



---

# **Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

## **ANÁLISIS DE LAS CONDUCTAS COMPETITIVAS MANIFESTADAS EN EDUCACIÓN FÍSICA PARA REDUCIRLAS A TRAVÉS DE JUEGOS COOPERATIVOS**

TRABAJO FIN DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO ACADÉMICO 2016-2017

**AUTORA:** Susana Aceves García

**TUTOR:** Carlos Velázquez Callado

# **RESUMEN**

En el presente trabajo se aborda el tema de la competitividad en las clases de Educación Física. En una primera fase del trabajo, se ha realizado un análisis de las conductas de tipo competitivo a través del desarrollo de juegos pre-deportivos. Con el fin de reducir estas conductas se ha planteado una intervención basada en el juego cooperativo.

Así, he llevado a cabo una intervención didáctica en el CEIP Gloria Fuertes de Tudela de Duero, con veinte escolares de 5º de Educación Primaria basada en los juegos pre-deportivos y los juegos cooperativos.

A través de la utilización de diferentes técnicas e instrumentos como el cuaderno de campo, el diario del observador externo y el cuestionario Graupera/Ruiz (2010) realizado por los alumnos, he recogido datos que, una vez analizados han determinado unos resultados. Dichos resultados nos muestran que, gracias a la implantación de los juegos cooperativos, se ha producido un cambio de conducta por parte del alumnado consiguiendo que las conductas competitivas y negativas se redujesen y en su mayoría se presentaran conductas de colaboración, participación, comunicación y sobre todo cooperación.

## **PALABRAS CLAVE**

Competitividad, juegos pre-deportivos, juegos cooperativos, cooperación.

# **ABSTRACT**

In the present project approach the competitiveness in Physical Education classes.

In a first phase of the project, an analysis of competitive behaviors has been made through the development of pre-sport games. In order to reduce these behaviors, an intervention based on cooperative games has been proposed.

So I have carried out a didactic intervention at the CEIP Gloria Fuertes in Tudela de Duero, with twenty students in 5th grade on Primary School based on pre-sports games and cooperative games.

Through the use of different techniques and instruments such as the field notebook, the external observer's journal and the Graupera / Ruiz questionnaire (2010) done by the students, I have collected data that, after being analyzed have determined results.

These results show that, thanks to the implementation of the cooperative games, there has been a change of students' behavior, thanks to the implementation of the cooperative games, getting the competitive and negative behaviors have been reduced and mostly conduct of collaboration, participation, communication and above all cooperation have been submitted.

# **KEYWORDS**

Competitiveness, pre-sport games, cooperative games, cooperation.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. JUSTIFICACIÓN	3
1.1. RELEVANCIA DEL TEMA ELEGIDO	3
1.2. VINCULACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	5
1.3. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA	5
CAPÍTULO 2. OBJETIVOS	9
CAPÍTULO 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
3.1. APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE JUEGO	11
3.2. TIPOS DE JUEGOS	13
3.3. JUEGOS COMPETITIVOS	14
3.3.1. Definición	15
3.3.2. Características de los juegos competitivos	16
3.3.3. Competición en el ámbito escolar	16
3.4. JUGOS COOPERATIVOS	19
3.4.1. Definición	19
3.4.2. Características de los juegos cooperativos	21
3.4.3. Diferenciación entre juegos competitivos y juegos cooperativos	22
3.5. INVESTIGACIÓN Y EXPERIENCIAS	24
CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA	27
4.1. CONTEXTO	27
4.1.1. El centro escolar	27
4.1.2. Clases de Educación Física	28
4.1.3. Grupo de referencia	28
4.2. PROCESO DE INTERVENCIÓN	30
4.3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS	34
4.4. ANÁLISIS DE LOS DATOS	35
CAPÍTULO 5. RESULTADOS	37
5.1. CONFLICTOS	37
5.2. ACTITUDES NEGATIVAS	40

5.3. ACTITUDES POSITIVAS	42
5.4. CONDUCTAS DE AYUDA	46
5.5. COMENTARIOS DESPECTIVOS	48
5.6. CUESTIONARIO GRAUPERA/RUIZ	50
CAPÍTULO 6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	53
6.1. LIMITACIONES	57
REFERENCIAS	59
ANEXOS	
Anexo 1. Unidad didáctica: “Juegos pre-deportivos, juegos cooperativos”	
Anexo 2. Cuestionario Graupera/Ruiz (2010)	
Anexo 3. Datos de los resultados	

# INTRODUCCIÓN

El presente documento presenta una propuesta educativa de intervención relativa al área de Educación Física orientada principalmente a identificar las diferentes conductas competitivas que se manifiestan en el aula de Educación Física para intentar reducirlas a través de la implantación de juegos cooperativos.

En relación a la estructura que se seguirá en nuestro trabajo fin de grado, en primer lugar se expondrá una justificación en la cual se presenta la importancia, relevancia y necesidad del tema elegido, la competitividad, el cual es el tema principal de nuestro trabajo debido a diferentes observaciones y comprobaciones que he podido observar a lo largo de mi vida tanto personal como profesionalmente, de ahí la elección del tema elegido.

En segundo lugar, se mostrarán el objetivo general y los específicos que perseguimos en nuestro trabajo. Partimos de un objetivo general que se desglosará en tres objetivos específicos cada cual igual de importante para la elaboración y consecución de nuestro trabajo.

En tercer lugar, se desarrollará toda la parte de fundamentación teórica relacionada con el contenido de nuestro trabajo. Se exponen las definiciones, características, tipos, diferencias e investigaciones de diferentes autores sobre los juegos competitivos y los juegos cooperativos con el fin de establecer todo un conjunto de ideas que fundamente nuestro proceso.

En el capítulo cuarto se abordará la metodología donde se expone todo el proceso llevado a cabo en el desarrollo de nuestro trabajo. En este apartado se describen las características más relevantes del centro y el aula de Educación Física para llevar a cabo la propuesta de intervención y un análisis del grupo de referencia para la puesta en práctica de nuestra propuesta.

Por otra parte, se explicará el proceso de intervención llevado a cabo a través de la unidad didáctica “juegos pre-deportivos, juegos cooperativos”, así como el proceso de recogida de datos atendiendo y considerando las diferentes técnicas e instrumentos utilizados en la

puesta en práctica. Finalmente, se expondrá el análisis de datos donde se concretará en diferentes categorías.

En el capítulo cinco se mostrarán los resultados obtenidos tras el análisis de las diferentes categorías expuestas en el apartado de metodología. Estos resultados se basan en las diferentes evidencias que han sido registradas en los instrumentos utilizados en nuestra propuesta de intervención como en cuaderno de campo, el diario del observador externo y el cuestionario Graupera/Ruiz (2010) realizado por los alumnos antes y después del desarrollo de la propuesta de intervención.

Para concluir, se expone la discusión y conclusiones que se derivan de los resultados obtenidos a lo largo de todo el proceso, comparándolo con la teoría para determinar el grado de cumplimiento o no de nuestros objetivos planteados al inicio de nuestro trabajo. Así mismo, se detalla una serie de limitaciones que, desde mi punto de vista, han repercutido tanto en los resultados como en la consecución de los objetivos.

# **CAPÍTULO 1**

## **JUSTIFICACIÓN**

El siguiente apartado se divide en tres grandes bloques. En primer lugar, se expone la relevancia del tema elegido para la realización de nuestro trabajo. En segundo lugar, aparece la vinculación con el currículo actual atendiendo al BOCYL y por último, la vinculación con las competencias desarrolladas en nuestro trabajo en relación a todas aquellas que aparecen en el Grado en Educación Primaria.

### **1.1. RELEVANCIA DEL TEMA ELEGIDO**

En la actualidad, y cada vez con más frecuencia, parecen utilizarse el “aprendizaje cooperativo” o la “utilización de juegos cooperativos” dentro de las aulas y, sobre todo, dentro de las aulas de Educación Física.

Este tema no solo está presente en los colegios, sino que, desde las universidades, te enseñan a trabajar valores cooperativos como futuros docentes. ¿A qué es debido esto?

Uno de los factores a los que se debe es la competición. Es frecuente que en las escuelas encontremos a niños y niñas competitivos. Niños y niñas que quieren ser los primeros en todo, que buscan ganar a toda costa y estar por encima de los demás. Y si no es así, se manifiestan diferentes tipos de conductas como por ejemplo hacer trampas, insultar, pegar, quejarse o llorar; entre otras.

Durante mi estancia en el Prácticum I, pude comprobar que, en efecto, este factor de la competición está muy presente sobre todo en el ámbito de la Educación Física o en el ámbito deportivo. Pero si nos encontramos ante personas competitivas, no solo se manifiestan conductas en el ámbito de la Educación Física, sino también dentro de otras áreas como Matemáticas o Lengua por ver quiénes acaban antes el ejercicio o el examen sin importar si está bien resuelto o no.

La sociedad está de manera constante imponiendo valores a los demás, pero las personas decidimos de qué manera queremos tratar o trabajar esos valores.



Los niños están expuestos frecuentemente a las actitudes de los mayores, ya sea de los padres, familiares, profesores, amigos, etc. y los adultos tienen que ver qué tipo de valores quieren inculcar a los menores. Algunos niños participan en diferentes actividades extraescolares. La mayoría de estas actividades son de tipo deportivo como fútbol, natación, baloncesto, atletismo, etc. encontrando mucha más variedad de actividades deportivas y horarios compaginados con otro tipo de actividades como música, inglés o teatro. Además, algunos niños y niñas forman parte de clubes deportivos, que compiten en una liga y cada fin de semana se juegan partidos contra otros equipos.

Posiblemente parte del problema empieza aquí. Los niños están expuestos cada fin de semana a jugar partidos o competiciones deportivas donde tienen que anotar, marcar y ganar para sumar puntos. Los niños entrenan a diario para competir los fines de semana. Y el problema está cuando el deporte favorito del niño no se realiza para disfrutar, sino para ganar.

Desde la sociedad actual, estamos expuestos a diario a deportes competitivos, teniendo la televisión como ejemplo de ello donde casi a diario se emite la liga de fútbol, la copa del rey, la Champions... Tenemos como ejemplo la alta competición en la que los jugadores tienen que ganar y estar en los primeros puestos, sino habrá sanción para ellos y para el entrenador que será expulsado. Algo parecido pasa con los clubes deportivos y los niños.

Los niños se encuentran en una liga donde tienen que competir cada fin de semana y ganar para estar los primeros. El problema llega cuando los entrenadores enseñan para ganar y no para divertirse. Donde cuando un equipo es muy bueno y siempre gana todos los partidos y en el momento que pierde un partido no sabe cómo actuar.

Por ello, cuando nos encontramos dentro de un aula con la realización de diferentes actividades o juegos, los alumnos pueden manifestar las mismas conductas que manifiestan los fines de semana como si estuvieran compitiendo en un partido sin darse cuenta que están dentro de un aula y su finalidad es aprender junto a los demás compañeros.

Todo esto ha hecho que desde algunos colegios se haya decidido optar por la utilización de una metodología cooperativa y la inserción de juegos cooperativos, para contrarrestar, en cierta medida, el papel de la competición en la sociedad.

De ahí que, después de todo esto, haya optado por tratar y trabajar este tema en la realización del Trabajo Fin de Grado.

## **1.2. VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO ACTUAL**

En el siguiente apartado, relacionaremos los contenidos de nuestra propuesta de intervención con los contenidos impuestos tanto en el Boletín Oficial del Estado como en el BOCYL que regula la Comunidad de Castilla y León del 25 de julio de 2016 y siguiendo la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, dedica el Capítulo II del Título I a la regulación de la educación primaria en la ORDEN EDU/26/2016, de 25 de Julio de 2016.

Atendiendo al BOCYL, dentro de los seis bloques en los que está dividido el área de Educación Física, nuestro trabajo está relacionado en mayor medida con el Bloque 4: Juegos y actividades deportivas ya que en él se agrupan los contenidos relacionados con nuestra propuesta de intervención, juegos pre-deportivos y juegos cooperativos.

Para ello, se propondrá una investigación basada en mejorar las diferentes conductas competitivas que me encontraré en el curso elegido, mediante la implantación de juegos cooperativos.

Una vez realizada la investigación, se verá si la propuesta de intervención ha resultado eficaz y se han reducido las conductas competitivas, siendo en su mayoría cooperativas.

## **1.3. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

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

Atendiendo a la Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, en la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria, se recogen un total de 12 competencias. Dichas competencias han sido desarrolladas a lo largo de la carrera de una manera u otra. Entre todas ellas, en nuestro TFG, destacamos las siguientes:

1. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.

Esta competencia se he desarrollado en mi TFG al poner en práctica una propuesta de intervención basada en currículo actual que rige la Educación Primaria. A partir de las diferentes áreas y bloques de los contenidos del currículo, mi propuesta de intervención pertenece al área de Educación Física dentro del bloque cuatro, el cual su contenido se relacionaba directamente con el juego y actividades deportivas, eje principal de mi trabajo fin de grado.

2. Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

Esta competencia se he desarrollado en mi TFG al tener que organizar, planificar y evaluar un proceso para abordar el problema educativo de la competitividad existente dentro de las aulas de Educación Física. El diseño de los diferentes instrumentos de evaluación utilizados para llevar a cabo la recogida de una serie de datos que se utilizaron para obtener resultados lo realicé primero de forma individual como es el caso del cuaderno de campo y de forma colectiva como en el caso del diario del observador externo y cuestionarios.

3. Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.

Esta competencia se ha desarrollado en mi TFG atendiendo a los objetivos que se planteaban tanto en mi trabajo como en mi propuesta de intervención como es el caso

de obtener cambios en las conductas por parte del alumnado y tener respeto hacia los compañeros para un desarrollo positivo dentro del aula.

4. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.

Esta competencia se ha desarrollado en mi TFG de la misma forma que en la competencia anterior. Se buscaba el buen clima y desarrollo positivo dentro del aula, que llegarían a su óptimo esplendor con los juegos cooperativos, lo que implicaba que el alumnado ya hubiese aprendido a resolver por sí solos los diferentes conflictos surgidos en los juegos pre-deportivos a través del diálogo y la cooperación valorando más la cooperación y comunicación que la consecución de los objetivos y retos planteados. De esta manera y a través de los juegos cooperativos, se fomentarían las relaciones sociales entre los alumnos.

5. Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

Esta competencia se ha desarrollado en mi TFG a través de las diferentes asambleas realizadas con el alumnado donde tuviese la oportunidad de habar y mostrar sus sentimientos. Al introducir los juegos cooperativos, se ha hecho ver al alumnado los cambios de conductas producidos con respecto a los juegos pre-deportivos y que trabajando de manera cooperativa eran capaces de resolver como grupo cualquier situación planteada por parte de la docente.

Cabe destacar que gracias a las asambleas realizadas y a la puesta en parte del alumnado por cambiar y mejorar, se han producido mejoras tanto en la unidad didáctica como en el comportamiento del alumnado.

Todo el proceso de elaboración y puesta en práctica de nuestra propuesta de intervención ha sido un continuo proceso de aprendizaje tanto por mi parte como futura docente al tener que modificar y adaptarme a sesiones como por parte del alumnado al ir mejorando cada día.



## **CAPÍTULO 2**

### **OBJETIVOS**

El trabajo que se expone a continuación, presenta un objetivo principal que se concretará en varios específicos. Estos se orientan principalmente hacia la competitividad existente dentro de las aulas de Educación Física y el estudio y análisis de las diferentes conductas, ya sean competitivas o cooperativas que se manifiesten en los alumnos dentro del aula de Educación Física.

Como objetivo principal presentamos reducir las conductas competitivas que se manifiestan en las clases de Educación Física mediante la implementación de juegos cooperativos.

Este objetivo general se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- Reducir la competitividad existente en Educación Física.
- Obtener cambios de conducta por parte del alumnado.
- Analizar las diferentes conductas, competitivas o cooperativas, que se manifiesten dentro del aula de Educación Física.



# **CAPÍTULO 3**

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

Este apartado se divide en cinco grandes bloques, relacionados entre sí y orientados a abordar el tema de la implantación de juegos cooperativos para reducir las conductas negativas, relacionadas con la competición, que se manifiestan en las clases de Educación Física.

Para ello, en una primera toma de contacto, se definirá qué se entiende por juego. A continuación, se abordarán los tipos de juegos que nos encontramos en función del tipo de interacción que se produce entre los participantes.

A continuación, se indagará sobre los juegos cooperativos y competitivos, así como las diferentes características que nos podemos encontrar durante la práctica de estos tipos de juegos.

Por último se mostrará una serie de investigaciones y experiencias sobre los juegos competitivos y cooperativos.

### **3.1. APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE JUEGO**

El juego aparece desde hace millones de años, más concretamente desde la etapa de la Prehistoria, donde nuestros antepasados lo utilizaban como manifestación social y cultural.

El juego fue evolucionando y ha sido objeto de estudio durante años por diversas ciencias como Psicología, Pedagogía o Sociología, ya que el juego ayuda al desarrollo integral de las personas (López de Sosoaga, 2004).

Diferentes autores nos proporcionan su propio punto de vista a la hora de entender el juego, que iremos viendo en este mismo apartado. En cualquier caso, antes de comenzar a definir el juego, creo conveniente definir antes qué entendemos por jugar. Así, tomando como ejemplo el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, encontramos



jugar con varias acepciones. De todas ellas, nos quedamos con las dos definiciones que tienen más relación con nuestro tema. Estas son:

- Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.
- Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés.

Una vez entendido lo que es jugar, podemos avanzar hacia la definición de juego.

En este sentido, siguiendo con el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, encontramos, en primera instancia, la definición de juego como “acción y efecto de jugar por entretenimiento”, seguido de “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Observando el currículo actual, podemos observar cómo se hace referencia al juego, refiriéndose a él como un recurso imprescindible en la etapa escolar como situación de aprendizaje, acorde con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador.

Debido a la gran variedad de definiciones que tiene el concepto de juego y para concretar más la definición de juego relacionado con el tema que vamos a tratar, el Diccionario de Ciencias de la Educación (1983, p. 842) define el juego como “actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco”.

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

Por otro lado, Ortí (2004, p. 46) entiende el juego como “una actividad pura, espontánea y placentera que nos desplaza de la realidad, contribuyendo enormemente al desarrollo integral en la infancia y adolescencia y que acaba siendo una forma de mejorar la calidad de vida en el adulto”.

En 2010, Sandoval se refiere al juego como algo innato al ser humano y que gracias a ello hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, social y cultural.

Delgado (2011), basándose en Huizinga (2001), entiende el juego como aquello que ayuda a las personas a comprender el mundo que nos rodea y a desarrollarnos en él. Por ello, lo define como “una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas” (p. 4).

Como podemos observar, todos estos autores tienen en común entender el juego como una actividad placentera y alegre que ayuda a las personas desarrollar una serie de aprendizajes esenciales para la vida a la vez que disfrutan de la acción de jugar. Gracias al juego, las personas se desarrollan y adquieren diferentes capacidades como la comunicación y movimiento, siendo muy importantes de desarrollar sobre todo en las primeras etapas de los niños.

A partir de las definiciones vistas anteriormente, podemos definir el juego como toda actividad lúdica y placentera, cuyo fin es divertirse, que ofrece el desarrollo integral de la persona, ayudándola a relacionarse con los diferentes ámbitos de la vida y sometida bajo unas reglas libremente aceptadas.

### **3.2. TIPOS DE JUEGOS**

Hay una gran cantidad de clasificaciones sobre los diferentes tipos de juegos y actividades que podemos encontrarnos dentro del ámbito de la Educación Física. Pero lo que nos interesa es llegar a realizar una clasificación abordando el tema de estudio de este trabajo, por lo que, atendiendo a las clasificaciones de Velázquez (2004), el cual clasifica las actividades en función de su estructura de meta, podemos crear una clasificación de actividades como se presenta en el esquema siguiente.

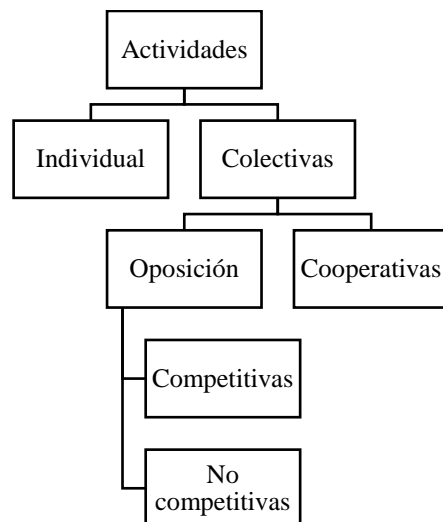


Figura 1: Tipos de juegos. (Elaboración propia, a partir de Velázquez, 2004).

De acuerdo con este esquema, Velázquez (2004) clasifica las actividades en individuales y colectivas. Dentro de las colectivas distingue entre actividades competitivas (con oposición activa o pasiva) y actividades no competitivas, donde a su vez, encontramos las actividades de oposición y las actividades cooperativas.

Como en nuestro trabajo, las actividades cooperativas mantienen un peso importante, ya que gracias a este tipo de actividades vamos a comprobar si el objeto de estudio de nuestro programa va a resultar eficaz o no, creemos conveniente optar por clasificar las actividades cooperativas como un bloque importante, encontrándose a la misma altura que las actividades de oposición o competitivas como muestra el esquema anterior.

### 3.3. JUEGOS COMPETITIVOS

Para justificar el tema de este trabajo, poníamos el énfasis en la competición que existe dentro de las aulas de Educación Física, de ahí que se opte por implantar una metodología cooperativa como forma de reducir conductas impropias de los niños y niñas en edad escolar.

Somos conscientes de que en la sociedad en la que vivimos la competición se manifiesta continuamente. No hemos encontrado ningún estudio que demuestre que el ser humano es competitivo por naturaleza, pero la sociedad actual en la que vivimos, promueve la competición en muchos de los ámbitos de nuestra vida. En numerosas ocasiones nuestra

educación está ligada a ser el mejor, ser el mejor en los estudios y en los deportes. Pero ser el mejor tiene sus pros y sus contras.

Antes de ponernos a hablar sobre los juegos competitivos, creemos conveniente hablar en primer lugar de lo que se entiende por competición.

### **3.3.1. Definición**

Atendiendo a la Real Academia Española, esta define competición con dos acepciones. En primer lugar, lo define como “competencia o rivalidad de quienes se disputan una misma cosa o la pretenden”, y como segunda acepción “acción o efecto de competir, y más propiamente en materia de deportes”.

Deutsch (1949) citado por Pérez Turpin, define la competición como “una situación en donde las recompensas se distribuyen de forma desigual entre los participantes. Si una persona logra el objetivo, la otra no lo consigue” (p. 51).

Basándome en las ideas de Devís (1996) sobre la competición, podemos decir que la competición consiste en una búsqueda de excelencia personal donde cada individuo se dirige a la consecución de una meta como lucha personal y una satisfacción en necesidades personales como el estrés o una mejora en la afiliación, lo que produce una participación positiva en actividades competitivas; pero también en este tipo de actividades aparece la búsqueda de la victoria por encima de todo para convertirse en la única meta además de la especialización temprana, produciendo graves problemas de salud, sobre todo en deportistas de alto nivel.

La competición está muy ligada al ámbito deportivo. Es muy común que se relacione competición como competición deportiva; ya que en todo ámbito deportivo se está realizando algún tipo de competición entre los integrantes del grupo.

Pero no nos interesa hablar sobre la competición deportiva, sino de la competición que existe en el ámbito escolar, dentro de los juegos escolares y “sobre todo” de los factores y características que esto conlleva.

### **3.3.2. Características de los juegos competitivos**

Desatacar diferentes características de los juegos competitivos es algo complejo, ya que muchos autores no toman como referencia que los juegos competitivos contengan una serie de características, sino más bien una diferencia de ventajas e inconvenientes.

Omeñaca y Ruiz (2005) destacan las características de los juegos competitivos pudiendo además, separar estas mismas características en ventajas e inconvenientes como diferencian otros autores.

- Permite explorar las propias posibilidades y limitaciones en comparación con los demás.
- Estimula el esfuerzo y el deseo de superación individual.
- Si el grado de dominio de las capacidades que fomenta el juego es elevado, se produce una incidencia favorable en el autoconcepto.
- Sin embargo, las posibilidades para la creatividad quedan limitadas por la búsqueda del resultado inmediato.
- Aparece el temor al fracaso.
- El error genera situaciones de discriminación y produce inhibición en los menos dotados.
- Se prima exclusivamente el rendimiento y el hecho de ganar.
- Se generan actitudes de rivalidad.
- Queda excluida la ayuda y el intercambio de información es muy limitado.

### **3.3.3. Competición en el ámbito escolar**

En el ámbito escolar, la competición está presente sobre todo dentro de las clases de Educación Física, mediante diferentes juegos o actividades propuestas mediante diferentes equipos cuyo objetivo se basa en eliminar o anotar más puntos o tantos que el contrario para conseguir metas.

Como bien sabemos, la competición va ligada al deporte, y dentro del ámbito escolar, lo relacionamos con el deporte escolar o el deporte en edad escolar.

El deporte escolar remite en primer lugar y en sentido restringido al tipo de deporte y de actividad física que se desarrolla en un marco local de la escuela. En segundo lugar, y en

sentido amplio, a todo tipo de actividad física que se desarrolla durante el periodo escolar al margen de las clases obligatorias de Educación Física y como complemento de estas (Blázquez, 1999, p. 24).

Cuando hablamos de competición en edades escolares, podemos referirnos a la competición en dos tipos de ámbitos o contextos:

- Contexto escolar: ligada al área de Educación Física como actividad obligatoria que se encuentra marcada por la actual ley orgánica y que se encuentra dentro del currículo, destacando los elementos curriculares que aparecen referidos a acciones motrices en situaciones de oposición donde el objetivo se basa en superar al contrario.
- Contexto extraescolar: de participación voluntaria, ofrecida por el centro escolar o por instituciones privadas.

Lo que nos interesa en este trabajo es la competición dentro del contexto escolar.

Encontramos variedad de autores que eliminan toda la competición posible aferrándose a la cooperación, como es el caso de Pérez Oliveras (1998) donde busca disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos utilizando como medio la cooperación; pero también hay autores que utilizan la competición como medio educativo.

Estos autores, trabajan la competición desde una perspectiva muy diferente a la que conocemos. Hay diferentes formas de poder tratar el tema de la competición dentro de las clases de Educación Física sin llegar a tener que implantar una metodología cooperativa. Se puede trabajar la competición de forma progresiva, utilizando este factor como recurso educativo y no viéndolo como algo tabú. Este planteamiento se fundamenta en que en escolares es difícil eliminar por completo la competición. Para estos autores, como es el caso de Lobato (2006), la competición en edad escolar debe desarrollar en los alumnos las capacidades físicas, afectivas, cognitivas, psicológicas y sociales, pero sobre todo educar en valores.

Cruz Manjón y Lucena Zurita (2010) exponen que:

La competición, eso sí, bien entendida, puede fomentar todos los ámbitos de la personalidad de los niños y las niñas: desde el cognitivo, pasando por el

psicomotor y llegando al afectivo-emocional. Para hacer un buen uso de la competición, basta con canalizarla hacia las tendencias integradoras que conducen la pedagogía y la didáctica actuales, basándonos en teorías del aprendizaje que dan más importancia al proceso que al resultado, a la socialización, a la funcionalidad y significatividad de los aprendizajes, a la integración a través de la individualización y de la atención a la diversidad, en el marco de una educación comprensiva en la que se encuentra inmerso nuestro sistema educativo en la actualidad (p. 4).

Se puede trabajar la competición dentro del aula de Educación Física, siempre entendiéndola como algo educativo, coincidiendo con Lobato (2006) y no enfocándola como un fin que el alumnado tiene que alcanzar.

Así, si queremos trabajar la competición como algo educativo, tendrá que poseer una serie de características que, coincidiendo con la autora citada anteriormente, destacamos las más relevantes.

- Debe premiar la enseñanza deportiva por encima de los aprendizajes técnicos.
- La participación de los niños y niñas deben asegurarse desde el punto de vista de ofrecer las mismas oportunidades a todos y a todas, con independencia de su sexo, edad o capacidades físicas o técnicas (competición para todos/as).
- Se debe implicar al alumnado en la planificación y toma de decisiones relacionadas con la actividad.
- Las normas y reglas deben adecuarse a los participantes.
- Los entrenadores/educadores deben prestar atención a la competición como proceso, valorando la participación, la mejora propia, el contacto cooperativo con compañeros, la visión del adversario y oponente como un medio facilitador de la propia progresión.
- Seleccionar las tareas y sus estructuras cercanas al fundamento técnico y reforzándolas en situaciones de juego.

Al principio se mostraba la competición como “algo negativo”. Un factor que muchos autores tratan de evitar o eliminar sobre todo dentro de las aulas de Educación Primaria y más concretamente, dentro de las aulas de Educación Física, pero a lo largo de los

apartados anteriores, hemos podido comprobar cómo podemos tratar la competición dentro del ámbito escolar; es decir, dar a la competición un enfoque educativo.

Si los alumnos ven la competición como factor para superarse a sí mismos y conseguir superar sus propias metas junto a los compañeros, en vez de como algo eliminatorio y discriminatorio, el ámbito de trabajo que se produzca dentro del aula será muy diferente.

Como tratar la competición que existe dentro de un grupo-clase al que nos encontremos resulta en muchas ocasiones algo complejo, podemos ayudarnos de los juegos cooperativos utilizándolos como recurso de participación y cooperación entre los diferentes participantes.

Así, en el siguiente apartado, se hablará sobre los juegos cooperativos para poder introducirnos y llegar al punto máximo de este trabajo.

### **3.4. JUEGOS COOPERATIVOS**

Actualmente, los juegos cooperativos tienen una gran influencia dentro del ámbito de la educación ya que favorecen las relaciones de los alumnos y se utilizan como medida para educar en valores (Velázquez, 2004). Desde hace más de 25 años, la cooperación ha sido introducida dentro del sistema educativo, desde la LOGSE (1990) con la finalidad de cooperar y educar para la paz (Fernández Río y Méndez Giménez, 2013).

Siguiendo con la misma referencia que en los apartados anteriores, antes de hablar sobre los juegos cooperativos, es conveniente definir qué se entiende por juego cooperativo.

A continuación, a través de diferentes autores, expondremos las características esenciales de este tipo de juegos, así como sus componentes, para concluir diferenciando los juegos cooperativos frente a los competitivos como síntesis de todo el trabajo realizado hasta el momento.

#### **3.4.1. Definición**

Atendiendo a la gran variedad de definiciones que nos encontramos relacionados con la metodología cooperativa, el aprendizaje cooperativo y los juegos cooperativos, conviene empezar destacando la visión de Pérez Oliveras (1998) que define los juegos cooperativos como:



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

Garaigordobil (2002) define los juegos cooperativos como “aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. Promueven la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir” (p. 84).

Velázquez (2004) nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios. Además, para este autor, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido transversal de Educación para la Paz.

Para Omeñaca y Ruiz (2005), los juegos cooperativos son “actividades lúdicas cooperativas las 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 común” (p. 47). Esto quiere decir que para este autor, este tipo de actividades se basan en la colaboración de todos los participantes para conseguir un fin común.

Como podemos observar, la clave de los juegos cooperativos es que todos los participantes intervengan en la realización de las diferentes actividades y que todos juntos logren alcanzar el objetivo o fin propuesto. El peso de la actividad recae sobre todo el grupo y no sobre una persona en concreto. Todos ganan o todos pierden. Siendo así discutible al ser una idea extendida y repetida hasta la sociedad.

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

Yendo más allá de las propias definiciones, varios autores resaltan que los juegos cooperativos poseen una serie de características, que los diferencian de los demás tipos de juegos.

Así Pallarés, en Omeñaca y Ruiz (2005), destaca cuatro características en este tipo de juegos:

- 1- Todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- 2- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- 3- Los jugadores compiten contra los elementos humanos del juego en lugar de competir entre ellos.
- 4- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Guitart (1990) destaca el papel de los juegos no competitivos ya que:

- El niño participa por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio o victoria.
- Aseguran la diversión al desaparecer la amenaza de no alcanzar el objetivo marcado.
- Favorecen la participación de todos.
- Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de los participantes.
- Buscan la superación personal y no el superar a los otros.
- El niño percibe el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
- Favorecen sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes tienen un papel destacado.

Fijándonos en Garaigordobil (1995), esta autora destaca cuatro componentes coincidiendo además con Orlick (1990):

1. Participación.
2. Aceptación.
3. Cooperación.
4. Diversión.

Una vez destacadas las características más esenciales sobre los juegos cooperativos según diferentes autores y, como resumen de este apartado, podemos tomar desde nuestro propio punto de vista que las características del juego cooperativo son las siguientes:

- Se busca la participación de todo el alumnado.
- Los participantes trabajan juntos para conseguir un fin.
- No se busca superar a otros.
- Este tipo de actividades favorece la comunicación entre los participantes.
- Ningún alumno queda excluido ni rechazado.

### **3.4.3. Diferenciación entre juegos cooperativos y juegos competitivos**

Para finalizar, una vez tratado el tema de los juegos cooperativos y competitivos, se muestra a continuación la siguiente tabla tomada por el brasileño Brotto (en Velázquez, 2004) donde se destaca el papel educativo de los juegos cooperativos comparándolo con el de los juegos competitivos.

Tabla 1: Diferenciación entre juegos cooperativos y juegos competitivos (Brotto, en Velázquez, 2004, p. 27,28).

<b>JUEGOS COMPETITIVOS</b>	<b>JUEGOS COOPERATIVOS</b>
Son divertidos solo 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
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 competir con 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 e 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 de 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

No podía faltar realizar una síntesis donde se indicara las diferencias entre los dos tipos de juegos (competitivos y cooperativos) que hemos visto a lo largo de todo el marco teórico. Gracias a la tabla anterior, podemos ver de forma resumida cuáles son las principales diferencias entre estos tipos de juegos.

Como podemos observar, los juegos competitivos van encaminados a enfrentarse a otros compañeros, donde quedan excluidos o apartados las personas menos capacitadas

físicamente y son eliminados del juego de manera rápida. Frente a esto, los juegos cooperativos aparecen como medio de diversión y participación por parte de todos los integrantes del juego.

Tras lo visto hasta el momento, podemos realizar una comparativa propia sobre la idea que tenemos sobre los tipos de juegos que hemos visto en los apartados anteriores.

Tabla 2: Diferenciación entre juegos cooperativos y juegos competitivos (elaboración propia).

	<b>JUEGOS COMPETITIVOS</b>	<b>JUEGOS COOPERATIVOS</b>
<b>Objetivo/Fin</b>	Ganar a otros	Ganar todos juntos
<b>Participación</b>	Pasiva (si me eliminan)	Activa (todos participan)
<b>Relación entre compañeros</b>	Rivalidad	Compañerismo
<b>Ambiente de juego</b>	Tensión	Agradable
<b>Resultado</b>	Ganan sólo algunos	Todos ganan
<b>Sentimientos</b>	Derrota, enfado, pena, tristeza	Victoria, alegría, disfrute, felicidad

El tema de trabajar un tipo de juego u otro está siempre en entredicho y seguirá siendo objeto de estudio por diferentes autores. Su concepción de basa en diferentes investigaciones realizadas a lo largo de los años.

De esto tratará nuestro siguiente apartado, de las investigaciones y diferentes experiencias que han vivido algunos autores al estudiar y analizar los juegos competitivos y los cooperativos.

### **3.5. INVESTIGACIONES Y EXPERIENCIAS**

Numerosas investigaciones muestran la superioridad de las actividades cooperativas frente a las competitivas.

La española Garaigordobil (2003, 2005, 2007) ha creado un programa de intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Para ello, mediante diferentes volúmenes (5 en concreto), se ha basado en programas de juegos cooperativos y creativos

en el cual ha experimentado con grupos de 4 a 12 años de edad en diferentes contextos educativos y terapéuticos.

Sus programas, principalmente perseguían un objetivo principal:

- Estimular el desarrollo de la personalidad en la infancia y la adolescencia, potenciando las interacciones lúdico-cooperativas.

Además, también podemos destacar:

- Potenciar el desarrollo integral de los niños que no presentan dificultades en su crecimiento, incidiendo especialmente en el desarrollo socioemocional y de la creatividad infantil.
- Integrar grupalmente a niños que presentan dificultades en interacción con sus compañeros y otros aspectos de su desarrollo.

Para ello, en todos sus estudios, ha utilizado como muestra a 5 grupos de niños/as para implantar un programa de juegos cooperativos y creativos durante un curso escolar. Cuatro de los grupos experimentaron el programa, mientras que en el grupo de control restante no se implantó el programa.

Sus investigaciones han seguido un diseño pretest-posttest y una metodología mixta, basada tanto en análisis estadísticos como en una observación cualitativa a los grupos tanto experimentales como de control.

Una vez terminado el programa, la autora pudo comprobar y confirmar los efectos positivos en diversos factores sociales, cognitivos y emocionales en el desarrollo de los niños pertenecientes a los grupos experimentales frente al grupo de control.

Entre los efectos positivos, destacan:

- Incremento de la conducta prosocial altruista.
- Disminución de las conductas pasivas.
- Aumento de mensajes positivos en la comunicación intergrupo.
- Mejora de autoconcepto.
- Mejora en creatividad verbal y gráfico-figurativa.

Aun cuando estos estudios son quizás los más completos en el ámbito español, otros autores han investigado la aplicación de programas de juego cooperativo.

Así, el norteamericano Steve Grineski, citado por Velázquez (2004), realizó un estudio en 1989 donde comprobó que las conductas sociales de los niños eran favorecidas significativamente a través de juegos cooperativos frente a juegos competitivos.

Destaca además, el programa neurológico realizado por la española Casado (2014), donde a través de la implantación de actividades y juegos cooperativos en alumnos de tercer curso de Educación Primaria, quiso mejorar la convivencia en el aula de Educación Física. Gracias a la aplicación de su programa, pudo comprobar como a través de los juegos cooperativos, se pudo mejorar la convivencia y los problemas disruptivos que se producían dentro del aula de Educación Física.

Una vez finalizado este apartado y a modo de conclusión, podemos sacar varios aspectos relevantes de nuestra fundamentación teórica que nos han servido de información para desarrollar y poner en práctica nuestra unidad didáctica.

Muchas son las definiciones y puntos de vista sobre los juegos competitivos y cooperativos, atendiendo a todo aquello que afecta al ámbito escolar, que es el objeto de estudio de nuestro trabajo.

Tras todo lo analizado en este apartado, podemos decir que los niños actúan de acuerdo al tipo de juego que se les presente. Así, si se presentan ante juegos donde el objetivo es ganar o eliminar, su actitud y conducta irán dirigidas a la búsqueda de excelencia personal, coincidiendo con Devís (1996) sobre los juegos competitivos. Pero si nos encontramos ante juegos donde haya que ir progresando o consiguiendo un determinado reto junto con otros compañeros, la actitud del alumnado cambiará e irá dirigida a la búsqueda de una victoria común, coincidiendo con Garaigordobil (2002).

# **CAPÍTULO 4**

## **METODOLOGÍA**

En este capítulo exponemos el proceso llevado a cabo en el desarrollo de nuestro trabajo. En este sentido, comenzamos explicando el contexto en el que se ha desarrollado el proceso de intervención, describiendo las características principales del centro y de nuestro grupo de referencia. A continuación exponemos las técnicas e instrumentos utilizados para recoger la información y por último, el proceso de análisis de los datos obtenidos.

### **4.1. CONTEXTO**

A continuación, se analizará el contexto del centro escolar y todo aquello relacionado con el área de Educación Física como el gimnasio y materiales disponibles. Por último, se presentarán las principales características del grupo de referencia en el que se ha desarrollado la propuesta de intervención.

#### **4.1.1. El centro escolar**

El programa de intervención se ha llevado a cabo en el CEIP Gloria Fuertes, situado en la localidad de Tudela de Duero. Este centro es de carácter público.

Construido hace alrededor de una década, sus instalaciones están nuevas y la estructura del edificio es moderna.

El nivel socio-económico de las familias cuyos hijos acuden al centro es de clase media. Este centro se caracteriza por una gran diversidad cultural que se ha ido incrementando a lo largo de los años por inmigrantes de diferentes nacionalidades, principalmente búlgaros, rumanos, marroquíes y chinos.



#### **4.1.2. Clases de Educación Física**

El centro cuenta con una sala de psicomotricidad utilizada para impartir clases a Educación Infantil y un gimnasio donde se imparten las clases de Educación Física. El gimnasio se encuentra dentro del recinto del colegio, separado del edificio principal por medio del patio del colegio.

El patio del colegio posee una pista de fútbol y baloncesto y en ocasiones se utiliza para impartir las clases de Educación Física, sobre todo los meses de mayo y junio debido al exceso de calor acumulado dentro del gimnasio.

El gimnasio es lo suficientemente amplio para impartir la mayor parte de las actividades de clase. Dispone de un cuarto para el material, baño de profesores y dos vestuarios (uno para niños y otro para niñas) compuesto por duchas, aseos y servicios.

El material del que se dispone para la utilización en Educación Física es muy variado, pero algo escaso, lo que obliga en ocasiones a tener que adaptar las sesiones al material del que se dispone.

#### **4.1.3. Grupo de referencia**

Para realizar la propuesta de intervención, se ha tomado como referencia al alumnado de 5º de Educación Primaria. Este curso posee diferentes características. Las más relevantes son que, a diferencia de los demás cursos, he podido comprobar como 5º era el curso más activo y competitivo. Un grupo donde no existe comunicación y escucha alguna entre los alumnos y esto hace que a la hora de realizar cualquier tipo de juego o actividad, no se desarrolle de forma dinámica.

El grupo tomado de referencia cuenta con un total de 20 estudiantes. De ellos, 8 son chicos y 12 son chicas con edades comprendidas entre 10 y 11 años.

Los chicos, aunque son un número reducido con respecto al número total de clase, son muy movidos y muchos de ellos se hacen notar dentro de las clases de Educación Física. Entre ellos destacan:

- Dos alumnos muy competitivos que intentan siempre destacar por encima del resto de la clase. Uno de ellos habitualmente tiene que tener la última palabra y

habla por encima de la figura del docente, además en la formación de grupos y colocación, siempre manda a sus compañeros dónde tienen que colocarse en el campo asumiendo el papel de jefe del equipo. El otro alumno asume el papel de líder dentro de la clase.

- Alumnos que se hacen notar dentro de la clase de Educación Física entre los que destacan dos alumnos que siempre buscan llamar la atención teniendo conductas impropias de su edad y haciendo preguntas irrelevantes.
- Un alumno muy movido, no presenta ningún tipo de diagnóstico TDAH, pero su inquietud y movimiento constante hace que no atienda a las explicaciones y tenga que estar en movimiento continuo todo el tiempo, distrayendo incluso a los compañeros que tiene al lado y al docente en las explicaciones.
- Un alumno tímido que no se hace notar dentro de las clases de Educación Física ya que no interrumpe, no pregunta y apenas habla. En la formación de grupos pequeños, es perjudicado por los demás chicos de su clase ya que éstos, al hacer “el tonto” y molestar, llevan a este compañero a que no realice la actividad de forma correcta y de la mejor manera posible como quiere.

Las chicas, que son el mayor número, son más paradas y vergonzosas. La mayoría no tienen un gran nivel motriz y apenas se esfuerzan en muchas de las actividades planteadas en Educación Física. Entre ellas destacan:

- Dos alumnas mucho más desarrolladas que el resto, estas alumnas se hacen de notar e intentan destacar por encima del resto en cualquier tipo de actividad, sea o no de Educación Física. Además, son alumnas competitivas y asumen el papel de líder dentro de grupo de las chicas.
- Una alumna tímida que no se hace de notar dentro de las clases de Educación Física y tienes que fijarte bien en ella para darte cuenta que está en clase. Al tener a otros alumnos tan notorios, esta alumna pasaba desapercibida en todo momento y había días que apenas notaba que se encontraba dentro de la clase. Hasta que decidí darla protagonismo con cosas sencillas como elegir el juego de calentamiento, que eligiera grupos... De esta manera podía ir conociendo más a esta alumna.

- Una alumna con bajo nivel motriz y que apenas se esfuerza por participar e intervenir. Habitualmente se “queja” de que sus compañeros no la pasan la pelota, pero ella misma no hace nada para conseguir la pelota o porque no la eliminan.
- Una alumna que siempre riñe con uno de los alumnos muy competitivos.

Contamos con un grupo donde nadie posee ningún tipo de discapacidad motora que pueda afectar al área de Educación Física en el que estamos trabajando.

En general, la clase es muy movida y habladora, destacando sobre todo los chicos.

El nivel de habilidad motriz es medio. Aun así, el grupo presenta buenas sensaciones y predisposición para realizar cualquier tipo de actividad física que se les proponga para aprender.

## **4.2. PROCESO DE INTERVENCIÓN**

En este apartado se va a describir la propuesta de intervención llevada a cabo a través de la unidad didáctica “Juegos pre-deportivos, juegos cooperativos”.

Nos parecía importante trabajar antes todos los contenidos relacionados con el pre-deporte o deporte, mediante diferentes actividades y juegos que supusieran la formación de equipos y una oposición entre ellos para después trabajar los juegos cooperativos. Se pretendía con ello hacer ver al alumnado las diferencias en las conductas que se manifestaban, el buen clima que se formaba en clase, la participación de todos y que, cooperar entre ellos tenía unos fines positivos, además de un sentimiento de victoria para todos.

Con esta unidad, se buscaba que el alumnado se diese de cuenta que las clases de Educación Física no solo son para ganar y que un equipo gane y otro pierda, sino que también están para obtener todos juntos las metas propuestas por el docente y ganar todos cooperando y comunicándose.

Nos parece importante señalar el objetivo principal de nuestro estudio en este trabajo: “reducir las conductas competitivas que se presentan en las clases de Educación Física mediante la implementación de juegos cooperativos”.

Su puesta en práctica se ha llevado a cabo durante los meses de abril y mayo de 2017, coincidiendo con la vuelta de vacaciones de Semana Santa y con el inicio del último trimestre del curso.

Se llevaron a cabo 8 sesiones, 4 de ellas con una duración de 45 minutos y las otras 4 de 60 minutos. De estas 8 sesiones totales, las cuatro primeras fueron dirigidas a trabajar juegos pre-deportivos y las cuatro últimas a trabajar juegos cooperativos.

Todas las sesiones implementadas siguieron la misma estructura:

- Parte inicial: presentando los contenidos a trabajar durante la sesión y un juego de activación.
- Parte principal: donde se desarrollan las actividades principales de la sesión.
- Parte final: vuelta a la calma, *feed-back* y recogida de material.

Las sesiones se adecuaron tomando como referencia el tiempo estimado para cada sesión. Por lo que, las actividades que llevaban más tiempo su preparación y colocación de materiales, fueron desarrolladas en las sesiones de 60 minutos, mientras que las actividades en las que su preparación es mínima, fueron desarrolladas en las sesiones de 45 minutos. De esta manera, asegurábamos que todas las actividades pudieran llevarse a cabo.

Las sesiones de juegos pre-deportivos fueron dirigidas a la realización de actividades de ataque y defensa, actividades donde el alumnado tuviera que pensar y buscar estrategias para facilitar conseguir el objetivo del juego.

En las sesiones destinadas a juegos cooperativos se buscaba la resolución de retos y aún más importante, la participación, colaboración y comunicación de todos los participantes.

Como hemos comentado anteriormente, las cuatro primeras sesiones fueron destinadas a los juegos pre-deportivos. Antes de comenzar los juegos, se daba unas indicaciones mínimas al alumnado, buscando un descubrimiento guiado por su parte para que vieran las diferentes posibilidades que tenían ante el juego. Según avanzaban los juegos, se iban introduciendo variantes que dificultaran su desarrollo y así, la toma de decisiones por parte del alumnado.

Sintetizando las sesiones, podemos decir que la primera sesión estaba destinada a la observación de las conductas generales del grupo (roles, relaciones sociales, comportamiento, comunicación...) y a cómo respondían ante la formación de dos grupos/equipos. Pudimos comprobar cómo el alumnado no era capaz de formar ellos solos los equipos y cómo el docente, en este caso yo, tuvo que formar los equipos. Además, en esta primera sesión, se pudo observar cómo aparecieron gran cantidad de conductas negativas y la gran competitividad que existía en el grupo.

Atendiendo a todo lo observado en la primera sesión, en la segunda sesión se destinó el primer juego a la participación de manera individual. A diferencia de la primera donde todos los juegos estaban formados por dos equipos, en esta segunda sesión, el primer juego se realizó de manera individual siguiendo la misma estructura de los juegos pre-deportivos, la búsqueda de estrategias. El alumnado de manera individual tenía que pensar su mejor estrategia para conseguir el objetivo del juego. Se pudo observar que en este juego, al no haber formación de equipos, dos equipos enfrentados y no tener que cooperar ni comunicarse con ningún compañero, el alumnado desarrolló de manera positiva el juego y el alumnado tomó buenas decisiones.

En las dos últimas sesiones, varias actividades fueron destinadas a la formación de varios grupos compuestos por 4-5 personas en vez de dos grupos grandes para comprobar las conductas que surgían en los diferentes grupos.

En cuanto a las sesiones destinadas a juegos cooperativos, antes de comenzar la sesión, se realizó una breve explicación sobre qué eran los juegos cooperativos y se pudo comprobar como el alumnado sabía lo que eran o que entendían ellos por juegos cooperativos, dando incluso ejemplos de juegos que pensaban que eran cooperativos, explicando por qué creían que eran cooperativos.

Dentro de las actividades cooperativas desarrolladas, se buscaba como objetivos principales la cooperación, participación de todos y comunicación entre los integrantes de los grupos. Destacando que se daba más importancia a la consecución de estos objetivos, que a conseguir el reto propuesto.

En la primera sesión, todavía se pudo comprobar cómo seguían apareciendo conductas competitivas y asumir el papel de líderes dentro de los diferentes grupos los alumnos

destacados en el apartado anterior. Al estar ante un grupo-clase muy competitivo y hablador como se ha indicado en otras ocasiones, esto supuso que no se atendieran bien a las explicaciones iniciales del juego y que su desarrollo fuera incorrecto tomando malas decisiones dentro de los diferentes grupos.

Viendo lo sucedido en la primera sesión, se optó por realizar las diferentes actividades siguiendo la siguiente estructura:

- Formación de parejas (siempre intentando que fueran mixtas).
- Formación de pequeños grupos.
- Grupo- clase.

Con esto, se buscaba la participación de todo el alumnado y la cooperación, primero por parejas, después por pequeños grupos y al final de todo el grupo-clase. De esta manera, el alumnado podía ver y descubrir el desarrollo del juego de la mejor forma y conseguir el reto primero mediante la formación de pequeños grupos para ir aumentando la dificultad de conseguir el reto todo el grupo-clase como grupo.

Así, las siguientes sesiones fueron destinadas de la manera explicada anteriormente y se pudo comprobar como en el alumnado ya iban apareciendo conductas cooperativas, comunicación y participación por parte de todo el alumnado.

Además, al ver los cambios positivos que se iban produciendo, en la tercera sesión se optó por realizar la sesión con globos, un material diferente al que los alumnos estaban acostumbrados a trabajar. Los alumnos respondieron bien a la utilización de este material y teniendo respeto por ello.

Cabe destacar que en todas las sesiones realizadas, siempre se ha realizado una asamblea al final de cada sesión para dar oportunidad al alumnado de hablar y mostrar sus sentimientos, cómo se habían sentido y que conductas habían podido observar, tanto positivas como negativas.

Estas asambleas han servido para que todos los alumnos tuvieran la oportunidad de hablar, reconocieran sus errores y hacerles ver su progreso positivo.

En todo el desarrollo de la Unidad didáctica, se tuvo más en cuenta la participación, comunicación, colaboración, comportamientos y todo el proceso que emplearon los alumnos para intentar conseguir los objetivos o retos propuestos, que el logro de éstos.

Para concluir este apartado, mis intervenciones como docente a lo largo de toda la propuesta de intervención, se han orientado principalmente a las siguientes características:

- Explicación de las actividades y resolver dudas y preguntas.
- Dirigir las actividades en la práctica de las sesiones.
- Tomar el papel de árbitro en las sesiones de juego pre-deportivos para evitar cualquier tipo de conflicto o confusión.
- Detener las diferentes actividades para volver a explicar si en la puesta en práctica se ha visto que no se ha terminado de entender o para aumentar la dificultad.
- Parar la actividad si se han visto conductas irregulares por parte del alumnado.
- Ayudar al alumnado a la consecución de los objetivos o retos con pequeñas indicaciones que facilitaran su consecución.
- Ejercer de mediadora ante un conflicto.
- Orientar al alumnado para conseguir cambios de conducta.
- Proporcionar *feed-back* a los alumnos haciéndoles ver tanto las cosas a mejorar como los logros y progresos obtenidos.

#### **4.3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS**

Para la recogida de los datos necesarios en nuestra investigación, tanto cualitativos como cuantitativos, planteamos las siguientes técnicas e instrumentos.

Para obtener los datos cualitativos, se han utilizado diferentes técnicas como:

- Observaciones y comentarios por parte del compañero de prácticas: comentarios del compañero fuera de las sesiones que no se encuentran anotadas en sus reflexiones. Estas observaciones se encuentran recogidas en mi cuaderno de campo.
- Observaciones y comentarios por parte del docente de Educación Física del centro: comentarios por parte del docente sobre las diferentes observaciones,

comportamientos y actitudes destacables por parte del alumnado. Del mismo modo que las observaciones anteriores, éstas se encuentran recogidas en mi cuaderno de campo.

Como instrumentos, se han utilizado los siguientes:

- Cuaderno de campo: toma de notas diarias de las diferentes observaciones, desarrollo de las sesiones, hechos sucedidos, problemáticas, conductas, comportamientos y resoluciones que han sucedido durante el desarrollo de las diferentes sesiones. Además se han incluido las reflexiones propias sobre mis sentimientos y mi punto de vista sobre el desarrollo de la sesión.
- Diario del observador externo (observador no participante): toma de notas por parte de mi compañero de prácticas sobre la propuesta llevada a cabo durante el desarrollo de las sesiones. En este diario aparece el desarrollo de las sesiones, así como los hechos sucedidos, observaciones sobre las conductas y comportamientos de los alumnos. Este instrumento es muy parecido al cuaderno de campo propio, pero sólo aparecen anotados los aspectos relevantes de la sesión sin ninguna reflexión.
- Cuestionario Graupera/ Ruiz (2010) de preferencias de interacción social en Educación Física (Ver anexo 2). Este instrumento consta de veintiocho ítems distribuidos en cuatro dimensiones. Estas son: cooperativismo, competitividad, individualismo y afiliación. Cada uno de los ítems se presenta en una escala de cuatro puntos, indicando el primero el total desacuerdo y el último el total acuerdo que se tiene con respecto al ítem. Este instrumento, se ha introducido al principio del comienzo del periodo de prácticas sin conocer al alumnado y al final del desarrollo de la propuesta de intervención.

#### **4.4. ANÁLISIS DE DATOS**

Para analizar los datos recogidos en el cuaderno de campo y en el diario del observador externo se establecieron las siguientes categorías:

- Conflictos: todas aquellas situaciones o malentendidos que se han producido en diferentes ocasiones ante la realización de diferentes juegos y que ha orientado a generar disputas, gritos, roces y enfrentamientos.



- Conductas de ayuda: todos aquellos comportamientos y actuaciones que han ido apareciendo a lo largo de las sesiones con las que el alumnado ha ido mejorando en la realización de las actividades y en sus relaciones sociales. Entre ellas destacamos: recoger el material, salvar a compañeros eliminados, pasar la pelota y ayudar a compañeros a conseguir el objetivo.
- Actitudes negativas: todos aquellos comportamientos que han impedido al alumnado que las actividades y juegos se desarrollen de forma positiva. Entre las que destacamos la mala toma de decisiones, no ponerse de acuerdo, no pensar y hacer trampas. No se incluyen en esta categoría las manifestaciones verbales despectivas durante la práctica de las actividades, que se consideran en una categoría aparte.
- Actitudes positivas: todos aquellos comportamientos y predisposiciones que han ido apareciendo en los alumnos según avanzaban las sesiones. Entre ellas se encuentran: reconocer errores, cooperar, resolución de diferentes situaciones que pudieran crear conflictos y levantar la mano para hablar.
- Comentarios despectivos: todas aquellas apreciaciones verbales que los alumnos han manifestado durante el desarrollo de los juegos y en los *feed-back* finales. Como ejemplos, citamos los siguientes: “que malos sois”, “eres un chupón”, “nunca pasan la pelota a las chicas”, “siempre juegan los chicos”.

Atendiendo a los datos recogidos en el cuestionario Graupera/ Ruiz (2010) de preferencias de interacción social en Educación Física, se ha estudiado si en los alumnos se han producido cambios en las dimensiones de este (cooperación, competitividad, afiliación e individualismo) que aparecerán en el siguiente apartado de resultados.

Para la obtención de estos resultados, se han realizado las medias y las desviaciones típicas. Además, se ha realizado un análisis diferenciado por sexo.

# **CAPÍTULO 5**

## **RESULTADOS**

En este apartado se exponen los resultados obtenidos tras analizar toda la información registrada en los instrumentos mencionados en el capítulo anterior.

Como ya hemos señalado, las categorías establecidas para el análisis de la información fueron cinco: conflictos, conductas de ayuda, actitudes negativas, actitudes positivas y comentarios despectivos.

A continuación y a modo de recordatorio, aparecen algunos de los alumnos más destacados, citados en el apartado anterior de metodología, ya que aparecerán de manera reiterada durante las evidencias de los resultados. Cabe destacar que los nombres que aparecerán son nombres ficticios para mantener el anonimato de los alumnos:

- Alumno competitivo 1: Carlos.
- Alumno competitivo 2: Mario.
- Alumno que se hace notar 1: Alberto.
- Alumno que se hace notar 2: Álvaro.
- Alumno tímido: Pedro.
- Alumna desarrollada 1: Lucía.
- Alumna tímida: Raquel.
- Alumna con bajo nivel motriz: Elena.
- Alumna que siempre riñe: Sara.

### **5.1. CONFLICTOS**

En cuanto comenzó el desarrollo de mi unidad didáctica, los conflictos se hicieron de notar. Así, desarrollando los juegos de la primera sesión, enseguida se pudo comprobar cómo iban apareciendo una serie de acciones que conducían a que los alumnos entrasen en disputas, gritos, roces y enfrentamientos.

*He tenido que cortar el primer juego “vaciar el campo” ya que se ha convertido en un campo de disputa y gritos en vez de una clase con un buen desarrollo. He tenido que ponerme seria y “reñir” al alumnado ya que estaban faltándose al respeto y perdiendo mi autoridad cuando daba una serie de indicaciones. Hablando con ellos, pude oír cosas como: “es que cuando has tocado el silbato había gente que seguía lanzando pelotas”, “es que Mario ha dado una patada a una pelota cuando ya no se podía tocar ninguna pelota” o “muchas pelotas han rebotado a nuestro campo y ya había sonado el silbato”. A lo que yo respondí “¿me habéis dejado decir qué pelotas contaban y qué pelotas pertenecían a cada campo una vez tocado el silbato?”.*

Cuaderno de campo. 1ª sesión.

De manera continua, los alumnos más destacados en el apartado anterior se hacían de notar y habitualmente estaban involucrados en los conflictos.

Los conflictos surgidos han aparecido principalmente en los juegos pre-deportivos, al producirse la formación de dos equipos numerosos enfrentados.

*Me he dado cuenta que con este curso, la formación de dos equipos enfrentados unos contra otros hace que los alumnos no sean capaces de desarrollar bien el juego, pensar y tomar decisiones adecuadas. Van realizando cosas a lo loco y sin pensar, lo que hace que al final se creen riñas, quejas, portarse mal y que tenga que parar el juego porque surgen conflictos.*

Cuaderno de campo. 4ª sesión.

Ante esto, si el conflicto producido se consideraba grave por parte de la docente como en una ocasión que casi dos alumnos llegan a las manos, se tomó la medida de parar y cortar el juego para intentar solventarlo inmediatamente, hablando con el alumnado y haciendo que estos mostraran sus opiniones.

*Al tener que parar el primer juego, enseguida me dirigí a Mario y Alberto, ya que eran los dos alumnos que habían cometido la mayor infracción.*

*Alberto dijo: “es que Mario ha hecho trampas solo por ganar y reírse del resto”, a lo que Mario contestó: “yo no he hecho nada, he ido con la pelota y tú me la has quitado de las manos cuando no podías y has venido a por mí”.*

Cuaderno de campo. 1ª sesión.

Si el conflicto no se consideraba muy grave, como por ejemplo que dos alumnos se hicieran algún comentario, se esperó a tratar y resolver el conflicto en la asamblea final de clase.

*Una vez terminado la primera ronda del juego y el equipo atacante no haber llegado con ninguna pelota a su campo, Mario dijo a Carlos: “que malos sois”, “ya veréis ahora como ganamos”. A lo que Carlos contestó: “ahora se verá tan bueno que eres como dices” (...). En la asamblea final, di la oportunidad a Mario y Carlos de hablar y opinar con respecto a los comentarios que se habían dicho antes y hacerles ver que no actuaron de la mejor manera y que nadie es mejor que nadie, dándose la situación de que algunas veces ganará un equipo y otras veces otro.*

Cuaderno de campo. 3ª sesión.

En un primer momento, el alumnado no era capaz de resolver por sí solo las diferentes situaciones y conflictos que surgían en el desarrollo de las sesiones. La docente tenía que ejercer el papel de árbitro en los juegos y el papel de mediadora para la resolución de los conflictos resultando a veces difícil de poder tratar, ya que el alumnado estaba muy alterado y no respetaba los turnos de palabra. Los alumnos se seguían gritando y no me dejaban hablar.

*Elena dice: “sólo se pasan entre los chicos y a las chicas no nos pasan”, “yo no he tocado ninguna vez la pelota y estando a mi lado Mario no me ha pasado ninguna vez la pelota”. Sara y Carlos entran en discusión y Sara dice: “siempre tienes que tener tú la pelota” a lo que Carlos contesta: “eres tú, que no te mueves y luego te quejas al profesor”.*

Cuaderno de campo. 1ª sesión.

Afortunadamente, a medida que iban transcurriendo las sesiones, los conflictos se fueron reduciendo y su gravedad era cada vez menor, incluso hasta desaparecer en las últimas sesiones.

Además, el alumnado cambió su forma de enfrentarse a los problemas. Como hemos dicho anteriormente, al principio el alumnado no era capaz de resolver por sí solos los conflictos, pero según avanzaban las sesiones, el alumnado empezó a regularlos sin la ayuda de la docente o incluso algún alumno cedía en situaciones de juegos para que el conflicto no fuera a mayores y poder seguir jugando.

*Alberto siendo el defensor ha interceptado una pelota, y Lucía como atacante ha ido a coger la pelota para dármela y eliminarla del campo. Álvaro se la ha quitado de las manos pensando que esa pelota no estaba eliminada. Alberto al verlo, se ha puesto a gritar a Lucía diciéndola cosas como: “eres una tramposa”, “lista”, “trae la pelota que te la he quitado” sin dejar a Lucía explicarse.*

*En la asamblea final, Alberto ha sabido reconocer su error y ha pedido perdón a Lucía, sabiendo que la próxima vez tiene que preguntar.*

Cuaderno de campo. 3ª sesión.

## **5.2. ACTITUDES NEGATIVAS**

Junto con los conflictos el alumnado expresó con relativa frecuencia diferentes actitudes negativas a lo largo de las sesiones, ya fuese de manera individual, como hacer trampas y no escuchar o de manera grupal, como no pensar, no ponerse de acuerdo o tomar malas decisiones.

Su actitud ante los juegos y actividades era positiva y con ganas de trabajar, pero debido a su comportamiento en muchas ocasiones era difícil el buen desarrollo de la clase.

*Los mismos de siempre (Mario y Carlos) se han dedicado a molestar y a no hacer caso de las indicaciones. Esto hace que fastidien a Pedro que quiere hacerlo bien pero le molestan.*

Diario del observador externo. 7ª sesión.

Al principio de la propuesta de intervención, se podían observar actitudes negativas por parte de la mayoría de los alumnos, unas actitudes dirigidas hacia la docente y hacia los propios compañeros. Su comportamiento no era bueno y se perdía mucho tiempo en poder dar las indicaciones y explicaciones adecuadas. Había un murmullo constante y nunca se escuchaba silencio. Esto hacía que los alumnos no atendieran a mis explicaciones y tampoco dejaran atender a los compañeros que sí estaban atendiendo y escuchando.

*Los alumnos no atienden a la explicación de Susana a pesar de una correcta y clara explicación. Las dudas que les surgen son dudas que ya se habían explicado.*

Diario del observador externo. 4ª sesión.

Esto generó que los juegos se desarrollaran mal de modo que en ocasiones hubo que parar la actividad y retomar la explicación del juego. En consecuencia, se perdía tiempo y el alumnado no conseguía los objetivos y retos planteados por la docente al no cooperar y tomar malas decisiones, sobre todo en los juegos cooperativos.

*Los alumnos no consiguen el objetivo de levantarse porque los alumnos no toman las decisiones acertadas ni cooperan, están sin atender ni escuchar a Susana.*

Diario del observador. 8ª sesión.

*A pesar de la buena explicación, los alumnos no escuchan y comienzan realizando mal el juego. Susana vuelve a realizar la explicación y lo comienzan a “coger”. Los alumnos comienzan a cooperar entre ellos pasándose el material pero con muchas dificultades por la mala toma de decisiones.*

Diario del observador externo. 5ª sesión.

*Los alumnos toman una decisión (tumbándose en el suelo y arrastrándose en semicírculo por el espacio. Marcos dice que no se junta porque tiene una mejor idea (arrastrarse mediante el método gusano), los alumnos no le escuchan.*

Diario del observador externo. 8ª sesión.

Una vez comenzado cualquier tipo de actividad o juego el alumnado perdía el control y las indicaciones dadas por la docente en las explicaciones de los juegos. Los alumnos

dejaban de pensar y se dedicaban a actuar por su cuenta, sin fijarse en el juego y en los compañeros.

*Llegando al final del juego, los alumnos no realizan pases entre ellos y se dedican a hacer la guerra por su cuenta.*

Diario del observador externo. 5ª sesión.

De igual manera que en el apartado anterior, a medida que transcurrían las sesiones, las actitudes negativas iban reduciéndose, aunque no por completo. Encontrando todavía algunas de ellas en los alumnos más destacados.

Al ser un grupo competitivo, las actitudes negativas seguían surgiendo en las sesiones dedicadas a juegos cooperativos ya que en general, el alumnado tenía dificultad para dialogar, colaborar y cooperar y su enfrentamiento hacía que las actitudes negativas no desapareciesen.

*No logran ponerse de acuerdo entre ellos, cada uno hace la guerra por su cuenta y sin pensar. Al ver descontrol y la mala toma de decisiones (formación de 2 H) Susana para el juego y les da pautas e indicaciones (se podrían organizar por grupos, asignación de tareas...).*

Diario del observador externo. 6ª sesión.

*Álvaro quiere colocarse en un sitio determinado y tiene su idea establecida, si no lo conseguía no cooperaba.*

Diario observador externo. 6ª sesión.

### **5.3. ACTITUDES POSITIVAS**

No solo había actitudes y consideraciones negativas. Afortunadamente, pronto aparecieron actitudes positivas que se iban incrementando según avanzaban las sesiones, suponiendo un gran avance para el grupo.

Tras lo trabajado con este curso en sesiones anteriores, fuera de la propuesta de intervención, se veían escasas actitudes positivas por parte del alumnado.

En la primera sesión de la propuesta de intervención que llevé a cabo, no se pudo observar ninguna conducta positiva por parte de los alumnos.

Tras los primeros conflictos ocurridos en esta primera sesión, y una vez realizado una asamblea con el alumnado antes de comenzar la segunda sesión, pronto se pudo ver cómo surgían actitudes positivas por parte del alumnado, sobre todo por parte de los dos alumnos más competitivos que habían generado el mayor conflicto. Fueron capaces de reconocer sus errores y levantar la mano para hablar.

*Carlos dijo: “no es culpa tuya profesora, es culpa nuestra. Muchas veces en las clases de Educación Física nos portamos mal, no escuchamos y nos gritamos muchas veces”.*

*Mario también habló y dijo: “sabemos que tenemos que portarnos bien, pero somos una clase muy competitiva. Reconozco que muchas veces no paso la pelota y no salvo a los compañeros y además, hay veces que siempre juegan los buenos”. A lo que yo respondí: no hay gente buena ni mala, cada persona tiene su nivel y no se deja a muchos compañeros tener la oportunidad de jugar y participar en los juegos, pudiendo ser igual de buenos como él se refería.*

Cuaderno de campo. 2ª sesión.

Gracias a la aparición de estas conductas, el ambiente en el aula fue mejorando cada día, pudiendo explicar los juegos y dar las indicaciones convenientes sin interrupción por parte de ningún alumno. El desarrollo de los juegos iba mejorando.

*Los alumnos han respondido bien a mis indicaciones, han escuchado, han preguntado dudas y han mantenido el silencio en las explicaciones. También han seguido de manera correcta las reglas del juego y sabían en todo momento lo que tenían que hacer. Este juego “movemos balones” con estas reglas, como eliminar las pelotas interceptadas, no hubieran sido capaces de hacerle bien en las primeras sesiones y han sido capaces los alumnos ellos solos de decir qué pelotas había que eliminar y hasta ellos mismos me traían las pelotas eliminadas.*

Cuaderno de campo. 3ª sesión.



*Los alumnos han participado activamente todos ellos en el juego. Se observa una alta competitividad en el grupo, pero los alumnos están considerando los aspectos citados por la docente en la asamblea inicial, lo que ha permitido que el desarrollo del juego sea el adecuado.*

Diario del observador externo. 2ª sesión.

*El juego transcurre con normalidad, tardan en conseguir el objetivo de ser pillados todos pero lo consiguen, involucrándose y participando en la toma de decisiones grupal.*

Diario del observador externo. 8ª sesión.

Mientras que las actitudes negativas se daban mucho en las primeras sesiones desarrolladas y sobre todo en las sesiones de juegos pre-deportivos, las actitudes positivas han ido apareciendo a lo largo de la propuesta de intervención en menor medida al principio, donde podíamos observar pequeñas evidencias sobre todo en los juegos de activación y han ido incrementándose en los juegos cooperativos una vez que los alumnos estaban dispuestos a cooperar y colaborar entre ellos para la consecución de los retos que se les planteaba.

*El juego “tres en raya” se desarrolla de manera muy positiva. Todos los alumnos siguen las reglas del juego y con capaces ellos solos de resolver las diferentes situaciones que se han dado. Han logrado ponerse de acuerdo, no salirse de la línea de salida, si el peto se ha colocado fuera del cuadrado se han movido para colocarle dentro aunque eso supusiera perder tiempo, colocar el tablero si se había movido al llegar corriendo, una persona tomar la decisión de mover su peto al ponerlo dos personas en el mismo aro sin decir nada a la otra persona.*

Cuaderno de campo. 4ª sesión.

*A medida que avanzaba la sesión, se ha cooperado más, se han tomado decisiones más adecuadas (pasando) y en los juegos se han alcanzado los objetivos establecidos como cooperar de manera grupal y tomar decisiones de manera adecuada.*

Diario del observador externo. 5ª sesión.

En general, han aparecido estas actitudes en todos los alumnos, tanto de manera individual como de manera grupal, en algunos en mayor medida que en otros. Los alumnos más destacados, que son los que más conflictos habían creado, han manifestado un cambio de conducta y comportamiento, haciéndose más notorio su aparición de conductas positivas que en el resto de alumnos. La aparición de estas conductas en estos alumnos ha supuesto tener un buen clima de aula y que los juegos y actividades se desarrollaran de manera adecuada.

*Mario y Carlos se pasaban la pelota en muchas ocasiones y tiraban en cuanto tenían la pelota, pero ha sido un menor número de veces que en sesiones anteriores y en esta ocasión todo el mundo ha participado y tocado la pelota, cosa que en sesiones anteriores no había pasado.*

Cuaderno de campo. 5ª sesión.

*Los alumnos han sido capaces de cooperar entre ellos, hablar y darse indicaciones de cómo pueden pasarse el aro y no se gritan entre ellos. Alberto ayuda a Álvaro a pasar por el aro al ver que tenía dificultad sin soltarse las manos.*

Cuaderno de campo. 6ª sesión.

De manera más destacada, uno de los dos alumnos más competitivos estaba poniendo de su parte y se pudo observar un cambio en su conducta y comportamiento.

Gracias a la constancia e insistencia y a las asambleas realizadas, los alumnos se expresaban y decían las cosas, hablando todos por turnos se empezaban a entender.

*En la asamblea final, a pesar de que el juego no ha sido fluido y el desarrollo no ha sido el correcto los alumnos han sido capaces de reconocer los errores y dar soluciones.*

Diario del observador externo. 4ª sesión.

Podemos decir que, al final de la propuesta de intervención, las actitudes positivas han sustituido a las negativas, siendo estas mucho más notorias y desarrolladas.

*Se nota mejoría en los juegos cooperativos porque toman decisiones grupales y establecen conversaciones entre ellos.*

Diario del observador externo. 7ª sesión.

*Los alumnos no han conseguido el reto de hacer reír al profesor, pero han sido capaces de hablar, colaborar, cooperar, participar todos, no excluir a nadie y formar “piña” todos juntos.*

Cuaderno de campo. 8ª sesión.

#### **5.4. CONDUCTAS DE AYUDA**

Además de actitudes positivas, también han aparecido en los alumnos conductas de ayuda donde el alumnado por sí solo realizó diferentes tipos de acciones que ayudaran a la docente, a los compañeros y al grupo.

*Los alumnos respetan el material nuevo y se puede observar cómo se ayudan entre ellos cuando alguno tiene dificultad en atar el globo, ofreciendo su ayuda para no perder tiempo.*

Cuaderno de campo. 7ª sesión.

*Los alumnos ayudan a realizar el circuito, lo que permite “ganar tiempo” y mantener ocupados y activos a los alumnos. De esta forma no pierden interés y se involucran en la actividad.*

Diario del observador externo. 5ª sesión.

En los juegos pre-deportivos, se pudo ver alguna evidencia de conducta de ayuda, sobre todo en los juegos de activación como pasar la pelota a los compañeros o salvar a compañeros eliminados, pero no ha sido hasta entrando en los juegos cooperativos donde se ha podido observar las mayores conductas de ayuda por parte de los alumnos para la consecución de los retos planteados.

*He podido observar como los alumnos han ayudado a las personas que se “enganchaban” con los aros. Álvaro no conseguía pasar por el aro y le estaba resultando difícil. Alberto ha ofrecido su ayuda y le ha colocado el aro para que*

*pudiera pasar, todo sin soltarse de las manos, por lo que se ha cumplido el objetivo.*

Cuaderno de campo. 6ª sesión.

*Mario y Carlos se han comportado muy bien, han escuchado, han participado, han pasado la pelota.*

Cuaderno de campo. 2ª sesión.

*Los alumnos cooperan y muestran ayudas los unos a los otros.*

Diario del observador externo. 6ª sesión.

Estas conductas no han aparecido en todos los alumnos por igual. En ocasiones, y sobre todo después de algún conflicto surgido cuando el docente ha tenido que intervenir, aparecían conductas de ayuda por parte de los alumnos más destacados para que el juego siguiera desarrollándose y no quedarse sin clase de Educación Física. Pero si no se había producido ningún conflicto anteriormente, no aparecían conductas de ayuda por algunos de estos alumnos.

*Tras la asamblea inicial y después de mostrar mis sentimientos al alumnado, en el juego de calentamiento se oyeron cosas como: “venga pasamos la pelota”, “todos tienen que participar”, “Adriana todavía no ha tocado la pelota” ...*

*Mario incluso salvó en varias ocasiones a compañeros eliminados, algo que ninguna otra vez se había podido ver.*

Cuaderno de campo 2ª sesión.

*Al pedir formar parejas mixtas, algunos alumnos (entre ellos Mario, Carlos y Alberto) se colocan enseguida con alguien para formar pareja y no hacen perder tiempo en colocarse para empezar el juego cuanto antes.*

Cuaderno de campo. 8ª sesión.

Además, cabe decir que en las chicas es donde más conductas de ayuda han aparecido, dándose su énfasis en los juegos cooperativos.

*En el último reto “hacer reír al profesor”, es cuando todos los alumnos se han juntado, han formado “piña”, han abierto hueco a las personas que se habían quedado fuera del círculo. Lucía se da cuenta de que Pedro estaba fuera del círculo y dice: “Pedro ven aquí que yo abro hueco para que entres y participes”.*

Cuaderno de campo. 8ª sesión.

## **5.5. COMENTARIOS DESPECTIVOS**

En los primeros epígrafes, se han dado muestras de situaciones y acciones por parte de los alumnos que repercutían en el buen desarrollo del clima en el aula.

A continuación, enumero una serie de comentarios despectivos, considerados fuera de las actitudes negativas, ya que me parece importante señalar que con comentarios despectivos no se toma por insultos, palabrotas o comentarios que pongan en evidencia al alumnado, sino a comentarios dichos por los alumnos en momentos de enfado o rabieta ante un juego o tras lo ocurrido en un conflicto al tratarlos en la asamblea final de clase.

*Alberto dice a Lucía: “eres una tramposa”, “lista”, “trae la pelota que te la he quitado”.*

Cuaderno de campo. 3ª sesión.

*Álvaro al no cooperar, Raquel dice: “es que llevo diciéndolo un buen rato y no hacéis caso, Álvaro eres un “jeta” y al final no vamos a conseguirlo por tu culpa”.*

Cuaderno de campo. 6ª sesión.

*Ana dice a Carlos: “es que no lo intentas, siempre hay que hacer lo que tú digas”. “No quiero estar con Carlos porque siempre hay que hacer lo que él diga”.*

Cuaderno de campo. 7ª sesión.

*Marcos al negarse a realizar el reto dice: “es que mi idea es mucho mejor”, a lo que Lucía contesta: “vamos a hacer su idea tan listo que es”.*

Cuaderno de campo. 8ª sesión

Este tipo de comentarios, se han producido en mayor número por parte de las chicas hacia los chicos y desafortunadamente, han aparecido desde el principio hasta el final de la propuesta de intervención.

*Elena dice a Mario: “eres un chupón, hasta en el fútbol te lo dicen”, “nunca pasas la pelota y siempre la quieres tener tú”.*

Cuaderno de campo. 2ª sesión.

*Sara dice en la asamblea final: “siempre tiene que pasarse la pelota Mario y Carlos y los demás no existimos”, a lo que Carlos responde: “pues muévete un poco que solo te quejas”.*

Cuaderno de campo. 4ª sesión.

*Elena dice: “no he tocado la pelota, siempre son los mismos los que tienen que jugar y nunca pasan a los demás”.*

Cuaderno de campo. 4ª sesión.

*Sara dice a Carlos: “eres un mandón”, a lo que Carlos contesta: “¿y lo dices tú?”.*

Cuaderno de campo. 5ª sesión.

A modo de conclusión con respecto a las categorías analizadas, podemos decir que a simple vista y de manera general se produjeron mejoras en actitudes y comportamientos del alumnado. Según avanzaban las sesiones y sobre todo en juegos cooperativos, las manifestaciones se han hecho mucho más notorias y el alumnado en general ha ido mejorando.

## 5.6. CUESTIONARIO GRAUPERA/RUIZ

A continuación se presentan los resultados de los datos obtenidos en el cuestionario realizado por los alumnos. Como ya se ha comentado anteriormente, el cuestionario cuenta con cuatro dimensiones (competitividad, cooperatividad, afiliación e individualismo), y nuestro análisis ha consistido en ver las variaciones de estas dimensiones en cuanto al género.

Recordamos que el cuestionario plantea preguntas con cuatro posibilidades de respuesta, numeradas del 1 al 4.

En la siguiente tabla se muestra los resultados obtenidos en las medias y las desviaciones típicas de las diferentes dimensiones diferenciando por sexo.

Tabla 3: Cuestionario inicial.

	Chicos		Chicas	
	$\bar{x}$	$\sigma$	$\bar{x}$	$\sigma$
Cooperatividad	3,5	0,2	3,5	0,2
Competitividad	2,6	0,3	2,0	0,2
Individualismo	2,2	0,4	1,6	0,3
Afiliación	2,8	0,6	2,8	0,5

Tabla 4: Cuestionario final.

	Chicos		Chicas	
	$\bar{x}$	$\sigma$	$\bar{x}$	$\sigma$
Cooperatividad	3,5	0,2	3,4	0,2
Competitividad	2,6	0,2	1,9	0,3
Individualismo	1,9	0,4	1,6	0,3
Afiliación	2,8	0,6	2,6	0,5

A continuación, se presentan los resultados de los dos cuestionarios en gráficos.

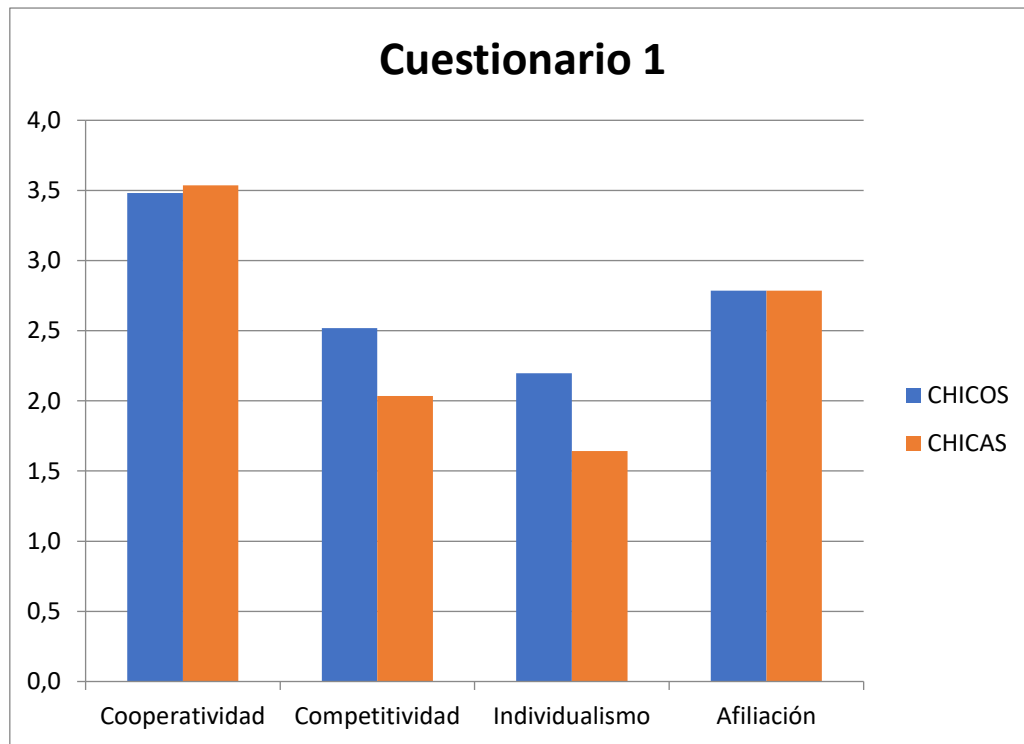


Figura 2: Cuestionario 1.

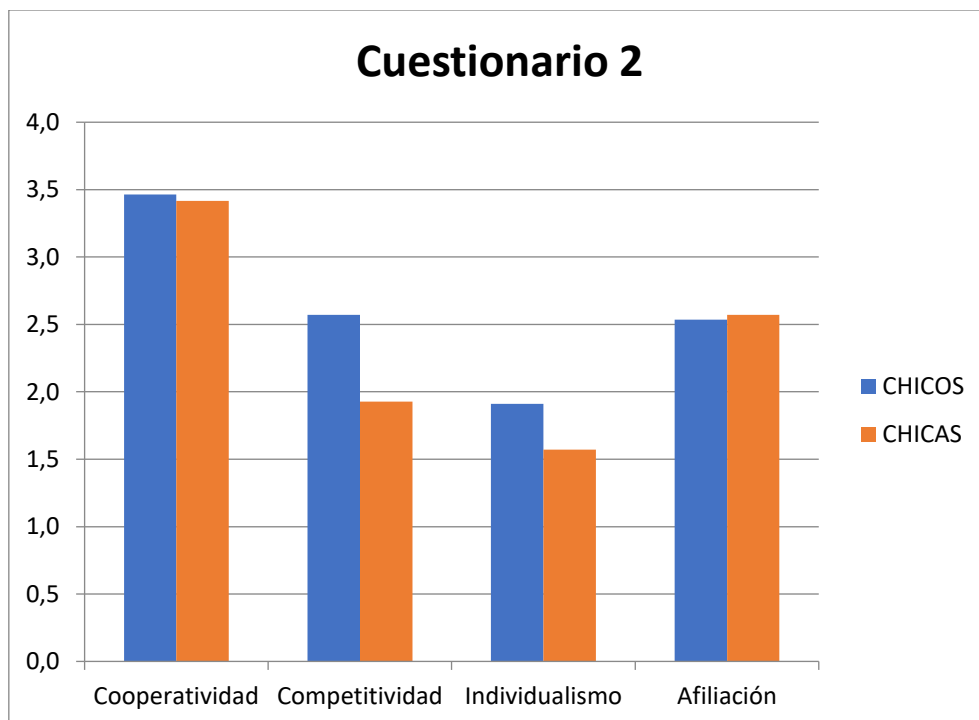


Figura 3: Cuestionario 2.



Recordamos que el cuestionario 1 se pasó a las pocas semanas de empezar mi periodo de prácticas y que el segundo cuestionario se pasó una vez terminada la propuesta de intervención.

Tras observar los resultados, podemos decir que en el cuestionario 1, muchas de las dimensiones es la mínima diferencia entre chicos y chicas; siendo el dato igual o diferenciándose en apenas décimas como es el caso del individualismo.

Lo mismo sucede con el cuestionario 2. La diferencia de datos con respecto a los chicos y las chicas son mínimos.

Atendiendo a las diferencias entre los dos cuestionarios podemos decir que viendo los resultados, todas las dimensiones excepto el individualismo disminuyen en las chicas y que en los chicos los datos son casi iguales.

Los chicos son los que mayor puntuación obtienen en todas las dimensiones con respecto a las chicas superando en todas ellas la mitad de la puntuación total.

Nuestra idea tras la propuesta de intervención era que disminuyera la competitividad y aumentara la cooperatividad y de manera sorprendente no ha sucedido así. Los cambios han sido mínimos o incluso ninguno y no se muestra unos cambios notorios como se esperaba.

Todos los resultados obtenidos tras la propuesta de intervención han llamado la atención al obtener resultados totalmente diferentes a los que se esperaban, ya que en los apartados anteriores analizando las categorías, se han puesto ejemplos de actitudes y comportamientos positivos y cooperativos que han ido apareciendo según se desarrollaba la propuesta de intervención. Además, los resultados obtenidos en los cuestionarios se contradicen con los objetivos propuestos que teníamos al principio de nuestro trabajo y con la teoría mostrada en el marco teórico, lo que analizaré en el apartado de discusión y conclusiones.

# **CAPÍTULO 6**

## **DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

En el siguiente apartado expongo la discusión y conclusiones a las que he llegado tras los resultados obtenidos en nuestro trabajo.

Nuestro objetivo principal era “reducir las conductas competitivas que se presentaban en las clases de Educación Física mediante la implantación de juegos cooperativos”, el cual se concretaba en varios objetivos específicos:

- Reducir la competitividad existente en Educación Física.
- Obtener cambios de conducta por parte del alumnado.
- Analizar las diferentes conductas, competitivas o cooperativas, que se manifiesten dentro del aula de Educación Física.

Para poder conseguir nuestro primer objetivo específico “reducir la competitividad existente en Educación Física”, teníamos que ver en qué medida nuestro alumnado era competitivo y qué situaciones les generaba mayor grado de competitividad. En este sentido, se optó por trabajar varias sesiones de juegos pre-deportivos que, siguiendo con las ideas de Pérez Turpin (2002), supusieran un enfrentamiento unido a una incompatibilidad de meta. Así, si un equipo logra el objetivo propuesto en el juego, el otro no puede hacerlo.

Al trabajar estos juegos de manera competitiva, nosotros buscábamos, como bien dice Devís (1996), la búsqueda de excelencia personal, queriendo ver si el alumnado era capaz de buscar y pensar diferentes estrategias para la consecución de los objetivos planteados en los juegos.

Muy lejos de lo que se buscaba, apareció por parte del alumnado el sentimiento de victoria por encima de cualquier otra cosa confirmando las ideas de Devís (1996) y Omeñaca y Ruiz (2005), poniéndose en evidencia lo que nosotros buscábamos con la implantación de este tipo de juegos.

Además, pudimos comprobar que el alumnado también manifestó una serie de comportamientos y actitudes negativas que dieron lugar a diferentes conflictos.

Tratando de resolver todos los conflictos y actitudes negativas surgidas por parte del alumnado, se intentó hacer ver al alumnado que su comportamiento no era el adecuado y que en ningún momento se iba a premiar a los ganadores, uno de los inconvenientes que cita Omeñaca y Ruiz (2005) hablando de juegos competitivos cuando dicen que sólo se premia el rendimiento y el hecho de ganar ya que en mi caso, se premiaba más el esfuerzo y la búsqueda de diferentes estrategias en equipo para intentar conseguir los objetivos planteados en el juego.

Viendo la variedad de conductas competitivas y conflictos que se manifestaron en los juegos pre-deportivos creándose una gran rivalidad entre el alumnado, se optó por implementar unas sesiones de juegos cooperativos que buscasen la participación de todos y la comunicación entre el alumnado, estando de acuerdo con Pérez Oliveras (1998) y Velázquez (2004).

Hasta ahora podemos decir que en la parte de juegos pre-deportivos no se consiguió la consecución de nuestro objetivo específico “reducir la competitividad existente en Educación Física”.

Con los juegos cooperativos no solo se buscó la comunicación y colaboración por parte del alumnado sino también la cooperación para alcanzar los objetivos o retos propuestos de forma grupal como destacan Omeñaca y Ruiz (2005). Nuestro objetivo era “obtener cambios de conducta por parte del alumnado”, obviamente para reducir los comportamientos negativos y aumentar los positivos.

Garaigordobil (2002, p. 84) define los juegos cooperativos donde se refiere a ellos como “aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar los objetivos comunes. Promueven la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir”. En este sentido, el alumnado se mostró dispuesto a mejorar y con constancia e insistencia, se trabajó la manera de cooperar y comunicarse.

Pronto se manifestaron una serie de actitudes positivas por parte del alumnado, siendo otra de las categorías destacadas en el capítulo anterior y poco a poco se empezó a ver

una mejora de sus conductas consiguiendo poco a poco nuestro objetivo de reducir las manifestaciones negativas de competitividad.

Los juegos cooperativos han ayudado al alumnado a la consecución de este objetivo ya que todo el alumnado participaba para conseguir un fin común y no actuaba individualmente. Además, se ha visto incrementada la comunicación, participación y diversión estando de acuerdo con Omeñaca y Ruiz (2005), Guitart (1990), Garaigordobil (1995) y Orlick (1990) ya que muchas de las mejoras coinciden con las características esenciales del juego cooperativo.

A lo largo del periodo de observación se han registrado diferentes evidencias, que se citarán más adelante, que afirman que nuestro alumnado manifestó un cambio de conducta que, tras todo lo ocurrido en los juegos pre-deportivos y cooperativos, se ha conseguido en gran medida obtener cambios de conducta por parte de la mayoría de los alumnos, aunque no por parte de todos.

Atendiendo a nuestro último objetivo específico “analizar las diferentes conductas, competitivas o cooperativas, que se manifiesten dentro del aula de Educación Física” utilizamos como instrumentos el cuaderno de campo y el diario del observador externo donde aparecían apuntadas todas aquellas conductas más relevantes que nos sirvieran para determinar los resultados.

Atendiendo al análisis de las conductas competitivas, destacamos que en el momento en que se producía la formación de dos equipos enfrentados, los conflictos surgían rápidamente y el alumnado mostraba conductas de disputa, gritos, roces y enfrentamientos de manera más notoria por parte de los alumnos más destacados. Todos los conflictos surgidos aparecieron en todas las sesiones de juegos pre-deportivos y se fueron reduciendo, hasta desaparecer, en las sesiones de juegos cooperativos.

Atendiendo al análisis de las conductas cooperativas, podemos destacar que inicialmente no se podía observar ningún tipo de conductas positivas y sobre todo cooperativas por parte del alumnado. El alumnado no era capaz de mantener una conversación ni de participar todos juntos para la consecución de un fin, lo que derivaba que pronto surgieran riñas y disputas. Aunque muchas de ellas aparecieron en los juegos pre-deportivos después de los conflictos surgidos, pronto empezaron a aumentarse y producirse en mayor

medida en los juegos cooperativos, registrándose diferentes evidencias como respetar las normas, levantar la mano para hablar, comunicarse, no gritar, ayudarse unos a otros, ser compañeros y, sobre todo, cooperar.

Todas estas manifestaciones aumentaron en las sesiones con juegos cooperativos, cuando el alumnado comprendió que trabajando como un grupo unido podía conseguir cualquier tipo de retos que se les planteasen, considerando así una de las características propias que destacábamos en los juegos cooperativos.

Siguiendo con las indicaciones de Graupera y Ruiz (2010), y como apoyo para determinar las preferencias del alumnado a la hora de trabajar de forma competitiva o cooperativa, pasé un cuestionario al comenzar el periodo de prácticas y nada más terminar la propuesta de intervención. Nuestra idea principal era que los cambios una vez pasado los cuestionarios fueran notorios, pero una vez obtenidos los resultados pudimos comprobar como los cambios en las diferentes dimensiones fueron mínimos e incluso, de acuerdo a los resultados derivados de las respuestas al cuestionario, no se produjo un aumento de la cooperatividad como se esperaba.

A partir de todo lo señalado, volvemos sobre nuestro objetivo general el cual buscaba “reducir las conductas competitivas que se presentaban en las clases de Educación Física mediante la implantación de juegos cooperativos”.

Una vez analizado toda la información a lo largo de este capítulo, podemos llegar a la conclusión de que se han producido mejoras de manera general, ya que se ha mostrado una gran variedad de conductas que han hecho mejorar al alumnado, lo que quiere decir que se conseguido nuestro objetivo general de reducir las conductas competitivas ya que las actitudes positivas y todos los cambios de conductas producidos por parte del alumnado al final estuvieron presentes muy por encima de las negativas y los conflictos desaparecieron entrando ya en la parte de juegos cooperativos.

Atendiendo a los resultados de los cuestionarios, podemos concluir que las diferencias son mínimas y que no se muestran cambios notorios sobre trabajar un tipo de juegos u otros, ya que la disminución sobre trabajar los juegos competitivos ha sido mínima.

Una vez analizado todos los resultados obtenidos en los diferentes instrumentos utilizados, vemos que encontramos diferencias y contrastes entre los resultados obtenidos

de manera cualitativa, las observaciones, y los resultados obtenidos de manera cuantitativa, el cuestionario.

En base a la contradicción que nos encontramos entre los resultados cualitativos y cuantitativos, mi planteamiento es que sí se han producido cambios y se ha conseguido en parte nuestro objetivo general, ya que nuestra idea principal y general durante todo el proceso era reducir las conductas competitivas por parte de los alumnos y en efecto, se han podido observar cambios de conducta y comportamientos en positivo por parte del alumnado durante el desarrollo de las sesiones. Ahora bien, el periodo en el que se desarrolló la propuesta de intervención fue corto y discontinuo, ya que se produjeron paradas debido a diferentes festivos y actividades escolares, por lo que nuestros resultados obtenidos tras utilizar diferentes instrumentos utilizados no han coincidido y los resultados del cuestionario podrían haber sido relevantes si se hubiese trabajado con el grupo de referencia durante un periodo de tiempo más largo al tratarse de un grupo inicialmente muy competitivo.

Aun así, tras no obtener todo lo que se esperaba, se han producido mejoras por parte del alumnado y este ha mostrado su intento por cambiar y mejorar, viéndose en todos ellos ganas por realizar juegos cooperativos para conseguir ser un grupo unido.

## **6.1. LIMITACIONES**

La puesta en práctica de mi intervención se ha visto limitada en varios aspectos que expondré a continuación, ya que esto ha podido afectar a los resultados obtenidos.

En primer lugar, y como hemos comentado a lo largo de todo nuestro trabajo, se pretendía reducir las conductas competitivas que se manifestaban en las clases de Educación Física al encontrarnos ante un curso muy competitivo. Ahora bien, pienso que el tiempo de intervención ha sido escaso. Se contaba en un primer momento con 5 semanas y un total de 15 sesiones. A esto, hay que restarle la cantidad de días festivos que ha caído en el horario de mi curso y se ha tenido que ir eliminando sesiones.

Otro de los inconvenientes con los que me he encontrado es que, ya teniendo mi propuesta de intervención planeada con los días que iba a impartir las sesiones, se ha dado prioridad a varias actividades escolares que han ido surgiendo en el colegio y ha repercutido en el

horario del grupo perdiendo la hora o haciendo de ella escasos 30 minutos. Esto ha supuesto tener que adaptar las sesiones en el mismo momento.

Tras todas estas limitaciones expuestas, al final mi propuesta de intervención se quedó en 8 sesiones totales. De las cuales 4 han ido destinadas a juegos pre-deportivos y las cuatro restantes a juegos cooperativos, resultando una unidad didáctica bastante limitada, lo que ha repercutido en los resultados.

Pienso que todos estos aspectos han repercutido en los resultados obtenidos, sobre todo en los resultados de los cuestionarios. Ya que muchas de las características y cualidades que posee el juego cooperativo, no ha podido desarrollarse en su totalidad y en ocasiones muchas de ellas no se han desarrollado de la manera más positiva debido a la dificultad del alumnado por cooperar.

## REFERENCIAS

Blázquez, D. (1999). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona. INDE Publicaciones.

Casado Corraliza, M. (2014). *Aplicación de un programa neuropsicológico basado en los juegos cooperativos y las inteligencias inter e intrapersonal para mejorar la convivencia en alumnos de primaria*. Trabajo fin de máster. Universidad Internacional de La Rioja. Badajoz. Consultado el 28 de marzo de 2017 en [http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3037/Milagros\\_Casado\\_Corraliza.pdf?sequence=1](http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3037/Milagros_Casado_Corraliza.pdf?sequence=1)

Cruz Manjón, D. y Lucena Zurita, M (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia. En VV.AA. *Actas del II Congreso Internacional de Didactiques* (1-9). Consultado el 29 de marzo de 2017 en <http://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2762/235.pdf?sequence=1>

De la Cruz, D y Lucena, M (2010). *El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia*. CiDd. Consultado el 24 de mayo de 2017 en <http://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2762/235.pdf?sequence=1>

Decreto 519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial del Estado (p. 44612-44671).

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.

Devís, J. (1996). *Educación física, deporte y currículo. Investigación y desarrollo curricular*. Madrid: Visor.

Diccionario de la Real Academia Española. Consultado el 6 de marzo de 2017 en <http://www.rae.es/>



Fernández Río, J. y Méndez Giménez, A. (2013). La facilitación de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Física a través del uso de claves. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 24, 5-8.

Garaigordobil, M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Descripción de un programa de juego para cooperar y crear en grupo (8 a 10-11 años). Bilbao: Desclée de Brouwer.

Garaigordobil, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid. Pirámide.

Garaigordobil, M. (2003). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Pirámide.

Garaigordobil, M. (2005). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid: Pirámide.

Garaigordobil, M. (2007). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid: Pirámide.

Guitart, R. (1990). *101 juegos no competitivos*. Barcelona: Graó.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. BOCYL núm. 142, Comunidad de Castilla y León, 25 de julio de 2016 (p. 34588-34647).

Lobato, A. (2006). *La competición en edad escolar. Tratamiento educativo*. Departamento de formación. Junta de Andalucía. Consultado el 27 de marzo de 2017 en [http://deporteparatodos.com/imagenes/documentacion/ficheros/20060816095527lobato\\_montes2.pdf](http://deporteparatodos.com/imagenes/documentacion/ficheros/20060816095527lobato_montes2.pdf)

López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica* Universidad del País Vasco: Servicio editorial de la Universidad del País Vasco.

Martínez, M y Buxarraís, M.R. (1999). *Los valores de la Educación Física y el deporte en edad escolar*. *Aula innovación educativa*, 91, 6-9.

Omeñaca Cilla, R y Ruiz Omeñaca, J.V. (2005). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: Inde.
- Pérez Oliveras, O. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Lecturas Educación Física y Deportes*, 9. Consultado el 27 de marzo de 2017 en <http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
- Pérez Turpin, J.A. (2002). *La competición en el ámbito escolar: un programa de intervención social*. Tesis de doctorado. Consultado el 13 de marzo de 2017 en <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/9909/1/P%C3%A9rez%20Turpin,%20Jos%C3%A9%20Antonio.pdf>
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado núm. 52, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 1 de marzo de 2014 (p. 19406-19409).
- Real Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. BOCYL núm. 142, Comunidad de Castilla y León, 25 de julio de 2016 (p.34588-34647).
- Sandoval, R.W. (2010). La educación física y el juego. Physical Education and Play. *Revista Investigación educativa*, 14(26), 105-112.
- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la Educación Física en las escuelas de Educación básica*. México, D.F: Secretaría de Educación Pública.
- VV.AA. (1983). *Diccionario de las Ciencias de la Educación*. Madrid: Santillana.