición y sí el trabajo grupal para obtener la felicidad y diversión que proporciona el propio juego.

- Libres para creer.

Los juegos cooperativos son un tipo de actividades en las que priman las experiencias e ideas flexibles. Por otra parte, se entiende que un mayor número de opiniones beneficia la resolución de los problemas y retos que plantea el juego y, por tanto, facilita la participación y la diversión.

- Libres de la exclusión.

Los juegos cooperativos están destinados a la participación total y al perfeccionamiento de las destrezas, sin que exista exclusión ni rechazo y, por consiguiente, desconfianza y desmotivación en las persona.

- Libres para elegir.

La oportunidad que se les debe brindar a los escolares para que ellos mismos escojan y tomen decisiones sobre aspectos como: el tipo de juego de ayuda que desean llevar a cabo, las características que quieren cambiar en él, etc. tiene mucha importancia, ya que surgirá en ellos un estado de independencia y autonomía para resolver los problemas que vayan surgiendo a lo largo de su vida.

- Libres de la agresión.

En el juego cooperativo, el hecho de no tener que superar a otras personas sino, por el contrario, colaborar con ellas para alcanzar un fin común, facilita actitudes y valores relacionados con el diálogo, el trabajo en equipo o la empatía, desapareciendo comportamientos agresivos.

Bantulá (1998) se refiere al juego cooperativo como aquel en el que se utiliza un tipo de metodología de ayuda mutua para la cual se hace necesaria la participación de todos los integrantes. Por lo tanto, a medida que transcurre van surgiendo estados emocionales positivos y de aceptación hacia todas las personas que llevan a cabo la práctica. Este tipo de juegos exigen un alto nivel de comunicación y compatibilidad entre los participantes. Desde el trabajo individual se pretende unir todos los esfuerzos para conseguir un fin colectivo (Velázquez, 2004).

Basándonos en las características expuestas por los diferentes autores que acabamos de exponer, podemos definir el juego cooperativo como aquella actividad en la cual, lo que verdaderamente importa es el proceso y no el resultado. Por ello, debe existir un alto grado de comunicación entre todos los participantes para lograr los objetivos comunes que se han planteado. A su vez, todos estos participantes son un grupo y, como tal, actuarán uniendo sus esfuerzos y valorando las opiniones de todos y cada uno de ellos, sin exclusiones hacia ningún compañero o compañera. De este modo, este tipo de juegos consisten en realizar retos con las demás personas sin considerarles sus adversarios, así se conseguirá una mayor diversión y la desaparición de posibles miedos que puedan surgir en los participantes ante el fallo o el error.

Concluyo este apartado con la idea de que en los juegos cooperativos todos los participantes son considerados como iguales y juegan con todos, no contra todos.

### **3.2.2. Características de los juegos cooperativos**

A partir del concepto de juego cooperativo, otros autores profundizan en el análisis de sus características esenciales. Así, Guitart (1990) expone que es muy importante el papel de los juegos no competitivos porque:

- Al escolar no le importa el resultado, ganar o perder, sino el placer que le aporta la participación en el juego.
- No se piensa en la consecución del objetivo fijado, por ello la diversión se encuentra a un mayor alcance entre los participantes.

- Promueve y aumenta la participación de todos los jugadores dejando de lado las capacidades individuales.
- Surgen mediante la práctica relaciones de igualdad entre los participantes.
- Ayudan a la superación personal en contra de la rivalidad con los otros.
- Se observa el juego no como una práctica individual, sino grupal en la que todas las ideas son tenidas en cuenta.
- Cada participante tiene su papel en el juego y todos actúan de forma colectiva.

Por otra parte, para Castillo (2010) existen una serie de principios en los juegos cooperativos que son los que permitirán potenciar las relaciones sociales y promover el pequeño aporte individual para conseguir el fin común. Por lo tanto, teniendo en cuenta estos aspectos, se debe evitar la eliminación de participantes de tal manera que esos escolares seguirán realizando otro tipo de actividades, impidiendo así la discriminación y la pasividad de los mismos. Esos principios son los siguientes:

- Protección al jugador: todos los participantes aportan sus esfuerzos en igual medida, por lo que se crea un ambiente favorecedor en el grupo dejando de lado las diferencias entre participantes.
- Globalidad cooperativa: la totalidad de los participantes contribuyen con sus ideas para que la comunicación dentro del grupo sea fluida.
- Participación para el rendimiento cooperativo: a través del aporte individual se llega al colectivo para conseguir el objetivo final del grupo.
- Reciprocidad cooperativa: dado que en este tipo de juegos todos los participantes aprenden unos de otros, se evita las situaciones competitivas individuales así como los aspectos negativos que ésta conlleva.

Omeñaca y Ruíz (2005), señalan que el juego cooperativo debe tener las siguientes características:

- Ante un entorno sin presiones los participantes son capaces de explorar y buscar soluciones creativas.
- Posibilita relaciones sociales positivas: empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- Es más importante el proceso que el producto resultante del juego.
- Los errores que surgen se superan mediante retroalimentación, consiguiendo avances en la consecución y proceso del trabajo grupal.

- Promueve la formación de valores morales y de destrezas sociales.
- Se observan los éxitos ajenos como situaciones positivas.
- Fomento entre los participantes de elementos como la comunicación, intercambio de ideas y ayuda a niveles muy altos.

A partir de lo expuesto, entendemos que un juego cooperativo se caracteriza principalmente por ser un tipo de juego en el que se fomenta la participación de todos y cada uno de los integrantes del grupo, sin ningún tipo de exclusión, en un ambiente positivo, creado entre todos, de ayuda mutua y cooperación, que hace posible la inclusión, y por otro lado, superar los retos y desafíos comunes.

No se tiene en cuenta el resultado, por lo que no existirá la figura de un rival o adversario, sino el proceso del juego como tal, mediante el cual los participantes aprenden a ser autónomos y a la vez a crear alternativas o posibles soluciones y comunicarlas para su propio beneficio y el de todos los compañeros y compañeras, desapareciendo todo tipo de características segregadoras o de distinción entre los participantes: ganadores, vencedores, sexo, edad, etc. Todo ello encaminado al bien común del grupo.

### **3.2.3. Clasificación de los juegos cooperativos**

Velázquez (2004) distingue entre dos tipos de juegos cooperativos: con objetivo cuantificable y con objetivo no cuantificable. Los primeros se caracterizan por el hecho de que es posible observar si se ha alcanzado o no el objetivo del juego, ya implique una puntuación que hay que superar o una meta que hay que alcanzar. Por otro lado, los juegos con objetivo no cuantificable atienden a criterios de evaluación flexibles y a objetivos poco definidos. Algunos ejemplos de este tipo son: de imitación, de vértigo, de mantener un objeto en movimiento y de reproducción de secuencias rítmicas. De tal manera que el papel a desempeñar por los participantes puede ser diferente a la vez que variable. A continuación describiremos cuatro modelos de juegos que se pueden encontrar dentro de esta categoría.

- De imitación. El objetivo de estas actividades es recrear con la mayor fiabilidad posible la realización de los movimientos de otra persona.
- De vértigo. A través de este tipo de juegos se desarrollan en los participantes diferentes sensaciones y emociones, como objetivo principal.
- De mantener un objeto en movimiento. El objetivo en este caso consiste en que el material con el que se esté llevando a cabo la práctica no se detenga.



- De reproducción de secuencias rítmicas. Juegos tradicionales en los que se pone en práctica el baile y la música reproduciendo los movimientos pautados.
- Otros.



Figura 1: Clasificación Juegos Cooperativos (a partir de Velázquez, 2004).

### 3.3 DIFERENCIAS ENTRE JUEGO COOPERATIVO Y COMPETITIVO

A lo largo de este apartado vamos a comparar el juego cooperativo con el competitivo para, a continuación, exponer los argumentos que varios autores han aportado sobre las ventajas e inconvenientes acerca de estos dos tipos de juegos.

Primeramente me apoyo en un autor brasileño, Brotto, quien desde un análisis educativo, expone las características del juego cooperativo contraponiéndolo al competitivo (Velázquez, 2004, pp. 27-28):

- Diversión.
  - El juego cooperativo es divertido para todos los participantes.
  - El competitivo lo es sólo para algunos.
  
- Sentimientos.
  - Los sentimientos que provoca el juego cooperativo son de victoria. Los participantes no dudan en la perseverancia ante problemas con la ayuda de sus compañeros.
  - Existen sentimientos de derrota y abandono en el competitivo debido a su escasa tolerancia y no querer hacer frente a las dificultades que se van presentando.
  
- Actitudes.
  - Juegos cooperativos = inclusión. Por lo tanto, se crea una unión entre los participantes de forma que se ayudan mutuamente y confían plenamente entre sí. Dando lugar a situaciones en las que se comparten diferentes aspectos.
  - Juegos competitivos = exclusión. En este caso los participantes se vuelven desconfiados y egoístas, incluso se pueden amedrentar de otros. No tienen empatía por los demás e incluso llegan a alegrarse del mal ajeno en el juego. Puede darse la exclusión de aquellos participantes que tengan menos habilidad en determinados campos.

- Heterogeneidad frente a homogeneidad.
  - En los juegos cooperativos se tiene en cuenta la aceptación mutua, todos son bien aceptados, de ahí que haya una gran mezcla de personas que jueguen juntas. Provocando estados de auto-confianza y aceptación de uno mismo.
  - En los juegos competitivos se distribuye a las personas en base a unas categorías llegándose a tener en cuenta para ello las diferencias interpersonales, con la consiguiente creación de barreras entre ellas.
  
- Juego acabado frente a eliminación.
  - El juego cooperativo comienza y finaliza cuando todos los participantes se pongan de acuerdo en hacerlo.
  - En el juego competitivo los participantes eliminados pasan a ser meros observadores. El juego acaba cuando gana una persona o equipo. Por lo tanto, pueden surgir etapas de no aceptación hacia alguno de los jugadores acompañadas de pérdidas de confianza en sí mismo.

Son muchos los autores que tratan de dar valores positivos o negativos, ventajas e inconvenientes a los dos tipos de juegos planteados en este apartado.

Conviene comenzar diciendo que, aun cuando últimamente se está comenzando a introducir propuestas cooperativas en las clases de Educación Física, imperan las de tipo competitivo. (Velázquez, 2004). El posible motivo de esta situación tiene que ver con el número y difusión de las publicaciones, así como en la formación inicial del profesorado, que hasta hace apenas unos años, era muy escasa en cuanto a cooperación e inclusión. Por ello, surgieron pensamientos defensores de la competición en las aulas afirmando su necesidad tanto individual como en sociedad para desenvolverse en la vida futura.

Al hilo de esta situación, existe una encuesta reciente (Velázquez, 2004) realizada a profesionales del área de Educación Física quienes, en su mayoría, admitieron llevar a cabo sus programaciones bajo el influjo de la competitividad con algún elemento de diálogo. Sus razones por elegir este tipo de metodología fueron los siguientes:

- Resultan más motivadoras para los alumnos.
- Canalizan la agresividad.
- Enseñan a ganar, a perder y a participar.
- Permiten un mayor rendimiento.
- Favorecen el espíritu de superación.

- Desarrollan mejor estrategias, imaginación...
- Permiten un auto-conocimiento en relación con los demás.
- Se adaptan mejor a las demandas de los alumnos.
- Permiten una división de la clase en grupos de nivel.
- Los alumnos con problemas de conducta las aceptan mejor.
- Posibilitan la participación en competiciones escolares.
- Aumentan la autoestima de algunos niños.
- Son más fáciles de evaluar.
- La competición es una predisposición natural en el niño.

Pero al mismo tiempo, recalcaron varios inconvenientes que surgían en sus aulas al realizar tareas competitivas:

- Pueden generar conductas agresivas.
- Favorecen el egocentrismo de los “buenos”.
- Disminuyen la autoestima y aumentan la frustración de los menos capacitados.
- Generan conductas negativas hacia los menos cualificados con lo que la integración es poco posible.
- Generan conductas de rechazo hacia los contrarios.
- Conductas como el compañerismo, la solidaridad..., se pierden por el afán de victoria.
- No se adaptan a todos los alumnos.
- Ponderan en exceso aptitudes físicas sobre otro tipo de actitudes.
- Se orientan más al fin que a los medios.
- Los grupos que se forman son homogéneos, en función del nivel de destreza.

Al llevar a cabo la investigación sobre las distintas concepciones, definiciones y características acerca del término juego cooperativo que durante años han aportado numerosos autores, llegamos a la conclusión de que es un tipo de actividad en la cual todos los participantes trabajan juntos para llegar a un mismo objetivo común. Este tipo de juegos fomenta, entre los jugadores, actitudes positivas de compañerismo e igualdad social, en tanto que desaparecen las diferencias o los rechazos que existen habitualmente en un aula o en la vida real. Por ese motivo, y defendiendo la idea de Garaigordobil (1995), la presencia de este modelo de juego debiera estar incluida en el aula de manera constante, y muy especialmente en las clases de Educación Física.

### 3.4 JUEGO COOPERATIVO COMO MEDIO DE INCLUSIÓN

Según Booth y Ainscow (2000, p. 8) la inclusión “se concibe como un conjunto de procesos orientados a eliminar o minimizar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación de todo el alumnado”, todo ello con el objetivo de eliminar la exclusión de cualquier escolar. De acuerdo con Arnáiz (1996) el objetivo de la inclusión es ayudar y apoyar aquellas cualidades y necesidades de los escolares, de modo individual y en cuanto a comunidad, para que aumenten sus seguridades y lleguen al éxito.

Por consiguiente, también se debe tener en cuenta el significado de escuela inclusiva, ya que en este tipo de centros es ese fin el que se persigue, mediante “un sistema único para todos” (Cano y Pappous, 2013, p. 107). Porque a la escuela llega alumnado con infinidad de características diferentes, discapacidades, necesidades, etc. y es en las aulas, donde deben aprender todos juntos, por muy diferentes que sean (Pujolàs, 2009). Por ello, la escuela inclusiva es aquella que reconoce el derecho que todo escolar tiene de ser reconocido, tanto a sí mismo como por la comunidad (Zaitegui, 2004).

Después de enunciar varias definiciones acerca de la inclusión y escuela inclusiva, podemos destacar una serie de características que la diferencian:

- Atender a las necesidades del alumnado mediante una educación íntegra y de calidad con el objetivo de alcanzar las máximas capacidades (Ortiz y Lobato, 2003).
- Lleva a cabo una metodología que se centra en las características del alumno, lo que facilita la gran variedad de enseñanzas y la personalización de experiencias y aprendizajes comunes (M.E.C, 2014).
- No se realiza ningún tipo de selección para poder acceder a ellas, puesto que existe sitio para todo el alumnado.

Estas características pueden ser extrapoladas a las clases de Educación Física. Así, la Educación Física inclusiva haría referencia al aprendizaje de todo el alumnado, sin actividades segregadoras, cuyo objetivo es alcanzar expectativas de altos niveles, con ayuda social y de profesionales en un mismo espacio común y sin diferencias (Ríos, 2009).

La inclusión en esta área viene acompañada en todo momento del término cooperación, siendo beneficioso para todo el alumnado debido a que se maximiza el aprendizaje mediante la ayuda y la relación grupal. Es aconsejable, por este motivo, que se lleven a cabo metodologías cooperativas en las que se sigan diferentes estrategias y en las que, por supuesto, importe más el proceso que el resultado. De acuerdo con Ríos (2009), algunas de ellas son:

- Generar interdependencia positiva. Cada individuo se debe comprometer para obtener beneficios en el grupo.
- Promover la responsabilidad individual y grupal. Los integrantes aportan sus esfuerzos en base a sus capacidades y el grupo valora su actuación.
- Interacción personal. Debido a que cada participante sabe decir el qué y el cómo de cada actividad, el objetivo común se consigue gracias al aprendizaje y la colaboración mutua.
- Interacción social. El profesional tiene la labor de enseñar a los miembros experiencias interpersonales y grupales con el fin de favorecer el trabajo en grupo y minimizar los individualismos.
- Evaluación grupal. Con el fin de alcanzar nuevos retos y objetivos, el grupo es el responsable de analizar su tarea realizada.

Existen multitud de investigaciones y estudios acerca del juego o prácticas cooperativas relacionadas con la inclusión que han ido aportando diversos autores a lo largo de las últimas décadas. Comentaremos algunas de ellas.

En Lavega, Planas y Ruiz (2014) se plantean juegos cooperativos con el fin de promover la inclusión entre 120 escolares con Necesidades Educativas Especiales (NEE) y sin ella, de 8 a 11 años. Se pretende por un lado, comparar la intervención del alumnado con NEE en sus conductas motrices cooperativas y de pacto con los escolares que no sufren NEE y, por otro, comprobar si varias condiciones como NEE, el género o la edad pueden ser variables que expliquen los tipos de conductas cooperativas realizadas. Los resultados obtenidos ratificaron las hipótesis que se presentaron inicialmente. Las relaciones y la participación durante los juegos fueron totalmente positivas por parte de todos los participantes, dándose altos niveles de inclusión entre todos los escolares.

Garaigordobil (2005) puso en práctica una investigación con un grupo de 178 escolares de Educación Infantil y Primaria durante un curso académico. La investigación consistió en la aplicación de un programa de 125 juegos cooperativos orientados al fomento del desarrollo social, emocional y la creatividad. Los escolares fueron divididos en dos grupos: experimental y control.

La intervención consistió en el análisis de una serie de evaluaciones antes y después de llevar a cabo dicho programa de juegos. El resultado de la investigación determinó que aumentaron las conductas prosociales entre los escolares del grupo experimental, en tanto que, mostraron gran respeto y sensibilidad por sus compañeros. También se redujeron en gran medida las conductas negativas como la agresividad, y actitudes de timidez y apatía se volvieron inexistentes. Se

observó un aumento de la comunicación entre los integrantes a medida que iba progresando el tiempo, de ahí que mejoraran los estados de motivación, auto-concepto y autonomía de forma individual para dar paso a una organización mucho más estructurada gracias a la cooperación y ayuda que se ofrecieron entre todos y todas.

Street, Hoppe, Kingsbury y Ma (2004) realizaron un estudio con alumnos australianos de edades comprendidas entre nueve y doce años, a través de pretest-intervención-posttest y su consiguiente evaluación por parte de profesores y padres, para examinar su comportamiento social mediante juegos cooperativos durante dos semanas. Llevaron a cabo la investigación mediante tres grupos: dos experimentales, los cuales ejecutaron juegos cooperativos, y uno de control, quienes fueron estudiados a través de actividades en las clases de Educación Física. Los resultados testificaron numerables mejoras en las conductas prosociales en el aula y en el hogar por parte de los escolares intervenidos.

Tras el análisis de todas las fuentes consultadas sobre los juegos cooperativos y su relación con la inclusión de los escolares en las clases de Educación Física, podemos afirmar que este tipo de juegos fomentan multitud de valores positivos en las aulas y entre el propio alumnado: comunicación, respeto, compañerismo, etc. todo ello siendo la base de un mejor y más adecuado proceso de aprendizaje, tanto en el ámbito escolar como fuera de él.

### **3.5 ALUMNO CON ESPINA BÍFIDA**

En el presente trabajo hablamos sobre la inclusión, la participación y la aceptación de todos y cada uno de los escolares que lleguen a los centros educativos, ya que todos tenemos los mismos derechos y, en consecuencia, deberíamos tener las mismas oportunidades.

Adentrándonos en el área de Educación Física, nos corresponde tener muy claro como futuros docentes, que independientemente de las características personales que tengan cada uno de los alumnos, buscaremos alcanzar las más altas expectativas para llegar al desarrollo máximo de las capacidades de cada uno de ellos. Por ese motivo, es nuestra función adaptar y modificar determinadas actividades y programaciones para atender las necesidades individuales.

Uno de los mayores retos que se nos puede presentar como futuros maestros de Educación Física es el hecho de tener en clase un alumno con una discapacidad de cualquier tipo. En este caso, voy a considerar una deficiencia, la espina bífida, que provoca una discapacidad motriz.

### 3.5.1 Conceptualización

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2012):

La espina bífida es una malformación congénita (llamada comúnmente defecto congénito) por la cual la columna vertebral no se desarrolla normalmente en las primeras semanas del embarazo. Ello provoca daños permanentes en la médula espinal y el sistema nervioso y puede dar lugar a parálisis de los miembros inferiores o problemas funcionales del intestino y la vejiga.

Por lo tanto, estamos hablando de un trastorno de carácter motor con afectación espinal, que consiste en un desarrollo incompleto del cierre del canal óseo de la columna vertebral, por lo que algunas vértebras no se unen adecuadamente y la médula espinal sale de su conducto y entra en contacto con el exterior (Ríos, 2005). Muchas veces la espina bífida es tan leve que no tiene consecuencias. En ocasiones la espina bífida aparece por el crecimiento óseo (García Lucas et al., 2004).

### 3.5.2 Causas

Según los autores anteriores, aunque la causa que provoca esta patología que origina la discapacidad motora es desconocida, posee un origen multifactorial, destacándose, entre otros factores los siguientes:

- Predisposición genética.
- Factores carenciales (déficit de ácido fólico o vitamina B).
- La existencia de familiares previos también afectados es un factor de máximo riesgo.
- Factores ambientales exógenos, la localización geográfica.

Además de estos, según Ricard y Martínez (2005), existe una serie de factores de riesgo adicionales que predisponen un mayor riesgo de que aparezca la espina bífida:

- Edad materna. Más frecuente en madres adolescentes.
- Antecedentes de aborto anterior.
- Orden del nacimiento. Mayor riesgo en los primogénitos.
- Estado socioeconómico. Riesgo en niños de familias con un nivel socioeconómico bajo.



### 3.5.3 Clasificación

De acuerdo con Ríos (2005) y Ricard y Martínez (2005), podemos hablar de tres clases de espina bífida:

- Espina bífida oculta. Se trata de la apertura de una o más vértebras de la columna espinal, pero no hay salida del canal óseo. Al no haber afectación aparente de la médula espinal, no existen consecuencias graves para la salud. Es la deficiencia menos grave.
- Espina bífida manifiesta o quística. Dentro de este clase, existen dos tipos de patologías:
  - Espina bífida con meningocele. Las meninges, protectores de la médula espinal, se han desprendido entre el hueco que dejan dos vértebras en un saco llamado meningocele. En consecuencia, el individuo presenta problemas de control de esfínteres.
  - Espina bífida con mielomeningocele. Es la patología más grave de las citadas. Supone la salida a través de la espalda de parte de la médula espinal y puede o no estar cubierta por piel. Produce secuelas graves a nivel motor, en el aparato digestivo y urinario.

### 3.5.4 Tratamiento en las clases de Educación Física

Según el INTNAC (2014), no existe una cura para la enfermedad de la espina bífida, pero sí encontramos tratamientos que ayudan y mejoran la calidad de vida de las personas que la padecen.

Un escolar que padezca este trastorno no debería tener problemas en el transcurso de su vida diaria, puesto que normalmente su inteligencia es normal y, dependiendo de su gravedad, pueden caminar solos o con la ayuda de un soporte. Por lo tanto, el objetivo principal del tratamiento consiste en lograr la mayor independencia funcional del sujeto, el máximo de autonomía personal y una integración social lo más completa posible.

De acuerdo con Ríos (2004), todo lo dicho anteriormente se puede conseguir en las clases de Educación Física. Por ello, las actividades planteadas deberán ser adaptadas y/o modificadas, solamente aquellos aspectos que escolares con esta patología no puedan alcanzar por sus motivos físicos, para que este alumno pueda participar con toda naturalidad y el juego transcurra con toda normalidad. Por lo tanto, el profesor de Educación Física debería plantear juegos a los que este alumnado pueda integrarse con facilidad y con ello promover su independencia, fomentar las relaciones sociales con los compañeros y, en cuanto a aspectos físicos, podrá mantener o mejorar la fuerza en su musculatura y su capacidad respiratoria.

## 4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

### 4.1 INTRODUCCIÓN O JUSTIFICACIÓN

La presente unidad didáctica se enmarca dentro de la temática de los juegos cooperativos, en este caso orientando dichos contenidos al tema específico de nuestro trabajo de fin de grado “Los juegos cooperativos como medio para la inclusión del alumno rechazado, alumno con espina bífida”. Se planifica para ser puesta en práctica en 5º de Educación Primaria.

Esta propuesta cooperativa, cuyo eje conductor y a la vez principal recurso didáctico son los juegos cooperativos, está fundamentada en la importancia de educar en el compañerismo, el respeto, la participación y convivencia, que trataremos de lograr a partir del contenido motor “los juegos deportivos de raqueta” y, más específicamente, orientado a que el alumnado conozca y practique el deporte de frontón.

La intención y, en la práctica, el hilo conductor que se mantiene a lo largo de todas las actividades de dicha propuesta, no es otro que la cooperación, la comunicación y la ayuda mutua entre los escolares para reducir y eliminar casos de exclusión y marginalidad entre los escolares. De este modo, las propuestas diseñadas se articulan en base a varios planos sobre los que pretendemos intervenir pretendiéndose conseguir:

- En primer lugar el plano afectivo. Pretendemos que aumente la confianza del alumnado en sí mismo y en sus posibilidades de superación, consiguiendo así la participación activa de todos, sintiéndose motivados y entregados en la tarea a realizar.

Por otro lado, mediante la realización de estos juegos se promoverá la mejora de las relaciones del grupo clase, intentando minimizar las conductas de exclusión que, en ocasiones, se manifiestan en las clases de Educación Física.

- En segundo lugar el plano motor. Se pretende conseguir un desarrollo en el alumnado en el que se mejorarán sus capacidades motrices, su dominio y control corporal, además de una mayor calidad y autonomía de movimientos.

Incidiremos también en la coordinación óculo-manual y en la percepción espacial. Y es que, en cualquier deporte, como en cualquier situación de la vida, es importante la percepción espacial, saber dónde nos situamos y cómo podemos movernos. Saber orientarse en el espacio, es sin duda, garantía de éxito.

## 4.2 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La presente unidad didáctica se basa en la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa 8/2013, de 9 de diciembre. En este sentido, consideramos importante y con trascendencia para esta unidad el párrafo b) del artículo 1. En él se habla de la equidad para todos los escolares, garantizando con ella la igualdad de oportunidades y la inclusión a través de la educación, consiguiendo con ello el desarrollo pleno de la personalidad y la superación de la ruptura de cualquier tipo de barreras, discriminación o rechazos que puedan ocurrir, haciendo especial hincapié a cualquier tipo de discapacidad.

Es el actual Sistema Educativo Español, compuesto por administraciones, profesionales, etc. quien lleva a cabo una serie de funciones para conseguir ese pleno derecho a la educación y la igualdad. Todo ello, centrándonos más concretamente a nivel de aula, se obtiene mediante el currículo, que nos es más que “la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas” (Ley Orgánica 8/2013, Sec. I. Pág. 97867). Este currículo lo componen:

- Los objetivos de enseñanza y etapa.
- Los contenidos. Conjunto de elementos: conocimientos, actitudes, habilidades, etc. necesarios para alcanzar los objetivos propuestos.
- La metodología didáctica. Encargada de expresar el trabajo de los maestros, la organización y las distintas prácticas que se llevarán a cabo durante el curso.
- Las competencias. Ayudan al desarrollo integral del alumnado.
- Los estándares y resultados de aprendizaje.
- Los criterios de evaluación del logro de objetivos propuestos y de la adquisición de las competencias.

También se ha basado el trabajo en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, pero en este caso centrándonos en el área de Educación Física, asignatura encargada de preparar y ampliar la competencia motriz en las

personas, ayudándose siempre de la capacidad crítica de los escolares para consolidar una serie de valores y actitudes adecuadas y duraderas en relación con su cuerpo y el entorno.

La Educación Física, como hemos dicho, se basa en la realización de una serie de acciones motrices propuestas en multitud de situaciones y contextos de aprendizaje diferente, que de acuerdo al Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, se agrupan en cinco grandes situaciones motrices:

- Acciones motrices individuales en entornos estables. Se tienen en cuenta modelos técnicos de ejecución en los que lo más importante es la capacidad de ajuste por parte del participante.
- Acciones motrices en situaciones de oposición. Se llevan a cabo acciones interpretando las que realiza el oponente para superarlo.
- Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición. Se realizan acciones de cooperación entre los participantes para lograr un objetivo común. Puede ocurrir también que esas acciones se produzcan para superar la oposición de un grupo rival.
- Acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico. Se trata de entornos, naturales o urbanos, que provocan incertidumbre en los participantes debido a que no son siempre los mismos.
- Acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión. Se tienen en cuenta principalmente acciones de tipo comunicativo y estético, potenciando la creatividad para llevar a cabo distintas acciones.

Al tratarse de una unidad didáctica referida al juego cooperativo, nos centraremos en dos de esas cinco situaciones:

- Acciones motrices individuales en entornos estables. Tiene que ver con la técnica que alcanza el alumno con su manejo de la raqueta, a la vez que acepta y mejora su capacidad y habilidades para conseguir progresar en sus conductas motrices.
- Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición. En este caso se atiende a las diferentes relaciones que se establecen entre los participantes para reunir conocimientos y habilidades con el fin de conseguir o alcanzar un mismo objetivo.

### **4.3 CONTEXTO**

La presente unidad didáctica está dirigida para el curso de 5º de primaria. Por tanto, deberemos considerar una serie de características propias de esta edad que describiremos para poner en situación y conocer los aspectos más relevantes de esta etapa y sus escolares. En este sentido destacamos:

- Desarrollo motor: aumento progresivo de la fuerza y la coordinación.
- Desarrollo cognitivo: evolución rápida de la capacidad de razonamiento, creación de hábitos y autonomía, capacidad y planificación para la resolución de problemas, atención selectiva.
- Desarrollo del lenguaje. Aumento de vocabulario y sintaxis más compleja.
- Desarrollo afectivo social. Aparición de grupos mixtos más homogéneos. Relaciones de amistad más concretas.

Además de todas las características descritas de forma general propias de los escolares de esta etapa, describiremos un caso concreto que existirá entre los alumnos que potencialmente llevarían a cabo esta unidad didáctica. Para ello partimos de la descripción de un contexto imaginario intentado aproximarle a una situación que pude comprobar durante mis prácticas docentes. Se trata de un alumno que presenta una deficiencia, en este caso espina bífida, cuya discapacidad no es muy elevada, ya que el nivel de enfermedad es leve-moderado.

El colegio le proporciona sesiones de fisioterapia para trabajar las extremidades inferiores del cuerpo para mantener la movilidad; hace ejercicios de rotación, flexión, extensión e inclinación de cadera, de piernas y de tobillos, en ocasiones intercalándolos con los de extremidades superiores para desarrollar un mayor equilibrio corporal y desarrollar sus músculos. La fisioterapeuta se encarga de colocarle unas prótesis en los tobillos para tener mayor sujeción.

Cuenta también con atención sanitaria. El enfermero es el encargado que controla su trastorno durante las horas lectivas, varios días a la semana y vigila o coloca de forma correcta una sonda al alumno para miccionar, ya que no controla sus esfínteres.

Como hemos comentado, esta deficiencia provoca una discapacidad, por lo tanto, este alumno tiene varias limitaciones. Puede realizar una vida cotidiana plena y productiva, a pesar de realizarse exámenes médicos con frecuencia. En relación con el movimiento y la Educación Física, este alumno puede caminar perfectamente, pero no realizar saltos, puesto que pierde el equilibrio al volver a entrar en contacto con el suelo debido a su debilidad en las extremidades inferiores. Le ocurre lo mismo que en carrera, hablamos de carrera media-alta. La carrera suave puede realizarla él mismo, aunque en ocasiones se cae al suelo, pero si aumenta el nivel de velocidad debe ir agarrado a alguien para no perder el equilibrio, de lo contrario cae.

Por todas esas limitaciones que posee deberemos adaptar y modificar ciertos ejercicios y propuestas a su discapacidad, para darle la oportunidad de considerarse físicamente capaz como el resto de sus compañeros y compañeras y, para que sea partícipe de todas y cada una de ellas.

#### **4.4 OBJETIVOS**

La presente unidad didáctica pretende la consecución de una serie de objetivos que se exponen a continuación:

- Fomentar actitudes de compañerismo en las diversas situaciones lúdicas de cooperatividad que contribuyan a desaparecer las diversas situaciones de marginalidad.
- Promover la participación e interacción del alumnado en el aula, adoptando éste un papel activo en su proceso de aprendizaje con independencia de sus características personales.
- Movilizar estrategias orientadas a solucionar problemas de forma cooperativa.
- Ser capaz de realizar actividades y modificarlas dependiendo de las propias posibilidades y las de los compañeros.
- Construir un material de Educación Física alternativo con materiales reciclados y fomentar su uso.
- Valorar, cuidar y respetar los recursos y materiales propios y de los compañeros.
- Mejorar la coordinación óculo-manual usando implementos como las raquetas en lanzamientos, recepciones y golpesos.

#### **4.5 CONTENIDOS**

Siguiendo la Orden EDU/519/2014, de 17 de junio por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, se han planteado una serie de contenidos que se pretenden llevar a cabo en la Unidad Didáctica relacionándolos con los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje que en dicha Orden aparecen.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
El frontenis, reglamento y aspectos básicos.	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas. Conocer los reglamentos básicos de juegos y deportes.	Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase. Pone en práctica las reglas básicas de los juegos practicados en las clases: sacar desde el lugar adecuado, un solo bote, líneas que marcan los límites, etc.
Aspectos técnicos y tácticos, empuñadura y posición básica para el golpeo del móvil. Aplicación práctica.	Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	Adapta sus desplazamientos a diferentes situaciones de juego, cubriendo espacios libres. Realiza correctamente los diferentes gestos técnicos básicos y adaptados.
Coordinación entre los segmentos corporales en la práctica de actividades cooperativas que ayuden a mejorar la aptitud del participante en la ejecución de las diferentes habilidades manipulativas.	Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.	Resuelve problemas motrices de colocación de pies y manos seleccionando las estrategias más adecuadas.

<p>Valoración y respeto hacia las actividades propuestas y hacia todos los compañeros involucrados en el desarrollo de las sesiones.</p>	<p>Participar en las actividades artístico-expresivas con conocimiento y aplicación de las normas, mostrando una actitud de aceptación y respeto hacia las demás personas, materiales y espacios, y resolviendo mediante el diálogo los conflictos que puedan surgir.</p>	<p>Muestra interés por las diferentes actividades planteadas en las clases.</p> <p>Respeto espacios y materiales utilizados en las propuestas de clase.</p> <p>Acepta a todos sus compañeros, con independencia del tipo de juego planteado.</p>
<p>Participación activa, movilización de estrategias, cooperación y colaboración con los compañeros en las distintas actividades, juegos y deportes planteados orientándolo a la solución de problemas.</p>	<p>Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.</p>	<p>Maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en diferentes juegos y actividades deportivas.</p>
<p>Aceptación del hecho de ganar o perder como algo inherente al juego.</p>	<p>Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>Acepta formar parte del grupo que le corresponde y el resultado de las competiciones con deportividad.</p>



Promoción de la participación e interacción del alumnado en el aula, adoptando éste un papel activo en su proceso de aprendizaje con independencia de sus características personales, siendo capaz de realizar y/o modificar actividades dependiendo de las propias posibilidades y de las de los compañeros.	Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.	Respetar la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.
Construcción y utilización de un material de Educación Física alternativo con materiales reciclados.	Valorar las posibilidades que ofrecen distintos tipos de materiales y espacios para la práctica motriz.	Construye su raqueta con materiales reciclados y cuida el material en las clases.
Valoración, cuidado y respeto de los recursos y materiales propios y de los compañeros.	Opinar coherentemente con actitud crítica, tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.	Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.
Coordinación óculo-manual usando implementos como las raquetas en lanzamientos, recepciones y golpeos.	Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	Ejecuta lanzamientos y recepciones realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.

## 4.6 METODOLOGÍA

La metodología podemos concretarla en las distintas orientaciones definidas por el currículo con la finalidad de indicar el proceso de enseñanza-aprendizaje al maestro.

En la propuesta que un maestro debe seguir para lograr una correcta intervención pedagógica educativa se deben tener en cuenta una serie de principios de acción metodológica.

En este caso, se trata de conclusiones extraídas de manera esencial de la fundamentación teórica y, estos principios se fundamentan en la cooperación, que a su vez es utilizada como recurso fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- Utilizar fundamentalmente propuestas motrices cooperativas.
- Plantear problemas con resolución cooperativa.
- Generar situaciones de reflexión en grupo, orientadas a verbalizar sobre las conductas manifestadas durante el desarrollo de las propuestas de clase y sus consecuencias en su proceso de aprendizaje y sobre los sentimientos propios y de los compañeros.
- Reforzar conductas de trabajo en equipo que fomenten y ayuden a crear relaciones sociales positivas.
- Promover el desarrollo de habilidades sociales al tiempo que se trabaja motrizmente.
- Evaluar las conductas cooperativas del alumnado y su evolución a lo largo de todo el proceso.
- Adaptar las propuestas de acción motriz a las características personales de todos y cada uno de los escolares.

Seguiremos como estrategia un tratamiento analítico-global propio del curso en el que se encuentre el alumnado, teniendo presente la importancia de sus conocimientos previos. Por lo que se prestará atención a aquellos alumnos que necesiten más ayuda, tratando en todo momento que sea proporcionada por sus compañeros.

La técnica de enseñanza se basará en un aprendizaje por descubrimiento, todo ello desde el punto de vista de los juegos cooperativos y la resolución cooperativa de problemas. En ocasiones se utilizará el mando directo para plantear una serie de juegos orientados a que aprendan y desarrollen la técnica y habilidades correctas mediante actitudes favorables de grupo, pero serán ellos quienes, a través de su participación directa, alcancen ese descubrimiento y den respuesta a los retos planteados.

En cualquier caso, el planteamiento metodológico buscará fomentar la participación, la ayuda, la comunicación y la actitud de todos y cada uno de los escolares. Para ello utilizaremos un método muy común, el juego, pero no de la forma tradicional en el que lo que importa es ganar, sino que en este caso lo que interesa es conseguir un objetivo con la ayuda de todos, por lo que este juego y eje de la unidad será cooperativo. De este modo, nos interesa que exista un clima de socialización y amistad entre todos los participantes, intentando promover la fluidez en las relaciones entre los escolares y con el profesor ya que, de este modo se conseguirá un ambiente positivo entre el grupo de trabajo y, el juego, pasará a ser muy agradable para todos.

Se pretende una organización de los alumnos variada dependiendo del tipo de actividad: en ocasiones realizarán actividades por parejas, otras veces en pequeños grupos y existirán también juegos en gran grupo. Con todo ello intentaremos promover a los escolares para que investiguen y encuentren entre todos las respuestas a los problemas que se plantean y, al conseguirlo, aumente su autoestima, mejore su actitud con ellos mismos y con el entorno social que le rodea y lo que es más importante, crean en sus propias posibilidades.

#### **4.7 SESIONES**

A continuación exponemos el desarrollo de las sesiones planteado. Se destaca que se han realizado tales actividades de modo que, el alumno con espina bífida, no tenga ningún inconveniente en llevarlas a cabo, debido a que aun con su discapacidad, podrá realizar todos los movimientos o desplazamientos necesarios en el transcurso de las sesiones.

Se han decidido este tipo de juegos debido a que no tienen un gran componente de acciones que el alumno en cuestión no pueda realizar, ya sean saltos, giros bruscos, ejercicios con alta competencia en fuerza o carreras de media o alta velocidad. Por otro lado, en aquellas en las que existe un pequeño aumento en la velocidad de movimientos y desplazamientos, se ha planteado realizarlas por parejas para evitar cualquier tipo de desventaja y así, este alumno, cuente con la ayuda de otro participante y no pierda con tanta facilidad el equilibrio, como le suele ocurrir en estos casos.

Además las explicaciones que el docente realizará para abordar los ejercicios serán lo suficientemente claras, amplias y detalladas para lograr que el alumno en cuestión lo comprenda en su totalidad, ya que en escasas ocasiones sufre dificultades en el aprendizaje, lo cual, no implica que su inteligencia no sea igual a la de sus compañeros.

**SESIÓN 1. CONSTRUIMOS NUESTRAS RAQUETAS**

<p><b>Objetivos didácticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar en actividades de una forma activa mediante la interacción y la comunicación entre los escolares.</li> <li>- Construir a través de métodos cooperativos un material de Educación Física alternativo con materiales reciclados.</li> <li>- Concienciar de la importancia de los recursos de los que disponemos, aprendiendo a reutilizar y reciclar.</li> </ul>	<p><b>Materiales</b></p> <p>Folios, cartón, tijeras o cúter, cola blanca, hilos de colores, rotuladores.</p>
---	--

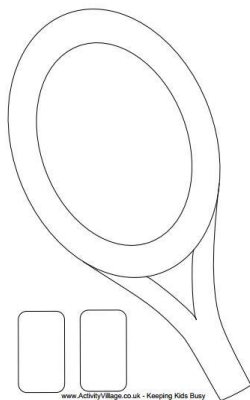
**Parte inicial:**

Explicación de la unidad que se va a llevar a cabo. Utilización del juego cooperativo para aprender a manejar la raqueta. Preguntas como: ¿Habéis jugado alguna vez a algún tipo de juego cooperativo? ¿Sabéis cuál es ese tipo de juego? ¿En qué consiste? ¿En qué se diferencia del resto de juegos?

Presentación y explicación de una raqueta. Partes y utilidad de cada una de ellas. Importancia en la clase de Educación Física al constituir un material alternativo muy útil para el desarrollo de la misma. Iniciación al frontenis.

**Parte principal:**

Mesas en grupos de cuatro escolares. Se trata de una actividad para la cual será necesaria la cooperación y ayuda de todos los escolares, ya que se trata de un trabajo en equipo.



1	2
3	4

Cada alumno tendrá una función y existirá además la figura de un supervisor/ayudante, quien ayudará a los compañeros que le necesiten y se encargará de que la tarea siga las pautas.

El docente llevará impresas todas las plantillas para agilizar el proceso y las repartirá por los diferentes grupos. Anexo 1.

Los estudiantes calcarán las plantillas en el cartón y las recortarán, cada participante una diferente. Por ejemplo: el número uno la cabeza, el dos el eje y el tres las empuñaduras. El cuatro será el supervisor.

Una vez hecho ese paso, entre los cuatro, unirán las partes con cola blanca para formar la raqueta.

Cuando hayan finalizado el proceso de creación de la primera raqueta, rotarán en sentido de las agujas del reloj y de ese modo, todos realizarán las acciones necesarias para el desarrollo completo del trabajo y así conseguir las cuatro herramientas para poder llevar a cabo la unidad didáctica planteada.

Cada escolar se llevará su raqueta a casa para encordarla con hilos y colorearla a su gusto.

**Parte final:**

Opinión personal sobre la construcción de las palas y su utilización en la clase de Educación Física.

Lanzamiento de preguntas para reflexionar sobre la práctica y la cooperación:

- ¿Has tenido alguna dificultad en hacer la actividad propuesta?
- ¿Crees que sería más difícil crear la raqueta tú solo/a? ¿Por qué?
- ¿Harías alguna mejora, cuáles se ocurren?
- ¿Es fácil adquirir el material usado para su elaboración?

Las respuestas que den los escolares se irán apuntando en el cuaderno de campo. Al igual que se desarrollará una autoevaluación de la sesión para tener en cuenta los aspectos a mejorar.

**SESIÓN 2. NOS FAMILIARIZAMOS CON LA RAQUETA****Objetivos didácticos**

- Investigar y compartir las estrategias cooperativas entre compañeros.
- Manejar la dominancia lateral.
- Respetar y valorar las aportaciones de los compañeros/as.

**Materiales**

Raquetas, pelotas de goma y de espuma, aros, picas, ladrillos, bancos.

**Parte inicial:**

Desplazamiento por parejas, realizando diferentes equilibrios con las manos y con las raquetas por un espacio delimitado, en el que se colocarán distintos materiales (picas, ladrillos, bancos) que servirán como obstáculos en el desarrollo de la propuesta.

Ejemplo: trasladar una pelota de un punto de partida hasta un aro sin que caiga al suelo. Con las palmas o el dorso de las manos unidas, en contacto con el marco de las dos raquetas y sin tocar las cuerdas, con los mangos de las raquetas, etc.

**Parte principal:**

*El abecedario.* Los participantes se colocan en dos filas paralelas en forma de zig-zag y se lanzan la pelota de uno a otro por orden, diciendo en alto las letras del abecedario. Si se cae la pelota al suelo, se vuelve a comenzar.

*4 esquinas.* Juego por parejas en el que hay desplazamientos de un lugar a otro, dentro de su espacio delimitado, sin que se caiga su objeto: la raqueta. El espacio está dividido en varios apartados con forma cuadrada, de tal manera que haya cuatro esquinas. Las parejas, que están colocadas en cada una de ellas y con los pies atados, se tienen que mover a otra cuando aquella llegue y le entregue el objeto sin utilizar las manos. El objetivo se consigue cuando todas las parejas hayan pasado por todas las esquinas en el menor tiempo posible.

*Cambiamos de raqueta.* Juego en grupos de tres y luego en gran grupo. Se sujeta una raqueta en el medio de todos de forma vertical con el mango tocando el suelo. Al escuchar la señal, la soltarán y se desplazarán hacia su derecha ocupando la posición de su compañero para volver a sujetar la raqueta. Se conseguirá el objetivo cuando todos los participantes toquen la raqueta.

**Parte final:**

Masaje por parejas de las extremidades superiores e inferiores utilizando como elemento relajante una pelota de gomaespuma.

**SESIÓN 3. NOS FAMILIARIZAMOS CON LAS RAQUETAS II****Objetivos didácticos**

- Desarrollar estrategias y actitudes de cooperación y respeto a través del juego.
- Manejar la dominancia lateral.
- Valorar las aportaciones de los compañeros/as.

**Materiales**

Raquetas, pelota gigante, bancos suecos, hilos/cuerdas, aros pequeños, picas, tiza, pelota de goma.

**Parte inicial:**

*Que no caiga.* Primeramente en grupos de tres escolares, se colocan de tal manera que consigan sujetar y mantener estable la pelota gigante con sus cabezas para llevarla de un punto a otro.

A continuación, en grupos de seis, se desplazará la pelota gigante de un punto a otro sujetándola solamente con las raquetas.

Finalmente, en gran grupo y subidos en dos hileras de bancos suecos, moverse transportando la pelota entre todos en el aire hasta el final del recorrido mediante su sujeción con la mano derecha. Realizar el ejercicio de vuelta con la mano izquierda. Variante: se puede llevar a cabo también con las raquetas como sujeción.

**Parte principal:**

*Encestemos.* En grupos de seis y después en gran grupo y círculos. Tendremos un aro por grupo y tantas cuerdas como alumnos haya en él; un extremo de cada una estará atado al aro, por lo tanto cada alumno agarrará la otra punta de la cuerda. Los participantes deben desplazarse hasta una pica que está colocada verticalmente al otro extremo del espacio. Una vez allí, deben encajar el aro sobre ella.

Variantes: cada vez se utiliza una mano, introducir el aro en un recipiente, atar un objeto más pequeño que deben introducir en un recipiente, utilizar menos cuerdas por grupo.

*Encaja en el dibujo.* Grupos pequeños y luego gran grupo colocados en círculo. Hay tantas cuerdas como alumnos. Un extremo de ellas está atado a una raqueta y el otro es el que sujetarán. Se pretende que el grupo consiga llegar al otro lado de la sala sin que el objeto central toque el suelo y colocarlo sobre la silueta dibujada en el suelo.

Variante: cada vez con una mano, puede haber obstáculos en el camino.

**Parte final:**

Con una pelota gigante sujetar a un alumno entre todos encima de ella girándole y moviéndole de forma suave y relajante sin que se caiga.

**SESIÓN 4. GOLPEOS****Objetivos didácticos**

- Aceptar a todos los compañeros independientemente de su nivel de habilidad y capacidad motriz.
- Aplicar las habilidades motrices necesarias para el golpeo de la pelota mediante la raqueta.
- Aprender la técnica del golpeo.

**Materiales**

Raquetas, pelotas pequeñas de goma y de espuma.

**Parte inicial:**

Comenzaremos la sesión explicando nociones básicas de cómo y de dónde se agarra una raqueta, la posición del cuerpo que se debe tomar a la hora de golpear a la pelota y conocer el momento en el que se la golpea.

Seguiremos la clase con un ejercicio de forma individual para una primera toma de contacto. Trabajamos golpeos con la raqueta lanzándose ellos mismos la pelota al aire con una mano, la golpean con la raqueta y la receptionan con la que han lanzado. Pueden cambiar la raqueta de mano.

*Por parejas.* Lanzar la pelota al compañero con una mano y este se la devuelve golpeándola con la raqueta. A continuación, se comienza golpeando a la pelota y se dice la primera letra del abecedario, el compañero sigue con la siguiente y así sucesivamente hasta que terminen el abecedario o fallen. En ese caso vuelven a empezar. Tendrán tres intentos.

**Parte principal:**

*Al bote.* Grupos de cuatro escolares. Cada uno ocupa un lugar en un espacio delimitado, la distancia entre ellos la escogen. El primer alumno golpea verticalmente a la pelota y el siguiente deja que de un bote para volverla a golpear. Todos deben golpearla al menos dos veces.

*Abecedario.* Juego en gran grupo en el que todos los participantes tienen que decir al menos una letra, si la pelota cae al suelo se vuelve a empezar. Comienzan lanzándola con la mano al alumno de su derecha. Luego, se realiza el golpeo suave con la raqueta. A continuación, se la pueden lanzar aleatoriamente.

**Parte final:**

Masaje relajante por parejas en el que se desliza una pelota de espuma sobre el cuerpo del compañero con ayuda de la raqueta. Se concluye la sesión haciendo preguntas para que los escolares reflexionen sobre su comportamiento y actitud de compañerismo durante la práctica.

- ¿Cómo os ha gustado más jugar, de forma individual o junto con vuestros compañeros?
- Si veías que algún compañero no golpeaba bien la pelota por no agarrar correctamente la raqueta, ¿le has explicado cómo lo tenía que hacer?
- ¿Te has enfadado con alguno de tus compañeros cuando ha fallado al golpear la pelota o le has animado para que a la siguiente vez lo hiciera correctamente?



**SESIÓN 5. GOLPEOS II****Objetivos didácticos**

- Aplicar habilidades conocidas en el desarrollo de las nuevas propuestas superando y ayudando al grupo ante las dificultades encontradas.
- Mostrar una actitud y voluntad correctas para llevar a cabo las distintas tareas con todos los compañeros y conseguir el objetivo propuesto.
- Desarrollar la técnica del golpeo.

**Materiales**

Raquetas, pelotas de goma y de espuma, red guarda-balones, aros.

**Parte inicial:**

*Pelotas a la cesta.* En pequeños grupos y luego gran grupo. Varios alumnos están colocados cada uno dentro de un aro y sus compañeros deben golpear las pelotas con la raqueta para meterla en la red coordinando entre sí todos sus movimientos.

Variantes: puede hacerse por parejas, intentar conseguir una cantidad concreta de pelotas encestandas entre todos los participantes con tiempo y sin tiempo, cambiar de rol cuando el participante que lleva la red ha logrado encestar un número determinado de pelotas.

**Parte principal:**

Por *parejas* y enfrente, golpean la pelota de uno a otro con la raqueta de diferentes formas sin que caiga al suelo:

- La pelota se lanza hacia arriba.
- Se lanza hacia arriba y antes de que llegue al compañero deben girar la raqueta.
- Actividades alternativamente con mano izquierda o derecha.
- Aumentando la distancia entre ambos.
- Desplazamientos mientras se golpea.

*Mareo:* En pequeños grupos, luego gran grupo, en espacios delimitados.

Juego con dos roles diferentes: los que marean (se pasan la pelota golpeándola con la raqueta sin que caiga al suelo) y los del centro (que intentan interceptarla al vuelo con su raqueta). Se debe interceptar a partir de cinco golpes por parte del grupo defensor y cambio de roles. Los integrantes del grupo que marea no pueden moverse más de un paso al golpear la pelota.

**Parte final:**

Masaje por parejas del tronco, utilizando como elemento relajante una pelota de goma espuma.

Autoevaluación de la sesión mediante preguntas para que los escolares reflexionen sobre su comportamiento y actitud de compañerismo durante la práctica.

- Si veías que algún compañero no golpeaba bien la pelota por no agarrar correctamente la raqueta, ¿le has explicado cómo lo tenía que hacer?

- ¿Te ha sentado mal que algún compañero fallara al golpear la pelota o le has animado para que a la siguiente vez lo hiciera correctamente?
- ¿Os ha preocupado fallar algún golpeo por si se enfadaba vuestro compañero?

**SESIÓN 6. JUEGOS MODIFICADOS****Objetivos didácticos**

- Conocer y practicar actividades físico-deportivas asumiendo tanto nuestras limitaciones y roles como de los compañeros.
- Reconocer a todos los compañeros independientemente de su nivel de habilidad y capacidad motriz.
- Desarrollar tácticas deportivas.

**Materiales**

Raqueta, pelota de espuma, aros.

**Parte inicial:**

*Malabaristas.* Se comienza por un juego por parejas de golpear y recepcionar la pelota sin que se caiga a la vez que la pareja camina sobre unas líneas dibujadas en el suelo. Variantes: alturas, posiciones, forma de lanzamientos. Los alumnos deciden la velocidad con la que caminan.

**Parte principal:**

*Mini-raquet-bol:* juego modificado del béisbol.

En gran grupo practican el golpeo con la raqueta. Los participantes se dividen en dos grupos, atacantes y defensores. Serán ellos mismos los que tomen decisiones y decidan las estrategias durante el juego.

El juego finaliza cuando uno de los equipos consiga un número establecido de puntos.

Atacantes:

- Colocados por parejas y agarrados de la mano en la base central.
- Un integrante de la pareja golpea a la pelota.
- Salen corriendo pasando consecutivamente por las tres bases (aros) hasta llegar de nuevo a la principal.
- Intentan no ser golpeados por la pelota.
- Si los atacantes no son tocados por la pelota y llegan a la base principal, se cuenta punto para ellos y sigue el juego.

Defensores.

- Uno de ellos lanza la pelota para ser golpeada por los atacantes.
- Recogen la pelota en el menor tiempo posible y, una vez tocada por todos, el lanzador puede golpear a la pareja atacante.
- Si golpean a los atacantes se cambia de rol y punto para ellos.
- Si la atrapan al aire en el golpeo atacante, directamente se cambia de rol y punto para ellos.

**Parte final:**

Se forma un círculo y los alumnos reflexionan sobre cómo se ha desarrollado la clase y su actitud. Pueden hacerse una serie de preguntas para ello:

- ¿Qué es lo que más os ha gustado de la clase?
- ¿Se os ocurre otra manera de jugar de modo que todos los compañeros del mismo grupo toquen la pelota?
- ¿Qué os gusta más: pasaros la pelota entre todos o hacer más puntos que el equipo contrario aunque haya algún compañero que ni toque la pelota y se aburra?

**SESION 7. INICIACION AL FRONTENIS****Objetivos didácticos**

- Fomentar la comunicación entre los participantes del grupo.
- Mejorar la coordinación global y segmentaria.
- Practicar golpesos con la raqueta.

**Materiales**

Raquetas, pelotas de goma, pelotas de espuma.

**Parte inicial:**

Explicación de forma práctica, por parte de voluntarios y con ayuda del profesor, de las nociones básicas del frontenis: partes de la raqueta, golpesos, movimiento del brazo ejecutor, colocación del cuerpo, colocación de pies, etc. haciendo principal hincapié en la forma adecuada de coger la raqueta.

**Parte principal:**

Cada uno con su raqueta y su pelota, se coloca frente a la pared lateral del pabellón donde va a realizar contra la misma los golpesos de derecha y de revés, como primera toma de contacto con este deporte. Se puede variar la distancia a medida que van realizándolo de forma adecuada.

Colocados por parejas, en la misma disposición que en la actividad anterior, realización del juego “*abecedario*” pero esta vez contando en alto la progresión de los números cardinales. Se utilizan los golpesos aprendidos y las normas propias del frontenis.

Variantes: se orienta el móvil respecto a la posición del compañero, dar a la pared en el mismo punto, distinto número de botes, progresión en la forma de grupos: cambian las parejas, pequeños grupos y por último, gran grupo.

**Parte final:**

Masaje relajante con pelota de goma por grupos de cuatro personas. Se colocan sentados en fila formando un círculo y tienen que repetir los movimientos que haga el último sobre el primero. Cada vez empieza uno.

**SESION 8. PRACTICAMOS EL FRONTENIS****Objetivos didácticos**

- Valorar los distintos niveles motrices de los compañeros, sin la exclusión de nadie.
- Participar en el juego de forma adecuada, respetando el material y al resto de compañeros.
- Mejorar, aumentar y combinar las distintas habilidades puestas en juego.

**Materiales**

Raquetas reales, pelotas de goma y de espuma.

**Parte inicial:**

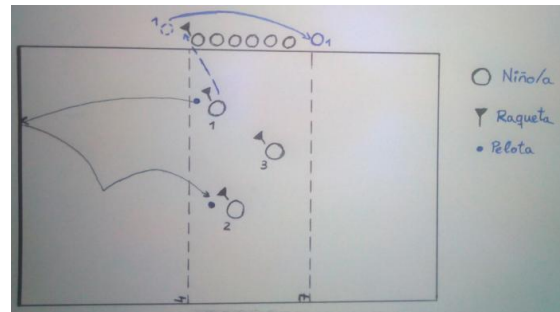
Comenzaremos la sesión recordando las técnicas aprendidas de este deporte: partes de la raqueta, forma de empuñarla, colocación del cuerpo, pies, etc. Todo ello lo irán recordando los propios alumnos.

Explicación de las normas del juego a realizar, haciendo principal hincapié en la seguridad de uno mismo, de los compañeros y de los materiales necesarios para el juego.

**Parte principal:**

*3 raquetas.*

Para este juego en gran grupo solamente serán necesarias tres raquetas. En la pista del frontón tiene que haber continuamente tres participantes, el resto estarán colocados y esperando su turno en la línea lateral de fuera entre los números cuatro y siete.



El juego comenzará cuando el primer participante (1) golpee la pelota contra la pared, saldrá del campo rápidamente a entregar su raqueta al primero de la fila, cambiarán el rol y se colocará el último. Mientras tanto, golpea el segundo jugador que está en la pista realizando la misma acción y, tras el tercer jugador que golpee, será el turno de los nuevos.

Todos los escolares realizarán sus golpes por orden según se encuentren en la fila y se colocarán en el lugar del compañero dentro de la pista. El objetivo será conseguir un determinado número de golpes y que todos golpeen la pelota.

Variantes: se puede hacer una tabla de progreso: ronda 1: (X) golpes, ronda 2:(X) golpes más 2, etc. Dentro de la pista: dirigir la pelota en su golpeo a algún participante en concreto, golpear la pelota si te viene cerca.

**Parte final:**

Masaje por parejas con raqueta y pelota de espuma.

Realizaremos un comentario de todo lo sucedido a lo largo de la Unidad Didáctica.

**SESION 9. EVALUACION****Objetivos didácticos**

- Afianzar conocimientos.
- Aprender todos de todos.
- Respeto por los compañeros. Saber escuchar.

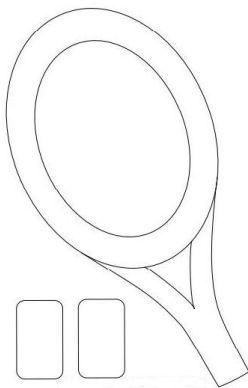
**Materiales**

Material fungible.

La sesión está destinada a la realización de una prueba objetiva convirtiéndose en grupal y cooperativa.

**Parte inicial:**

Realización de las preguntas siguientes:



- Enumera, coloca y explica la utilidad de las partes de una raqueta.
- Explica brevemente cómo se debe agarrar una raqueta.
- ¿Cómo debo colocar los pies para golpear correctamente a la pelota si soy diestro? ¿Es la misma manera de colocación si soy zurdo?
- Explica la ejecución del golpeo. ¿Qué movimiento hace el brazo?
- ¿En qué momento o altura del cuerpo impactamos a la pelota con la raqueta?
- Escribe dos normas reglamentarias en el juego del frontenis.

**Parte principal y final:**

Se recogen los documentos. Éstos tienen una línea de puntos, que divide el folio en dos partes: en la superior los alumnos ponen su nombre y en la inferior están escritas las preguntas. También se incluye un número en ambas partes, para una vez cortadas, poder identificar los exámenes.

Se forman grupos de cuatro personas aleatoriamente y tendrán un tiempo, aproximadamente 8-10 minutos, para escoger a un portavoz y ponerse de acuerdo en la respuesta de una pregunta asignada de la misma forma. Una vez concluidos, cada vocal dará la respuesta en voz alta al resto de la clase siendo corregidos por el profesor.

Tras ello, el profesor repartirá las pruebas escritas de forma aleatoria a cada escolar para que corrijan las respuestas. Se las devuelven cuando hayan terminado.

## 4.8 EVALUACIÓN

La evaluación consistirá en un control y observación directa por parte del profesor de forma continua, a lo largo de todas las sesiones y global, en la que se tendrán en cuenta diferentes aspectos como pueden ser motrices, actitudinales, de relación con los compañeros, etc. Un aspecto fundamental y tenido muy en cuenta será la actitud que muestren los escolares con y hacia sus compañeros, ya que en esta unidad didáctica trabajaremos el juego cooperativo y, para ello, es necesario que existan buenas relaciones sociales y respeto por y entre todos.

Con el fin de registrar los datos obtenidos en el proceso de evaluación utilizaremos un cuaderno en el que se irán anotando todos los acontecimientos o incidencias ocurridas durante el proceso: aquellos comentarios de los escolares que realicen a través de las preguntas lanzadas por el profesor, observaciones de actitudes y comportamientos tanto positivos como negativos que se hagan o digan durante las sesiones, cuidado del material, etc.

Además, en cada sesión utilizaremos la hoja de observación, en la que se han descrito una serie de ítems, que serán los criterios de evaluación, relacionados con los objetivos de la unidad didáctica sabiendo, de este modo, si se cumplen o no. Ver anexo 2.

Finalmente el alumnado contestará a una sencilla prueba escrita referida al instrumento, aspectos técnicos y tácticos del deporte. Esta prueba se realizará en la última sesión de la unidad didáctica.

## 4.9 CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Serán varias las competencias del currículo que se van a tratar en esta Unidad Didáctica:

- Competencia lingüística. Relacionada con el vocabulario específico del área de Educación Física. Fundamentalmente se aprenderán términos referidos al frontenis. Además, el carácter cooperativo de las tareas propuestas favorece la comunicación oral para dialogar, alcanzar acuerdos y resolver los pequeños problemas que pudieran surgir durante la práctica.
- Competencia para aprender a aprender. Contribuye al desarrollo de habilidades que permitan adquirir técnicas y capacidades motrices para su ejecución y perfeccionamiento posterior.



- Competencias sociales y cívicas. Se amplía el bagaje cultural y social que les proporciona a los escolares el conocimiento de otros deportes y actividades adaptadas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. En cuanto a la toma de decisiones que se tienen que llevar a cabo en los diferentes juegos propuestos para conseguir el fin común y, la participación activa del alumnado en el aula.
- Conciencia y expresiones culturales. Se percibe e interacciona mediante nuestro cuerpo y la raqueta, creada por el propio alumnado, dentro de un espacio diferente al habitual como puede ser el frontón.

#### **4.10 INTERDISCIPLINARIEDAD Y TRANSVERSALIDAD**

La unidad didáctica se relaciona con diferentes áreas de la etapa de Primaria y, a la vez, con distintos temas transversales.

- Con Lengua Castellana y Literatura, puesto que existirá una comunicación oral durante el desarrollo de las actividades.
- Educación artística. En cuanto que el alumnado deberá crear su propia raqueta para poder realizar las distintas actividades y juegos con ella.
- Ciencias sociales. Los alumnos deberán utilizar el espacio para orientarse y desplazarse correctamente observando la dirección del móvil para golpear o recepcionarlo.

En cuanto a los temas transversales con los que la presente unidad didáctica está relacionada podemos decir que son los siguientes:

- Educación para la paz. Las actividades propuestas están dirigidas y orientadas a la realización en grupos, por lo que entre ellos deberá existir continuamente el diálogo, la solidaridad, el trabajo en equipo, la colaboración, el respeto por las reglas y por los jugadores, actitud positiva, ayuda al compañero o al adversario, etc.
- Coeducación. La forma en que se realizan los diferentes juegos será mediante grupos heterogéneos, lo que implica que existirá aquel tipo de trabajo de igual a igual entre los niños y las niñas que los conformen.

## **5. A MODO DE CONCLUSIÓN: REFLEXIONES FINALES**

Durante el proceso de realización de este trabajo me he encontrado con numerosas situaciones muy dispares entre sí. Por ese motivo y tras la finalización del documento, deseo plasmarlas aquí comprendiendo y reflexionando todos esos pensamientos y actitudes que han tenido lugar en mi persona en este periodo de tiempo.

También comentaremos todos los factores, elementos, conocimientos y aprendizajes tan enormemente positivos que me ha aportado la realización de este Trabajo Final de Grado (TFG).

Lo primero de todo y como en anteriores ocasiones se ha comentado, decir que lamentablemente no ha sido posible su puesta en práctica. Hubiera sido gratificante este hecho y comprobar, de primera mano, los resultados, el alcance de los objetivos propuestos y la participación del alumnado. Aun así, me doy por satisfecho al verla finalizada después de tantas hipótesis y reflexiones sobre la propuesta práctica para diseñarla lo más correctamente posible, poniendo especial énfasis en la persona con discapacidad. Y, por otro lado, me ha servido para ponerme en la piel y comprender a los escolares que puedan estar pasando momentos de exclusión con el resto de compañeros, para lo cual, es una buena propuesta que ayuda positivamente a establecer relaciones sociales con el fin de la extinción de situaciones discriminatorias.

Seguiremos con otro gran punto a reflexionar: lo que me ha supuesto este trabajo. En primer lugar y más importante en el ámbito personal: tiempo invertido, seguido de inseguridad y frustración cuando en ocasiones no sabes qué camino seguir en una parte del trabajo y sientes hasta cierta ansiedad a la hora de volver a ponerte a escribir. En el otro extremo se encuentra la alegría, la satisfacción y una alta autoestima por haber conseguido ir avanzando y finalizarlo. Hablaba del tiempo como el factor más importante porque es el elemento que juega en tu contra si no lo llevas al día y lo vas “dejando”. Por lo tanto, el resultado no sería el más favorable y los conocimientos adquiridos no serán los mismos que si lo realizas poco a poco y con empeño. Ante esto, dar las gracias a mi tutor por su gran insistencia, apoyo y perseverancia en llevar a cabo los plazos previstos en la entrega de los apartados y por estar tan atento de su alumnado. A su vez los consejos, ayudas e ideas aportadas por su parte han sido proporcionadas de forma

efectiva y con gran rapidez gracias a una comunicación fluida a través del correo electrónico y mediante seminarios presenciales.

En el ámbito académico ha supuesto un gran aprendizaje acerca del tema, ya sea sobre autores y sus ideas o sus investigaciones. Es fundamental y además obligatorio dedicar muchas horas a buscar información fiable y actualizada, frases o explicaciones en cualquier medio, ya sea en libros, revistas o en la Web. En definitiva, lectura y búsqueda de material sobre el tema o los temas que se van a tratar para alcanzar los fundamentos y conocimientos necesarios con el objetivo de reflexionar, profundizar y realizar un trabajo digno que ponga de manifiesto el alcance de las competencias.

En este mismo ámbito pero acercándonos al nivel educativo, en especial al aula de la etapa de Educación Primaria, debemos darnos cuenta que es un tema de principal importancia. Existen multitud de situaciones a lo largo de toda ella en las que el alumnado pasa por algún episodio de marginación o de rechazo con sus compañeros. Por ese motivo, y porque además he tenido la sensación de ser yo la persona que sufría esa penosa situación al involucrarme e intentar meterme en la piel de este escolar con esta discapacidad, he creído conveniente realizar este reto que posiblemente me dé paso a ser maestro de Educación Primaria, para que a través de propuestas divertidas como ésta y además, transmisora de valores y principios morales y cívicos para todo el alumnado pero en especial a aquellos que se creen por encima de otros por un lado y, a los que se encuentran en el otro extremo y son los que verdaderamente sufren, se ponga fin a este tipo de actitudes que hacen tanto daño a personas tan indefensas como son los niños.

Durante el proceso de elaboración de la propuesta de intervención me he encontrado con varias dificultades y problemas que han causado numerosas reflexiones y en ocasiones hasta momentos de ansiedad. Los conflictos estaban enfocados hacia el tema de las actividades, ya que muchas veces no estás ni tú mismo conforme con lo que elaboras al pensar si estás escogiendo las actividades adecuadas a la edad de los escolares, si esas actividades propuestas alcanzan y cumplen los objetivos propuestos o incluso, si las actividades que has creado teniendo en cuenta las características del alumno con discapacidad están a su alcance y puede realizarlas sin ningún problema.

Finalmente decir que este trabajo a pesar de todo ha supuesto para mí un enorme enriquecimiento. Después de toda la bibliografía que he revisado y leído, su análisis y reflexiones puedo afirmar con seguridad, que he ampliado mis conocimientos y formación acerca de este tema, el juego cooperativo, y gran parte de ideas relacionadas con él. Por ello, la percepción que tenía sobre este aspecto ha cambiado y ha tomado otra dirección, no son juegos en los que no se tiene en cuenta la victoria o la derrota, son juegos que van más allá, sus

acciones profundizan en los pensamientos de los participantes provocando situaciones de reflexión y confianza con los demás consiguiendo actitudes de empatía y solidaridad, lo que considero de vital importancia llevarlo a la práctica en las aulas, ya que es en ellas donde se enseñan estos valores tan importantes, los cuales en la sociedad actual parece que han desaparecido por completo.

Concluir diciendo que a pesar de las dificultades y momentos agobiantes por los que he pasado a lo largo de este tiempo de elaboración del TFG, este trabajo me ha supuesto de gran ayuda como ampliación de conocimientos y considero que es un proyecto adecuado, positivo y enriquecedor tanto para mi persona como para el alumnado de Educación Primaria. Por ello y por haberlo realizado de forma adecuada, espero haber demostrado que reúno las competencias necesarias para ser un buen docente.

## 6. REFERENCIAS

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires. Manantial.
- Arnáiz, P. (1996). Las escuelas son para todos. *Siglo Cero*, 27(2), 25- 34. Consultado el 24 de Abril de 2014, en <http://www.congreso.gob.pe/comisiones/2006/discapacidad/tematico/educacion/Las-Escuelas-para-todos.htm>
- Bantulá, J. J. (1998). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Booth, T. y Ainscow, M. (2000): *Índice de exclusión*. (Traducido por Ana Luisa López). Bristol: CSIE.
- Cáceres, M<sup>a</sup> P., Fernández, M<sup>a</sup> I., García, M<sup>a</sup>. D. y Velázquez, C. (1995). El juego no competitivo como recurso didáctico en el currículo escolar de educación física. *Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado*, 22, 51-60.
- Cano, E. y Pappous, A. (2013). Actitudes de los profesionales de la educación hacia la educación física inclusiva: una revisión bibliográfica. *Revista Digital de Investigación Educativa*. Consultado el 21 de Abril de 2014, en [http://www.revistaconecta2.com.mx/Archivos/7\\_5.pdf](http://www.revistaconecta2.com.mx/Archivos/7_5.pdf).
- Castillo, A. (2010). Aprender a cooperar en educación física. *Innovación y experiencias educativas*, 27, 1-8.
- Garaigordobil, M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Garaigordobil, M. (2005). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid: Pirámide.

- Garaigordobil, M. y Fagoaga, A. J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria*. Madrid. MEC.
- García Lucas, I.; Pellicer, M.; Paniagua, Román. S.; Gálvez, D. M.; Arcas, M. A. y León, J. C. (2004). *Manual de fisioterapia. Neurología, pediatría y fisioterapia respiratoria*. Sevilla: MAD.
- González, M. (1987). *Teorías sobre el juego*. Consultado el 20 de Marzo de 2014 en <http://juegoseso.galeon.com/teo.htm>
- Guitart, R. (1990). *101 juegos. Juegos no competitivos*. Barcelona: Graó.
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid, Alianza.
- Instituto nacional de trastornos neurológicos y accidentes cerebrovasculares (2014). Consultado el 11 de noviembre de 2014, en [http://espanol.ninds.nih.gov/trastornos/espina\\_bifida.htm](http://espanol.ninds.nih.gov/trastornos/espina_bifida.htm)
- Lavega, P.; Planas, A. y Ruiz, P. (2014). Juegos cooperativos e inclusión en educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 14(53), 37-51. Consultado el 26 de Marzo de 2014 en <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista53/artjuegos450.htm>
- M.E.C. (s./f./2014). *Características de la escuela inclusiva*. Consultado el 9 de Mayo de 2014, en <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/72/cd/curso/unidad1/u1.I.5.htm>
- Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona. Inde
- OMS. (2012). *La espina bífida e hidrocefalia*. Consultado el 10 de noviembre de 2014, en [http://www.who.int/features/2012/spina\\_bifida/es/](http://www.who.int/features/2012/spina_bifida/es/)
- Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la

profesión de Maestro en Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 312. (29 de diciembre), 53747-53750.

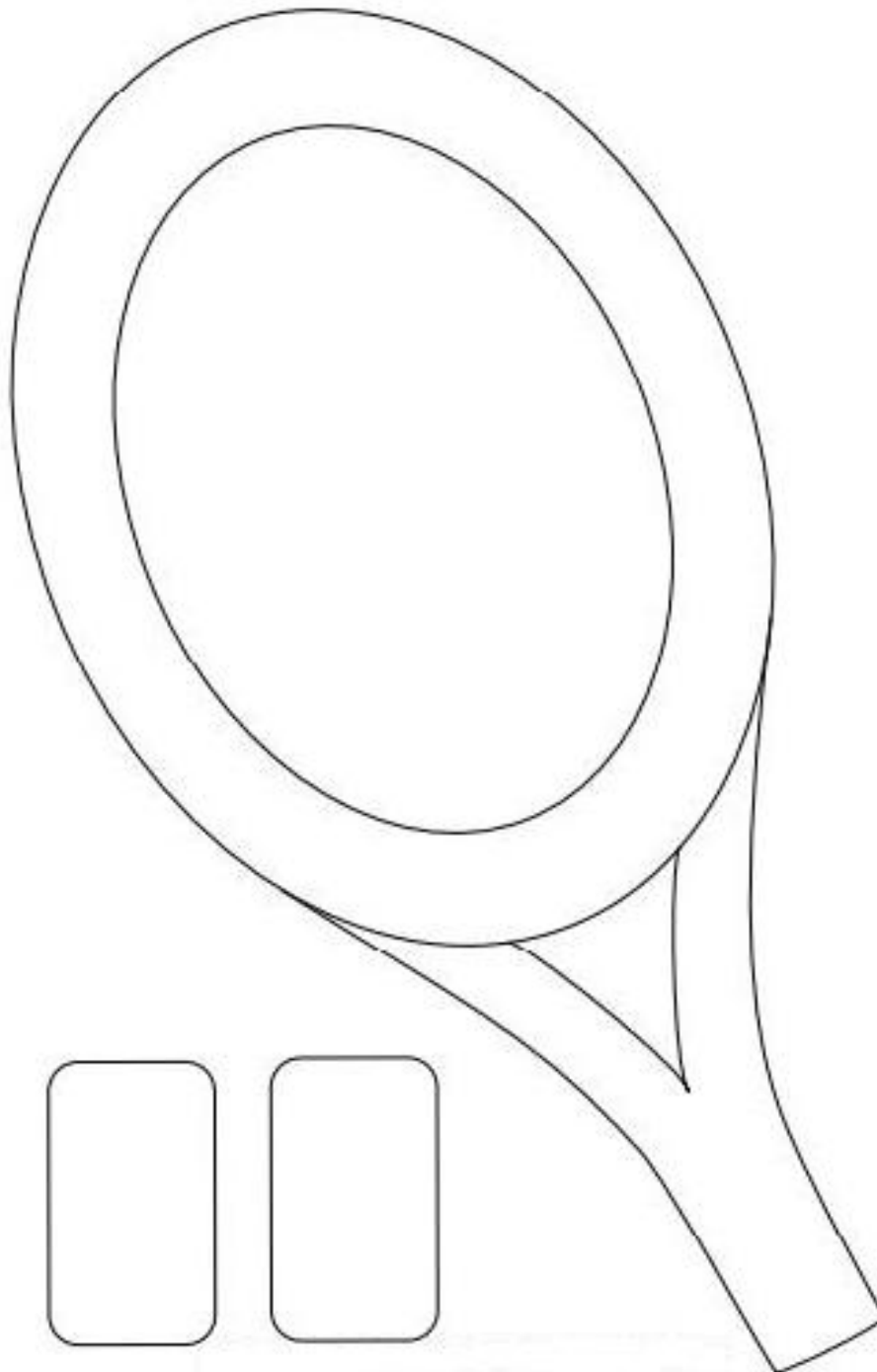
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Ortiz, M. y Lobato, X. (2003). Escuela inclusiva y cultura escolar: algunas evidencias empíricas. *Bordón*, 55 (1), 27-39.
- Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico: el juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires. Noveduc.
- Pujolàs, P. (2009). *Aprendizaje cooperativo y educación inclusiva: una forma práctica de aprender juntos alumnos diferentes*. Consultado el 22 de Abril de 2014, en <https://www.mecd.gob.es/dms-static/f4d240d3-55ad-474f-abd7-dca54643c925/2009-ponencia-jornadas-antiguas-pere-pdf.pdf>
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. *Boletín Oficial del Estado*, 206. (30 de octubre), 44037-44048. .
- Resolución, de 11 de abril de 2013, por la que se acuerda la publicación del Reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo de Fin de Grado. *Boletín Oficial del Estado*, 78. (25 de abril), 27266-27273.
- Ricard, F. y Martínez Loza, E. (2005). *Osteopatía y pediatría*. Buenos Aires, Madrid: Médica Panamericana.
- Ríos, M. (2004). *Actividad física adaptada el juego y los alumnos con discapacidad: la integración en los juegos*. Barcelona. Paidotribo.
- Ríos, M. (2005). *Manual de educación física adaptada al alumno con discapacidad*. Barcelona. Paidotribo.
- Ríos, M. (2009). La inclusión en el área de educación física en España. Análisis de las barreras para la participación y aprendizaje. *Ágora para la EF y el Deporte*, 9, 83-114.

- Ruiz, J. V. y Omeñaca, R. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Ruiz, Omeñaca, J.V (2009). *La cooperación como alternativa en educación física*. Consultado el 12 de Marzo de 2014 en <http://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/LaCooperacioncomoAlternativaenEducacionFisica.pdf>
- Street, H., Hoppe, D., Kingsbury, D. y Ma, T. (2004). The Game Factory: Using Cooperative Games to Promote Pro-social Behaviour Among Children. *Australian Journal of Educational & Developmental Psychology*, 4, 97-109.
- Velázquez, C. (2004): *Actividades físicas cooperativas*. México D.F. Secretaría de Educación Pública.
- Zaitegui, N. (2004). *Hacia una escuela inclusiva*. Consultado el 21 de Abril de 2014, en <http://web.educastur.princast.es/proyectos/mediacion/confer-comun/ponencia1.htm>



## 7. ANEXOS

### ANEXO 1. FICHA CONSTRUCCIÓN RAQUETA



## ANEXO 2. HOJA DE EVALUACIÓN DIARIA

Alumno: \_\_\_\_\_

	Si	A veces	No
Contesta a las preguntas realizadas			
Respeto tanto a los compañeros como las normas			
Acepta sin problemas pertenecer y trabajar con cualquier grupo y alumno			
Coopera y ayuda en el juego			
Deja participar al resto en las decisiones o acciones			
Intenta resolver conflictos entre compañeros ocasionados durante la sesión			
Utiliza el material de trabajo con respeto			
Realiza con destreza las actividades motrices			
Ejecuta con habilidad lanzamientos y recepciones			

