

CONDUCTAS DEL ALUMNADO DURANTE LAS SESIONES DE JUEGO COOPERATIVO

TRABAJO DE FIN DE GRADO

2017-2018



Universidad de Valladolid

Autora: Lorena Cuadrado Antolín

Tutor: Carlos Velázquez Callado

Resumen

El presente trabajo de fin de grado busca describir las diferentes conductas que manifiestan dos grupos de alumnado, de edades muy diferentes, durante la práctica de sesiones de juego cooperativo. El estudio se ha realizado con alumnado de sexto de Educación Primaria y tercero de Educación Infantil. El primer grupo, anteriormente, ya había trabajado la cooperación dentro de la asignatura de Educación Física; en cambio, en Educación Infantil simplemente realizaban actividades cooperativas sueltas.

El proceso de recogida de datos se ha realizado a través de una autoevaluación que se llevó a cabo al principio y al final de la unidad, las preguntas de reflexión en cada sesión, las anotaciones de la observadora externa y mi cuaderno de campo. Los resultados muestran que las conductas surgidas entre ambos cursos son muy dispares. Factores como el grupo de alumnos, la comunicación, el trabajo en equipo, la participación...influyen al realizar cualquier juego cooperativo.

Palabras Clave: Juegos cooperativos, conductas, participación.

Abstract

The following final degree project wants to describe the different behaviours of two groups of students with different ages, during the cooperative play sessions. The research has been carried out with sixth-grade students and kindergartens in their last year. The first group, previously, had already worked the cooperation in the subject of Physical Education; on the other hand, the kindergarten's group simply carried out some activities to the cooperation.

The data collection process was carried out through a self- assessment which was carried out at the beginning and at the end of the didactic unit, the reflection questions in each session, instead of the notes of the external observer and my field notebook. The results show that the behaviours arisen among both courses are very different. Factors such as the group of students, communication, teamwork or participation have to influence when it's time to do any cooperative game.

Keywords: Cooperative games, behaviours, participation

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO 1 JUSTIFICACIÓN	5
CAPÍTULO 2 VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO	7
CAPÍTULO 3 OBJETIVOS	9
CAPÍTULO 4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
4.1 El juego cooperativo	10
4.1.1 Concepto	10
4.1.2 Características esenciales de los juegos cooperativos.....	11
4.1.3 Clasificación de los juegos cooperativos	12
4.2 Juego cooperativo y juego competitivo.....	15
4.3 Actitudes y valores que se desarrollan a través del juego cooperativo	16
4.4 Consideraciones a la hora de aplicar el juego cooperativo.....	18
4.5 Las actividades cooperativas como recurso para el tratamiento de los conflictos.....	19
4.6 El juego cooperativo como objeto de estudio	20
CAPÍTULO 5 METODOLOGÍA	21
5.1 Contexto	21
5.1.1 El centro escolar	21
5.1.2 Los grupos de estudio.....	22
5.2 Proceso de intervención	22
5.3 Proceso de recogida de datos	26
5.4 Análisis de datos	27
CAPÍTULO 6 RESULTADOS	29
6.1 Conductas positivas	29
6.2 Conductas negativas.....	30
6.3 Problemas de integración	32
6.4 Participación en las actividades	34
CAPÍTULO 7 DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES	35
7.1 Discusión, conclusiones y limitaciones	35
7.2 Reflexión final.....	37
REFERENCIAS	38
ANEXOS	40

INTRODUCCIÓN

El presente TFG se ha realizado dentro del grado de Educación Primaria y más en concreto, en la mención de Educación Física, con el objetivo de realizar un análisis de conductas que se manifiestan durante la puesta en práctica de juegos cooperativos.

Comenzaremos con una justificación personal pero fundamentada en la de diferentes autores, y que se basa en la necesidad de implementar propuestas que promuevan la regeneración en Educación Física.

A continuación, se expondrán los objetivos expuestos de este trabajo. Con estos objetivos se pretende observar cuáles son las conductas que manifiesta el alumnado de tercero de Infantil y sexto de Primaria en relación a los juegos cooperativos. De esta manera, tomaremos como referencia las conductas positivas y negativas que aparecen durante el desarrollo de la actividad, el grado de intervención en cuanto al alumnado con problemas de integración entre su grupo de iguales y la motivación del alumnado ante los juegos cooperativos.

Seguidamente detallaremos el marco teórico, en el cual se expone toda la teoría basada en los diferentes autores, investigaciones y estudios. Podemos diferenciar varios apartados en este punto: una definición de juego cooperativo, la diferencia entre juego cooperativo y competitivo, siguiendo por una serie de actitudes y valores que se desarrollan en este tipo de actividades, consideraciones a tener en cuenta, recursos a la hora de tratar los conflictos y para finalizar, una serie de estudios de juegos cooperativos.

En el siguiente capítulo, trataremos la metodología. En este apartado se hace un resumen de las características del centro y su alumnado, teniendo como referencia al grupo objeto de estudio. Además, se detalla el proceso de intervención y de recogida de datos.

En el capítulo cinco, se tratarán los resultados tras el análisis de los datos registrados en el cuaderno de campo, el diario de la observadora externa y los cuestionarios al alumnado.

Todo ello nos llevará a exponer las conclusiones de nuestro trabajo, relacionándolas con la teoría expuesta en el marco teórico para dar respuesta a los objetivos planteados en este trabajo de fin de grado.

CAPÍTULO 1

JUSTIFICACIÓN

El trabajo fin de grado que presento a continuación tiene un objetivo principal y es optimizar las relaciones con el grupo a través de la observación de las diferentes conductas que se manifiestan durante la práctica de sesiones basadas en los juegos cooperativos.

No en todos los centros escolares dan la suficiente importancia a los juegos cooperativos, por ello quise dedicar una unidad didáctica durante el Practicum, enfocada tanto a niños de cinco años como a niños de once, y comparar sus diferentes comportamientos a la hora de trabajar con actividades motrices cooperativas. Siempre teniendo en cuenta la adaptación necesaria de las propuestas cooperativas a cada edad.

Sandoval (2010) afirma que la importancia del juego en la Educación Física es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño. Entre los diferentes tipos de juego, algunos autores destacan la importancia de introducir los juegos cooperativos en la Educación Física (Hernández y Madero, 2007; Arroyo, 2010). Una de las razones que destacan es que las personas se relacionan continuamente, en su día a día, pero no siempre pretenden conseguir el mismo propósito. El objetivo principal del juego cooperativo es alcanzar un fin común a través del acuerdo, aunar esfuerzos y compartir recursos. Ello facilita que las personas aprendan, que participen unas con otras... además de promover la inclusión en el grupo. Como bien apunta Jares (1992) los juegos cooperativos permiten transmitir valores y destrezas como la empatía, la cooperación, la comunicación, la participación, el aprecio y el autoconcepto.

En el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, se muestran unos elementos curriculares de la programación de la asignatura de Educación Física que se pueden constituir en varias situaciones motrices diferentes. Nos interesa destacar la relacionada con el juego cooperativo, es decir, las acciones motrices en situaciones de cooperación.

Desde el ámbito de la Educación Física, y haciendo referencia a las clases de Educación Física. La creatividad es importante para la formación de respuestas originales y novedosas. Así, se podrá estimular el potencial creativo del niño.

Dentro del currículo de Castilla y León, en el ámbito de la Educación Física y dentro de los contenidos de sexto curso, se hace alusión al juego cooperativo tanto en el bloque de habilidades motrices como en el bloque de juegos y actividades deportivas. El primero de ellos hace mención en cuanto a buscar una actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo; mientras que en el bloque cuatro se pretenden desarrollar un uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.

En cambio, en el currículo de Educación Infantil, no existe un contenido u objetivo explícito hacia los juegos cooperativos. En cambio, dentro del área “conocimiento de sí mismo y autonomía personal” podemos encontrar algunas de las finalidades del segundo ciclo de Educación Infantil donde, poco a poco, van interiorizando actitudes de cooperación como por ejemplo al trabajar los siguientes objetivos:

- desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
- mostrar actitudes de ayuda y colaboración.
- mostrar actitudes de colaboración y ayuda en diversos juegos.

Desde mi punto de vista, el juego cooperativo facilita también la satisfacción personal del niño. Un bienestar personal que se ve acentuado si se consiguen los objetivos comunes. Por último, otro de los comportamientos que se desarrollan con este tipo de juegos es la comunicación intergrupala, la cual se ve influenciada entre el grupo de iguales. Por todo ello, el juego cooperativo promueve efectos positivos sobre la propia persona y sobre el grupo.

CAPÍTULO 2

VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

Según el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se regula la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, el cual constituye que la finalización de las enseñanzas de Grado debe hacerse a través de la elaboración, adquisición de las diferentes competencias y defensa pública ante un tribunal del Trabajo de Fin de Grado.

A partir de las 12 competencias que los estudiantes deben adquirir y que se establecen en la Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre; hay que destacar las que se han adquirido a lo largo de todo el proceso del TFG y las cuales desarrollo a continuación:

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

Esta competencia se llevó a cabo para dicho TFG, a partir de la elaboración de los cuestionarios de autoevaluación y la evaluación para la unidad didáctica de juegos cooperativos a partir de la cual se analizarían las conductas de dicho alumnado, tanto de Educación Infantil como de Educación Primaria.

- 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.

En este TFG, todas las actividades han sido planificadas, teniendo en consideración la adaptación oportuna según las necesidades del centro, de cada curso y de su grupo de alumnos.

- 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.

Partiendo de que uno de los objetivos específicos de este TFG es analizar la participación del alumnado con problemas de inclusión, esta competencia fue desarrolla en diferentes situaciones

en el momento en que tuve que intervenir junto al docente (faltas de respeto y actitudes no acordes al momento).

- 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 es una de las competencias que más se ha llevado a cabo en mi TFG. El motivo principal es la continua reflexión ante las diversas circunstancias durante la puesta en práctica. Además de la formación previa de los contenidos para luego poder transmitir e inculcar a los alumnos la necesidad de trabajar en equipo para conseguir un mismo objetivo.

CAPÍTULO 3

OBJETIVOS

En este capítulo analizaremos los objetivos referidos a este TFG. Dichos objetivos están relacionados con un análisis de las conductas dentro del juego cooperativo en dos ciclos de edades, Infantil y Primaria.

En este sentido, nuestro objetivo principal es:

- Analizar las conductas de los niños y niñas de 3º de Educación Infantil y 6º de Educación Primaria que se manifiestan durante la práctica motriz con juegos cooperativos.

Este objetivo general se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- Comparar las conductas positivas y negativas ante juegos de cooperación en ambos grupos.
- Analizar la participación del alumnado con problemas de inclusión grupal durante la práctica de juegos cooperativos.
- Determinar el grado de motivación del alumnado en las actividades propuestas relacionadas con los juegos cooperativos.

CAPÍTULO 4

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A lo largo de este capítulo se van analizar diferentes conceptos en torno al juego cooperativo. Comenzaremos explicando qué es el juego cooperativo y sus principales características, continuaremos exponiendo cómo clasificarlo hasta realizar una comparativa entre el juego cooperativo y el juego competitivo. Finalizaremos este capítulo exponiendo brevemente las conductas, actitudes y valores que se desarrollan mediante el juego cooperativo y algunas investigaciones que lo demuestran.

4.1 El juego cooperativo

Los juegos cooperativos cada vez están más presentes en el ámbito escolar y más concretamente en la Educación Física. Por ello, empezaremos presentando el concepto, las diferentes características y diversas clasificaciones de autores sobre los juegos cooperativos.

4.1.1 *Concepto*

En este apartado detallaremos las diferentes concepciones que, sobre los juegos cooperativos, exponen los principales referentes en esta temática.

Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2001) nos definen los juegos cooperativos como aquellas prácticas lúdicas en las cuales hay una relación entre los objetivos y los logros de las diferentes personas, de esta forma una persona solamente alcanzarán su meta si el resto del grupo también la ha alcanzado.

Brown (1992), define:

Una situación cooperativa como aquella en que los objetivos de los individuos, en una situación dada, son de tal naturaleza que, para que el objetivo de un individuo pueda ser alcanzado, todos los demás integrantes de dicha situación deberán igualmente alcanzar sus respectivos objetivos (p.16).

Jares (1992, p.5) nos explica que “en los juegos cooperativos se enfatizan las estrategias de participación, comunicación y cooperación, de tal forma que no hay ganadores ni perdedores; todos participan por igual sin quedar nadie excluido”.

Por su parte, Velázquez (2008, p.136) define “las actividades cooperativas como actividades colectivas donde no existe oposición entre las acciones de los participantes”.

En función de todo lo dicho hasta ahora, un juego cooperativo es aquel en donde no existe oposición entre los participantes, se busca conseguir un objetivo común y todos interactúan como grupo. Si por el contrario, algo de lo anterior no se cumple no podríamos hablar de juego cooperativo.

A partir de las definiciones de juego cooperativo es posible deducir que los juegos cooperativos presentan una serie de características esenciales que los diferencian de otros tipos de juego, algo que analizamos a continuación:

4.1.2 Características esenciales de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos presentan una serie de características esenciales que los diferencian de otros tipos de juego. Entre ellas Pallares (1982) destaca que:

- Todos los participantes aspiran a conseguir las mismas metas y de esa forma trabajar juntos.
- Todos ganan o pierden dependiendo de si se cumple o no el objetivo.
- Los participantes lidian contra materiales inhumanos y no contra ellos mismos.
- Los integrantes combinan sus diversas habilidades y destrezas para alcanzar un objetivo común.

Pérez Oliveras (1998) subraya varias de sus características, basándose en las ideas de Terry Orlick. Entre estas características destaca que los juegos cooperativos no plantean ganar o perder, son juegos que no promueven la eliminación de participantes, que facilitan el proceso creativo y que no favorecen ninguna forma de agresión. De este modo, gracias a que no existe la preocupación por el resultado, el interés se centra en el procedimiento y no en el fin. Por otra parte, al no plantear una eliminación de las personas buscan incluir y no excluir, así como que todos participen por igual. Todos estos elementos los hace muy interesantes desde el punto de vista educativo.

Tampoco debemos olvidarnos de que estos juegos facilitan el proceso creativo ya que es primordial la construcción del juego a partir de unas reglas flexibles, que se pueda adaptar dependiendo del grupo, el entorno, los recursos o su finalidad. Y por último, el contacto físico es importante en muchos juegos cooperativos pero ese contacto físico no implica agresión.

Brown (1992) profundiza un poco más en estos aspectos y señala que las características esenciales de los juegos cooperativos son que:

- ofrecen apoyo y ayuda a los demás miembros.
- intercambian recursos necesarios y procesan más eficientemente la información.
- ofrecen reflejos a los demás para poder mejorar su situación.
- cuestionan las conclusiones, reflexionan los problemas y promueven la toma de decisiones.
- actúan con confianza.
- reciben una motivación especial para lograr un objetivo común.
- tienen un bajo nivel de angustia y de stress.

A partir de lo expuesto, puedo destacar varias ideas que subyacen a los juegos cooperativos. La primera de ellas es que todo el grupo busca un mismo objetivo y, dependiendo de su participación, ganará o perderá, si lo alcanza o no. Ese proceso, lejos de ser agresivo, se basará en la coordinación de acciones entre los participantes. Todo ello implica que cualquier juego cooperativo tiene que favorecer la inclusión de sus participantes.

Teniendo claro cuáles son las principales características esenciales de los juegos cooperativos, a continuación se mostrarán diversas clasificaciones propuestas por diferentes autores.

4.1.3 Clasificación de los juegos cooperativos

A la hora de clasificar los juegos cooperativos, Pallares (1982) distingue entre juegos de:

- terminación simultánea: todos acaban al mismo tiempo para conseguir su objetivo, por ejemplo, “sillas cooperativas”.
- manipulación coordinada: los participantes se organizan para realizar la ejecución coordinada de una acción motriz, por ejemplo, “danza del minué”.

- rotación: cada jugador debe esperar su turno para realizar su etapa correspondiente, por ejemplo, “la máquina del tiempo”.
- división equivalente: el grupo consigue la misma calificación en el final. Ejemplo: “orientación con puntos”
- puntuación predeterminada: la meta debe intentarse hasta finalizar el juego, “atrapa la bandera”

Por su parte, Olmo, López, Clavijo, Muñoz, Silva, Montero y Junquera (2004), basándose en los criterios de formación de grupos y en las ideas de Jares (1992), se plantean diferentes tipos de juegos cooperativos que se muestra a continuación:

- juegos de presentación: se utilizan como primera toma de contacto, con personas desconocidas y para aprenderse los nombres y características significativas.
- juegos de conocimiento: un segundo paso para seguir conociendo más en profundidad a las personas y al grupo de una manera más distendida y abierta.
- juegos de afirmación: la meta final es la afirmación de los integrantes como personas o si por el contrario estamos con un grupo, la afirmación de éste último.
- juegos de confianza: pruebas en las cuales el propósito es aumentar la confianza tanto del grupo como de cada uno.
- juegos de comunicación: en estos juegos es fundamental la comunicación verbal como no verbal de todos los participantes integrantes del grupo. Además de estar atentos y mantener una escucha activa.
- juegos de cooperación: prima la colaboración para conseguir entre todos el objetivo común.
- juegos de resolución de conflictos: a través de la comunicación activa del grupo el equipo se enfrenta a la resolución de problemas.
- juegos de distensión: el propósito fundamental es la liberación de energía y movimiento, aumento de confianza y participación.

Tomando como referencia las diferentes definiciones, características y clasificaciones de juegos cooperativos desarrolladas en este capítulo, y a modo de síntesis, podemos encontrarnos que

Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2001) desarrollan el concepto de juego cooperativo de principio a fin y en el cual podemos encontrarnos con algunas de las características de la clasificación anterior.

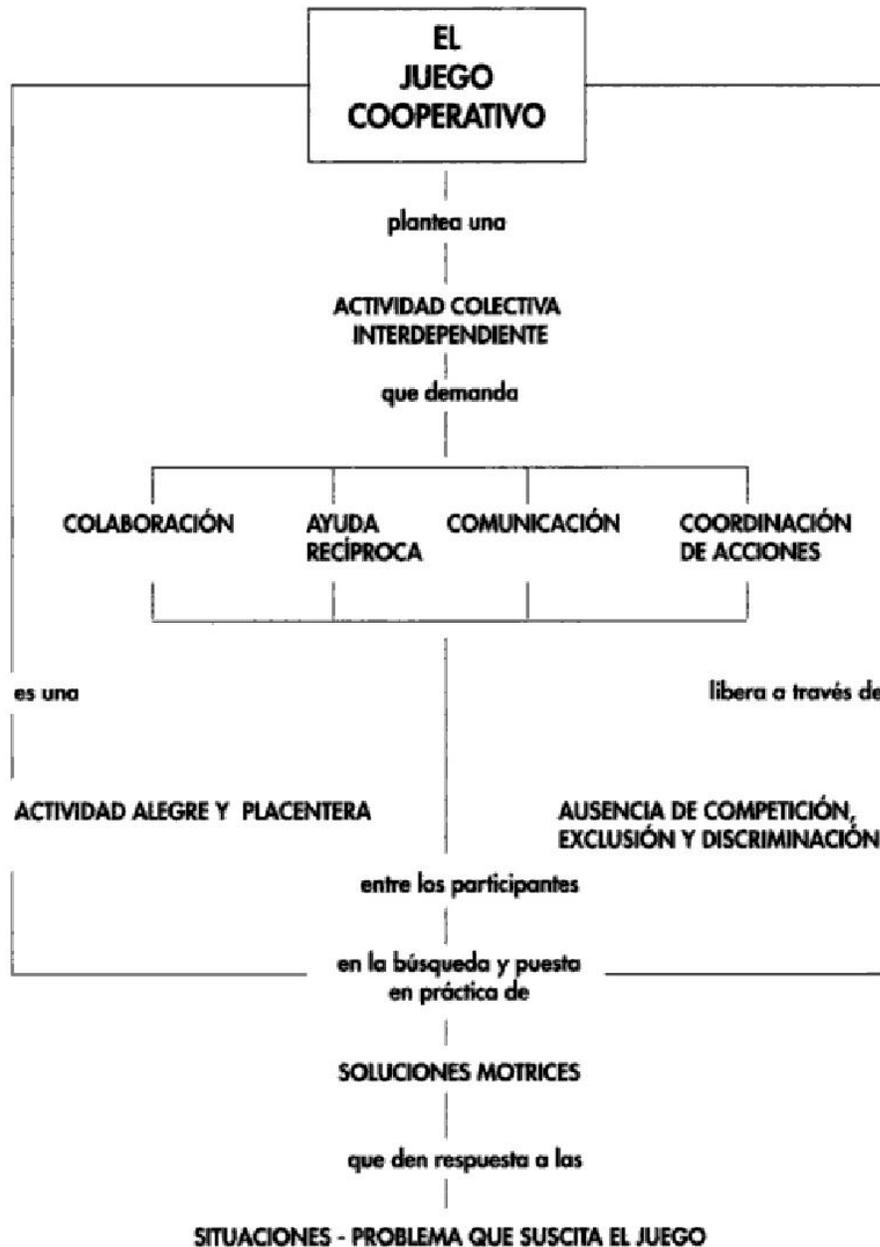


Figura 1. El juego cooperativo en la Educación Física escolar. (Omeñaca, Puyuelo y Ruiz, 2001, p.22)

A partir de las características esenciales del juego cooperativo y de las clasificaciones expuestas, el siguiente paso será destacar las diferencias de este tipo de juegos con respecto a los competitivos.

4.2 Juego cooperativo y juego competitivo

Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2001, p.20) definen el juego de competición como “juegos que propician una relación inversa entre los objetivos individuales, de forma que una persona o un grupo de personas solo puede alcanzarlas a costa del otro o de los otros”.

Como ya hemos visto, con los juegos cooperativos se busca la planificación de estrategias grupales teniendo en cuenta que el objetivo final de cualquier participante será alcanzado si y solo si el resto del grupo lo logra. En definitiva, en el juego cooperativo encontramos una interdependencia positiva de objetivos. Por el contrario, los juegos competitivos son aquellos en los que existe una interdependencia negativa de objetivos entre los jugadores, es decir, que si un participante o equipo alcanza su propósito, al menos otro no puede hacerlo.

Profundizando más en las principales diferencias entre los juegos cooperativos y los competitivos, se plantea que:

Tabla 1.

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

Juegos competitivos	Juegos cooperativos
Son divertidos sólo para algunos/as.	Son divertidos para todos y todas.
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.	Todos/as tienen un sentimiento de victoria.
Algunas personas son excluidas por falta de habilidad.	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los demás.	Se aprende a compartir y a confiar en los y las demás.

Las personas no se solidarizan y son felices cuando algo “malo” le sucede a los demás.	Las personas aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Las personas perdedoras salen del juego y simplemente se convierten en observadoras.	Nadie abandona el juego obligado/a por las circunstancias del mismo. El grupo entero inicia y da por finalizada la actividad.
Las personas pierden la confianza en sí mismas cuando son rechazadas o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todas las personas son bien aceptadas
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunas personas un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

Una vez analizados los aspectos de ambos tipos de juegos, tanto el cooperativo como en competitivo y teniendo en cuenta esas diferencias, pasaremos hablar de los diferentes valores y actitudes que se fomentan a través de los juegos cooperativos.

4.3 Actitudes y valores que se desarrollan a través del juego cooperativo

Analizando las características vinculadas a los juegos cooperativos podemos entender que exista un interés educativo orientado a fomentar en el alumnado una serie de actitudes y valores relacionados directamente con esas características. Así, según Omeñaca y Ruiz (1999), los juegos cooperativos mejoran el autoconcepto de los participantes ya que implican una oportunidad en la toma de decisiones en la que el fallo no tiene repercusión directa en el logro, salvo la necesidad de

tomar nuevas decisiones. Por el contrario, a partir del trabajo en equipo pueden aparecer diferentes conductas, individuales o colectivas, que repercuten perjudicialmente en el funcionamiento o toma de decisiones.

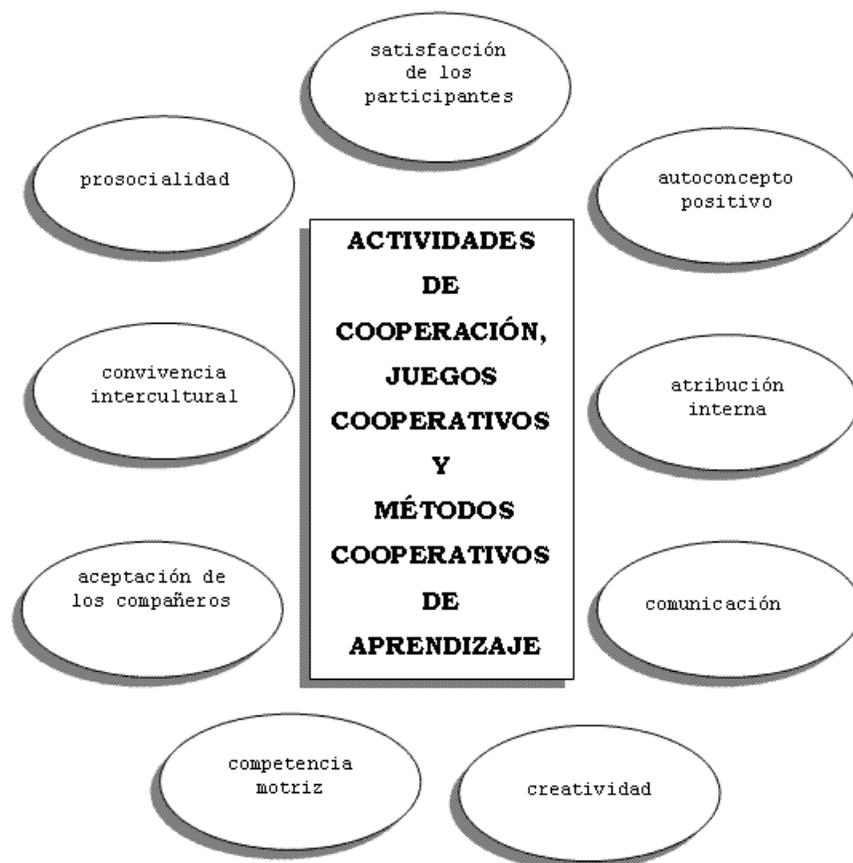


Figura 2. Factores del desarrollo personal generados por la cooperación. (Omeñaca, Puyuelo y Ruiz, 2001, p.62)

Bantulá (1998) nos habla de una serie de valores que los juegos cooperativos promueven y entre los que destacan la construcción de una relación social positiva a través de comportamientos prosociales. A través del entendimiento se trabajará la empatía y cooperación, fundamental en la resolución de conflictos en juegos de cooperación.

Otro de los valores más importantes que se promueve a través del juego cooperativo es la comunicación ya que es necesaria para transmitir libremente lo que una persona piensa, ya sean emociones, opiniones o estados de ánimo. Como hemos visto, la participación sin exclusión en la

toma de decisiones para alcanzar el objetivo del juego, favorece precisamente la comunicación y todo lo que lleva consigo: escucha activa, respeto, acuerdo...

Por todo lo anterior, coincidimos con Velázquez (2008, p. 117) al considerar las actividades cooperativas “como un excelente recurso para fomentar en nuestras clases los valores propios de las sociedades democráticas: justicia, solidaridad, respeto, responsabilidad...”.

4.4 Consideraciones a la hora de aplicar el juego cooperativo

A pesar de las ventajas que, como hemos visto, se derivan de aplicar el juego cooperativo en el ámbito educativo, Orlick (1986, p. 13) considera que “el miedo al fracaso, junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso, se reducen cuando los errores no son percibidos como una cuestión de vida o muerte”.

Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2001) plantean que existe una serie de dificultades que debemos tener en cuenta a la hora de poner en práctica juegos de cooperación con nuestro alumnado.

Así, uno de los principales objetivos de los juegos cooperativos es conseguir como grupo el mismo propósito evitando caer en el individualismo y teniendo en cuenta una serie de reglas. Por ello, es fundamental plantear objetivos asequibles al grupo de forma que todos y cada uno de los alumnos y alumnas puedan participar activamente. En este sentido, el docente tendrá que considerar los aprendizajes previos de su alumnado y adaptarlos al nivel de cada participante, además del tiempo disponible por el grupo para alcanzar el propósito del juego.

Siguiendo en la línea de Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2001) los alumnos durante el proceso de juego tienden a surgir conflictos derivados de la toma de decisiones y el docente es el responsable de proporcionar al alumnado herramientas para regularlos desde el diálogo y el consenso. En cualquier caso, existe un efecto positivo a la hora de trabajar los juegos cooperativos sobre las conductas prosociales. Se da un espacio creativo, una comunicación en el grupo de iguales, una educación del movimiento corporal y una aceptación de los compañeros y convivencia intercultural.

4.5 Las actividades cooperativas como recurso para el tratamiento de los conflictos

Como bien dicen Fraile, López, Ruiz y Velázquez (2008), los conflictos no deben catalogarse ni positivos ni negativos, en tanto que dependen de la educación moral de cada individuo para resolverlos y enfrentarse a ellos.

Dentro de una clase de Educación Física se pueden manifestar conflictos de índole diferente. Velázquez (2008) distingue diferentes categorías a la hora de clasificar los conflictos en Educación Física en función del origen de los mismos:

- Incumplimiento consciente de una norma del juego: el niño es consecuente de sus actos en la realización del juego a pesar de no cumplir las normas. Es aconsejable la mediación del profesor ante el grupo para ver qué nivel de dificultad consideran adecuado ante el reto propuesto.
- Incomprensión o malinterpretación de una norma del juego: ante los juegos cooperativos no debe presentarse discusión entre los participantes sino que entre todos sean capaces de ver la norma clara o en algunos casos, que sean ellos mismos quienes propongan dichas reglas de juego.

Siguiendo en esta línea, existen programas e intervenciones de no violencia en la infancia, Judson (2000) nos sugiere utilizar las actividades cooperativas como instrumento de apoyo y superación en la resolución de conflictos. Por su parte, Garaigordobil (1995) analizó la percepción de los alumnos tras participar en un programa de juegos cooperativos. La autora sugiere cambios en el alumno sobre su autoconcepto, la abstención de las conductas violentas y la mejora de conductas pro-sociales.

En determinadas ocasiones, las reglas del juego son uno de los principales problemas de conflicto entre el grupo de iguales. Todo el grupo se hace responsable del comportamiento e incumplimiento de las normas como si fueran una única persona. Siguiendo en esta línea, existen programas e intervenciones basados en el juego cooperativo, alguno de los cuales analizaremos a continuación.

4.6 El juego cooperativo como objeto de estudio

Garaigordobil (1995) realizó una investigación en Educación Primaria para determinar los efectos de un programa de juegos que incluía juegos dramáticos y de cooperación. Los resultados de su trabajo muestran que su programa obtuvo resultados positivos sobre la conducta prosocial altruista y la comunicación intragrupo. Así, se observó una disminución de las conductas competitivas entre el alumnado y un aumento de mensajes positivos entre sus participantes.

Valencia (2010) realizó un estudio para comprobar si los juegos cooperativos influían, para bien o para mal, en las conductas agresivas de estos niños. De los 40 escolares elegidos para el estudio, todos ellos contaban con un alto grado de conductas agresivas; los cuales fueron divididos en dos grupos de 20 personas, uno experimental y otro de control. A partir de diversos juegos cooperativos, y con un total de 20 sesiones, se quiso analizar si los niveles de agresividad y de violencia disminuían entre los escolares. Para ello se realizó una muestra antes y después para luego comparar dichos datos. Las conclusiones ante la investigación llevada a cabo de Valencia (2010) fueron que “en el grupo experimental, la agresividad directa disminuyó 84%, la indirecta 16% y la prosocialidad aumentó 16%, por la influencia de los juegos cooperativos” y además, pudieron certificar que “los juegos cooperativos disminuyen los niveles de agresividad directa e indirecta, y aumenta los niveles de prosocialidad” (p. 73).

Más recientemente, Lavega, Planas y Ruiz (2014) realizaron un estudio en el que se examinaron cuatro tipos de conductas motrices cooperativas, con niños de 8 a 11 años. Este estudio además contaba con algunos niños con necesidades educativas especiales. Las conclusiones a las que llegaron fueron que todos los alumnos desempeñaron mayoritariamente conductas motrices cooperativas ajustadas. Como bien dicen Lavega, Planas y Ruiz (2014, p. 48) “se observaron diferencias entre los alumnos con y sin NEE, por lo que se debería dar continuidad a programas que mejoraran la participación en el repertorio de conductas motrices cooperativas ajustadas”.

Nuestro día a día se rige por la competitividad, tanto dentro como fuera de la escuela, pero poco a poco estamos consiguiendo darle más importancia y valorar el juego cooperativo. En mi opinión es conveniente destacar el juego cooperativo dentro de la Educación Primaria ya que promueve un aumento de las conductas motrices y sociales entre el grupo de iguales; además de fomentar una serie de valores entre el alumnado. Un juego donde se eliminan las etiquetas de vencedores y perdedores, la exclusión de niños y en el que se busca una participación plena.

CAPÍTULO 5

METODOLOGÍA

En el siguiente capítulo abordaremos el contexto del centro escolar donde se ha realizado este TFG. Principalmente se hablará de las características del centro y de su alumnado, junto con las diferentes sesiones desarrolladas vinculadas a los juegos cooperativos. Por último, se expondrá el proceso de recogida de datos junto con el de análisis y evaluación de los mismos.

5.1 Contexto

A continuación, se detallarán las características principales del centro y el grupo de alumnado, tanto de Educación Infantil como de Educación Primaria, donde se ha realizado esta puesta en práctica.

5.1.1 El centro escolar

Nuestro estudio se desarrolló en el C.E.I.P. Federico García Lorca, un centro de titularidad pública de línea dos. Recibe alumnado de familias que tienen un nivel económico, social y cultural medio, con profesiones liberales y obreros cualificados, en su mayoría.

El centro cuenta con una zona dedicada al alumnado de Educación Infantil y otra, más espaciosa, para el alumnado de Educación Primaria. Para el desarrollo de las sesiones de Educación Física, el centro dispone de un aula de psicomotricidad y de un pequeño gimnasio. El gimnasio tiene unas dimensiones medianas y el único inconveniente es su escasa altura, que dificulta poner en práctica diferentes juegos o deportes cuando el tiempo atmosférico es desfavorable. El centro está bien dotado de materiales para el desarrollo de las sesiones de Educación Física.

El 11% del alumnado es de origen extranjero, aunque tienen nacionalidad española. Un 40% proceden de países latinoamericanos, el 35% son de origen marroquí, el 18% de países del este y el resto de otros países. El 2.5% del alumnado pertenece a minorías étnicas.

Los escolares reciben un estímulo positivo hacia la actividad escolar en el ambiente familiar. También muestran buena disposición hacia la escuela y participan activamente en las actividades que se organizan durante el curso. La relación con los profesores es buena y cordial.

5.1.2 Los grupos de estudio

Centrándonos en el alumnado con el que se ha desarrollado la puesta en práctica de este TFG, destacar que primero se trabajó con las dos clases de cinco años de Educación Infantil y luego con ambas clases de sexto de Primaria.

Por un lado, en tercero de Educación Infantil, con veinticinco niños por clase, no existe ningún alumno con necesidades educativas especiales ni problemas que le impidan realizar psicomotricidad y en este caso más concreto, las actividades propuestas orientadas a la cooperación. Ciertamente es que no todos los alumnos reaccionan de la misma manera cuando se tiene que trabajar en grupo por un mismo objetivo, por lo que siempre unos destacan más que otros. En la clase de cinco años A hay catorce niños y once niñas; y en la clase de cinco años B son trece niños y doce niñas. En ambas clases de Educación Infantil hay tres y cuatro niños de nacionalidad extranjera.

Por lo que respecta a sexto de Educación Primaria, ambas clases tienen veintidós alumnos. En 6ºA hay trece niños y nueve niñas y en 6ºB son once niños y once niñas. En cada clase hay dos niños de nacionalidad extranjera.

En uno de los grupos hay un niño con problemas motóricos que es operado con asiduidad, lo que nos obligó a adaptar algunas de las tareas propuestas. El niño está integrado en el grupo y es consciente de sus limitaciones.

En la otra clase hay una niña con mutismo selectivo. Esto influye solamente en la comunicación alumno-profesor; simplemente contesta sí o no a cualquier pregunta y si no utiliza a una compañera como transmisora. En este caso y sin que se sienta presionada, hay que trabajar con preguntas más largas y que no requieran una única contestación de sí o no.

Otro de los casos es un niño con problemas de conducta y de relación, salvo con un compañero con el que suele trabajar, con el resto de la clase apenas se relaciona salvo para llamar la atención y creerse superior. Se le ha llamado varias veces la atención durante el curso, incluso yendo a dirección.

5.2 Proceso de intervención

Tras el estudio teórico, se elaboró una unidad didáctica relacionada con los juegos cooperativos. En ella se quería observar las diferentes conductas que se manifiestan, tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria, durante actividades cooperativas.

La unidad didáctica de sexto de Educación Primaria estaba constituida por seis sesiones, cada una de ellas con una duración aproximada de cincuenta minutos. En las diferentes sesiones había una parte inicial (breve introducción), una parte principal relacionada con la puesta en práctica y una vuelta a la calma (pequeña reflexión con dos preguntas sobre lo aprendido en la sesión). Se pretendía así que el alumnado interiorizara lo aprendido ese día a modo de conclusión y, al mismo tiempo, nos permitía recoger sus diferentes opiniones.

En estas sesiones se buscaba observar diferentes actitudes que se dan en la práctica cooperativa, la implicación de cada alumno ante retos cooperativos y no competitivos, la participación e integración dentro del grupo-clase y sobre todo, la cooperación entre ellos.

La organización grupal de los alumnos fue en determinadas ocasiones elección de ellos y en otras, por parte de la profesora. Esto fue así porque cuando se realizan los agrupamientos siempre tienden a ponerse con el grupo de amigos o que tienen más relación dentro de la clase, e incluso con gente de su mismo sexo. Por ello, había actividades en las que la profesora elegía deliberadamente los equipos para ver las diferentes situaciones que podían provocarse. Además, en cuanto a los agrupamientos, se realizaron grupos de tres o cuatro personas, grupos más numerosos de ocho personas, parejas e incluso un agrupamiento de toda la clase en mitad de la unidad y al finalizar.

A continuación explicaré brevemente las sesiones de sexto de Primaria, para describir mejor lo trabajado:

✓ Sesión 1. Presentación

Parte inicial: en esta sesión se presentaron los conceptos básicos sobre qué son los juegos cooperativos y sus diferentes características frente a los juegos competitivos, a través de una presentación en Power Point.

Parte principal: con dos retos introductorios de cooperación, el primero llamado el ovni y el segundo el nudo, debido al poco tiempo del que disponíamos. Se empezó trabajando de pequeño grupo a gran grupo.

Vuelta a la calma: preguntas de reflexión ¿qué conductas y/o comportamientos se han dado entre los compañeros mediante las diferentes situaciones?

✓ Sesión 2. Juegos cooperativos con pelotas

Parte inicial: un juego de dinamización en el cual en pequeño grupo tenían que coordinarse y cooperar entre todos para lograr el objetivo.

Parte principal: en esta sesión y aunque fue al principio quise meter un juego competitivo para ver si luego ellos mismo se daban cuenta y veían notablemente la diferencia.

Vuelta a la calma: preguntas de reflexión ¿creéis que es un juego cooperativo o competitivo? y ¿Por qué? ¿Consideráis que es positivo dar puntos a ambos equipos? Cuestionario en clase.

✓ Sesión 3. Juegos cooperativos con pelota gigante y aros

Parte inicial: Por el tiempo que hacía en el exterior hay juegos de dinamización que no estaban relacionados con la unidad. Este es el caso que hicimos una serie de relevos cruzados.

Parte principal: con diferentes formas de desplazamiento y con la pelota gigante por encima de las cabezas tuvieron que continuar la fila sin que cayera la pelota. De esta manera se vio el grado de implicación y motivación cuando hay grupos más grandes.

Vuelta a la calma: preguntas de reflexión ¿Qué podríamos hacer si existe un comportamiento inadecuado dentro de los juegos cooperativos? ¿Y si hacemos trampas?

✓ Sesión 4. Juegos cooperativos con bancos

Parte inicial: el objetivo de las seis personas del grupo fue ordenarse según el criterio de la maestra sin que ninguno pudiese pisar en el suelo. Para ello tuvieron que buscar diferentes estrategias.

Parte principal: ¿Cuánta gente puede llegar a colocarse en un solo banco? Con la consigna nadie puede tocar el suelo, mientras suena la música, todos se movieron dando vueltas alrededor de los bancos. Cuando la música se detuvo, todos buscaron un hueco en el banco para subirse.

Vuelta a la calma: preguntas de reflexión ¿Qué estrategias habéis utilizado para conseguir subir el mayor número de personas en un solo banco? Aquellas personas que se caían del banco, ¿es positivo volverse a subir y volverlo a intentar?

✓ Sesión 5. Juegos cooperativos con paracaídas

Parte inicial: manejo y uso del paracaídas por todo el grupo-clase y así luego realizar los diferentes retos con él.

Parte principal: una de las sesiones que más les costó realizar porque debían ponerse todos de acuerdo, pero a su vez que más les gustó por los pequeños retos.

Vuelta a la calma: preguntas de reflexión ¿Qué os apareció el juego del paracaídas? ¿Qué otros juegos cooperativos se os ocurren utilizando el paracaídas?

✓ Sesión 6. Juegos cooperativos con colchonetas

Parte inicial: juego de dinamización no relacionado con la cooperación.

Parte principal: utilizando una colchoneta, los participantes en grupos de seis personas tenían que meterse dentro de la colchoneta e intentar diferentes retos: mover la colchoneta hasta un punto, darle la vuelta sin salirse de ella, conseguir levantarla.

Vuelta a la calma: cuestionario final y opiniones acerca de la unidad de juegos cooperativos en clase.

Por otro lado, están las sesiones de tercero de Educación Infantil, que se desarrollaron adaptadas a su nivel pero siempre guardando relación con juegos de cooperación. Dichas sesiones también fueron seis, con una duración de cuarenta y cinco minutos cada una.

El objetivo de estas sesiones también fue analizar las conductas del alumnado ante juegos cooperativos.

Dichas sesiones puestas en práctica en tercero de Educación Infantil fueron las siguientes:

✓ Sesión 1: Los aros

Se repartieron varios aros de diferentes tamaños por el espacio. Los niños empezaron a correr por la sala y a la señal de ¡ya! tenían que buscar un aro. No puede quedarse ningún niño sin aro. El juego aumentó de dificultad a medida que pasó el tiempo, se fueron quitando aros del espacio y los niños tuvieron que buscar la manera de entrar todos en ellos.

✓ Sesión 2: Agrupación

Los niños se desplazaron por el espacio de diferentes formas (a la pata coja, corriendo, saltando con los pies juntos...) a la señal de “nos agrupamos x niños” se juntaron dependiendo del número dicho anteriormente. Cuando estaban reunidos tenían que contarse para cerciorarse que eran el número correcto de niños.

✓ Sesión 3: Sardinas en lata

Un juego similar al anterior, los niños se desplazaron por el espacio de diferentes formas (a la pata coja, corriendo, saltando con los pies juntos...) a la señal de “nos agrupamos en x sardinas” debían juntarse dependiendo del número dicho anteriormente. Cuando estaban

reunidos tenían que contarse para cerciorarse que son el número correcto y tumbarse en el suelo. La única norma es que no puede coincidir la cabeza o los pies con la cabeza o los pies del otro niño, es decir, debe alternarse cabeza-pies-cabeza o viceversa.

✓ Sesión 4: Llevar la pelota en un cuadrado

Con ayuda de una planilla en forma de cuadrado y en parejas, los niños tenían que intentar que no cayese la pelota al suelo. Se buscaron diferentes alturas y diferentes números de apoyos para llevar el cuadrado.

✓ Sesión 5: Puente de pelota

Teniendo como referencia el juego anterior, y una vez trabajado en parejas, se buscó el que lo realizaran todos juntos. Esta vez, se colocaron todas las parejas formando un puente y en cada extremo había un niño. Éste lanzaba la pelota, la cual debía llegar al otro extremo sin que cayera. El resto de compañeros tenían que mantener el puente en constante equilibrio para que la pelota no cayese al suelo.

✓ Sesión 6: El barco

En primer lugar, se les dividió en grupos de tres personas y luego en gran grupo. Se colocaron cuatro aros en fila, y dentro de cada aro había un niño, quedando libre uno de los aros. Solamente podrían avanzar por dentro de los aros e irse pasando el aro que quedase libre.

5.3 Proceso de recogida de datos

Para el proceso de recogida de datos se han utilizado diferentes instrumentos durante el desarrollo de la unidad didáctica:

- ✓ Cuaderno de campo del profesor: a partir de la observación directa del profesor se reflejaron comentarios, actuaciones, hechos relativos a cada sesión.
- ✓ Diario del observador externo: se ven reflejados comentarios o hechos manifestados por el alumnado durante las sesiones. Es un apoyo complementario del cuaderno de campo del profesor.
- ✓ Preguntas de reflexión: se realizaron al grupo entero al finalizar cada sesión y se relacionan con las conductas manifestadas por el alumnado durante el transcurso de

la sesión. De esta manera, se busca observar la participación y las opiniones de cada uno con respecto a los juegos cooperativos. Dichas preguntas fueron:

-¿Qué conductas y/o comportamientos se han dado entre los compañeros mediante las diferentes situaciones?

- ¿Creéis que es un juego cooperativo o competitivo? ¿Por qué? ¿Consideráis que es positivo dar puntos a ambos equipos?

- ¿Qué podríamos hacer si existe un comportamiento inadecuado dentro de los juegos cooperativos? ¿Y si hacemos trampas?

- ¿Qué estrategias habéis utilizado para conseguir subir el mayor número de personas en un solo banco? Aquellas personas que se caían del banco, ¿es positivo volverse a subir y volverlo a intentar?

- ¿Qué os aparecido el juego del paracaídas? ¿Qué otros juegos cooperativos se os ocurren utilizando el paracaídas?

- ✓ Cuestionario de autoevaluación (Anexo I): consta de doce afirmaciones orientadas a conocer la opinión del alumnado sobre las conductas de participación y cooperación manifestadas durante las clases. Los cuestionarios de autoevaluación se aplicaron en la primera y última sesión de la unidad de juegos cooperativos. Durante su aplicación se hizo hincapié varias veces al alumnado en que fueran sinceros ya que sus respuestas no iban a tener ningún tipo de calificación o reprimenda. Dentro de esta evaluación, hay que valorar de forma estimada lo referente a cada una de las afirmaciones.

5.4 Análisis de datos

Los datos recogidos en mi cuaderno de campo y en el del observador externo, fueron analizados en tres grandes categorías, relacionadas con los objetivos de nuestro TFG:

- Conductas. Son todas aquellas reacciones y comportamientos que hacen partícipe a la persona de una acción dentro de su entorno. Se puede dar el caso de que las conductas sean positivas o negativas.

- Las conductas positivas son aquellos comportamientos de carácter efectivo o beneficioso de una persona hacia sí mismo o hacia los demás. Por ejemplo, todas las acciones de ayuda, colaboración, celebración, coordinación, cooperación, etc.

- Las conductas negativas son aquellos comportamientos de carácter inapropiado o perjudicial de una persona hacia sí mismo o hacia los demás. Por ejemplo, todas las acciones o comentarios malintencionados, problemáticos, etc.

- Problemas de integración. Hace referencia a las dificultades que presentan los niños a la hora de integrarse y relacionarse con una o varias personas dentro de su grupo de iguales. Estos problemas de integración pueden derivar serias dificultades en su desarrollo intelectual o emocional. Por ejemplo, no tener contacto con un compañero o que esté en su mismo grupo.
- Participación en las actividades. Es el grado de actuación e involucración sobre algo, es decir, la actuación del alumno ante una propuesta de juego cooperativo puede ser muy diferente en función del grado de participación. Por ejemplo, en un grupo no todos los integrantes participan de la misma manera.

A partir de las categorías mencionadas, el proceso de análisis comenzó ordenando toda la información que tenía tanto en el cuaderno de campo como en el cuaderno de la observadora externa. El motivo principal es que poseía datos de cuatro clases diferentes, las dos clases de sexto curso de Educación Primaria y las dos de tercero de Educación Infantil. Y en cada una de las sesiones de la unidad nos centrábamos en tres niños para observar y profundizar un poco más en ellos.

A continuación, y partiendo de los tres objetivos propuestos, fui recogiendo la información en tablas por diferentes cursos. Así, conseguí separar los datos realmente importantes para luego centrarme en ellos.

Para terminar, realicé un análisis de los dos cuestionarios aplicados en la primera y última sesión de la unidad juegos cooperativos de sexto curso. Con ello pude comparar las propias valoraciones de cada uno de los alumnos acerca de diversas afirmaciones relacionadas sobre los juegos cooperativos.

CAPÍTULO 6

RESULTADOS

En este capítulo expondremos los resultados obtenidos tras el análisis de datos en base a las categorías señaladas en el capítulo anterior: conductas positivas, conductas negativas, problemas de integración y participación en las actividades.

Dentro de cada categoría se van a mostrar diferentes situaciones acontecidas durante las sesiones. Además, los nombres de los niños serán modificados para preservar el anonimato del alumnado.

6.1 Conductas positivas

Haciendo un análisis de las conductas positivas acontecidas durante las sesiones de juegos cooperativos, se observa que predominan todas aquellas acciones que tienen que ver con la búsqueda de estrategias de resolución del juego. El propósito final del grupo es que su objetivo salga adelante indagando en multitud de posibilidades hasta dar con la acertada o al menos con la que mejor se acerque a ésta última.

Se empezó a ver diferentes estrategias como: aquella persona que iba a lanzar colocaba los aros, mover lo menos posible los aros para facilitar que pase el frisbee por dentro.

Cuaderno de campo, 1º sesión, 6ºA

Laura abraza a los compañeros para poder pasar el banco. Mientras que Manolo y Belinda ayudan a pasar a sus compañeros abrazándose y girándose. Manolo pierde el equilibrio pero los compañeros de los laterales le cogen y así no cae al suelo.

Diario del observador externo, 4º sesión, 6ºA

Cuando el número de alumnos aumenta en el banco, no consiguen pasar porque no se quieren tocar. Pero rápidamente, piensan en una nueva estrategia. Sin tocar los pies en el suelo, se sientan en el banco para que los demás pasen por encima de ellos.

Cuaderno de campo, 4º sesión, 6ºA

En tercero de Educación Infantil, a pesar de que no son conscientes de la utilización y búsqueda de diferentes estrategias, también fueron las que más predominaron.

Intentan colaborar entre ellos para que la pelota no se salga del camino de colchonetas.

Diario del observador externo, 4º sesión, 5 años A

Isabel dice que hay que juntarse más para que no caiga la pelota.

Diario del observador externo, 4º sesión, 5 años A

Hay que destacar que fueron muy pocas las acciones de celebración o alegría registradas entre ellos cuando finalizaban satisfactoriamente un reto cooperativo en grupo. De hecho, solo se registraron dos conductas de celebración conjunta al superar sendos desafíos cooperativos, una con alumnado de cinco años y la otra con alumnado de 6º.

Sergio se muestra entusiasta y anima a sus compañeros.

Diario del observador externo, 3º sesión, 5 años A

El grupo de Pilar y Blanca hablan entre ellas y existe un consenso por lo que al conseguir el reto lo celebran todas juntas.

Diario del observador externo, 5º sesión, 6ºA

6.2 Conductas negativas

A pesar de que, como hemos visto, se manifestaron conductas positivas entre el alumnado, he de decir que las conductas negativas fueron más abundantes. Destaca especialmente un caso de conductas y comportamientos negativos hacia una alumna, Alba, a la que sus compañeros no hacen más que recriminar todos sus actos.

¡Alba pasa que no queremos perder por tu culpa! Le recrimina su grupo. Carlos está cambiando de sitio en el banco y Alba le ofrece su mano y éste se la rechaza, pidiéndosela a su amigo Alejandro. Lucas hace lo mismo.

Diario del observador externo, 4º sesión, 6ºA

Siempre tenemos el mismo dilema a la hora de formar grupos, por lo que Hugo se enfada porque le toca con Alba siempre.

Cuaderno de campo, 5º sesión, 6ºA

Esto no quita que no se diesen más conductas despectivas o desfavorables entre el grupo de iguales. Por ejemplo, existen situaciones en las que la persona que realiza la acción para conseguir el reto cooperativo arremete contra el resto del grupo si no consigue el propósito deseado.

Les dejé un tiempo para que probasen entre ellos, y ya se empezó a escuchar “pero no mováis el aro”, “colocarle más arriba que no llego”, “juntaros más entre vosotros”. Hubo en uno de los grupos que empezaron a surgir problemas porque según el lanzador “había movido el aro para que no entrase dentro”, “lo estás haciendo adrede”.

Cuaderno de campo, 1º sesión, 6ºA

El lanzador no pasa el primer aro e increpa al grupo que ha movido el aro para que no pasase. “¡balaaa, pero si por ahí es imposible que pase!”

Diario del observador externo, 1º sesión, 6ºA

Se manifestaron también situaciones de liderazgo que se dieron en ambos cursos, tercero de Educación Infantil y sexto de Primaria, de forma que a la hora de realizar las acciones para conseguir el objetivo hay una persona que lidera al resto.

Claudia manda a Juanjo donde tiene que poner los aros: ¡ponle ahí, ponle ahí!

Diario del observador externo, 5º sesión, 5 años A

Hugo discute con todo el grupo pero especialmente con Alba que directamente se baja de la colchoneta y no participa. Hugo ejerce de líder absoluto en su grupo.

Diario del observador externo, 5º sesión, 6ºA

Si comparamos un nivel con otro, es decir, sexto de Primaria con tercero de Infantil, las conductas negativas son minoritarias en Infantil. Los niños se relacionan mejor con su grupo de iguales aunque en ciertas ocasiones exista algún prejuicio ante sus compañeros.

Julia y Laura si no tienen sitio juntas en el círculo no quieren sentarse.

Diario del observador externo, 2º sesión, 5 años A

Carla no quiere sujetar la colchoneta con Diana.

Diario del observador externo, 4º sesión, 5 años A

Julia quita a Candela los aros que tiene en la mano.

Diario del observador externo, 5º sesión, 5 años A

6.3 Problemas de integración

Analizando las diferentes sesiones, se observa cómo surgen diferentes comentarios despectivos y actitudes de rechazo hacia una de las alumnas de sexto de Educación Primaria, Alba, los cuales quisiera tener en cuenta.

Para situarnos en contexto, hay algunas circunstancias y/o factores (su complejidad fuerte, su temperamento y la falta de asistencia continuada a clase de Educación Física) que pueden influir para que se den estas situaciones y comentarios problemáticos mencionados anteriormente entre ella y sus compañeros, y viceversa.

Existen diferentes tipos de comentarios hacia Alba por parte de sus compañeros como son los referidos a la ejecución y realización de los retos cooperativos. Ciertos compañeros evitan ponerse en el mismo grupo de Alba porque no quieren tener contacto físico con ella. A pesar de que Alba pone un mínimo de interés, incluso cuando hace el esfuerzo, los compañeros se escudan en que si el objetivo no se cumple es por culpa de Alba. En ocasiones, los comentarios se traducen en manifestaciones verbales o conductas de desprecio hacia Alba.

La mayoría de los comentarios que se escuchan con un tono más elevado son siempre hacia Alba “¡pero Alba, ¿la puedes tirar bien?!”.

Cuaderno de campo, 2º sesión, 6ºA

Uno de los grupos funciona mejor que el otro, y en este último ya tienen a quien echar las culpas, Alba. Por lo que ella misma decide no seguir jugando y a ver qué ocurre. El problema no estaba en ella sola ya que sigue sin funcionar. Me paro hablar un momento con ella pero no entra en razón.

Cuaderno de campo, 3º sesión, 6ºA

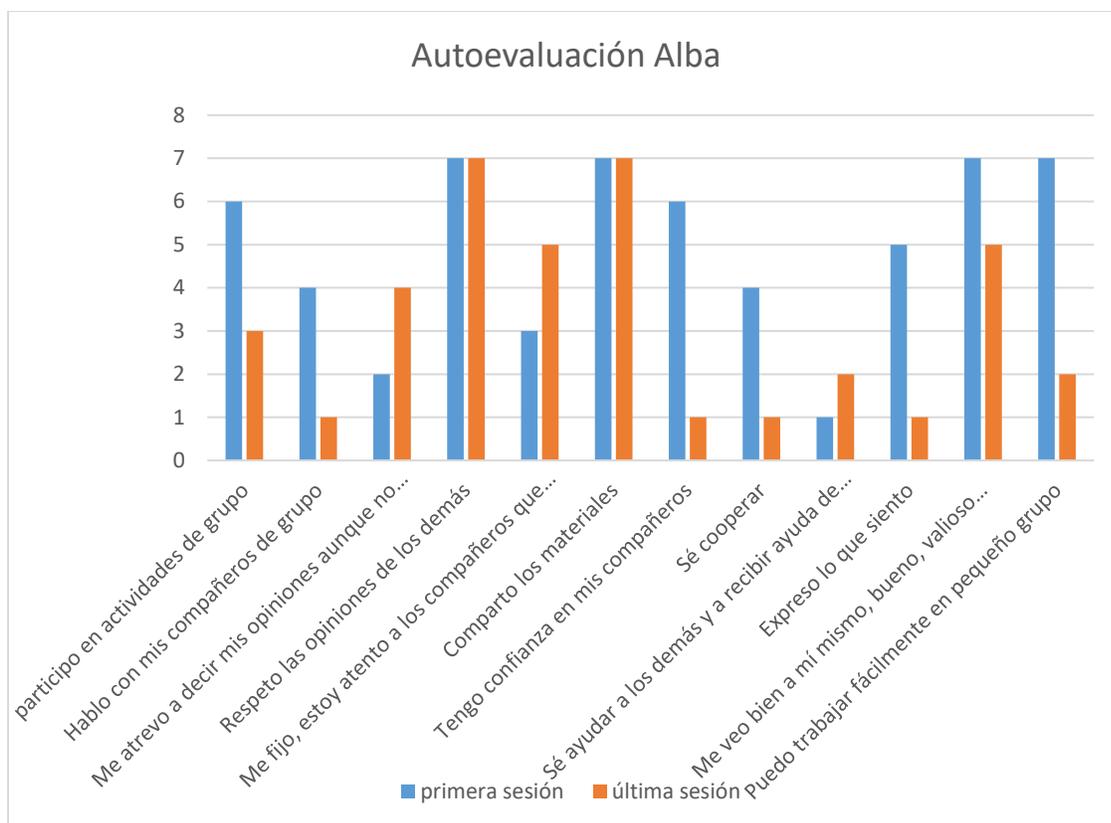
¡Alba pasa que no queremos perder por tu culpa! Le recrimina su grupo.

Diario del observador externo, 4º sesión, 6ºA

El grupo de Oliver y Carolina acusan a Alba de hacerlo mal y Alba deja de jugar.

Diario del observador externo, 3º sesión, 6ºA

Por último, quisiera valorar el cuestionario de autoevaluación realizado a Alba:



A primera vista, se puede apreciar cómo han variado los datos a lo largo de la unidad didáctica. Se puede observar que todas aquellas afirmaciones que tienen que ver con ella misma se mantienen (respeto las opiniones de los demás y comparto los materiales) salvo (me fijo, estoy atento a los compañeros que necesitan ayuda y les ayudo) que ha aumentado a pesar de que no se reflejase durante la unidad didáctica.

En cambio, viendo lo acontecido con sus compañeros en los retos cooperativos y comentado anteriormente, las demás afirmaciones bajan de puntuación notablemente (tengo confianza en mis compañeros, sé cooperar y puedo trabajar fácilmente en pequeño grupo) entre otras. Es fundamental sentirse cómodo y a gusto con el grupo de iguales mientras se realizan las diversas actividades, pero Alba si no se ponía con la misma persona empezaba a encontrarse incómoda y luego en la práctica se reflejaba por ambas partes con diversos comentarios y conductas.

6.4 Participación en las actividades

En cuanto a la última categoría, se analizarán diferentes datos del alumnado de sexto A de Primaria a partir del cuestionario realizado por los trece chicos y las nueve chicas en la primera y última sesión de la unidad didáctica de juegos cooperativos. Hay que tener en cuenta que la puntuación mínima es de uno y la máxima de siete puntos. Desde estas premisas debemos destacar el ítem “participo en actividades de grupo”, en el que tanto las chicas como los chicos, han aumentado su nivel de participación en las actividades grupales a medida que finalizaban las sesiones. Además, durante el transcurso de la unidad de juegos cooperativos las chicas han aumentado su nivel de participación más que los chicos en las actividades de grupo. No existe un desnivel entre las puntuaciones de cada persona, es decir, varía muy poco de una sesión a otra o incluso se reafirman en lo que pusieron en la primera autoevaluación.

En determinadas ocasiones trabajar en pequeño grupo resulta más fácil siempre que la cooperación dentro de las actividades de Educación Física se trabaje asiduamente. Tanto en las chicas como en los chicos se aprecia una variación de puntuación con respecto a ambas sesiones. Mientras que en las chicas existe una variación positiva de su puntuación, en los chicos es al contrario y baja su puntuación con respecto a la primera sesión.

Quisiera hacer referencia que en la autoevaluación realizada la gran mayoría del alumnado ha mantenido su puntuación tanto al principio como al final de la unidad didáctica; y solo aquellos niños que tienen algún problema de integración o les cuesta más participar en grupo son los que han variado en su autoevaluación a peor de una sesión a otra. Para que esta situación cambiase, el trabajo debería hacerse durante todo el curso y no hacer hincapié durante algunas sesiones.

De manera general, y para terminar, quisiera hacer referencia a la afirmación “Sé cooperar”. Las autoevaluaciones muestran puntuaciones muy altas, pero teniendo como referencia la práctica durante las sesiones de juegos cooperativos, habría que saber más en profundidad a qué llaman ellos cooperar; ya que los datos no reflejan lo registrado durante las sesiones. En el apartado “sé cooperar” tanto Alba, Hugo y Alejandro han disminuido su puntuación de manera abismal pero, en cambio, dicha puntuación coincide con lo observado durante los retos cooperativos.

CAPÍTULO 7

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES

Por último, tras los resultados obtenidos y tomando como punto de partida la teoría estudiada, se presentarán las conclusiones finales obtenidas. De igual forma, se expondrán aquellas limitaciones que me he encontrado durante el desarrollo de mi trabajo y para finalizar, una breve reflexión final.

7.1 Discusión, conclusiones y limitaciones

El objetivo principal que se ha buscado durante este trabajo de fin de grado es “Analizar las conductas de los niños y niñas de 3º de Educación Infantil y 6º de Educación Primaria que se manifiestan durante el juego cooperativo”.

Han sido multitud los estudios elaborados en relación a los juegos cooperativos y las diferentes conductas que se han desarrollado en ellos. Autores como, Omeñaca y Ruiz (1999) afirman que a partir del trabajo en equipo pueden aparecer diversas conductas, ya sean individuales o colectivas, que repercuten perjudicialmente en el funcionamiento o toma de decisiones ante un juego cooperativo.

Durante la unidad didáctica de juegos cooperativos se han ido viendo diversas conductas entre el alumnado a medida que transcurrían las diferentes sesiones. Dichas conductas revelaron la continua muestra de comentarios desfavorables entre compañeros, las cuales se pueden apreciar en sus actos durante la práctica. También, hay que destacar que a medida que se desarrollaban las sesiones el grupo estaba mucho más unido que al principio de las mismas. Esto parece deberse al continuo recordatorio antes, durante y después de la importancia de cooperar entre todos ellos.

En mi opinión, esta unidad didáctica de juegos cooperativos se ha quedado corta para llegar a observar un cambio significativo a nivel grupal. Se necesitarían más sesiones para asentar unos comportamientos a largo plazo. Según Bantulá (1998) uno de los valores más importante es la comunicación, necesaria para transmitir libremente lo que una persona piensa. La falta de comunicación y respeto han hecho que se desfigurara el objetivo principal de los retos cooperativos propuestos.

A partir del objetivo general, se analizarán algunas conclusiones en relación a los objetivos específicos planteados. El primer objetivo era “comparar las conductas positivas y negativas ante los juegos de cooperación en ambos ciclos”.

Valencia (2010) realizó un estudio en el cual quería comprobar si los juegos cooperativos influían, para bien o para mal, en las conductas agresivas de los niños. Los resultados obtenidos fueron positivos, la agresividad disminuyó.

A través del periodo de observación y de las diversas anotaciones de la observadora externa se pudieron recoger diferentes conductas y concluir que las manifestaciones negativas en sexto de Primaria han sido más cuantiosas. La falta de comunicación, diálogo y entendimiento entre los estudiantes, añadida a la competitividad a la que estaban acostumbrados, hace que el objetivo final del juego cooperativo se viera reflejado en segundo plano.

Mientras, en Educación Infantil ocurrió todo lo contrario, abundaron los comentarios positivos hacia el alumno o grupo de trabajo. Todo ello parece indicar que en Educación Infantil se trabaja mucho más el trabajo cooperativo, lo que influye luego a la hora de dar respuesta a este tipo de actividades. Además, en Educación Infantil aún no tienen prejuicios hacia su grupo de iguales; en cambio, más adelante y poco a poco, se van formando una serie de prejuicios a lo largo de la etapa educativa que influirán a la hora de realizar actividades.

El segundo objetivo específico era “analizar la participación del alumnado con problemas de inclusión grupal en los juegos cooperativos”.

Omeñaca y Ruiz (2001) plantean que hay que tener en cuenta una serie de dificultades que pueden surgir entre el alumnado a la hora de poner en práctica juegos de cooperación. De esta manera, el alumnado con problemas de inclusión ha seguido encontrándose barreras a la hora de la realización de los retos cooperativos, ya sea por conductas, acciones realizadas por parte del grupo de iguales o por comportamientos que el propio alumnado rechazado manifiesta. Ello nos lleva a pensar que dicha problemática no solo debe tratarse en el ámbito de la Educación Física sino también durante toda la jornada escolar para llegar a mejorar y en mayor medida solucionarse.

El último objetivo era “determinar el grado de motivación del alumnado en las actividades propuestas relacionadas con los juegos cooperativos”. Para ello, utilizamos el cuestionario realizado en la primera y última sesión de la unidad didáctica. En el análisis de los resultados obtenidos se muestra un claro aumento de las puntuaciones en cuanto a la participación en las actividades

grupales. Hay que destacar que las chicas han aumentado mucho más que los chicos su participación. No todo el alumnado se ha comportado ni ha reaccionado de la misma forma ante los retos cooperativos, a pesar de hacer hincapié reiteradamente en la cooperación durante su explicación, puesta en práctica y reflexión final.

7.2 Reflexión final

Para concluir este apartado, sin olvidarnos del objetivo principal, las conductas entre ambos cursos son muy dispares, en cierta manera debido a las relaciones, convivencia y comportamiento a lo largo de los años entre ellos. Además, el trabajo cooperativo cada vez está más presente en las aulas. Pero hay que tener en cuenta que hoy en día se trabaja mucho más en Educación Infantil mientras que debido a los deportes, juegos... en Educación Primaria las estructuras competitivas son mucho más frecuentes.

Todo ello nos lleva a pensar que fomentar la cooperación implica hacer ver al alumnado que si todo el grupo no está unido, el reto cooperativo no puede resolverle, todo el grupo es imprescindible para conseguir el objetivo final. Es fundamental la comunicación entre profesor y el alumnado pero también dentro del grupo de iguales, por lo que una de las funciones docentes es hacer ver a los estudiantes las conductas que se desarrollan durante la práctica y sus consecuencias, de modo que sean ellos quienes las modifiquen si no fuesen las adecuadas.

REFERENCIAS

- Arroyo, M. D. (2010). El juego y su utilización en la educación física. *Revista de la educación en Extremadura*. Consultado el día 27 de Marzo de 2018 en http://upvv.clavijero.edu.mx/cursos/LEB0739/documentos/el_juego_utilizacion.pdf
- Bantulá, J. (1998). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Brown, G. (1992). *Qué tal si jugamos...otra vez*. Buenos Aires: Humanitas.
- DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- Velázquez, C. (2008). Las actividades cooperativas como recurso para el tratamiento de los conflictos en las clases de educación física. En A. Fraile, V. M. López, J. V. Ruiz y C. Velázquez, *La resolución de conflictos en y a través de la educación física* (117-161). Barcelona: Graó.
- Garaigordobil, M. (1995). Evaluación de una intervención psicológica en indicadores del desarrollo moral. *Boletín de Psicología*, 49, 69-86.
- Hernández, L. y Madero, O. M. (2007). *El aprendizaje cooperativo como metodología de trabajo en educación física*. Hermosillo: S.N.T.E - Sección 54.
- Jares, X. R. (1992). *El placer de jugar juntos*. Madrid: CCS.
- Judson, S. (2000). *Aprendiendo a resolver conflictos en la infancia: manual de educación para la paz y la no violencia*. Madrid: La Catarata.
- Lavega, P; Planas, A y Ruiz, P. (2014). Juegos cooperativos e inclusión en educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 14(53), 37-51.
- Olmo, L., López, E., Clavijo, R., Muñoz, A., Silva, L., Montero, E. y Junquera, C. R. (2004). *Educador y coordinador de la administración general de la comunidad autónoma del país vasco*. Sevilla: MAD.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R., Puyuelo, E. y Ruiz, J. V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición*. Madrid: Editorial Popular S. A.
- Pallares, M. (1982). *Técnicas de grupo para educadores*. Madrid: ICCE.

Pérez Oliveras, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Revista digital EF-deportes*, 9. Consultado el 28 de Septiembre de 2016 en <http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. BOE nº 52, de 1 de marzo de 2014.

Sandoval, R. W (2010). La educación física y el juego. *Revista del Instituto de Investigación Educativa*, 14(26). Consultado en http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf

Valencia, J. E. (2010). *Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.

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

ANEXOS

Anexo I. Cuestionario de Autoevaluación

Lee las frases y valora de 1 a 7 en qué medida te ves reflejado en ellas. En el cuestionario 1 indicaría ningún cambio en relación a lo que dice dicha frase y 7 significaría mucho cambio.

Nombre:

	1	2	3	4	5	6	7
Participo en actividades de grupo							
Hablo con mis compañeros de grupo							
Me atrevo a decir mis opiniones aunque no sean compartidas por los demás							
Respeto las opiniones de los demás							
Me fijo, estoy atento a los compañeros que necesitan ayuda y les ayudo							
Comparto los materiales							
Tengo confianza en mis compañeros							
Sé cooperar							
Sé ayudar a los demás y a recibir ayuda de ellos para realizar actividades de grupo							
Expreso lo que siento							
Me veo bien a mí mismo, bueno, valioso...							
Puedo trabajar fácilmente en pequeño grupo							