

# ANÁLISIS DE LAS CONDUCTAS MANIFESTADAS EN JUEGOS CON LÓGICA COOPERATIVA FRENTE A JUEGOS CON LÓGICA COMPETITIVA

---

TRABAJO DE FIN DE GRADO

2015-2016



---

## Universidad de Valladolid

Autora del proyecto: Vanesa Martín Herrero

Profesor/ Tutor: Carlos Velázquez Callado

Título: Grado en Educación Primaria con mención en  
Educación Física

## **Resumen**

El modelo de enseñanza basado en la cooperación, se presenta como parte esencial del desarrollo positivo de los niños, y es cada vez más habitual en las aulas, por lo que merece ser analizado con detenimiento. El presente Trabajo de Fin de Grado expone el análisis de las conductas manifestadas en juegos cooperativos y competitivos por unos alumnos de Educación Primaria, con el fin de contrastar los resultados obtenidos.

La investigación, se ha puesto en práctica con una muestra de alumnos de 4º de Educación Primaria inexpertos en cualquier tipo de actividad de carácter cooperativo y en la que la competitividad puede resaltarse como un rasgo acentuado en la muestra seleccionada.

El proceso de evaluación se ha llevado a cabo a través del análisis de seis categorías, en las cuales se desarrollan los objetivos del presente trabajo.

**Palabras clave:** Cooperación, Competitividad, Inclusión social.

## **Abstract**

The use of cooperation, as the base of the learning process, is nowadays seen as an essential part of the positive development of children and its use is becoming more common in the classroom; thus should be deeply analysed. This document exposes a study of the Primary Education Students' reactions to cooperative and competitive games and tries to explain the obtained results.

This research, developed with a sample of fourth graders in Primary Education and in the absence of experience on any kind of cooperative games, shows an enormous competitiveness among the students.

The objectives in this document are based on the assessment process of six categories.

**Keywords:** Cooperation, Competitiveness, Social inclusion.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>CAPÍTULO 1: JUSTIFICACIÓN</b> .....	3
<b>CAPÍTULO 2: OBJETIVOS</b> .....	5
<b>CAPÍTULO 3: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	6
3.1. El juego cooperativo.....	6
3.1.1. Concepto.....	6
3.1.2. Características esenciales del juego cooperativo.....	7
3.2. Juego cooperativo y juego competitivo .....	10
3.3. Trabas que pueden surgir en el desarrollo de juegos cooperativos .....	11
3.4. El juego cooperativo como medio de inclusión .....	13
3.5. Estudios realizados en relación a los juegos cooperativos .....	14
<b>CAPÍTULO 4: METODOLOGÍA</b> .....	16
4.1. Contexto .....	16
4.1.1. El centro .....	16
4.1.2. El grupo de alumnado.....	17
4.2. Proceso de intervención.....	18
4.3. Proceso de recogida de datos (instrumentos y técnicas de evaluación).....	20
4.4. Análisis de los datos .....	21
<b>CAPÍTULO 5: RESULTADOS</b> .....	23
5.1. Nivel de cooperación con los compañeros.....	23
5.2. Comentarios negativos hacia los compañeros.....	26
5.3. Comentarios positivos y de apoyo hacia los compañeros .....	27
5.4. Acciones agresivas en el juego .....	29
5.5. Búsqueda de estrategias.....	30
5.6. Preferencias del alumnado .....	32
a) Qué tipo de juegos les gusta más (cooperativos o competitivos) .....	33
b) Diferencias en la elección del tipo de juego ente chicos y chicas .....	34
c) Análisis cualitativo del nivel autocrítico de cada alumno en relación a sus propios comportamientos. ....	35
<b>CAPÍTULO 6: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES</b> .....	37
<b>REFERENCIAS</b> .....	41
<b>ANEXOS</b> .....	43
- Anexo 1. Unidad didáctica “Lanzamiento y recepción” .....	43
- Anexo 2. Cuestionario final.....	54

# INTRODUCCIÓN

El presente TFG corresponde a un trabajo realizado en el área de Educación Física y el cual está orientado al análisis de conductas manifestadas en actividades competitivas y en actividades cooperativas, con el fin de contrastar los resultados obtenidos. En este trabajo se reflejan diferentes competencias que se han adquirido a lo largo del Grado de Educación Primaria.

La ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre desarrolla las diferentes competencias, de las cuales se van a plasmar en este trabajo las siguientes:

- Conocer las características del alumnado, así como adquirir los conocimientos necesarios para comprender el desarrollo de los mismos.
- Promover el trabajo cooperativo así como el trabajo a nivel individual.
- Conocer el currículo oficial del área de educación física además de evaluar los contenidos incluidos en dicho currículo utilizando los recursos apropiados.

En relación a la estructura del presente trabajo, en primer lugar se expone una justificación en la cual se transmite la importancia y la necesidad de abarcar el tema principal de este TFG que es la cooperación en las aulas, reforzando mis propios argumentos con los expuestos por determinados autores.

En segundo lugar se plasman los diferentes objetivos que persigue este trabajo. Estos objetivos incluyen un objetivo general desglosado en tres objetivos específicos. Estos objetivos son el punto de partida de este proceso, ya que a partir de ellos, vamos a establecer las categorías de análisis para posteriormente proceder al estudio de los resultados.

En el capítulo tres se desarrolla toda la teoría relacionada con el contenido de este trabajo. Se han analizado diferentes autores, estudios, investigaciones... con el fin de establecer un marco teórico que fundamente el proceso. Este capítulo se va a dividir en diferentes apartados, comenzando por un análisis del concepto de juego cooperativo, sus características principales, un contraste entre juego cooperativo y competitivo, trabas a la hora de aplicar juegos cooperativos, el juego cooperativo como medio de inclusión y finalmente estudios en torno a los beneficios que aportan este tipo de juegos.

En el capítulo cuatro se aborda la metodología, en la que inicialmente se plasman las características esenciales del centro en el cual se ha hecho este estudio, un análisis del alumnado que acoge el centro y más concretamente sobre el alumnado que ha sido analizado en la puesta en práctica de este trabajo. Por otra parte se relata el proceso de intervención que se ha llevado a

cabo así como el proceso de recogida de datos, en relación a los instrumentos y técnicas de evaluación y finalmente se indican las diferentes categorías de análisis de datos que se han establecido.

En el capítulo quinto se exponen los resultados obtenidos del análisis de las diferentes categorías expuestas en la metodología. Los resultados se basan en las distintas evidencias que han sido registradas en el proceso de intervención, tanto en el cuaderno de campo, diario de sesiones y un cuestionario final realizado por los alumnos.

Finalmente, se desarrollan las conclusiones que se han obtenido a través del análisis de los resultados recogidos a lo largo de todo el proceso. Estas conclusiones son contrastadas con la teoría expuesta en el marco teórico, así como con los objetivos que se plantearon al inicio del proceso.

# CAPÍTULO 1

## JUSTIFICACIÓN

La cooperación en las aulas como parte del proceso educativo está cada vez más generalizada en la sociedad actual, lo cual hace frente al tradicional modo de enseñanza al que estábamos acostumbrados, basado en la competición entre el alumnado.

La educación basada en la cooperación es muy importante ya que a través de ella se transmiten una serie de valores, que permiten a los estudiantes trabajar de forma grupal, ayudándose unos a otros y aprendiendo de esta forma gracias a la ayuda de sus propios compañeros. Tal y como dicen Johnson, Johnson y Holubec (1999), gracias al aprendizaje cooperativo, los alumnos van a conseguir grandes beneficios tanto para ellos mismos como para sus compañeros.

Por tanto, este tipo de aprendizaje trata de dejar de lado ese individualismo que ha predominado tradicionalmente, sustituyéndolo por un aprendizaje cooperativo, en el cual todos los alumnos estén implicados y todos obtengan beneficios de esta cooperación ya que persiguen un único objetivo.

Un factor que cabe destacar es el interés que hay que despertar en los docentes para aplicar este tipo de aprendizaje, en relación principalmente con la atención a la diversidad que nos encontramos actualmente en los centros. “Por la presencia en aulas y centros ordinarios de muchos niños y niñas que antaño estaban segregados de ellos, como es el caso del alumnado que ahora consideramos con necesidades específicas de apoyo educativo” (Torrego y Negro, 2012, p. 23).

Todo ello unido al incremento de alumnado inmigrante, nos lleva a apostar por nuevas metodologías en las aulas basadas en la cooperación y la inclusión y dando menor importancia a los modelos tradicionales que a veces se convierten en un impedimento para incluir de forma correcta a todo el alumnado.

En diferentes investigaciones en las cuales se han comparado métodos cooperativos y métodos competitivos, se concluye que en las actividades cooperativas las conductas que presentan los sujetos son mucho más positivas que las que se aprecian en el ámbito competitivo. El clima que se da es muy favorable y las interacciones entre compañeros son mejores, de modo que disminuyen las diferencias que separan a cada niño y se elimina la discriminación existente entre ellos. Con la metodología cooperativa, aparecen conductas de ayuda y apoyo entre los mismos con el fin de conseguir el objetivo propuesto. Tal y como dice Coll (1984, p.123):

La revisión de Johnson y sus colegas muestra que, en conjunto, la organización cooperativa de las actividades de aprendizaje, comparada con organizaciones de tipo competitivo e individualista es netamente superior en lo que concierne al nivel de rendimiento y de productividad de los participantes.

En el presente Trabajo de Fin de Grado se pretende demostrar los beneficios derivados de la aplicación de las técnicas cooperativas en las aulas, en concreto en el área de Educación Física, en detrimento de los enfoques competitivos tradicionales y que pueden ser inadecuados, sobre todo en el caso de aquellos alumnos con menor habilidad motriz.

La gran diferencia de niveles motrices y de condición física que nos encontramos en las clases, consigue que los alumnos con menos experiencias motrices, habilidades o condición física se desmotiven con la asignatura, lo que nos obliga a hacer grandes esfuerzos para motivarles, desatendiendo en ocasiones las necesidades de los otros. Estos aspectos provocan un desánimo en el alumnado que no consigue llegar a unos mínimos, aceptando un rol marginal en el ámbito motriz, suponiendo el distanciamiento con el grupo, una disminución de la autoestima y una falta de experiencia motriz. (Prieto y Nistal, 2009, p. 1).

Si bien es cierto que, en determinadas ocasiones, cierta competitividad puede conllevar a una serie de beneficios, como por ejemplo, el que los alumnos traten de superarse a sí mismos y ponerse sus propias metas a alcanzar, este trabajo parte de considerar las teorías que defienden las ventajas del aprendizaje cooperativo con respecto al individualista o competitivo.

Desde mi punto de vista, vivimos en una sociedad, y también en una escuela, diversa, por lo que se hace necesario promover la inclusión del alumnado, para que el aprendizaje se desarrolle de la forma más positiva posible. Cooperación e inclusión son valores interrelacionados. Por ello, este trabajo profundizará en el juego cooperativo.

Su importancia reside en que el fin del juego es un fin común a todos, el objetivo que se intenta alcanzar es el mismo. Ello implica que los participantes deban trabajar en grupo y coordinar sus acciones para lograr dicho objetivo.

Por otra parte, el hecho de la inexistencia de la eliminación o de la victoria de un equipo, por poner dos ejemplos, va a promover que la inclusión sea mucho mayor que en los juegos competitivos, lo cual va a favorecer el ambiente social entre los compañeros.

# **CAPÍTULO 2**

## **OBJETIVOS**

En este capítulo se van a concretar los objetivos que se van a perseguir con este TFG. Estos objetivos se orientan principalmente hacia un estudio y análisis de las conductas manifestadas por los alumnos en el ámbito cooperativo y competitivo. Por ello, nos planteamos el siguiente objetivo general:

- Analizar y comparar los datos obtenidos de las conductas manifestadas en actividades con lógica cooperativa, frente a los obtenidos en actividades con lógica competitiva.

Que se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- Analizar la preferencia del alumnado en torno al tipo de juego (cooperativo o competitivo)
- Analizar el nivel de cooperación existente en las actividades de ambas lógicas.
- Comparar las conductas negativas y positivas presentes en la puesta en práctica.



# **CAPÍTULO 3**

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

A lo largo de este capítulo se van a desarrollar diferentes conceptos teóricos relacionados con el tema de estudio. Desde un análisis acerca del concepto de juego cooperativo, una comparativa de juego cooperativo y competitivo y trabas de los juegos cooperativos hasta los diferentes estudios que se han realizado sobre los mismos.

### **3.1. El juego cooperativo**

En este epígrafe se va a realizar un acercamiento a los juegos cooperativos, analizando cómo se definen y los aspectos fundamentales que los caracterizan.

#### **3.1.1. Concepto**

A la hora de dar una definición sobre juego cooperativo hemos de partir de las diferentes concepciones que nos proporcionan los expertos sobre el tema. Así, Omeñaca y Ruiz (2007, p. 47) lo definen como “aquellas actividades que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin”. En esta definición se puede captar uno de los rasgos fundamentales de los juegos cooperativos, la necesaria colaboración de todos los miembros del grupo para conseguir el fin propuesto ya que, si no se ayudan los unos a los otros, no alcanzarán su objetivo.

Velázquez (2004) destaca la idea de que en los juegos cooperativos hay una ausencia de enfrentamiento entre los participantes, a diferencia de los juegos competitivos en los que sí existe esa oposición entre las acciones de los participantes.

Garaigordobil y Fagoaga (2006) definen juego cooperativo como aquel en el cual los jugadores ofrecen y reciben ayuda con el objetivo de alcanzar el fin común a todos ellos. Destacan que este tipo de juegos fomentan “la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir” (p. 84).

Ruiz Omeñaca (2008) define los juegos cooperativos como actividades en las cuales hay un vínculo entre los objetivos y la capacidad de triunfo de cada uno de los participantes, de modo que el objetivo del juego será alcanzado solamente si todos los participantes lo han hecho de la misma forma.

A partir de las definiciones anteriores se puede decir que los juegos cooperativos son aquellos en los cuales no existe un enfrentamiento entre los participantes, sino que, por el contrario, existe una dinámica de ayuda mutua entre todos los miembros del equipo con el fin de conseguir el objetivo único y común a todos ellos. De no ser así, de no existir esa ayuda y apoyo entre los compañeros, no se alcanzará el objetivo propuesto.

Desde el concepto de juego cooperativo se pueden señalar algunas de sus características básicas, las cuales desarrollaré y ampliaré en el siguiente apartado.

### **3.1.2. Características esenciales del juego cooperativo**

Una vez analizado el concepto de juego cooperativo, analizaremos sus características. Para ello me basaré en las aportaciones de diferentes autores.

Orlick (1990, p. 17) defiende que la característica que hace diferentes a los juegos cooperativos es su estructura interna, la cual “libera a los jugadores de la presión de competir, elimina la necesidad de una conducta destructiva y les anima a una interacción beneficiosa y llena de diversión”. Hace referencia a una actividad liberadora en diferentes aspectos:

- Libera de la competición, ya que todos tienen una meta en común
- Libera de la eliminación, ya que se busca la participación de todos los miembros del equipo, evitando la exclusión.
- Libera para crear, en el sentido de que las reglas del juego son flexibles y pueden ser sometidas a modificaciones por los participantes.
- Libera la posibilidad de elegir, no es una actividad obligatoria, sino que participan aquellos que quieren.
- Libera de la agresión, ya que para conseguir el objetivo, los participantes deben aunar sus esfuerzos en lugar de enfrentarse los unos contra los otros.

Otros autores como Poleo y col. (1990) destacan más el valor de la no exclusión o discriminación a través de la participación de todos los miembros del equipo.

Por último, Garaigordobil y Fagoaga (2006) plasman cinco características básicas de los juegos cooperativos:

- La participación. Todos los miembros del grupo van a participar en todo momento, no hay eliminados, además no hay nadie que gane o pierda, simplemente se obtiene el objetivo o no.
- La comunicación y la interacción amistosa. En estos juegos se trabaja mucho el dialogo, la escucha, la toma de decisiones...
- La cooperación. En este tipo de juegos se contribuye a un fin común, un objetivo de grupo. Los posibles objetivos secundarios que se plantean van a ser alcanzados solamente si todos consiguen alcanzar el objetivo principal, común a todos los participantes.
- La ficción y creación. En algunos de los juegos se trata de imitar a la realidad, de forma que se actúa “como si” fueran algo, actuando de tal forma.
- La diversión. En estos juegos los participantes se relacionan de forma positiva y lúdica.

Basándonos en las ideas anteriores, podemos concluir resaltando algunas de las características básicas de los juegos cooperativos:

- No existe una competición entre los individuos, sino un trabajo entre ellos con el fin de conseguir el objetivo propuesto, un propósito común a todos.
- No hay eliminación de los miembros del equipo. A diferencia de otro tipo de juegos como por ejemplo en algunos competitivos, no se ejecuta ninguna eliminación, sino que el equipo permanece completo durante el transcurso del juego.
- En este tipo de juego se van a desarrollar habilidades sociales que en otros juegos no se dan. Todos deben trabajar de forma conjunta, por lo que el ambiente debe ser lo mejor posible, de no ser así, si no existe una buena conexión grupal, el objetivo no será alcanzado. Ligado a este aspecto, destacar el tema de la inclusión, ya que todos los alumnos deben participar activamente en el juego, coordinando sus esfuerzos con los de sus compañeros. De este modo, nadie resulta excluido.
- Los jugadores deben buscar sus propias tácticas o estrategias para conseguir el fin propuesto, es decir, se les plantea el objetivo al que deben llegar, pero no se les dice cómo deben hacerlo. Este aspecto va a fomentar en ellos la creatividad y la iniciativa a la hora de desarrollar estrategias para conseguir lo que se les propone. De esta forma son libres para hacerlo a su manera, como ellos piensen que es más efectivo y eficaz, de poner en práctica las soluciones acordadas y de modificarlas las veces necesarias en función de los resultados obtenidos.

Una vez analizadas las características expuestas por diferentes autores, podemos concluir con la siguiente figura, en el que se muestran la mayoría de las ideas expuestas anteriormente.

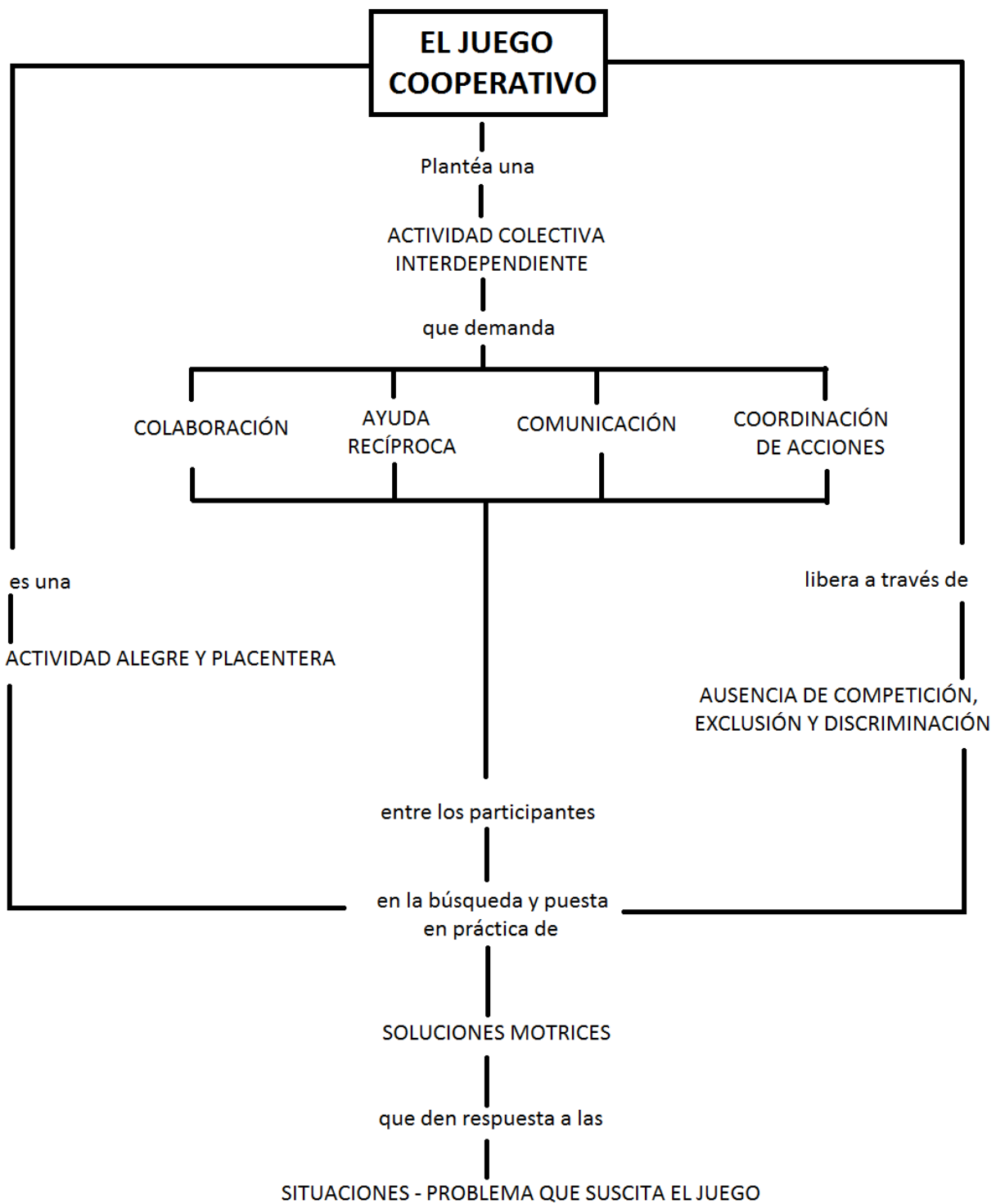


Figura 1. El juego cooperativo (Omeñaca, Puyuelo y Ruiz, 2001, p.22)

### 3.2. Juego cooperativo y juego competitivo

Los juegos cooperativos surgen como respuesta a la alta competitividad y exclusión que provocan los juegos competitivos (Velázquez, 2004), por lo que una vez analizado tanto el concepto de juego cooperativo como sus características principales, procede destacar aquellos rasgos que distinguen este tipo de juegos de los juegos competitivos.

Basándome en las ideas de De Almeida (2006), los juegos cooperativos son aquellos en los cuales se juega con el otro, implicando que finalmente el éxito o no del mismo sea compartido, mientras que en los juegos competitivos, está presente el hecho de actuar contra el otro, de forma que el éxito o no, va a pertenecer solamente a uno de ellos.

Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2001, p. 20) definen el juego de competición como “juegos que propician una relación inversa entre los objetivos individuales, de forma que una persona o un grupo de personas solo puede alcanzarlas a costa del otro o de los otros”. A través de esta afirmación podemos observar uno de los principales rasgos que diferencian el juego cooperativo del competitivo, la victoria de uno implica la derrota del otro. Este aspecto no se manifiesta en los juegos cooperativos, donde simplemente el equipo alcanza el objetivo o no. Cabe destacar también la existencia de los denominados juegos de cooperación-oposición, en los que en un principio pueden parecer juegos cooperativos, pero no son el caso, ya que a pesar de que exista colaboración en el propio equipo, esta colaboración se hace con el fin único de ganar al adversario, aspecto que no se corresponde con las características ya analizadas de los juegos cooperativos.

Muchos de los aspectos que diferencian juego cooperativo respecto a juego competitivo los podemos observar en el siguiente cuadro:

Tabla 1.

*Diferencias entre los juegos cooperativos y los competitivos según Broto (Velázquez, 2004, pp.27-28)*

<b>Juegos competitivos</b>	<b>Juegos cooperativos</b>
Son divertidos sólo para algunos.	Son divertidos para todos.
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.	Todos tienen un sentimiento de victoria.
Algunos son excluidos por falta de habilidad.	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.

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

Una vez analizados diferentes aspectos de los juegos cooperativos, así como de las diferencias existentes respecto a los juegos competitivos, es necesario conocer las trabas con las que nos podemos encontrar en la aplicación de los juegos cooperativos, ya que si las conocemos, será más fácil enfrentarnos a ellas y solucionarlas.

### **3.3. Trabas que pueden surgir en el desarrollo de juegos cooperativos**

La puesta en práctica de los juegos cooperativos no es tan sencilla como en teoría parece. En la sociedad actual estamos acostumbrados a competir, tanto a nivel educativo como de la vida cotidiana en general. Autores como Devís (2006), afirman que la sociedad en la que vivimos es altamente competitiva, por ello las actividades deportivas son de carácter competitivo, con el fin de preparar a los individuos para el éxito social. El autor también refleja el hecho de que esta competitividad no siempre va a conllevar a algo positivo, sino que en algunas ocasiones puede provocar todo lo contrario

Basándome en Omeñaca y Ruiz (2007) se pueden citar diferentes situaciones que se pueden dar y que van a causar dificultades a la hora de la aplicación de los juegos cooperativos:

- Egocentrismo: hay ocasiones en las que dentro de un grupo destaca la presencia de un líder, una persona que dice todo lo que se tiene que hacer y la forma de llevarlo a cabo. En los juegos cooperativos el liderazgo debe ser compartido. Una persona no es la que va a dar órdenes, sino que todo el equipo debe llegar a un acuerdo.
- Tendencia a la competición: en la mayor parte de las ocasiones en las que se explica o se expone un juego, siempre hay alguien que dice: “¿Quién gana?”. Es una pregunta de lo más frecuente ya que es a lo que estamos acostumbrados, a que unos ganen y otros pierdan. Los niños tienen ese espíritu de ganar todo lo que puedan, es por ello que, aunque se trate de juegos cooperativos, siempre busquen el hecho de ganar al contrario. Por tanto, hay que dejar bien claro que no hay un ganador ni un perdedor, simplemente o se logra el objetivo o no.
- Clima social de clase: la relación social existente entre los compañeros de clase va a influir mucho en el desarrollo de este tipo de juegos. La existencia de algún conflicto puede causar una ruptura en el grupo, lo cual puede conllevar el fracaso en la actividad. Por esta razón, es muy importante que exista un ambiente social adecuado, ya que, de lo contrario, las dificultades existentes para conseguir el objetivo serían mucho mayores.
- La reacción hacia los menos capacitados: en la mayoría de las ocasiones se tiende a presionar mucho a determinados niños que, por la causa que sea, son menos hábiles motrizmente o a nivel social están más excluidos. Cuando el equipo falla, las culpas siempre van orientadas a esas personas. En los juegos cooperativos no se debe culpar a nadie del fracaso del equipo, sino que el grupo debe saber resolver los fallos que existen para, entre todo el equipo, tratar de resolverlo de forma correcta. Si no consiguen el objetivo, no es culpa de un miembro, es culpa de todo el equipo, ya que no ha sabido solventar la dificultad con la que se encontraba.

A partir de lo expuesto en este apartado, podemos concluir diciendo que son muchas las dificultades que nos encontramos en el momento de la aplicación de este tipo de juegos. Son actividades a las que no están acostumbrados los niños, ya que, en la mayoría de los casos, en la sociedad lo que prima es el juego competitivo, la lucha por ser los mejores, o el mejor. Un individualismo que no busca más allá que el propio beneficio. Es por todo ello por lo que se debe aplicar más este tipo de prácticas cooperativas, para desarrollar en los alumnos conductas que les van a aportar beneficios a nivel social, pero también individual. Gracias a los juegos cooperativos se desarrollan conductas sociales que en otros ámbitos no se dan, y que van a formar a los niños como mejores personas, ayudando y apoyando en todo lo necesario a los miembros de su equipo.

### **3.4. El juego cooperativo como medio de inclusión**

Tal y como he mencionado en anteriores epígrafes, para que el juego cooperativo se desarrolle de forma correcta, debe haber una buena comunicación entre todos los participantes, ya que de lo contrario no alcanzarán el objetivo propuesto.

Velázquez (2008) subraya la idea de que los juegos cooperativos se identifican por su carácter socializador. En ellos se desarrollan situaciones de diálogo entre los participantes, de forma que es un perfecto recurso para fomentar valores sociales, tales como justicia, solidaridad, respeto...

Antón (2011) afirma que, en el caso de alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, este tipo de juegos van a favorecer su desarrollo, ya que, debido a su carácter afectivo y social, van a permitir una mayor atención a este tipo de alumnado, mejorando así su inclusión en el grupo.

Ruiz Omeñaca (2008) plasma la idea de que, gracias a las actividades de carácter cooperativo, los alumnos se van a ver más implicados en su desarrollo, todos los participantes se van a sentir protagonistas del mismo, ya que para que el objetivo se cumpla, ha de ser de esta forma. Por ello, el nivel cognitivo, social y afectivo de cada uno de ellos, se va a ver ampliado, todos ellos van a obtener beneficios del juego.

Por otra parte, un estudio realizado por Damm (2006), muestra que en las clases se manifiestan una serie de actitudes que van a perjudicar negativamente en el alumno con necesidades especiales. Esta indiferencia que se da en la mayor parte de los casos va a dificultar al alumno su aprendizaje y la comprensión de las diferentes actividades. Estos alumnos quedan totalmente en segundo plano en estas ocasiones. Este tipo de situaciones pueden verse modificadas a través de un cambio en la metodología de la clase, por ejemplo aplicando diferentes juegos cooperativos, en los cuales todos los alumnos van a tener que participar para poder alcanzar el objetivo común.

Arroyo (2010) plasma la importancia de la aplicación del juego en el aprendizaje, ya que es un proceso natural de los propios niños a través del cual se va a favorecer el desarrollo social entre compañeros, así como el desarrollo de la propia personalidad de cada uno de ellos.

Tal y como se desarrollará en el siguiente epígrafe, son varios los estudios que se han realizado en relación a los beneficios que nos aportan los juegos cooperativos. Velázquez (2012) hizo un análisis de diferentes estudios, llegando a la conclusión de que los juegos cooperativos son un recurso perfecto para mejorar el comportamiento social de los alumnos y potenciar la inclusión entre todo el alumnado.



### **3.5. Estudios realizados en relación a los juegos cooperativos (beneficios de los juegos cooperativos)**

Como consecuencia del éxito que se les atribuye a los juegos cooperativos en el desarrollo de valores, se han realizado diferentes estudios acerca de las conductas desarrolladas en los niños en el momento de practicar este tipo de juegos, así como de los beneficios que aportan los juegos cooperativos para el desarrollo total de los niños.

Garaigordobil (1995), hizo un estudio comparativo entre dos grupos de alumnos, de los cuales unos desarrollaban sesiones cooperativas y los otros no. A partir de la comparación de datos tomados tanto antes como después de la investigación. La autora concluyó que los juegos cooperativos favorecieron:

- El aumento del nivel de las conductas altruistas presentes en los alumnos, se mostraban más solidarios con los compañeros.
- Un cambio en relación a la comunicación dentro del grupo, destacando un aumento de los comentarios positivos y una disminución de comentarios negativos que pudieran afectar a los compañeros.

Por tanto, a través de este estudio se puede concluir que los juegos cooperativos pueden servir para mejorar las conductas sociales de los niños, así como la comunicación entre ellos. La autora destaca que los resultados obtenidos no solamente se deben al tipo de juego que se aplicó, sino a las reflexiones que se realizaban tras finalizar las sesiones, haciendo hincapié en lo positivo que nos transmitían este tipo de juegos.

Lavega, Planas y Ruiz (2014) realizaron un estudio de las conductas presentes en un determinado grupo de alumnos, en el desarrollo de juegos cooperativos. El estudio fue realizado en edades de 8 a 11 años, entre los cuales se encontraban alumnos con discapacidades. Los resultados obtenidos muestran que los participantes con y sin necesidades educativas especiales interactuaron de forma positiva en el transcurso de las actividades. Se observaron conductas sociales positivas, así como inclusivas entre todos los participantes.

A través de este estudio podemos observar uno de los puntos fuertes de los juegos cooperativos, como es la inclusión que favorecen. Todos los participantes colaboran de forma activa, a un mismo nivel, sin discriminar a nadie por sus características personales.

Valencia (2010) estudió la influencia que tenían los juegos cooperativos en el cambio de la conducta agresiva de los participantes, es decir, si gracias a este tipo de juegos, las conductas agresivas disminuirían o no. El estudio realizado fue con 40 alumnos (niños y niñas) los cuales se encontraban en una situación de alto nivel de agresividad. El proceso fue aplicado a un grupo

de ellos, los cuales practicaron diversos juegos cooperativos en 20 sesiones, mientras que el otro grupo funcionaba como grupo de control. Se analizó la situación personal de cada uno de los participantes tanto antes como después del proceso. Tras el análisis de los participantes, concluyeron que, gracias a los juegos cooperativos, la agresividad directa disminuyó en un 84%, la indirecta un 16% y la prosocial aumentó 16%. Comparando las respuestas con el grupo de control, pudieron afirmar que “los juegos cooperativos disminuyen los niveles de agresividad directa e indirecta, y aumenta los niveles de prosocialidad” (p. 73).

Los resultados obtenidos en esta investigación nos demuestran que gracias a este tipo de juegos, las conductas sociales de los alumnos pueden mejorar y mucho, sea cual sea la situación de los mismos.

Son muchas los estudios que se han realizado en torno a este tema, y todos ellos coinciden en que las dificultades sociales que puede tener un alumno por la razón que sea, pueden ser solventadas de buena forma gracias a los juegos cooperativos.

# CAPÍTULO 4: METODOLOGÍA

A lo largo de este capítulo se va a desarrollar el contexto en el cual se ha puesto en práctica este TFG, haciendo referencia a las características principales del centro, así como al tipo de alumnado que acoge. Posteriormente se explica la forma de intervención que se ha llevado a cabo a la hora de la puesta en práctica. Finalmente se detallan los instrumentos utilizados para la recogida de datos, así como el proceso de análisis de dichos datos.

## 4.1. Contexto

En este apartado se exponen las principales características del centro en el que se ha desarrollado la intervención, prestando especial atención al grupo de referencia con el que ha aplicado este TFG.

### 4.1.1. El centro

El CEIP Miguel Hernández es un colegio público que se encuentra en Laguna de Duero, más concretamente en el barrio de Torrelago. La población está formada por unos 25.000 habitantes y se caracteriza por ser una ciudad dormitorio, ya que su localización respecto a Valladolid es muy cercana. El barrio de Torrelago está compuesto por edificios de gran altura, cuyo coste es más económico que otras zonas del municipio. Es por ello por lo que el alumnado que recibe este centro es de un nivel socio-económico medio-bajo.

En relación al contexto socio-económico y cultural, existe un gran número de población dedicada al sector terciario, lo cual implica que la demanda de servicios complementarios en el centro, fuera del horario lectivo, sea mayor.

Cabe destacar la existencia de un elevado número de población inmigrante, lo cual va a implicar que el alumnado del centro esté formado por una gran variedad de nacionalidades. Es por ello por lo que el centro participa con otros centros en un proyecto de intercentros, en el cual se promueve la inclusión del alumnado, tratando de reducir el riesgo de fracaso escolar y fomentando acciones solidarias, mejorando los entornos más desfavorecidos. Con este proyecto lo que se busca es conseguir la integración total de todos los alumnos, tratando de evitar posibles problemas que pudieran surgir y que fueran un problema para llevar a cabo los estudios de los niños.

El centro dispone de zona exterior e interior para el desarrollo de las clases de Educación Física: dos campos de balonmano y dos de baloncesto en la zona exterior y un gimnasio, no demasiado amplio, con una sala de material. En relación a los materiales, no he tenido ningún problema en relación a su disponibilidad, ya que todos aquellos materiales que necesitaba los podía encontrar en la sala de material, donde había una gran variedad, tanto material fabricado, propio de determinados deportes, como utensilios que no son propios de esta área, pero que pueden ser utilizados para el desarrollo de diferentes propuestas motrices.

#### **4.1.2. El grupo de alumnado**

El alumnado sobre el que se ha aplicado el programa de intervención de este TFG es muy heterogéneo. Como ya he mencionado, el centro recibe alumnado de una gran variedad de culturas pero, a pesar de ello, no hay una tendencia a realizar comentarios despectivos relacionados con la procedencia o cultura de los compañeros.

El programa se aplicó a una clase de 4º curso de Educación primaria. Está formada por un total de 20 alumnos de los cuales 9 son niños y 11 niñas. Hay dos niñas de étnica gitana y un niño búlgaro. Además, hay tres alumnos que han repetido curso. Es una clase en la que no se aplica ninguna adaptación curricular, porque no existe un retraso de más de 2 años, pero hay varios casos en los que se presentan dificultades de aprendizaje, como por ejemplo con lecto-escritura o problemas de conducta.

También hay que destacar la existencia de 3 alumnos que acuden a educación compensatoria. Finalmente hay 3 alumnos que acuden a madrugadores y 4 que acuden a comedor. Este aspecto, sobre todo el de madrugadores, afecta al comportamiento de estos alumnos, ya que tienden a estar más activos que el resto.

El clima de la clase es bastante bueno, con excepción de un alumno que está menos integrado con el grupo. Es una clase que lleva dos años juntos y por ello tienen mejor relación, ya que se conocen del año anterior.

Tras un período de observación de dos semanas, previo a la intervención realizada, y una entrevista con la tutora de la clase, podemos destacar que en esta clase existen determinados casos que conviene tener en cuenta:

- Hay un alumno que tiene tendencia a tomar el mando de líder, y el resto hace lo que este dice. Este hecho impide que cooperen de forma correcta, no todos participan de forma equitativa.

- Hay un alumno que tiene problemas de conducta, se enrabia constantemente, se despista continuamente...
- Hay algunos alumnos que pasan totalmente desapercibidos, su participación es pasiva en la mayor parte de los casos.
- Sobre todo las chicas tienen apenas voz en la toma de decisiones de la clase, a excepción de dos o tres chicas que opinan en más de una ocasión, el resto se conforma con lo que otros deciden.

## **4.2. Proceso de intervención**

El primer paso del proceso fue el diseño y planificación de una unidad didáctica, la cual incluía tanto juegos cooperativos como juegos competitivos, para posteriormente poder analizar las conductas manifestadas por el alumno en los diferentes juegos. Con este análisis se buscaba contrastar, analizar e interpretar cómo se comportan los alumnos en juegos cooperativos y competitivos.

La unidad didáctica (ver anexo 1) que se puso en práctica estaba formada por 6 sesiones con una duración de aproximadamente 50 minutos cada una de ellas. El contenido trabajado fue “Lanzamientos y recepciones”.

La puesta en práctica de las seis sesiones fue similar. En un principio se explicaba el juego que se iba a desarrollar e inmediatamente se ponía en práctica. En algunas ocasiones hacíamos reuniones todos juntos con el fin de modificar determinadas conductas negativas que se manifestaban durante la práctica motriz, reforzar aquellas que eran positivas, así como hacer reflexionar a los niños y niñas sobre cómo debían comportarse con sus compañeros. Es importante reflexionar con ellos una vez han jugado, ya que, al poco tiempo, son ellos mismos los que se van dando cuenta de los fallos, de aspectos que podrían mejorar para que el juego estuviese mejor jugado... Tras los momentos de reflexión se observaban algunos cambios positivos, los cuales indicaban que poco a poco iban entrando en una buena dinámica de juego.

Los grupos que se hicieron para la puesta en práctica de los juegos fueron en algunas ocasiones aleatorios y en otras más selectivos. En los juegos en los cuales había dos grupos, pero actuaban como uno, era indiferente si los equipos estaban descompensados o no, pero en los de tipo competitivo se procuró hacer equipos igualados, para promover la igualdad en la participación y en el resultado.

Las tres primeras sesiones consistieron en cuatro juegos de carácter cooperativo, en los cuales la clase, como un solo grupo, tenía que trabajar en equipo para conseguir el objetivo propuesto. Este objetivo solamente sería alcanzado si el trabajo era realizado de forma correcta. En estas sesiones

se hacía hincapié en los aspectos básicos de los juegos cooperativos, que con ellos se buscaba el trabajo en equipo por parte de todo el alumnado, que el resultado obtenido dependería de todos ellos. Como he dicho anteriormente, era muy importante reflexionar con el alumnado en diferentes partes del juego, en función de las conductas que iban surgiendo, ya que es en esos momentos cuando se van dando cuenta del comportamiento que están manifestando. Por lo general, los alumnos no tienen problema para hablar sobre los compañeros, aunque a nivel general hablan más de lo negativo que de lo positivo, pero sí que saben apreciar cuándo determinadas personas hacen bien su función y cuándo no.

Esta clase apenas había desarrollado actividades o aprendizajes de tipo cooperativo, por lo que al inicio se hace todo más complejo, ya que es comenzar desde cero, haciéndoles pensar sobre cómo debían actuar, para que fueran ellos los que poco a poco se dieran cuenta de lo que tenían que hacer.

Las tres últimas sesiones consistieron en la puesta en práctica de juegos de carácter competitivo. En estas actividades se enfrentaban dos grupos para conseguir un objetivo que, en este caso, solo sería alcanzado por uno de ellos. Es importante destacar que a pesar de que eran juegos de carácter competitivo, hice hincapié en el hecho de que tenían que trabajar en equipo igualmente, ya que, si no existía colaboración entre el equipo, era muy difícil ganar al contrario. En la explicación de los diferentes juegos, en ningún momento di importancia al hecho de ganar, sino que destacué el objetivo del juego y reforcé el hecho de que solo lo conseguirían si el trabajo que hacían era el adecuado. A pesar de ello, inicialmente los estudiantes le daban mayor importancia a ganar al contrario que a jugar bien, tal y como se les había indicado. Esto indica el grado de competitividad que nos encontramos, por lo que hubo que hacer varias reuniones para que se plasmara un cambio de conductas.

Con el contraste de juegos cooperativos y competitivos se buscaba el análisis de las conductas que se presentan en ambas situaciones. Los alumnos no se comportan igual en un tipo de juego y en otro, sobre todo algunos alumnos que tienen más carácter competitivo, ya que hay otros alumnos que apenas muestran interés por la victoria, sino que simplemente tratan de jugar correctamente, siguiendo las normas y divirtiéndose.

### **4.3. Proceso de recogida de datos (instrumentos y técnicas de evaluación)**

Para la recogida de datos se han utilizado diferentes técnicas:

- Observación participante y no participante. El proceso de observación que se llevó a cabo fue tanto por mi parte (participante) como por parte de mi compañero de prácticas (no participante). Ambas observaciones iban dirigidas al registro de diferentes conductas que surgían a lo largo de las sesiones. Conductas manifestadas por los alumnos, relacionadas principalmente con el modo de actuación de cada uno de ellos ante determinadas situaciones, el modo de juego que aplicaban, las reacciones, los comentarios, las actitudes que presentaban... Los datos obtenidos en ambas observaciones fueron registrados a través de un cuaderno de campo. Estas anotaciones eran posteriormente transcritas al diario de sesiones en el cual se desarrollaban las ideas anotadas en el cuaderno de campo. Además, gracias a las anotaciones de ambos, nos permite realizar una triangulación de los datos obtenidos, de modo que las conclusiones finales serán más fiables.
- Reflexiones llevadas a cabo en las sesiones. En este sentido se hace referencia a aquellos momentos en los cuales se reflexionaba con los alumnos sobre determinadas situaciones que iban surgiendo. Estas reflexiones se realizaban al inicio y al final de la clase, aunque también en el transcurso de la sesión. En el caso de las realizadas en medio de la sesión, eran causadas por la aparición de conductas que no quería que surgieran, situaciones que había que modificar... Con estas reflexiones lo que se buscaba era que los niños pensaran sobre lo que estaban haciendo, si lo estaban haciendo bien o no (acorde a lo establecido al inicio de cada sesión), qué podrían cambiar... Los comentarios que surgían en las reflexiones también eran registrados a través del cuaderno de campo y transcritas al diario al igual que las observaciones.

Además, se utilizó un cuestionario final (ver anexo 2) que realizaron los alumnos. Consistía en unas cuestiones relacionadas con la preferencia de un tipo de juego u otro, así como de las conductas que habían manifestado en el desarrollo de los diferentes juegos aplicados a lo largo de las 6 sesiones. Este cuestionario sirve también como reflexión final, que los niños sean capaces de pensar en relación a su comportamiento, a las conductas que se apreciaban en los juegos, para que sean capaces de modificar aquellas en las que fallan.

#### 4.4. Análisis de los datos

Los datos obtenidos fueron analizados mediante una agrupación en categorías, con el fin de sintetizar las diferentes conductas manifestadas por el alumnado, tanto en los juegos cooperativos como en los competitivos, y poder extraer, por comparación, unos resultados.

Las categorías que se han considerado son:

- Nivel de cooperación con los compañeros. En este apartado se incluyen aquellas ayudas que se den entre los miembros de la clase, así como el hecho de jugar pensando en que no estás solo. Es decir, en esta categoría se analizará tanto el nivel de apoyo hacia los compañeros, como la inclusión en el juego por parte de todos los jugadores. Tratar de que se dé un juego justo en el cual participen todos por igual, que se observe ese espíritu de equipo que se busca.
- Comentarios hacia los compañeros. En esta categoría se recogen aquellas verbalizaciones realizadas entre los compañeros en el transcurso de las sesiones. Podemos establecer dos subcategorías:
  - o Negativos. Esta categoría hace referencia a aquellos comentarios despectivos hacia los compañeros, por ejemplo, que no le pasen argumentando que juega mal. También se consideraría en esta categoría aquellos insultos, gritos despectivos que se den.
  - o Positivos y de apoyo. En esta categoría se incluirían aquellos comentarios favorables, de ánimo y apoyo hacia los compañeros. Comentarios que van a ayudar a que el juego se desarrolle mejor, ya que alumnos que tal vez no son muy hábiles, si sus compañeros les animan y les motivan, pueden obtener mejores resultados.
- Acciones agresivas en el juego. Se incluirían aquellas acciones de contacto físico agresivo e intencionado que se pueda dar en el juego.



Por otro lado, el cuestionario contestado por el alumnado al final de la unidad didáctica para conocer las opiniones de cada uno de los estudiantes, nos permite establecer una comparativa con los datos recogidos tanto por mí como por el observador externo, de forma que las conclusiones que se extraigan sean más veraces.

En este cuestionario se analizaron diferentes aspectos:

- Qué tipo de juego les gusta más (cooperativo o competitivo) → análisis cuantitativo
- Diferencias en la elección del tipo de juego entre chicos y chicas → análisis cuantitativo
- Nivel autocrítico de cada uno de ellos, en relación a sus comportamientos que ellos consideran que han manifestado → análisis cualitativo

# CAPÍTULO 5: RESULTADOS

A lo largo de este capítulo se van a mostrar los resultados obtenidos del análisis de datos a partir de las categorías que hemos definido en el capítulo anterior: nivel de cooperación con los compañeros, comentarios negativos hacia los compañeros, comentarios positivos y de apoyo hacia los compañeros y búsqueda de estrategias.

En cada una de las categorías se incluirán evidencias de situaciones dadas en las sesiones. Con el fin de preservar el anonimato del alumnado de esta clase, los nombres serán modificados.

## 5.1. Nivel de cooperación con los compañeros

Uno de los principales resultados obtenidos ha sido el aumento de conductas cooperativas. Al inicio, había conductas muy individualistas y egocéntricas, causadas por la competitividad de algunos estudiantes.

*Nicolás coge el balón e impide que lo hagan los demás, no se plantea el objetivo del juego, simplemente jugar por jugar. (Cuaderno de campo, sesión 1).*

*Buscan el culpable de los malos resultados en el juego. Sergio se enfada todo el rato y se pone donde haga falta para darle, aunque quite el balón a sus compañeros. (Cuaderno de campo del observador externo, sesión 1).*

*En relación a los aspectos de cooperación entre los compañeros, eran apenas existentes, no participaban todos, se la pasaban siempre entre los mismos, eran los mismos los que iban a buscar el balón... ante esta situación en los dos equipos, les reuní para hablar sobre este tipo de aspectos. Con ello les hice reflexionar sobre lo que sería más justo. (Diario de sesiones, sesión 1).*

Estas actitudes provocaron una disminución del interés de algunos alumnos por el juego, ya que no se les dejaba participar.

*Carmen se cruza de brazos para demostrar su enfado porque no saca ella, uno de sus compañeros le pregunta y otro responde: “déjalo que haga lo que quiera”.* (Cuaderno del observador externo, sesión 1).

*Nicolás se queja: “tío, es que tú la das siempre” (cuando es él el que al da siempre).* (Cuaderno de campo del observador externo, sesión 1).

*Adriana no participa en el juego, se mantiene al margen.* (Cuaderno de campo, sesión 3).

El nivel de cooperación fue aumentando progresivamente a lo largo de las sesiones. Esta mejora fue incentivada por las diferentes reflexiones que hacíamos al inicio, transcurso y final de las sesiones, con el objetivo de mentalizarles del modo de juego que yo quería ver, que pensarán en los compañeros, que participaran todos como un equipo...

*En la clase de hoy han cooperado algo más en el juego que hemos desarrollado, a pesar de ello siguen apareciendo personas que buscan el protagonismo constantemente. Este protagonismo se ha visto aumentado en el momento final del juego en el cual se requería de mayor precisión de tiro para conseguir el objetivo. Era ese momento en el cual solamente actuaban personas que “se les daba mejor”.* (Diario de sesiones, sesión 2).

A pesar de esta mejora, seguían apareciendo conductas individualistas por parte de algunos alumnos.

*Nicolás: he tirado solo 2 veces (alumno que está constantemente con un balón de la mano y lanzando, que en el momento que no tira un lanzamiento, se queja porque sus compañeros no le dejan tirar).* (Cuaderno de campo, sesión 2).

*Nicolás pide constantemente la pelota.* (Cuaderno de campo, sesión 3).

*Nicolás se desespera “¡¡Hacéis trampas...!!”, “¡Déjame lanzar a mí!”, “¡Nunca lanzo!”.*(Cuaderno de campo del observador externo, sesión 3).

*Carmen no ha lanzado ni una sola vez, y para una que coge se la quita Nicolás.* (Cuaderno de campo del observador externo, sesión 3).

Por otra parte también se manifestaron diferentes ayudas entre los compañeros.

*Se ayudan: uno sujeta el balón y el otro patea.*(Cuaderno de campo del observador externo, sesión 2).

*El grupo que lo mete primero lo celebra. Tras conseguirlo, acuden a ayudar al otro equipo.* (Cuaderno de campo del observador externo, sesión 2).

*En el juego con dos discos, ellos mismos se han dividido en dos grupos para que cada uno meta uno. Estrategia que han diseñado ellos mismos y han aplicado. En el momento que uno ha encajado el disco en el círculo, acuden al resto de compañeros para ayudarles.* (Diario de sesiones, sesión 2).

En el momento de la puesta en práctica de los juegos competitivos, hubo una pequeña vuelta al inicio, en el sentido de poca cooperación entre los equipos.

*Los grupos eran mixtos, a pesar de ello no participaban de forma igualitaria. Las chicas defendían mientras que los chicos atacaban. Esto se ha dado en los dos equipos.*(Cuaderno de campo, sesión 4).

*Ángel como sabía jugar al baloncesto era el único que jugaba de su equipo, se recorría todo el campo el solo y tiraba.* (Cuaderno de campo, sesión 4).

*Yaiza, Ester, María y Carmen sin hacer nada, en la defensa.* (Cuaderno de campo, sesión 4).

Pero gracias a las reflexiones en las sesiones restantes, se fue llegando al nivel de cooperación que habían logrado en sesiones anteriores, mejorando el nivel de juego, y el nivel de cooperación gratamente. En la última sesión se produjeron conductas muy favorables en este sentido, manifestaban que habían comprendido lo resaltado días atrás, el modo de juego era mucho mejor.

*Luis pasa a sus compañeras que no juegan, sobre todo en balón parado, cuando lo piensa, en juego le cuesta algo más.* (Cuaderno de campo, sesión 4).

*Vanesa (yo) pregunta qué deberían cambiar para hacerlo mejor.*

5. *“pensar en los compañeros” dicen varios.* (Cuaderno de campo del observador externo, sesión 5).

*Antes de empezar a jugar hacen 2 grupos y se ponen a pensar estrategias. Son ellos los que van haciendo comentarios positivos entre ellos. Van buscando un mejor juego.* (Cuaderno de campo, sesión 6).

*Se pasan entre todos.* (Cuaderno de campo, sesión 6).

Finalmente podemos concluir diciendo que el nivel de cooperación aumentó, a pesar de que aún seguían surgiendo conductas que marcaban ese egocentrismo de algunos alumnos. Las ayudas entre los compañeros también aumentaron, tenían más relación de equipo y participaban de forma equitativa.

## **5.2. Comentarios negativos hacia los compañeros**

A lo largo de las sesiones surgieron algunos comentarios negativos, ya que perjudicaban tanto a los compañeros como al transcurso del juego.

Hubo comentarios que indicaban esa continua necesidad de protagonismo, haciendo inferior al resto de compañeros.

*Nicolás: “solo somos nosotros los que llegamos”, “Es que no saben”.*(Cuaderno de campo, sesión 1).

Como vemos en esta anotación, surgen comentarios que son despectivos hacia sus compañeros. Ante esta situación los alumnos que “no saben” según el criterio de este alumno, se mantienen al margen, impidiendo por tanto su participación, ya que ellos no lo hacen bien.

*Sergio: “Son más tontos...” (Porque no le pasan).*(Cuaderno de campo del observador externo, sesión 3).

*Nicolás a Sergio: “Siempre lanzas tú y nunca haces nada”.* (Cuaderno de campo del observador externo, sesión 3).

*Vanesa (yo): ¿Qué podemos cambiar?* (Cuaderno de campo del observador externo, sesión 3).

*La culpa se la echan a los demás.* (Cuaderno de campo del observador externo, sesión 3).

A través de estos comentarios se puede observar la necesidad de protagonismo de estos dos alumnos, entrando en conflicto porque no lanzan, cuando son ellos los que están constantemente realizando lanzamientos, mientras que hay muchos más alumnos que realmente no tocan el balón. Esto afecta a los compañeros ya que el juego no está siendo justo, no participan todos por igual.

En una de las sesiones competitivas surgieron unos comentarios de alumnas que me sorprendieron:

*Ester: “Yo no juego de delantera porque si no, perdemos”*

*María: “Yo no ataco porque no entiendo el deporte”* (Cuaderno de campo, sesión 4).

En estas reacciones se puede ver el rechazo de estas alumnas hacia el juego, por la simple razón de que ellas “no saben jugar”. A la hora de practicar un juego de carácter competitivo, su primer objetivo es conseguir puntos, por lo que “los buenos” son los que atacan y “los malos” los que defienden. Así, estas alumnas optan por adoptar un papel aparentemente menos activo en el juego. Ante ello, intervine haciéndoles ver que lo importante no era ganar o perder, sino jugar bien, participar todos y disfrutar del juego.

### **5.3. Comentarios positivos y de apoyo hacia los compañeros**

A lo largo de las sesiones también aparecieron comentarios positivos, de ánimo y apoyo hacia los compañeros, lo cual fomenta la participación y la autoestima de los alumnos.

*Sergio dice: “hemos ganado”.*

6. *¿qué habéis hecho ahora? (Yo)*

7. *Pasar. Tenemos que trabajar en equipo para conseguirlo.* (Cuaderno de campo del observador externo, sesión 1).

En esta ocasión consiguieron el objetivo que se les propuso y celebraron esa victoria. En el momento de reflexión con ellos, se dan cuenta de que esa victoria la han conseguido gracias al trabajo en equipo, se han pasado entre todos y con ello han conseguido el objetivo final. Es muy positivo que se den cuenta de estos factores, ya que de esta forma trataran de cooperar más entre ellos.

*Cuando lo consiguen lo celebran todos juntos.* (Cuaderno de campo, sesión 2).

*Dan las gracias cuando les pasan.* (Cuaderno de campo del observador externo, sesión 2).

Gracias al aumento de comentarios relacionados con la celebración de victorias, se fue creando un mayor espíritu de equipo y una mayor unión en el mismo.

*Cuando algún miembro del equipo derribaba un cono, todos lo celebraban.* (Cuaderno de campo, sesión 5).

*Luis anima mucho a los de su equipo.* (Cuaderno de campo del observador externo, sesión 5).

*Nicolás le dice a Jesús (que es del otro equipo) que a pesar de fallar, “has tirado muy bien”.* (Cuaderno de campo del observador externo, sesión 5).

*Jesús: Sergio, ¡con el otro pie! (se ayudan en ese sentido)* (Cuaderno de campo, sesión 5).

*Carmen: ¡venga Alicia, tu puedes!* (Cuaderno de campo, sesión 5).

*Luis motiva a sus compañeros, hacen gritos de apoyo y celebran cuando impactan contra los conos.* (Cuaderno de campo, sesión 5).

*Nicolás en el otro equipo trata de imitar esos ánimos.* (Cuaderno de campo, sesión 5).

En estos comentarios se puede observar cómo se animan entre ellos, se apoyan para que tanto ellos como sus compañeros consigan el objetivo que es derribar los conos.

*Adriana: ¡No vayáis en manada!* (Cuaderno de campo, sesión 6).

*Luis: ¡Venga Yaiza! (Cuaderno de campo, sesión 6).*

*Nicolás: ¡va vamos!!! (Cuaderno de campo, sesión 6).*

*Cuando van a jugar, gritos de ánimo (grito de guerra) (Cuaderno de campo, sesión 6).*

*Luis: ¡Nicolás tío si es un juego! ¡Da igual! (Cuaderno de campo, sesión 6).*

Estos comentarios corresponden a la última sesión y se pudo percibir una gran evolución, ya que muchas de las conductas negativas que presentaron en sesiones anteriores ya habían desaparecido. Por el contrario, aparecieron conductas muy positivas, de ayuda y ánimo hacia los compañeros, se pasaban mucho más entre ellos, a pesar de ser un juego competitivo, y se manifestaron comportamientos cooperativos entre los propios miembros del equipo.

#### **5.4. Acciones agresivas en el juego**

En cuanto a acciones agresivas, solamente surgieron en la cuarta sesión, que fue la primera de carácter competitivo y en la cual había contacto físico.

*Ha habido una clara diferencia en las conductas, respecto al contacto y la agresión física. Les ha podido el hecho de querer ganar, de conseguir mejor puntuación que el contrario, sea de la forma que sea. Ellos mismos en las reflexiones que hacíamos han admitido que habían perdido los papeles. (Diario de sesiones, sesión 4).*

*Nicolás: nos ha podido el querer ganar. (Cuaderno de campo, sesión 4).*

*Luis: se nos han ido las formas por competir. (Cuaderno de campo, sesión 4).*

*Ha habido dos imprevistos de contacto, continuos empujones... Pero en un momento surge un conflicto, un jugador entorpece a otro y este cae al suelo, cabreándose y tirando el balón lejos de él y de mala gana. (Diario de sesiones, sesión 4).*

*A Luis le dan un manotazo sin querer y pero responde de forma pasiva, sin buscar crear conflicto, lo deja pasar. Ante esto, yo hago hincapié en el hecho de que yo en ningún momento he dicho que lo que hay que conseguir es ganar, ganar y ganar, sino que es*



*más importante el trabajo de cooperación que los puntos que consigan.* (Diario de sesiones, sesión 4).

Como podemos ver en todas estas anotaciones, surgieron situaciones de mucho contacto físico, provocando problemas en el juego. Las reacciones de los alumnos en un juego de carácter competitivo fueron diferentes a las manifestadas en los juegos cooperativos.

Ante estos problemas, el hecho de hablar con ellos en las reflexiones sobre lo que estaba pasando les hizo pensar y recapacitar, de forma que la forma de actuación fue evolucionando a mejor. Por ello consideré importante darle continuidad a esta sesión.

Como he mencionado en el apartado anterior referido a los comentarios positivos, se pueden observar los grandes cambios que experimentaron los alumnos de una sesión a otra, cambiando sus conductas, a pesar de que algún alumno todavía seguía actuando de la misma forma.

## **5.5. Búsqueda de estrategias**

La búsqueda de estrategias es un aspecto muy importante en el juego, y nos va a indicar la unión del grupo, así como la participación del mismo en el juego.

Ha habido un aumento en este sentido. Al inicio de las sesiones (no recordaban lo hablado el día anterior) apenas buscaban estrategias, simplemente jugaban. Tras el refuerzo que se les hacía en las sesiones, iban creando nuevas estrategias.

*Carmen y Carlos intentan hacerlo bien, buscan soluciones “tirar más despacio” Cambian a niños y niñas para igualarlo.* (Cuaderno de campo, sesión 1)

*Reunión: ¿Qué habéis hecho para mejorarlo? Hacer más grande el círculo, no tirar. Cambian a niños y niñas para igualarlo.*(Cuaderno de campo del observador externo, sesión 1)

*Cuando han comenzado a jugar se apreciaba claramente que no se habían puesto a pensar en lo que iban a hacer, simplemente todos en manada iban detrás del balón para robárselo al equipo contrario, y en el momento que tenían el balón, correr sin pensar en los compañeros para tirar a canasta.* (Diario de campo, sesión 4)

*Cuando comienzan de nuevo a jugar (tras la reunión), antes de ello y sin yo decirles nada han hecho una piña cada equipo en su lado para hablar, planear estrategias, asignarse roles... aspectos que habíamos hablado anteriormente. (Diario de campo sesión 4)*

*Antes de empezar a jugar se reúne cada uno con su equipo (los mismos de la otra sesión) y comienzan a hablar de diferentes estrategias y el modo de juego que iban a aplicar. Todo esto sin yo decirles nada, lo cual era un indicador positivo de equipo y de que trataban de buscar estrategias de juego. (Diario de campo, sesión 6)*

En estas acciones se puede ver que hay alumnos que tratan de hacer el juego lo más efectivo posible, piensan cómo sería la mejor forma para tratar de llegar al objetivo propuesto. Es lo que se busca, con una buena estrategia conseguirán llegar al objetivo, y de forma que todos participen activamente en el proceso.

*En el momento de juego con dos discos, ellos mismos se han dividido en dos grupos para que cada uno meta uno. Estrategia que han diseñado ellos mismos y han aplicado. En el momento que uno ha encajado el disco en el círculo, acuden al resto de compañeros para ayudarles. (Diario de sesiones, sesión 2).*

*Silvia y Adriana tratan de transmitir una estrategia al resto para conseguir el objetivo. Yo intervengo para que los compañeros escuchen su opinión ya que ninguno mostraba interés por ellas. (Diario de sesiones, sesión 2).*

Como se manifiesta en las anteriores situaciones que surgieron, había ocasiones en las cuales determinadas alumnas (sobre todo chicas) trataban de buscar estrategias en el juego, pero el resto de compañeros no les prestaban atención. Por lo que o bien tenía que ayudarles uno de los compañeros o yo, para que el resto les hiciera caso. Este problema surgió en varias ocasiones, hay muchos jugadores que se limitan a jugar y jugar sin pensar lo que están haciendo, ignorando las posibles estrategias que les dicen los compañeros.

En la sesión en la cual hubo una mayor búsqueda de estrategias fue en la última. Se les había hecho hincapié durante todas las sesiones de la importancia de este aspecto para conseguir el objetivo propuesto.

*Son ellos los que van haciendo comentarios positivos entre ellos. Van buscando un mejor juego. (Cuaderno de campo, sesión 6).*

*Se han distribuido mejor en el espacio y chicos y chicas están mezclados en el campo.*  
(Cuaderno de campo, sesión 6).

*Carlos: ¡eh dejadnos tiempo! (piden tiempo para planear estrategias)* (Cuaderno de campo, sesión 6).

*Tras un punto de un equipo, deciden volver a reunirse en grupos, son ellos mismos los que piden tiempo para poder planear estrategias, ver lo que ha ocurrido y poder mejorar el juego.* (Diario de sesiones, sesión 6).

*Un equipo decide hacer una estrategia:*

*Colocan una barrera, todos en fila antes de la línea de canasta para evitar que entren en esa zona*

*Ante esto, Sergio dice “¡eso es trampa!” (A Nicolás)*

*Luis indica que cada uno cubra un jugador contrario*

*Luis indica la estrategia de la cadena*

*Adriana: ¡chicas en muralla, pero moveros! (para defender)* (Cuaderno de campo, sesión 6).

## **5.6. Preferencias del alumnado**

Finalmente se analizará de forma cuantitativa y cualitativa el cuestionario que cumplimentaron los alumnos, analizando los siguientes subepígrafes:

Análisis cuantitativo:

- a) Qué tipo de juegos les gusta más (cooperativos o competitivos)
- b) Diferencias en la elección del tipo de juego ente chicos y chicas

Análisis cualitativo:

- c) Análisis cualitativo del nivel autocrítico de cada alumno en relación a sus propios comportamientos.

**a) Qué tipo de juegos les gusta más (cooperativos o competitivos)**



En este gráfico se pueden observar las preferencias de los alumnos en relación a juegos cooperativos o competitivos.

Los alumnos que escogieron los juegos cooperativos lo justifican, en su mayoría, porque en este tipo de juegos se ayudan unos a otros, se apoyan entre todos. Hay alumnos que tienen menos capacidades motrices y que por tanto, prefieren juegos de carácter cooperativo en los cuales son ayudados por sus compañeros. Ellos mismos se dan cuenta de que necesitan trabajar los unos con los otros, una alumna (Silvia) argumenta: “yo necesito la ayuda de los demás y ellos necesitan la ayuda mía” y acaba con una cita que dice: “si lo haces solo lo harás y si lo haces en equipo lo conseguirás”. Este tipo de afirmaciones son muy gratificantes ya que ellos ven que trabajando en equipo se pueden conseguir mejores resultados.

Otros que prefieren los juegos cooperativos argumentan (Soraya) “porque es más fácil cuando lo hacemos en grupo”. Uno de los alumnos (Nicolás), que buscaba siempre el querer tener el balón y que cuando no lo tenía se enfadaba, dice en esta cuestión lo siguiente: “me gusta trabajar en equipo por la cosa de que nadie gane ni tampoco pierda, además así no me dan teleles”. Diciendo esto nos muestra que él mismo se da cuenta de que lo mejor para él es el juego cooperativo, de trabajo en equipo, ya que en los competitivos, si se toma como un reto el querer ganar, le acaba perjudicando a él personalmente y al equipo indirectamente.

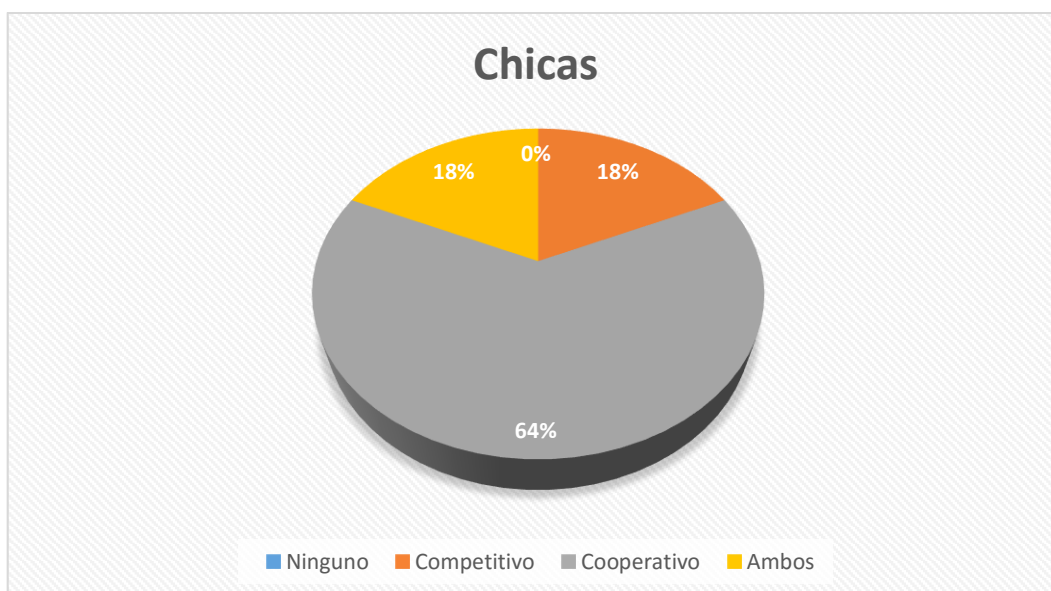
Finalmente otro de los argumentos a favor de los juegos cooperativos era que “en estos juegos no había peleas, ni discusiones...” (Patricia). Ellos mismos vieron que en el momento de competir, todos perdieron las formas, por ello preferían los cooperativos.

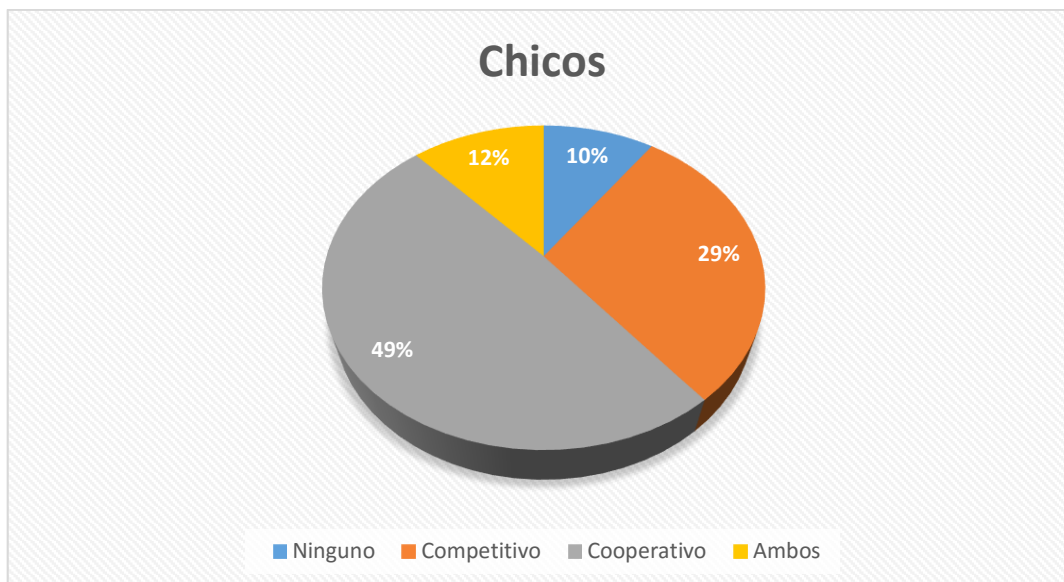
Los alumnos que eligieron los juegos competitivos, lo justificaban de la siguiente forma: “más divertido, los nervios de si ganar o perder” (Juan), “porque me gusta competir en los juegos para poder ganar yo o mi equipo” (Alicia). Estos dos argumentos nos indican el espíritu competitivo que tienen algunos de los niños, y que por ello tienen preferencia sobre los juegos cooperativos en los cuales no se puede “destacar” de la misma forma que en los competitivos.

A nivel general esa era la razón de la elección de lo competitivo, el hecho de ganar, de conseguir sus propias metas...

En cuanto a los alumnos que eligieron ambos juegos argumentaban que “los cooperativos me gustan porque estamos unidos, pero en los competitivos me esfuerzo más” (Ester)

#### **b) Diferencias en la elección del tipo de juego ente chicos y chicas**





En estos dos gráficos podemos observar el número de chicos y chicas que han elegido cada tipo de juego.

En ambos sexos se han elegido mayoritariamente los juegos de carácter cooperativo, aunque cabe destacar que hay mayor proporción de elección en competitivos en los chicos que en las chicas.

Estos datos no muestran una claridad absoluta en relación a poder afirmar que a las chicas les gusta más un tipo y a los chicos otro, ya que es un número de alumnos muy reducido, por lo que sacar conclusiones generales solo de esta muestra de 20 alumnos no es fiable.

Los chicos parece que tienden a ser algo más competitivos, sobre todo en relación a las actividades extraescolares. Es decir, se aprecia que aquellos que practican algún tipo de deporte fuera del aula tienden a ser más competitivos, ya que es lo que se les transmite en determinados deportes, con lo cual estas actitudes surgen en las aulas.

### c) **Análisis cualitativo del nivel autocrítico de cada alumno en relación a sus propios comportamientos.**

Una de las preguntas finales en el cuestionario era una reflexión acerca de su comportamiento manifestado en las sesiones que habían realizado conmigo.

Hay alumnos que admiten aquellos comportamientos negativos que han manifestado, como por ejemplo: “no paso, soy exigente y empujo” (Ángel), “en uno de los juegos me quedé atrás sin hacer nada, como si no estuviera, no ayude en nada” (Ester), “Al principio de todo no jugar mucho y quedarme quieta” (Soraya). Esto nos indica el nivel autocrítico que tienen los alumnos, son ellos mismos los que se van dando cuenta de los fallos que cometen. Los ejemplos propuestos son

totalmente diferentes, e igual de negativos. En un principio se plantea el caso de un alumno que jugaba él solo, no pasaba, mientras que las otras dos alumnas manifiestan su poco interés por los juegos, causado porque en los juegos apenas se las pasaba, no se las incluía en el juego, por ello reaccionan de esta forma.

También se podían apreciar comentarios en los cuales manifestaban cierta mejora tras las sesiones, por ejemplo: “me han gustado los juegos, porque nos han ayudado a ser más cooperativos y hemos estado más unidos” (Ester), “he mejorado porque antes solo pensaba en mí y ahora no” (Luis). Esto era lo que se buscaba también, el mejorar a los alumnos en este sentido, y que ellos mismos apreciaran esa mejora en cada uno de ellos.

En definitiva, a través de este cuestionario se puede observar que las preferencias en torno a la elección de un tipo de juego, no es generalizable a un solo tipo, ni asociar un tipo de juego a niños o niñas, ya que ha habido elecciones muy heterogéneas en ambos sexos. Además, es interesante el hecho de hacerles reflexionar sobre sus propios comportamientos con el fin de que modifiquen aquellos que no son acordes a los juegos.

# CAPÍTULO 6 DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

A lo largo de este apartado se van a realizar las conclusiones finales basándonos en los resultados analizados previamente. Partiendo de los objetivos, y contrastando los resultados con la teoría estudiada, con el fin de presentar el producto final obtenido de este proceso.

El principal objetivo que se ha perseguido a lo largo de este trabajo es “Analizar y comparar los datos obtenidos de las conductas manifestadas en actividades con lógica cooperativa, frente a los obtenidos en actividades con lógica competitiva”.

Son muchos los estudios que se han realizado en torno a los beneficios que aportan los juegos cooperativos, beneficios que en cambio no ofrecen los juegos competitivos.

Autores como Garaigordobil (1995) y Lavega, Planas y Ruiz (2014) afirman tras sus estudios que los juegos cooperativos pueden servir para mejorar las conductas sociales entre los niños, además del carácter inclusivo, el cual se ve potenciado en este tipo de juegos, ya que todos los miembros participan de forma activa, sin discriminación.

A lo largo del periodo de observación se han ido registrando diferentes conductas surgidas en las diferentes sesiones. Estas conductas indicaron que en cierta medida se produjo una mejora en la relación entre compañeros, la cual podemos observar en el incremento de mensajes positivos que fueron apareciendo a lo largo de las clases. Además otro de los aspectos importantes en este sentido es el aumento del espíritu de equipo, estaban más unidos y se iban dando cuenta de que si lo hacían juntos, lo conseguirían. Este cambio en actitudes era muy favorecido por las reflexiones que hacíamos tanto al inicio, transcurso y final de las sesiones, con el fin de mentalizar a los alumnos sobre la importancia de la aparición de este tipo de conductas.

Bajo mi punto de vista, el periodo de puesta en práctica ha sido algo corto para poder observar grandes cambios que persistan en el tiempo, es decir, es cierto que ha habido un cambio positivo en la mayor parte de los alumnos en relación con el trato a sus compañeros y la participación de todos, pero había que recordarlo constantemente, hacer mucho hincapié en ello ya que en muchas ocasiones se les olvidaba. Es por ello por lo que considero que si se va profundizando en un periodo de tiempo más largo, se conseguiría asentar esos comportamientos en los alumnos, sin necesidad de recordarlo constantemente.

En el caso de los juegos competitivos, lo que se observó fue un cambio brusco de las conductas del alumnado a nivel general. Comenzaron a aparecer conductas agresivas, mensajes discriminatorios, mayor contacto físico (en cierta parte lógico por el tipo de juego)... Todas estas



conductas son las que estamos acostumbrados a ver en este tipo de juegos. Pero bajo mi punto de vista, y analizando lo observado en el periodo de prácticas, yo creo que este tipo de juegos se podría enfocar de otra forma diferente en la escuela, y con ello conseguir diferentes resultados. Con esto me refiero a que en la unidad didáctica que yo puse en práctica tenía inicialmente juegos cooperativos en los cuales todos debían participar por igual, pensando en los compañeros...y en la parte final de la unidad, los juegos pasaban a ser competitivos. En el momento de comenzar a explicar los juegos competitivos, yo en ningún momento dije la puntuación de cada punto, ni que el objetivo fuera conseguir el mayor número de puntos. A pesar de ello, y de forma automática, algunos alumnos comenzaron a “luchar” por conseguir puntos fuera como fuese, conllevando con ello que solo participaran los que jugaban bien, y provocando un juego “sucio” en el sentido de agresión física y desprecios a los compañeros. Mi respuesta ante esta situación fue hacer hincapié en la poca importancia de conseguir puntos, poniendo más interés en el hecho de que, a pesar de ser un juego competitivo, tenían que cooperar entre los miembros del equipo, tendrían que participar todos, buscar estrategias de juego... y ante esto comenzaron a surgir respuestas, iban participando todos, cambiando de posiciones, pidiendo el balón, buscando estrategias...

Yo creo que fue un buen paso. Es cierto que un juego competitivo siempre será un juego con ganadores y perdedores, pero bajo mi punto de vista es bueno potenciar esos aspectos cooperativos que deben existir entre los miembros de un mismo equipo.

Concretando el objetivo general, procederé a analizar las conclusiones alcanzadas en relación con cada uno de los objetivos específicos.

El primero de los objetivos específicos era “analizar la preferencia del alumnado en torno al tipo de juego (cooperativo o competitivo)”. Para ello utilizamos un cuestionario cuyas respuestas se analizaron cuantitativamente. A través de este análisis se puede concluir que la preferencia tanto de niños como de niñas es hacia los juegos cooperativos, aunque no llegaba a ser una gran mayoría ya que muchos eligieron los competitivos. Las razones de la elección del juego cooperativo fueron en su mayoría que en este tipo de juegos se ayudaban unos a otros y que por tanto se encontraban más a gusto. Mientras que los que apostaban por los juegos competitivos, lo justificaban diciendo que les gustaba el hecho de ganar, la victoria les provocaba un juego más atractivo.

Hay una pequeña diferencia entorno a la elección de chicos y chicas. Los chicos tienden a elegir más los juegos competitivos. Bajo mi punto de vista considero que esta elección es causada por la práctica de deportes de carácter competitivo fuera de la escuela, ya que es mayor en chicos que en chicas (sobre todo el fútbol).

El segundo de los objetivos específicos era “comparar las conductas negativas y positivas presentes en la puesta en práctica”.

Un estudio realizado por Valencia (2010) analizó conductas presentes en los juegos cooperativos, siendo una de las conclusiones que este tipo de juegos permitía reducir los niveles de agresividad entre los participantes.

En el periodo de observación de la fase de juegos cooperativos no observé ninguna situación de agresión física, ni a través de verbalizaciones. Por el contrario, en el momento de poner en práctica los juegos competitivos, surgieron desde el primer segundo de juego. Esta agresividad fue producida por la necesidad de alzarse con la victoria, dejando de lado lo aprendido hasta ahora acerca del juego bien jugado y justo. En las reflexiones, ellos mismos admitían que habían perdido los papeles, que no se habían controlado. Pero gracias a dichas reuniones, este tipo de conductas fueron desapareciendo, siendo apenas existentes en el tiempo restante del juego.

En este sentido hubo una evolución que condujo a ir reduciendo los niveles de agresividad de algunos alumnos, y en parte, fue gracias a las reflexiones. Bajo mi punto de vista son muy útiles para conseguir un progreso en los alumnos. El hecho de hacerles entrar en razón y que ellos mismos se den cuenta de que actuando de forma agresiva y despreciando a sus compañeros, no van a conseguir nada.

El último de los objetivos específicos hace referencia al nivel de cooperación existente en los juegos competitivos y cooperativos.

Tal y como dice Velázquez (2004), en los juegos cooperativos no existe un enfrentamiento entre los participantes, mientras que en los competitivos sí. Este hecho va a provocar que los niveles de cooperación sean totalmente diferentes en ambos juegos y en la puesta en práctica se ha podido observar.

En el análisis de resultados se ha registrado una diferencia entre los niveles de cooperación existentes en los juegos competitivos y los existentes en los juegos cooperativos. Esta diferencia es causada en parte porque ese enfrentamiento existente entre los participantes va a provocar que solamente jueguen determinadas personas, buscando una victoria continua y actuando de forma poco apropiada. A pesar de ello y gracias a los momentos de reflexión, se ha podido observar una evolución muy positiva de los niveles de cooperación en los juegos de lógica competitiva.

Por otro lado, en los juegos cooperativos se ha producido un gran incremento en los niveles de cooperación. Al inicio a pesar de ser juegos que implican una participación de todos los jugadores, este hecho apenas existía, lo cual provocaba que en la mayor parte de las veces no se conseguía

el objetivo propuesto. Pero poco a poco fueron modificando conductas, haciendo un mejor juego, y con ello alcanzando el fin al que tenían que llegar.

Concluyendo este capítulo y volviendo al objetivo principal de este trabajo, las conductas manifestadas en las actividades de ambas lógicas han sido en parte diferentes pero en muchas ocasiones muy similares. Como se aprecia en los resultados, al inicio había apenas cooperación entre los compañeros, tanto en las actividades cooperativas como competitivas y gracias a las reflexiones y las charlas con el alumnado, se ha producido un progreso en el cambio de conductas. En el caso de las actividades cooperativas se les hizo entender que si no cooperaban, si no trabajaban todos juntos, no conseguirían el objetivo final. Por otro lado en las competitivas, se les hizo comprender que si no trabajaban entre los miembros del equipo, y solamente jugaban 2 personas, no conseguirían llegar al fin de la actividad.

Una vez analizados todos los datos y reflexionando sobre los mismos, cabe destacar el hecho de la importancia que tiene hablar con los alumnos sobre determinados aspectos, tales como las conductas, que sean ellos mismos los que vean qué tienen que modificar para que los juegos se desarrollen correctamente. Como ya he dicho anteriormente, fijar en los alumnos conductas de carácter cooperativo cuando no están acostumbrados a ello es complicado, es un proceso largo. Añadir también, en relación a los juegos competitivos, la importancia del enfoque que se le da a un juego, ya que ese enfoque va a implicar que los alumnos respondan de una u otra forma. En una escuela, bajo mi punto de vista, no es tan importante el resultado, el conseguir el mayor número de puntos, sino que lo que realmente interesa es que exista un buen ambiente entre compañeros, de respeto, de no discriminación...y muchas de estas conductas sociales se consiguen a través de actividades cooperativas.

# REFERENCIAS

- Antón, E. (2011). Los juegos cooperativos en educación física. *Pedagogía magna*, 11, 109-116.
- Arroyo, M.D. (2010). El juego y su utilización en la Educación Física. *Autodidacta*, 1(10), 99-114.
- Coll, C. (1984): Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar. *Infancia y Aprendizaje*, 27/28, 119-138.
- Damm, X. (2009). Representaciones y actitudes del profesorado frente a la integración de Niños/as con Necesidades Educativas Especiales al aula común. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 3(1), 25-35.
- De Almeida, M. T. P. (2006). *El juego cooperativo y la cultura de la paz en La educación infantil*. En C. Velázquez, C. Castro y F. Vaquero (Coords.), *Actas del V Congreso internacional de actividades físicas cooperativas. Oleiron, 30 de junio al 3 de julio*. [CD-ROM]. Valladolid: La Peonza.
- Devís, J. (2006). Bases para una propuesta de cambio en la enseñanza juegos deportivos. En *Primer Taller de Actualización sobre los Programas de Estudio 2006* (65-77). México: Antología.
- Garaigordobil, M. (1995). Evaluación de una intervención psicológica en indicadores del desarrollo moral. *Boletín de Psicología*, 49, 69-86.
- Garaigordobil, M; Fagoaga, J.M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Madrid: CIDE.
- Johnson, D. W; Johnson, R. T., y Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- 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), 37-52.
- Omeñaca, R; Puyuelo, E. y Ruiz, J.V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R y Ruiz, J.V. (2007). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R; Puyuelo, E. y Ruiz, J.V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona: Paidotribo.

- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Poleo, A; Aguilera, B; Iglesias, C; Sacristán, C; San José, C; Bartolomé, J; Martínez, M; González, M; Cascón, P; Grasa, R; Sacristán, S; Jares, X. (1990). *La alternativa del juego II. Juegos y dinámicas en educación para la paz*. Madrid: Catarata.
- Prieto, J.A y Nistal, P. (2009). Influencia del aprendizaje cooperativo en educación física. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49(4), 1-8.
- Ruiz Omeñaca, J.V. (2008). El juego motor cooperativo ¿Un buen contexto para la enseñanza?... cuando la Educación Física nos hace más humanos. *Revista Educación Física y deporte*, 27(1), 97-112.
- Torrego, J.C y Negro, A. (coords.) (2012). *Aprendizaje cooperativo en las aulas*. Madrid: Alianza Editorial.
- Valencia, J.E. (2010). Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial. Consultado el 19 de abril de 2016 desde <http://hdl.handle.net/11059/1967>.
- Velázquez, C. (2004). *Actividades físicas cooperativas*. México D.F.: Secretaría de Educación Pública.
- Velázquez, C. (2008). Las actividades cooperativas como recurso para el tratamiento de los conflictos en las clases de educación física. En Fraile, A (coord.), *La resolución de los conflictos en y a través de la educación física* (117-160). Barcelona: Graó.
- Velázquez, C. (2012). *La pedagogía de la cooperación en la Educación Física*. Laguna de Duero: La Peonza.

# ANEXOS

- **Anexo 1. Unidad didáctica “Lanzamiento y recepción a través de juegos cooperativos y competitivos”**

## INTRODUCCIÓN

La siguiente unidad didáctica va destinada a 4º de Educación Primaria y en ella se va a desarrollar el contenido de lanzamiento y recepción de diferentes objetos. Considero importante trabajar este tema ya que existe una gran variedad de juegos y deportes en los cuales están presentes estas dos acciones. Por ello, la práctica de lanzamientos y recepciones a través de diferentes actividades, va a permitir que el alumnado entre más en contacto con este tipo de acciones, para que a la hora de poner en práctica un determinado deporte, por ejemplo el baloncesto, sus movimientos de lanzamiento en relación a una diana sean mucho mejores. Así como en diferentes recepciones a pases de sus compañeros, los cuales deberán ejecutar de forma efectiva para llevar a cabo lo mejor posible el juego.

A lo largo de la presente unidad se pretende reforzar los lanzamientos y recepciones en el alumnado, tanto a nivel estático, como dinámico, tratando de mejorar los conocimientos que ya tienen adquiridos de cursos anteriores.

La unidad se va a dividir en dos partes, una primera parte la cual consiste en una serie de juegos cooperativos, en los cuales los alumnos van a tener que trabajar en grupo para conseguir un objetivo común, mientras que la última parte de la unidad, va a estar formada por una serie de juegos cooperativos, en los cuales van a tener que luchar por conseguir la victoria frente a un adversario.

La metodología que se va a llevar a cabo es una metodología de carácter directivo, es decir, es el maestro el que da las indicaciones de lo que los alumnos van a tener que desarrollar. A pesar de ello, hay determinadas actividades en las cuales el maestro da el objetivo final, pero no el cómo hacerlo. En este tipo de actividades, son los propios

alumnos los que tendrán que tomar iniciativa para conseguir el objetivo de una u otra forma.

## **FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

La presente unidad didáctica está basada en los contenidos establecidos por el BOCYL en la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio. Los contenidos están asociados a 4º Educación Primaria y son específicos del área de Educación Física.

## **CONTEXTO**

El centro en el que se va a aplicar esta unidad didáctica es el CEIP Miguel Hernández, localizado en Laguna de Duero (Valladolid). La población es muy heterogénea, sobre todo la zona en la que está situado el centro (barrio de Torrelago) en la cual existe un elevado número de habitantes inmigrantes. Por ello, el alumnado del centro es muy variado, hay mucha diversidad, aspecto a tener en cuenta a la hora de intervenir de forma educativa.

En relación a la clase de Educación Física, el centro cuenta con un gimnasio y unas pistas exteriores, dos campos de balonmano y dos campos de baloncesto. En caso de lluvia, si el gimnasio está ocupado por otra clase, está la posibilidad de dar la sesión en el porche. En cuanto a los materiales, en el interior del gimnasio hay una sala con diferentes materiales.

El alumnado al que va destinada esta unidad didáctica es muy heterogéneo. Como ya he mencionado al inicio del contexto, el centro recibe una gran variedad de culturas.

La clase se corresponde con 4º curso de Educación primaria. Está formada por un total de 20 Alumnos de los cuales 9 son niños y 11 son niñas. Hay 3 alumnos repetidores, 2 de etnia gitana y un búlgaro. Es una clase en la que no se aplica ninguna adaptación curricular, porque no existe un retraso de más de 2 años, pero hay varios casos en los que se presentan dificultades de aprendizaje, como por ejemplo con lecto-escritura o problemas de conducta. También hay que destacar la existencia de 3 alumnos que acuden

a educación compensatoria. Finalmente hay 3 alumnos que acuden a madrugadores y 4 que acuden a comedor. Este aspecto, sobre todo el de madrugadores, afecta al comportamiento de estos alumnos, ya que están más activos que el resto que viene de casa.

El clima de la clase es bastante bueno, con excepción de un alumno que está menos integrado con el grupo. Es una clase que es el segundo año que están juntos y por ello tienen mejor relación, ya se conocen del año anterior.

## **CONTENIDOS**

- Dominio en la ejecución de un lanzamiento y en la recepción de un objeto.
- Ejecución de lanzamientos en estático y dinámico
- Recepción de objetos de forma estática y dinámica.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Dominar el lanzamiento y la recepción del balón, tanto a nivel estático como dinámico.	1.1.Lanza en estático y en movimiento correctamente a una diana 1.2.Recepciona correctamente el balón ya esté parado o en movimiento. 1.3.Lanza y recepciona de forma efectiva en un juego colectivo.



<p>2. Aumentar el repertorio motriz con estructuras dinámicas de coordinación progresivamente más complejas, consolidando y enriqueciendo funcionalmente las ya adquiridas.</p>	<p>2.1.Lanza en apoyo a una diana adelantando pie contrario al brazo dominante, tras carrera con precisión.</p> <p>2.2.Lanza en salto, a una diana, un balón tras carrera, con precisión.</p> <p>2.3.Recepciona en desplazamiento un balón lanzado por un compañero.</p> <p>2.4.Participa en situaciones de juegos básicos, pasando y recibiendo de forma correcta y sin que se caiga el balón.</p>
---	---

## METODOLOGÍA

La metodología que se va a llevar a cabo es una metodología de instrucción directa, en la cual es el propio maestro da una determinada información concretando cómo debe ejecutarse la acción.

A pesar de ello, hay determinadas actividades en las cuales el maestro da el objetivo final, pero no el cómo hacerlo. En este tipo de actividades, son los propios alumnos los que tendrán que tomar iniciativa para conseguir el objetivo de una u otra forma. Con este método lo que se busca es que los alumnos sepan resolver el problema planteado de forma autónoma, sin indicaciones proporcionadas por el maestro, lo cual va a mejorar el espíritu emprendedor del alumnado, así como una cierta independencia en la resolución de conflictos.

## SESIONES

### 1ª sesión

- Para iniciar la unidad didáctica, se plantearán dos juegos a través de los cuales el alumnado comenzará a tomar contacto con los lanzamientos y recepciones, para posteriormente ir profundizando más en ello.

- Para el primer juego la clase se deberá colocar en un círculo.
- Va a haber un balón, el cual deberán ir golpeando diciendo las letras del abecedario, de forma que uno de los alumnos golpeará hacia arriba el balón diciendo “A”, otro compañero deberá golpear el balón y decir “B” antes de que el balón toque el suelo, y así sucesivamente hasta conseguir hacer el abecedario completo sin que el balón golpee el suelo.
- En un principio los alumnos podrán golpear el balón con la parte del cuerpo que ellos quieran, y no existe orden de golpeo. Posteriormente se pueden introducir variables como por ejemplo: solo pueden golpear con el brazo derecho, deben golpear en orden según su posición en el círculo...
- En la segunda parte de la clase se pondrá en práctica otro diferente al anterior, en el cual se va a practicar los lanzamientos.
- El juego consiste en lo siguiente: el maestro se coloca en el centro del espacio delimitado con una caja grande, dentro de la cual hay varios balones. Los alumnos se colocan repartidos por todo el espacio. El maestro irá lanzando los balones de la caja fuera, y los alumnos deberán recogerlos e introducirlos de nuevo en la caja. El objetivo del juego es intentar que la caja nunca quede vacía, ya que si es así no habrán conseguido el objetivo propuesto.
- En este juego también se pueden introducir variables como por ejemplo: una vez que tienes el balón no te puedes mover, solo se puede pasar con una parte del cuerpo...

## **2ª sesión**

- En esta sesión vamos a comenzar a entrar en contacto con los lanzamientos a una diana o a un punto determinado.
- El primer juego es el siguiente:
  - Se limita un espacio en el suelo con tizas o cuerdas, y en el centro un círculo cuyo tamaño sea mayor al de un disco volador.

- Se coloca el disco volador dentro del espacio marcado, de forma que el objetivo del grupo es conseguir que el disco quede dentro del círculo. Para ello, la mitad de la clase contara con un balón, el cual deberán lanzar con el fin de ir moviendo el disco volador, hasta conseguir que quede dentro del círculo marcado.
- La única norma es que no se puede entrar en la zona limitada al inicio, y en caso de que un balón quede en dicha zona, será un balón perdido que no podrán utilizar a menos que de alguna forma consigan sacarlo.
- En este juego jugará toda la clase al mismo tiempo, y deberán cooperar para conseguir entre todos que el disco quede dentro del círculo. Posteriormente se pueden introducir diversas variables, como por ejemplo más discos, que lancen todos obligatoriamente antes de encajar el disco en el círculo y de no ser así no es válido, aumentar el espacio del rectángulo...

### **3ª sesión**

- En esta sesión se desarrollará un juego de características similares al de la sesión anterior, pero cambian cosas.
- En el espacio se va a delimitar un rectángulo de grandes magnitudes ocupando el mayor espacio posible. Este rectángulo estará dividido por diferentes líneas, las cuales van a indicar diferentes puntuaciones (5, 10, 20, 30, 50). A un lado del rectángulo se va a localizar la línea de lanzamiento, y al lado contrario, la línea de fondo. La clase se va a dividir en dos grupos de forma que cada uno de los grupos se va a colocar en una de las líneas (después se cambiarán los roles).
- Los jugadores situados en la línea de lanzamiento van a contar con un balón cada uno. En la primera línea se va a colocar un disco volador.
- El objetivo del juego es conseguir alejar el disco volador lo más lejos posible. De forma que los jugadores de la línea de lanzamiento deben lanzar sus balones al disco para alejarlo, y los otros compañeros de la línea de fondo deberán devolver los balones lanzándoselos a sus compañeros, para que estos sigan lanzando.

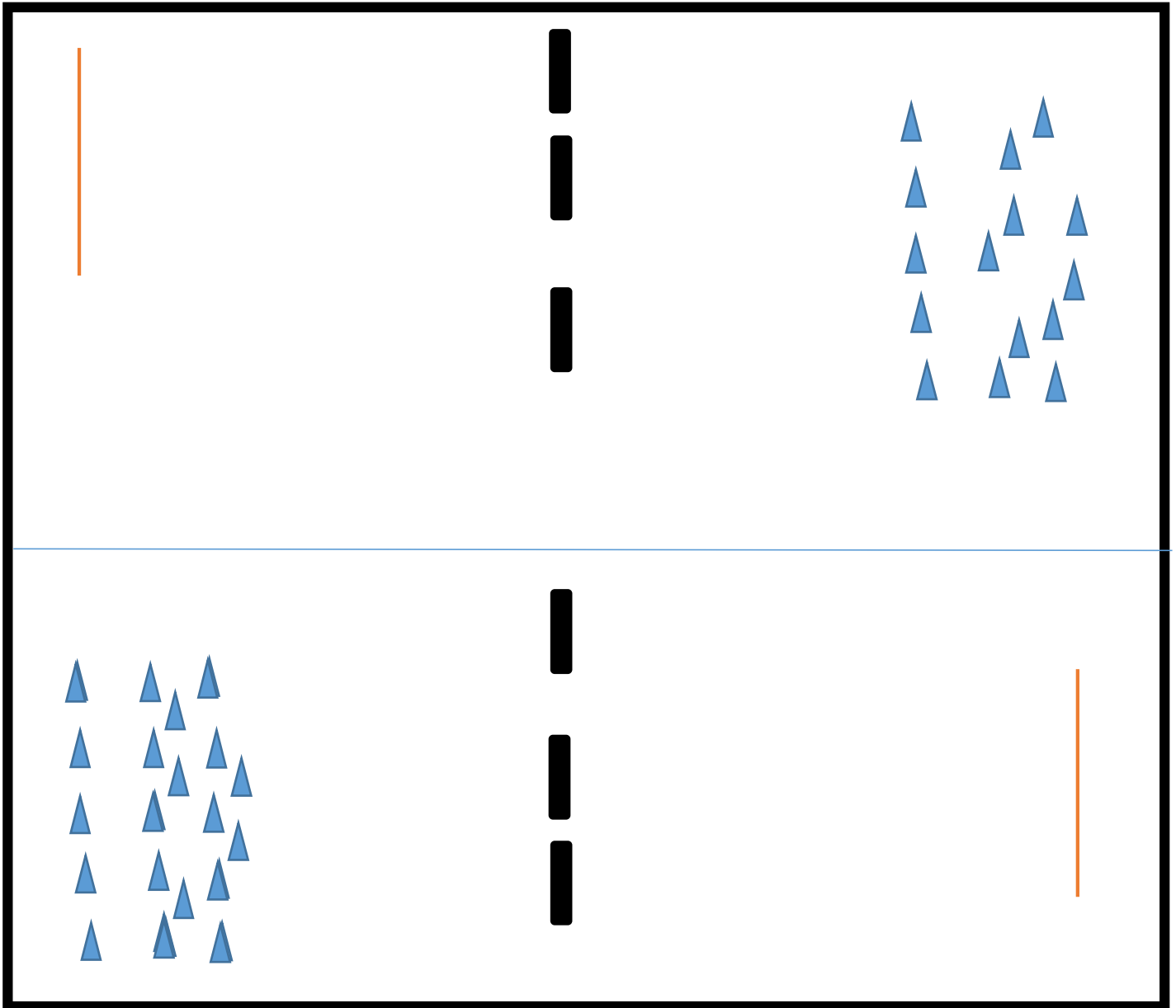
- Se establecerá un tiempo (5-10 min), y cuando este se acabe, se contarán los puntos de la última línea que ha atravesado el disco, y esa será la puntuación del equipo.
- Después de cambiarán los roles.

## **4ª sesión**

- En las sesiones anteriores se ha puesto en práctica los lanzamientos a una diana, y a través de diferentes juegos cooperativos. Ahora la dinámica va a cambiar un poco, ya que los juegos van a pasar a ser competitivos, y se va a desarrollar más el lanzamiento y recepción en movimiento.
- El juego que se va a desarrollar es similar a un partido de baloncesto. La clase se va a dividir en dos grupos, los cuales se enfrentarán para conseguir la victoria.
- El objetivo del juego es meter el balón en la canasta contraria. En un principio se planteará el objetivo solamente, es decir, no se van a poner reglas ni se va a determinar el cómo deben conseguirlo. La única regla que se va a establecer es que está prohibida la existencia de agresión física.
- Una vez ha transcurrido un determinado tiempo (en función de lo que estemos viendo), se van a ir incorporando diferentes normas: no se puede dar más de un paso con el balón de la mano, no se puede pasar hacia atrás, todos los jugadores deben tocar el balón antes de meter canasta... en función de la respuesta que tenga el alumnado se pueden ir incorporando unas u otras variantes.

## **5ª sesión**

- A lo largo de esta sesión se trabajará el lanzamiento en salto a diana tras carrera.
- Para esta actividad, el espacio se organizará de la siguiente manera: una fila de bancos suecos, y a unos 5 metros, varios conos.



- Se sale del punto marcado por la línea naranja, y se va corriendo hasta llegar a la fila de bancos suecos. Sin parar la carrera deberán impulsarse en el banco con un pie y lanzar el balón para derribar el mayor número de conos posible.
- La clase se dividirá en dos equipos. Deberán ir uno a uno intentando derribar los conos, cuando uno lanza, debe ir corriendo hasta el siguiente compañero y darle el relevo, en este momento el compañero sale corriendo a intentar derribar los conos.

- El juego acaba cuando uno de los dos equipos ha conseguido derribar todos los conos. El que antes derribe todos los conos ganará. Se harán diferentes rondas.

## **6ª sesión**

- A lo largo de esta sesión se va a poner en práctica un juego de carácter competitivo el cual consiste en lo siguiente:
  - El espacio se dividirá en dos campos con un pequeño área marcada.
  - La clase va a ser dividida en dos grupos, cada uno de los cuales se va a colocar en uno de los campos. En cada uno de los campos hay un aro colocado de forma que el objetivo del juego es introducir el disco volador en el aro.
  - Se planteará la misma dinámica que en el baloncesto, en un principio la única norma es la no agresión, para posteriormente ir incorporando normas y variables.

\*Para todas las sesiones en las cuales se hagan grupos, estos serán formados por el profesor, el cual tratará de que sean lo más compensados posible, para que no haya grandes diferencias.

# **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

La evaluación será principalmente a través de la observación directa registrada a través de una tabla (Anexo 1). En la tabla figuran los diferentes estándares de aprendizaje evaluables, los cuales están presentes en las diferentes actividades planteadas. Cada uno de los estándares tiene diferentes grados de cumplimiento, que serán los siguientes:

- 1- El alumno no realiza nunca esa acción
- 2- El alumno realiza en pocas ocasiones la acción (1 o 2 veces)

- 3- El alumno realiza en varias ocasiones la acción
- 4- El alumno realiza en la mayor parte de las veces la acción
- 5- El alumno realiza la acción correctamente siempre, sin ningún fallo.

## **CONTRIBUCION AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

Esta unidad didáctica contribuye a dos de las competencias establecidas por el currículo oficial. En un principio se relaciona con las competencias sociales y cívicas, ya que a lo largo de todas las actividades van a trabajar en grupo, en equipo, desarrollando su carácter socializador, de respeto hacia los compañeros. En segundo lugar, en relación al sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ya que en los juegos planteados solamente se les da el objetivo, el punto al que tienen que llegar, pero no se les dice el cómo. De esta forma son los propios alumnos los que toman la iniciativa para tomar diferentes decisiones sobre la práctica.

## 8. Anexo 1: tabla de evaluación

ALUMNO	Lanza con acierto en estático a una diana					Lanza con acierto a una diana en movimiento					Recepciona sin que se le caiga el balón/disco en estático					Recepciona sin que se le caiga el balón/disco en movimiento					Lanza y recepciona con acierto en un juego colectivo					Lanza adelantando el pie contrario a la mano dominante					Lanza con acierto en salto a una diana tras carrera					Recepciona el balón tras carrera lanzado por un compañero					Participa en situaciones de juego pasando y recibiendo sin que se caiga el objeto				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
JUAN DÍEZ																																													
CARMEN LÓPEZ																																													
...																																													



- **Anexo 2. Cuestionario final**

**Nombre y apellidos:**

**Cuestionario final**

1. **¿En qué juegos te has sentido mejor, en los cooperativos o en los competitivos? ¿Por qué?**

2. **¿Qué comportamientos positivos crees que has aportado al grupo?**

3. **¿Qué comportamientos negativos crees que has aportado al grupo?**

**4. ¿Has modificado tu comportamiento a lo largo de las sesiones? ¿o por el contrario sigues actuando igual que al inicio? Si has modificado algún comportamiento di cuál.**

**5. ¿Tu comportamiento en los juegos cooperativos era igual al de los juegos competitivos? ¿Por qué?**

**6. Haz una reflexión final sobre las sesiones que hemos realizado, profundizando en el comportamiento que has tenido en las clases.**