



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

**EL JUEGO COOPERATIVO COMO
MEDIO DE ANÁLISIS DE LAS
RELACIONES SOCIALES**

Trabajo Fin de Grado

Grado en Educación Primaria

Mención en Educación Física

Autor: Víctor González Yustos

Tutor: Carlos Velázquez Callado

RESUMEN

El TFG que se presenta a continuación, se ha llevado a cabo con el fin de identificar que alumnado está sufriendo rechazo por parte de sus compañeros y, a partir de ahí, analizar las relaciones sociales que establecen con los mismos, tratando de mejorar su situación a través del juego cooperativo.

Este TFG se ha centrado en el alumnado que presentaba un índice de rechazo más alto, con el objetivo de averiguar cuáles eran los motivos que provocaban ese rechazo y tratar de disminuirlo a través de actividades de lógica cooperativa, intentando además que el alumnado se interesara más por este tipo de dinámicas. Para llevar a cabo esto, se ha puesto en práctica una unidad didáctica de 5 sesiones con el alumnado de una clase de sexto de Primaria.

Los datos que se han obtenido durante las sesiones se han ido clasificando en torno a tres tipos de conductas, las cuales se han observado y recogido durante el periodo de la intervención.

Las conclusiones que se han extraído tras terminar la intervención y analizar los datos obtenidos, han sido positivas, ya que en mayor o en menor medida se han alcanzado los objetivos fijados inicialmente para este TFG.

PALABRAS CLAVE

Juego Cooperativo

Rechazos

Socialización

Participación

Relaciones Sociales

ABSTRACT

The TFG presented below, is carried out in order to identify which students are suffering rejection by their peers and begin to analyze the social relationships established with them, trying to improve their situation through cooperative games.

This work has focused on students who had a higher rejection rate, in order to find out what were the reason that caused this rejection and trying to reduce it through cooperative logic activities and trying to make students more interested in this type of dynamics.

The data that has been obtained during the sessions have been classified around three behaviors, which have been observed and collected during the period of the intervention.

The conclusions that have been drawn after the intervention and analyzing the data obtained, have been positive, since to more or less, the initial goals for this TFG have been reached.

KEYWORDS

Cooperative Games

Rejections

Socialization

Participation

Social Relation

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO 1. JUSTIFICACIÓN Y COMPETENCIAS	6
CAPÍTULO 2. OBJETIVOS	9
CAPÍTULO 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
1. EL JUEGO	10
2. EL JUEGO COOPERATIVO	11
3. DIFICULTADES QUE PODEMOS ENCONTRAR A LA HORA DE PONER EN PRÁCTICA JUEGOS COOPERATIVOS.....	17
4. JUEGOS COOPERATIVOS VS JUEGOS COMPETITIVOS	18
5. JUEGOS COOPERATIVOS A NIVEL SOCIAL Y EMOCIONAL.....	20
CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA	22
1. CONTEXTO	22
2. INTERVENCIÓN	23
3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS	25
4. ANÁLISIS DE DATOS	26
CAPÍTULO 5. RESULTADOS	28
1. CONDUCTAS POSITIVAS	28
2. CONDUCTAS NEGATIVAS	30
3. PARTICIPACIÓN ACTIVA	32
4. SOCIOGRAMA	34
5. CUESTIONARIO DE REFERENCIAS	35
6. CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN.....	36
CAPÍTULO 6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	38
REFERENCIAS	42
ANEXOS	44

INTRODUCCIÓN

Este TFG está orientado hacia el área de Educación Física, ya que he cursado dicha mención dentro del Grado de Educación Primaria. Este trabajo gira en torno a una intervención llevada a cabo durante mi periodo de prácticas. En ella, se aplicaron cinco sesiones basadas en dinámicas de juegos cooperativos, con el fin de identificar que alumnado está sufriendo rechazo por parte de sus compañeros y, a partir de ahí, analizar las relaciones sociales que establecen con los mismos. Dicho esto, el trabajo se compone de las siguientes partes:

En primer lugar encontramos el marco teórico, en el cual se recogen diversas investigaciones y estudios de diferentes autores que hablan acerca del juego cooperativo y de los beneficios que este tiene sobre el alumnado a la hora de participar y de relacionarse con el resto de los participantes.

Posteriormente se habla de forma breve sobre el contexto en el que se ha llevado a cabo la intervención, así como las características que presentaba el alumnado con el que se ha trabajado. Después se expone cuáles fueron las fases de mi intervención y la estructura de las clases impartidas.

En el siguiente apartado se describen las técnicas e instrumentos de recogida de datos que se han utilizado. A continuación se expone cómo se clasificó la información y más tarde cómo se realizó el análisis de los datos. Para clasificar mejor los datos y extraer los resultados, se agruparon los datos en tres categorías: conductas positivas, conductas negativas y participación activa. Posteriormente se exponen también los resultados extraídos de los sociogramas y de los cuestionarios contestados por el alumnado después de las sesiones. De esta forma se podrá ver si se han alcanzado los objetivos definidos al comienzo de la intervención.

Finalmente se presentan las conclusiones del TFG, las cuales están vinculadas con los objetivos. En ellas se muestran los resultados finales del trabajo y se contrastan con las investigaciones y estudios reflejados en el marco teórico.

CAPÍTULO 1

JUSTIFICACIÓN Y COMPETENCIAS

En este apartado se planteará el porqué de la elección de este TFG, su relación con el currículo oficial y su vinculación con las competencias del título de Grado en Educación Primaria.

1. RELEVANCIA DEL TEMA ELEGIDO

Hoy en día son numerosas las noticias que nos llegan a nuestros oídos acerca de alumnos que son marginados, que sufren bullying y son rechazados por sus compañeros, creándoles traumas y cohibiéndoles en su forma de actuar, por miedo a ser objeto de mofa y burla por parte de sus compañeros. Es por este motivo por el que he decidido centrar mi TFG en el juego cooperativo. Creo que desde la escuela se tiene que intentar frenar este tipo de situaciones y uno de los medios para lograrlo es a través de este tipo de dinámicas. A pesar de las numerosas investigaciones que se han llevado a cabo y que demuestran que los juegos cooperativos son beneficiosos para el alumnado, ya que estos mejoran su participación, ayudan a fomentar las relaciones sociales, aumentan la participación..., hoy en día, no es muy común que sean aplicados en las clases de Educación Física. Creo que trabajando con estas dinámicas desde las primeras etapas de Educación Primaria, se reducirían esos casos de marginación, de bullying y de rechazo dentro de las aulas, ya que se daría al alumnado una educación basada en el respeto, en la empatía y la solidaridad con sus iguales, dando lugar a un buen clima dentro del aula.

La intervención basada en juegos cooperativos ha girado en torno a la enseñanza del deporte de Orientación. Este es un deporte que se puede practicar tanto de forma individual como grupal, pero creo que trabajándolo de forma grupal, bajo una estructura cooperativa y eliminando la competición, se fomentan situaciones en las que el alumnado tiene que establecer una comunicación con sus compañeros, resolver los problemas que les surjan, tomar decisiones, elaborar estrategias y ayudarse para lograr los objetivos marcados, situaciones que propician una socialización.

2. VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO ACTUAL

Atendiendo al 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 de 25 de julio), me he fijado en el bloque 4, Juegos y Actividades Deportivas para trabajar los siguientes contenidos:

- La participación en los juegos y actividades.
- Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.
- Valoración tanto del esfuerzo personal como colectivo en diferentes tipos de juegos al margen de preferencias y prejuicios.

3. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

En 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 establecen doce competencias que los estudiantes deben adquirir al finalizar su formación. A continuación menciono aquellas competencias docentes que han contribuido a la realización de este trabajo.

- 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. Ya que durante el periodo de prácticas, he podido observar y participar en clases de Educación Física con uno de los especialistas del centro. Y he podido observar la forma que tiene de impartir los contenidos durante las sesiones y los métodos que tiene para evaluarlos.
- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro. Todo ello a través de la puesta en práctica de una unidad didáctica de

Orientación, en la cual seleccioné una serie de contenidos con sus criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables, sobre los cuales se llevó a cabo un proceso de evaluación teniendo en cuenta la actuación y participación del alumnado durante la intervención.

- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana. Con esta intervención se pretendía que el alumnado no solo adquiriera conocimientos sobre la Orientación, sino que aprendiera a trabajar con todos los compañeros de la clase, estableciendo una comunicación entre ellos y prestándose ayuda con el fin de mejorar su relación.
- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de los conflictos. He tratado de que el alumnado aprenda a respetarse, intentando evitar las ofensas hacia los demás de forma que se fomente un clima de trabajo adecuado donde se tenga en cuenta el esfuerzo, la participación y las buenas acciones hacia los demás.
- Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación primaria y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos. Como por ejemplo los juegos cooperativos, en el cual he basado la intervención de mi TFG.

CAPÍTULO 2

OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo fin de grado consiste en identificar que alumnado está sufriendo rechazo por parte de sus compañeros y, a partir de ahí, analizar las relaciones sociales que establece con sus compañeros a través de la práctica de juegos cooperativos, viendo así cómo el alumnado se desenvuelve a la hora de trabajar en grupo e intentando fomentar la cohesión del mismo. Para ello he planteado unos objetivos más específicos:

- Comprobar si hay una aceptación de los alumnos más rechazados dentro del grupo después de la puesta en práctica de una intervención basada en el juego cooperativo.
- Identificar cuáles pueden ser las principales causas de rechazo dentro del grupo.
- Fomentar en el alumnado un interés por los juegos de lógica cooperativa frente a los de lógica competitiva.

De esta forma pretendo analizar cómo los juegos cooperativos influyen en las relaciones sociales del alumnado y si estos ayudan a la inclusión en el grupo del alumnado más desplazado.

CAPÍTULO 3

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este apartado se expondrá todo el contenido encontrado acerca del juego cooperativo. Comenzaré hablando sobre diferentes definiciones que han ido dando diversos autores sobre el concepto de juego y los distintos tipos de juegos que hay en función de la meta propuesta. Llegados a este punto nos centraremos en los juegos cooperativos, en torno a los que se va centrar todo el trabajo.

Se expondrán definiciones y aportaciones de autores que han trabajado en torno a este campo, pudiendo ver los rasgos más característicos y las cualidades de estos juegos. También se hablará de las principales dificultades que puede encontrar un docente a la hora de diseñar propuestas con este tipo de juegos.

A continuación profundizaremos en una comparación entre los juegos cooperativos y los competitivos, algo que puede resultar de gran utilidad, ya que si una dinámica cooperativa está mal diseñada, es fácil que el juego adquiera un carácter competitivo. Por último, se destacarán los beneficios que tienen este tipo de juegos y cómo estos favorecen el desarrollo integral de alumnado, pudiendo mejorar su calidad de vida en el ámbito educativo.

1. EL JUEGO

El juego es un concepto que está considerado como una experiencia humana y está presente en todas las culturas. Han sido muchos autores los que han ido dando definiciones y reflexionando sobre el concepto de juego a lo largo del tiempo.

Uno de los autores más conocidos es Huizinga (1987), quien dice que el juego es una acción o una forma de ocupar el tiempo, que se da en un espacio y tiempo determinados, sujeto a una serie de reglas aceptadas y que permite a los participantes desconectar de la vida corriente aportándoles diversas emociones.

Por su parte, Miranda (1999) dice que es un acto libre, en el que hay tensión y que tiene un alto grado socializador. Además permite descargar tanto la energía física como psíquica, expresar el inconsciente y reforzar la personalidad. También permite controlar las ansiedades tanto individuales como colectivas y fomentar actitudes activas combinando la realidad y la fantasía de una forma lúdica saludable.

Todo juego está construido y diseñado en base a unas metas y propósitos, los cuales tienen que alcanzar los participantes. Omeñeca y Ruiz (2001), basándose en una investigación realizada por Johnson (1981), establece tres tipos de juegos:

- Juegos con metas individuales: Los objetivos del juego son completamente distintos en cada participante, por lo tanto no se da ningún tipo de interacción entre los mismos. Además tampoco existe relación entre el éxito y el fracaso respecto al resto, a la hora de conseguir los objetivos.
- Juegos con metas de competición: Este tipo de juegos, son aquellos en los que sus objetivos o metas se encuentran en oposición, es decir que los intereses individuales o de un grupo están enfrentados a los del resto. A raíz de esto, siempre se van a dar dos situaciones muy diferenciadas, que son la de los vencedores, aquellos que logran el éxito y los vencidos, aquellos que fracasan. Por lo que es imposible compatibilizar la consecución de los objetivos con el éxito.
- Juegos con metas de cooperación: En los juegos de cooperación, los objetivos y el éxito de todos los participantes van ligados, por lo que cuando un participante alcanza la meta marcada, el resto de participantes también lo logra.

2. EL JUEGO COOPERATIVO

Uno de los autores más importantes y que más destaca en este campo de investigación es Terry Orlick. Para Orlick (1986), los juegos cooperativos son aquellas actividades en las que los participantes realizan acciones de forma conjunta y nunca compitiendo, ni enfrentándose unos contra otros. Este tipo de acciones propicia situaciones en las que todos participan de forma activa, evitando así actitudes pasivas por parte del alumnado, ya que el trabajo de todos es igual de importante. Esta actitud y participación activa por parte de todo el alumnado se ve favorecida porque en este tipo

de juegos desaparece la eliminación debido al fallo, o al error. Según este autor, la cooperación entre los sujetos es muy importante ya que fomenta la comunicación, la cohesión del grupo, fomenta la confianza entre el alumnado y da lugar a una serie de destrezas que promueven interacciones sociales positivas.

Orlick (1990) habla de cinco libertades presentes en los juegos cooperativos:

- Libres de competición. Los participantes no tienen que esforzarse en superar al resto de participantes, sino, aunar fuerzas y colaborar todos juntos para lograr una meta común.
- Libres para crear. Al no haber unas reglas de actuación fijas, los participantes tienen la oportunidad de pensar de forma creativa, en diferentes estrategias, para resolver los problemas o situaciones motrices planteadas.
- Libres de exclusión. Son juegos en los que se busca la máxima participación, por lo tanto la eliminación no existe y el fallo supone una nueva oportunidad para poder lograr el objetivo.
- Libres de elección. Son los propios participantes los que toman sus propias elecciones en cuanto a las normas, resolución de conflictos, desarrollo de estrategias... buscando así un fomento de su autonomía personal.
- Libres de agresión. Como la meta entre todos los participantes es común, todos juntan esfuerzos para conseguirla, desapareciendo así situaciones de competición que den lugar a disputas entre los participantes.

Unos años más tarde, Pérez Oliveras (1998), señala que los juegos cooperativos son capaces de estimular en los participantes una serie de rasgos que les ayudarán en cuanto a su desarrollo personal:

- Estimulan la capacidad de tomar decisiones y de resolver los problemas que se nos plantean en nuestro día a día.
- Desarrollan rasgos empáticos, ya que hacen que nos preguntemos y nos intereseamos por el resto de compañeros, si serán capaces de llegar al objetivo marcado, y eso nos hace estar pendientes de ellos por si en algún momento necesitan algún tipo de ayuda.

- Nos aportan y fomentan el desarrollo de la afectividad, permitiéndonos ponernos en el lugar de aquellas personas que presentan algún rasgo particular, el cual les hace diferentes al resto.
- Este tipo de juegos son una fuente de enriquecimiento personal para aquellas personas que los realizan, ya que les permite expresarse a nivel emocional, mostrar afecto por el resto, vivir experiencias y transmitir y aprender conocimientos.

Por su parte, Omeñeca y Ruiz (2009) establecieron una serie de características que para ellos tiene que presentar un juego para que sea cooperativo.

- Tienen que posibilitar la búsqueda de soluciones a un determinado problema en un entorno en el que no se ejerza ningún tipo de presión.
- Que fomenten las relaciones sociales entre los participantes.
- A la hora de evaluar, se da más importancia al proceso, que al producto final obtenido.
- En este tipo de juego el error es aceptado, ya que forma parte del proceso.
- Posibilitan una educación en valores y el desarrollo de habilidades de carácter social.
- En estos juegos se valora de forma positiva el éxito de otro compañero, ya que su éxito no significa nuestro fracaso.
- Fomentan la comunicación entre los compañeros, dándose situaciones de ayuda entre los mismos para poder resolver los problemas planteados.

Atendiendo a estas características, unos años más tarde, Omeñeca y Ruiz (2009), determinan que 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).

En este sentido, Omeñeca y Ruiz (2001) elaboran un mapa conceptual en el que se atiende a las aportaciones que tiene el juego cooperativo dentro del ámbito de la educación física escolar:

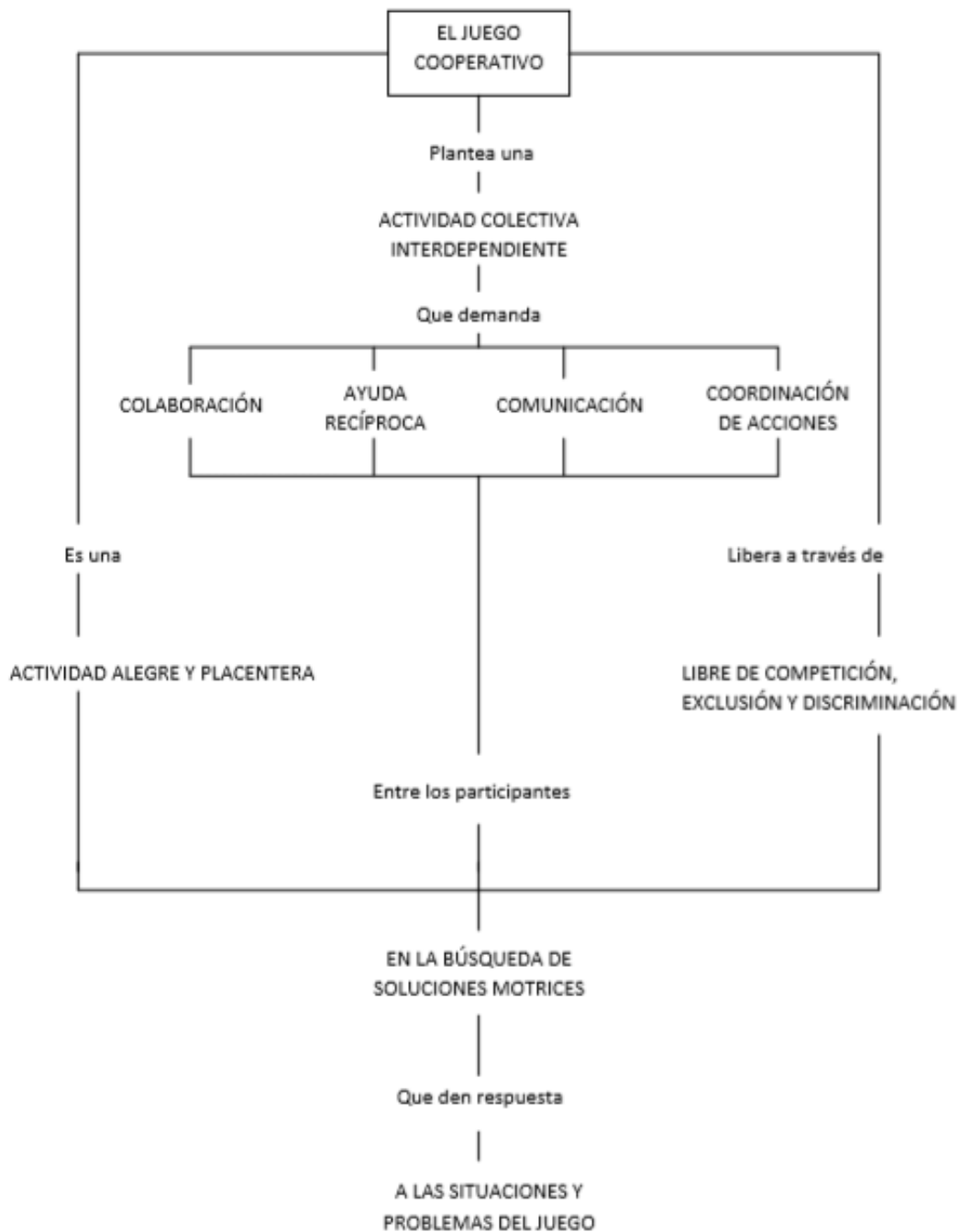


Figura 1. El juego cooperativo en la educación física escolar (Omeñaca y Ruiz, 2001, p. 22)

Almeida (2004) señala que los juegos cooperativos son una serie de experiencias de carácter lúdico, que nos ayuda a compartir y evaluar la relación que establecemos tanto con nosotros mismos como con los demás. Este tipo de juegos nos permite adentrarnos en nuestro interior, en nuestras emociones, desarrollando nuestros sentimientos y potenciando las habilidades humanas básicas como son: la alegría, la

humildad, empatía, creatividad, la confianza tanto en uno mismo como hacia los demás, teniendo como meta el eliminar situaciones agresivas dentro de los juegos y potenciar acciones que lleven consigo la cooperación, la comunicación y la solidaridad entre todos los participantes en estas actividades.

Velázquez (2004) define el juego cooperativo como unas actividades donde “la gente juega con, y no contra los demás, para superar uno o varios desafíos colectivos que en ningún caso suponen superar a otras personas” (p. 29), es decir aquellas actividades en las que los participantes no compiten entre sí, ni sus objetivos ni metas están enfrentadas, sino que todos los participantes colaboran en la misma dirección para lograr el objetivo marcado.

Lleva a cabo una clasificación, en la cual se pueden observar y analizar todas las actividades en función de dos variables: la interrelación entre las acciones de los participantes y la compatibilidad o incompatibilidad de las metas. De este modo distingue entre las actividades individuales y las colectivas. Las individuales, hacen referencia a aquellas que se realizan con el fin de conseguir una meta para una única persona, independientemente de que esta comparta espacio y realice la actividad con el resto de sus compañeros. Las colectivas son aquellas en las que los participantes interaccionan entre sí durante el desarrollo de la actividad.

En las actividades colectivas, podemos encontrarnos con actividades competitivas, las cuales se dan cuando las metas e intereses de los participantes son completamente opuestas, y la victoria de unos supone el fracaso del resto o viceversa. También podemos encontrarnos con actividades no competitivas, son aquellas donde no existe incompatibilidad de meta, pudiendo existir oposición o no entre las acciones de los participantes. Así, encontramos actividades no competitivas con oposición, donde hay una oposición entre las metas de los participantes que no implica competición entre ellos. Estas actividades pueden llevar o no, un cambio de rol entre los integrantes durante el transcurso del juego. La otra categoría de las actividades no competitivas desemboca en las actividades cooperativas, son aquellas en las que no existe ningún tipo de oposición en las acciones de los participantes, ya que todos buscan un objetivo común. Dicho objetivo puede ser cuantificable, a través de una puntuación, o calificable, aquellos juegos en los que los participantes tienen que superar una determinada prueba.

A continuación muestro un esquema donde se puede visualizar de una forma más clara los diferentes tipos de actividades que expone Velázquez (2004) en función de las interrelaciones de los participantes durante las actividades.

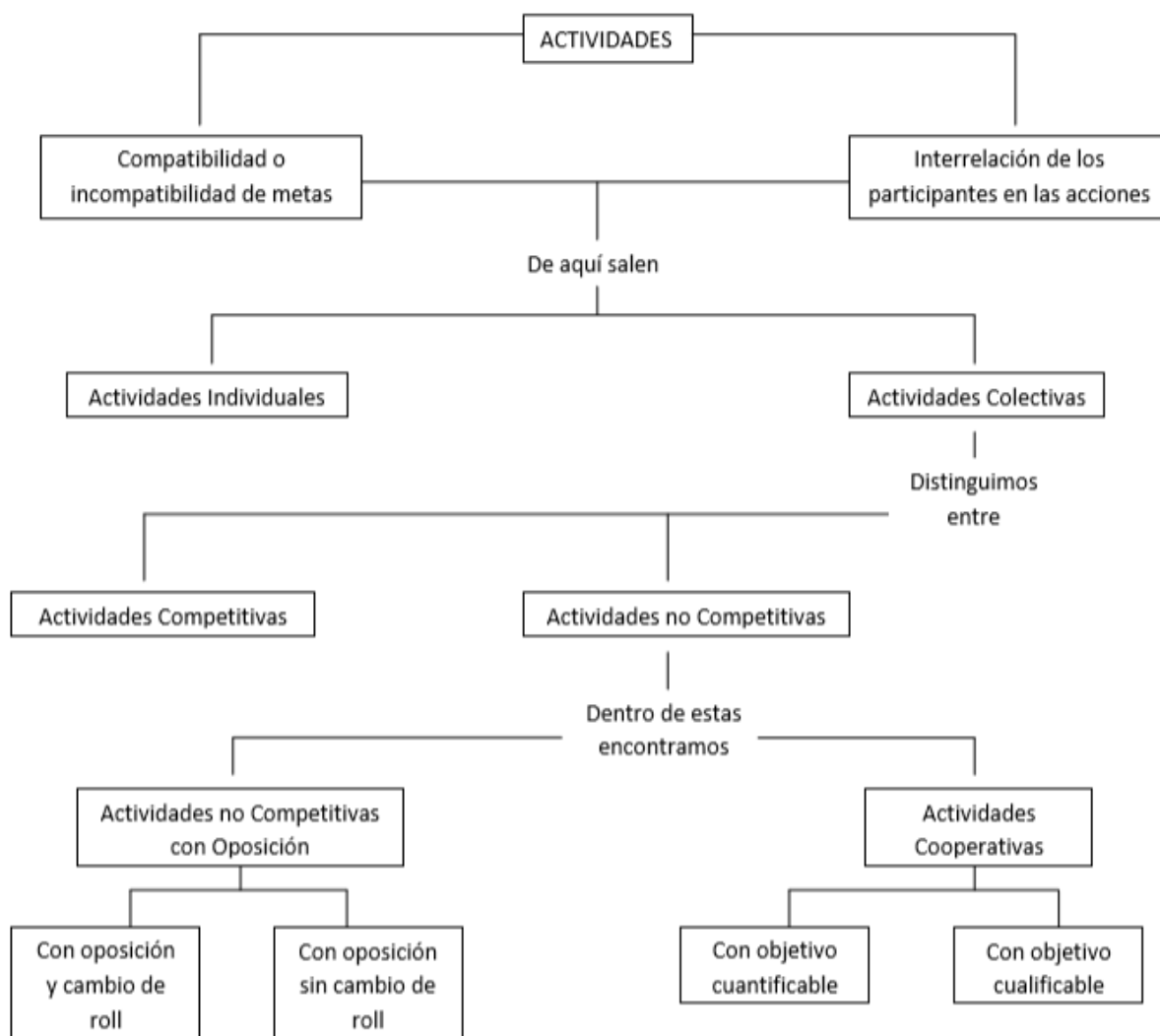


Figura 2. Actividades en función de la interrelación de participantes (elaboración propia a partir de Velázquez, 2004)

Después de investigar y analizar las diferentes opiniones de algunos autores acerca del juego cooperativo, puedo decir que los juegos cooperativos son una serie de actividades donde los participantes, trabajan de forma conjunta y sin oposición para alcanzar un objetivo común a través de la participación activa de todos los miembros del grupo. Los juegos cooperativos ayudan al alumnado a tomar decisiones y resolver

problemas, fomentando así la comunicación dentro del grupo y desarrollando la afectividad y la empatía hacia sus compañeros.

3. DIFICULTADES QUE PODEMOS ENCONTRAR A LA HORA DE PONER EN PRÁCTICA LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Organizar juegos de carácter cooperativo con alumnado de primaria no garantiza que el grupo de participantes funcione de forma cooperativa, ya que cada grupo tiene una serie de cualidades que pueden influir y dificultar la puesta en práctica de juegos cooperativos. Atendiendo a las opiniones de Omeñeca y Ruiz (2009) podemos observar ciertos factores y situaciones que pueden influir en este tipo de propuestas:

- El egoísmo. Tiene que ver con que en estas edades siempre hay algún alumno que trata de imponer su opinión sobre la de los demás, considerando su forma de pensar como la única válida y posible. Por ello, es importante que el profesor esté atento a estas situaciones y fomente la comunicación dentro del grupo, haciendo que todos participen y trabajen de forma cooperativa dando sus opiniones y respetando y escuchando las de los demás.
- Tendencia a la competición. Cuando se proponen juegos cooperativos siempre hay algunos alumnos, sobre todo los más hábiles a nivel motriz, que se llevan lo cooperativo a la competición, por el afán de superarse a sí mismos y hacerse destacar sobre el resto. Por ello, el profesor tiene que intentar que la propuesta cooperativa sea lo suficientemente interesante para que dichos alumnos no se la lleven a lo competitivo e intenten trabajar de forma cooperativa para lograr los objetivos marcados.
- Aparición de comparaciones grupales. Al proponer juegos cooperativos en los que se trabaje por grupos es más que probable que los alumnos intenten compararse con grupos ajenos al suyo, lo que desembocaría en una competición intragrupal, algo que no buscan los juegos cooperativos. Para que no se den estas circunstancias sería interesante plantear un objetivo superior al del propio grupo en el que todos los grupos tengan que trabajar por su cuenta pero a la vez de forma conjunta. El hecho de que entre todos tengan que lograr un objetivo común debería dejar a un lado las comparaciones y centrar a los participantes en dicho objetivo.

- Infracción de las reglas. Al practicar juegos siempre hay algún alumno que se salta las normas para ganar e intentar llegar al objetivo propuesto en caso de que vea que no lo logra. En los juegos competitivos suelen ser el resto de compañeros los que delatan dicha infracción, ya que se ven perjudicados. Pero en los juegos cooperativos si uno comete una infracción, pero esta va en beneficio del grupo, los compañeros se suelen callar y se convierten en cómplices de dicha acción. Por ello, para evitar este tipo de situaciones antes del comienzo de la actividad se tiene que dejar muy claras las normas, ya que si el alumnado las comprende, habrá menos posibilidades de que incumplan las normas del juego.

Para tratar de minimizar estas dificultades a la hora de poner en práctica juegos cooperativos, es fundamental partir de una buena planificación y llevar a cabo una gestión correcta del grupo clase basada en los principios anteriores.

4. JUEGO COOPERATIVO VS COMPETITIVO

Me parece importante realizar una comparación entre el juego cooperativo y el competitivo, ya que en ocasiones los juegos cooperativos, si no están bien planteados o si los alumnos son muy individualistas, puede, como hemos visto en el apartado anterior, llevar a casos de competición dentro de la cooperación.

Los juegos cooperativos fomentan las relaciones sociales del alumnado Garaigordobil y Fagoaga (2006). Como venimos diciendo, en los juegos cooperativos se trabaja de forma grupal, buscando un objetivo común. Dentro del grupo tiene que haber comunicación y ayuda que facilite el buen funcionamiento del grupo. Dentro de los juegos cooperativos nunca existe oposición de metas entre los participantes como sí ocurre en los juegos competitivos.

A continuación podemos observar la comparación que hace Brotto, en Velázquez (2004), entre los juegos cooperativos y los juegos competitivos.

Tabla 1. *Comparación juegos competitivos con cooperativos. (Velázquez, 2004, p. 27)*

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

Cuando en Educación Física se ponen en práctica juegos cooperativos, el profesor juega un papel fundamental, ya que es él quien tiene en su mano promover escenarios donde los participantes comparen resultados (situaciones competitivas) o bien, escenarios donde los participantes tengan que trabajar en busca de la superación de

un objetivo común (situación cooperativa) (Jaqueira, Lavega, Lagardera, Araújo y Rodrigues, 2014). En este sentido, puede entenderse que los juegos que presentan un marcador son propicios a desembocar en situaciones competitivas, mientras que los juegos que no tienen marcador, facilitan el juego cooperativo. Pero esto no es del todo cierto, ya que se pueden plantear juegos cooperativos en los que haya un marcador, pero ese marcador debe ser grupal y se deben plantear retos en torno a dicho marcador que el grupo clase tiene que intentar superar Orlick (1990).

Dentro de los juegos es fundamental la forma en la que se termina la sesión, si acaba con un ganador definido o no. Dentro de los juegos cooperativos o todos ganan o todos pierden en función de si la clase supera el desafío planteado de antemano o no. Por el contrario, cuando al finalizar la sesión se determina un ganador, ya no hay rastro de rasgos cooperativos y se da paso a situaciones en las que los participantes buscan el logro personal tirando de individualidades y buscando el beneficio único sin ayudar a los compañeros. Esto puede desembocar en situaciones competitivas, ya que todos van en busca de la victoria y esta es lo único que importa. En este tipo de juegos al finalizar la sesión el ganador es el que mejor lo hace dando lugar a diferencias entre el alumnado (López de Sosoaga, 2010).

Dicho esto, es necesario que el profesor, al diseñar una sesión, tenga claro qué vía quiere tomar si la competitiva o la cooperativa, ya que en función de la que elija, el alumnado adquirirá una serie de conocimientos y valores diferentes.

5. JUEGO COOPERATIVO A NIVEL SOCIAL Y EMOCIONAL

Los juegos cooperativos no solo aportan situaciones lúdicas en las que pasar un buen rato y desarrollarse a nivel motor, sino que en este tipo de juegos se fomentan escenarios que contribuyen al desarrollo emocional del alumnado, mejorando su salud y calidad de vida. Estos juegos ofrecen un amplio abanico de situaciones en las que el alumnado tiene la oportunidad de interactuar con sus compañeros. De esta forma el alumnado desarrolla la afectividad hacia los demás, al tenerse que poner en el lugar de sus compañeros respetándoles y teniéndose que adaptar a los diversos escenarios que se originan fruto de la interacción con terceros (Lavega, 2010).

Autores como Csikszentmihalyi (1997) corroboran que los juegos cooperativos proporcionan al alumnado una gran variedad de vivencias y sensaciones, las cuales ayudan a mejorar su autoestima, la conciencia dando lugar a un desarrollo emocional mejorando así la salud y la calidad de vida de todos los participantes.

Como dicen Omeñeca y Ruiz (2001), los juegos cooperativos ayudan a que alumnos que presentan otras capacidades y les cueste seguir el ritmo de la clase, puedan ejercer y tener un papel dentro del grupo, fomentando así su participación, haciéndole sentir protagonista de la actividad y ayudando a su desarrollo motriz, cognitivo y social.

Han sido muchos autores los que han investigado acerca de los beneficios de llevar a cabo en el aula, dinámicas de juegos cooperativos. Grineski (1989) estudió los comportamientos sociales del alumnado y llegó a la conclusión que la práctica de este tipo de juegos, al compararla con juegos de tipo competitivo o individual, favorecen la aparición de conductas sociales entre los participantes. Loos (citado por Velázquez, 2004), añade que este tipo de juegos favorece que el alumnado, sobre todo aquel que le cuesta más socializarse con el resto, pueda sentir que pertenece a un grupo, ayudando así a su integración en el grupo clase a través de dinámicas cooperativas. Garaigordobil (1995), en otro estudio, llega a la conclusión de que aparte de mejorar las relaciones sociales dentro del grupo clase, los juegos cooperativos ayudan a disminuir las conductas agresivas, fruto de la tensión que provoca la competición. Además, en los juegos cooperativos, se ve un incremento de mensajes positivos y de ánimo dentro del grupo, por lo que concluye diciendo que este tipo de juegos son beneficiosos para el desarrollo integral del alumnado.

CAPÍTULO 4

METODOLOGÍA

En este capítulo se puede encontrar el contexto en el que se ha llevado a cabo la intervención y cómo esta se ha llevado y puesto en práctica. A continuación se presentan las técnicas e instrumentos de evaluación empleados para recoger la información, así como el proceso de análisis de los datos registrados a través de dichas técnicas e instrumentos.

1. CONTEXTO

La intervención realizada fue puesta en práctica en el C.E.I.P. Parque Alameda. Es un colegio público de Educación Infantil y Primaria de línea dos, situado en la Zona Sur de Valladolid.

El alumnado que acude a este centro es diverso, conviviendo escolares de familias de clase media-alta con otros de clase social baja. En la mayor parte de las aulas nos podemos encontrar con estudiantes de etnia gitana, ya que el centro recibe alumnado procedente de unas viviendas sociales situadas justo detrás del colegio y en las cuales se alojan familias con apoyo social. Este tipo de familias es raro que se involucren en la educación de sus hijos, pero el resto de familias aparentemente sí se involucran y no dudan en hacerles partícipes de las múltiples actividades escolares y extraescolares que el centro propone.

La intervención se centró en un grupo de 6º. Este grupo estaba compuesto por 24 alumnos, 12 niños y 12 niñas. El alumnado de esta clase no presentaba ningún tipo de necesidad educativa especial, por lo que todos pudieron llevar a cabo las actividades que se realizaron sin ningún problema.

2. INTERVENCIÓN

Durante las tres semanas previas a mi intervención como docente, llevé a cabo una labor de observador a través de la cual pude identificar los principales problemas que se manifestaban entre el alumnado, así como los alumnos que no estaban integrados en clase y quiénes eran los líderes. Me encontré con una alumna de etnia gitana, a la que me referiré como “Katrina”, a la cual siempre elegían la última y esto la molestaba y la afectaba. De hecho, a veces, cuando se quedaba la última se inventaba alguna excusa para no hacer Educación Física. Esta niña, en general no mostraba interés por la asignatura y era muy pasiva durante las sesiones. Además de esta alumna, había otros dos que habitualmente quedaban relegados al final de los turnos de elección de grupo. Uno de ellos, el cual será reconocido como “Pedro”, también mostraba una actitud pasiva hacia las clases de Educación Física, mostrando signos de desmotivación y apatía ante las actividades propuestas. El otro, al que llamaremos “Bartolo”, tenía una tendencia a llamar la atención haciendo tonterías y solía hacer caso omiso a las indicaciones de sus compañeros. Este alumno recibía en ocasiones manifestaciones de rechazo por parte de algunos de sus compañeros. La mayor parte de estos comentarios provenían sobre todo de una alumna en concreto, a la que llamaré “Fátima”.

Otro dato que nos reveló este periodo de observación fue que el alumnado era bastante competitivo. Los escolares siempre intentaban ganar y quedar por encima del equipo rival a toda costa.

Al ver estos casos de marginación, discriminación y competitividad entre compañeros, me pareció interesante realizar una intervención orientada a intentar cambiar estas conductas a través de juegos con una estructura cooperativa, en los que tengan que dejar a un lado sus rivalidades y estén obligados a trabajar juntos para conseguir un objetivo común.

Para poder llevar a cabo el proceso de intervención se decidió que fuera el docente quien formara los grupos en cada sesión, evitando así que los alumnos con más afinidad quedaran en un mismo grupo. Por ello, antes de comenzar la intervención se realizó un sociograma, en el que se hacía al alumnado diversas preguntas con el fin de conocer con quién se llevaban bien y con quién no (Anexo 1).

La intervención consistió en la implementación de una unidad didáctica de 5 sesiones de Educación Física, repartidas a lo largo de 3 semanas, todas ellas con una duración de una hora. En ellas se organizaron juegos cooperativos de Orientación (Anexo 6).

La primera sesión fue una presentación sobre la orientación, en la que al final, antes de comenzar con las actividades, se explicó al alumnado cómo iba a ser la forma de trabajar en las siguientes sesiones. Se les dijo que se iba a trabajar a través de juegos cooperativos y se les dio una serie de explicaciones con las normas básicas de clase.

En las siguientes sesiones siempre se siguió una misma rutina. Cada sesión comenzaba con unas breves explicaciones en clase sobre lo que se iba a hacer, insistiendo al alumnado en que trabajaría en grupos de forma cooperativa. A continuación se distribuía a los escolares en los grupos a partir de los resultados del sociograma pasado inicialmente. Para hacer los grupos se tuvo en cuenta quiénes eran los más y los menos aceptados, sus preferencias y sus amistades y también con quién no querían ponerse. A partir de ahí, se formaban grupos mixtos y equilibrados. A continuación se bajaba al lugar donde se iba a realizar la actividad, ya fuese el gimnasio, el patio o el parque. Una vez allí se les explicaba la actividad para que visualizaran bien qué era lo que tenían que hacer. Esta rutina se mantuvo en las cuatro primeras sesiones. En la sesión 5, debido a un contratiempo por el que se retrasó la salida al parque, se decidió cambiar la rutina y dar las explicaciones en clase, de esta forma al llegar al parque se comenzaría de inmediato la actividad.

Antes de comenzar cada actividad se insistía en la necesidad de trabajar en equipo, estableciendo una comunicación, respetando a los compañeros y ayudándose entre ellos.

Una vez comenzada la sesión, se animaba a los participantes, ya que había algunos alumnos que no trabajaban y manifestaban una actitud pasiva hacia la actividad, lo que perjudicaba al grupo.

Durante las sesiones 3 y 4 se pasaron unas fichas de evaluación a ciertos grupos orientadas a recoger datos acerca de la actividad realizada y saber si los grupos estaban trabajando bien y si el alumnado se sentía a gusto en dicho grupo.

Al final de cada sesión, de forma breve, se llevaba a cabo una reflexión en la que se preguntaba al alumnado sobre su actitud durante el desarrollo de la sesión, orientada a reforzar los aprendizajes, sobre todo a nivel de trabajo e identificar aspectos de mejora.

3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS

Para recoger datos e información acerca de lo que sucedía en cada una de las sesiones llevadas a cabo, se utilizaron una serie de técnicas e instrumentos.

La primera que se utilizó, y que ya ha sido mencionada anteriormente, es el sociograma inicial, con el cual se pretendía saber que alumnos eran más o menos aceptados dentro del aula, cuáles eran las preferencias del alumnado a la hora de formar los grupos... Todo ello con el fin de formar los grupos de una forma compensada e intentar que los alumnos que no tienen relación entre ellos aprendieran a trabajar juntos.

Después encontramos mi cuaderno de campo, en el cual anotaba todo aquello fruto de la observación directa de cada sesión. Anotaba observaciones, correcciones, aspectos que me llamaban la atención, frases del alumnado, comportamientos...

Además, mi compañero de prácticas tomaba anotaciones en el cuaderno del observador externo. Al igual que yo, mi compañero anotaba en dicho cuaderno aspectos y acciones que se manifestaban durante el transcurso de las sesiones y que a él le llamaban la atención. Además de observar al grupo de forma general, en ocasiones le decía que observara a ciertos alumnos para ver su evolución. En este cuaderno se recoge información que podía pasar desapercibida al docente, al no participar el observador externo en la dinámica de la clase.

Otra herramienta de recogida de datos que ha sido utilizada es la lista de control (Anexo 2), en ella aparecía una tabla. En las filas se mostraba a todo el alumnado de la clase y en las columnas aparecían los ítems a observar. Estos ítems se orientaban a recoger información de todo el alumnado en general, pero en cada sesión se fijaban los alumnos a los que había que observar con más atención. Para evaluar los ítems se marcaba con un sí o un no en función si el alumno lograba o no superarlo. Los ítems que aparecían en la tabla hacían mención tanto al trabajo cooperativo como a lo que se pretendía que el alumnado aprendiera y lograra en cuanto al deporte de la Orientación.

Además, como ya hemos mencionado, en algunas de las sesiones ciertos grupos rellenaban unas hojas de evaluación de la sesión en las que recogía información acerca de cómo había trabajado el alumnado durante la misma y si los escolares se habían sentido a gusto con los compañeros durante las actividades. (Anexo 3).

Por último, para ver la evolución del alumnado y comprobar si la intervención puesta en práctica había surgido efecto, el alumnado respondió a un cuestionario final, en el que además de incluir preguntas acerca de lo aprendido sobre la orientación, había un apartado en el que les volvía a preguntar acerca de sus preferencias a la hora de forma grupos y ver si su nivel de aceptación dentro de la clase había aumentado o disminuido. (Anexo 4).

4. ANÁLISIS DE LOS DATOS

Para comprobar los resultados de mi intervención, llevé a cabo un análisis de la información recogida en el diario de sesiones (Anexo 5). Este diario se realizó después de cada sesión, a partir de las observaciones y anotaciones de un observador externo y a partir de mi cuaderno de campo. Para llevar el análisis de este diario y ver en qué grado se han cumplido o no los objetivos marcados inicialmente, establecí tres categorías de análisis.

- Conductas positivas.
- Conductas negativas.
- Participación activa.

En las conductas positivas se pretende analizar si el alumnado ha trabajado de forma cooperativa con sus compañeros, estableciendo una comunicación, ayudándose entre ellos y elaborando estrategias para superar los objetivos marcados.

En las conductas negativas, analizaré situaciones que fomentan el rechazo como pueden ser menosprecios a partir de insultos o comentarios dañinos. También se incluirán situaciones en las que los propios alumnos se apartan del grupo y no quieren trabajar en grupo.

Por último en la participación activa, se analizarán situaciones en las que el alumno participa en los juegos, se muestra motivado y tiene una buena actitud hacia el aprendizaje.

Además de analizar los datos a partir de los diarios de sesiones, pasé al alumnado un sociograma al principio y otro al final de la intervención. A partir de los datos recogidos en estos sociogramas, llevaré a cabo unas estadísticas orientadas a determinar si el número de rechazos entre el alumnado han aumentado o disminuido y si los niveles de cooperación han aumentado respecto a la competición. Todo ellos comparando los datos iniciales con los finales.

Para evaluar si el alumnado participaba de forma activa durante las sesiones y si trabajaba de forma cooperativa, se recogía información individual de cada alumno a partir de una hoja de registro. Además para evaluar el rendimiento y el trabajo de cada grupo, se pasó una serie de fichas en las que evaluaban ellos mismos tanto su participación como la del grupo, indicando tanto aspectos positivos como negativos.

CAPÍTULO 5

RESULTADOS

A continuación llevaré a cabo un análisis de los datos recogidos en el diario de sesiones elaborado por mí al sintetizar y redactar los registros de mi cuaderno de campo y los del observador externo. Al analizar los datos no solo me he fijado en los alumnos que más índice de rechazo presentaban según el sociograma, sino que he tenido en cuenta a la clase en general. Comenzaré analizando las conductas positivas, luego las negativas y terminaré por la participación activa. Además reflejaré los resultados obtenidos a partir de los sociogramas del alumnado obtenidos tanto al principio como al final de la intervención.

1. CONDUCTAS POSITIVAS

Al comenzar a trabajar, son las chicas que forman parte del grupo de Bartolo las que llevan la iniciativa e intentan hacer las cosas bien, a pesar de que no están a gusto con su grupo.

Ángela, Ana y Fátima trabajan bien. Mientras que a Bartolo y a Javier les cuesta más. Antes de irme le repito a Bartolo una explicación dos o tres veces y cuando me voy oigo a Fátima: ¡que sufrimiento...!

(Diario de sesiones, Sesión 3)

Las situaciones de cooperación y ayuda fueron aumentando con el paso de las sesiones. Las principales conductas cooperativas que se manifestaron tienen que ver con situaciones de comunicación dentro del grupo lo que llevo a una buena organización para realizar mejor la actividad.

Repartidos ya en grupos, les doy unas tarjetas en blanco para que creen sus circuitos. Al hacer las fichas, se comunican y hablan entre ellos para hacer los recorridos.

(Diario de sesiones, Sesión 1)

Los capitanes se quedan conmigo y comienzan el reparto de las balizas. Tardaron solo 2 min en hacerlo, algo que me sorprendió dada la falta de comunicación y organización vistas en sesiones anteriores.

(Diario de sesiones, Sesión 4)

A medida que van acabando veo que los grupos han respondido y han trabajado bien tratando de comunicarse y he visto que han colaborado entre ellos.

(Diario de sesiones, Sesión 4)

En los cambios de grupos, el alumnado se animaba para que encontraran antes las balizas.

(Diario de sesiones, Sesión 5)

Las acciones de cooperación se centraban sobre todo en dos grupos, en el de Sandra y Andrea, en cuyo grupo también estaban Pedro y David. Sandra y Andrea son dos alumnas que tienen muy buena actitud, la cual logran contagiar al resto de compañeros.

Doy la salida y se puede ver como el grupo de Andrea hace una reunión para decidir a qué baliza ir, por lo que deduzco que hay comunicación. Además en el grupo de Sandra se avisan entre ellos para ir siempre juntos.

(Diario de sesiones, Sesión 4)

El grupo de Sandra y Andrea coopera y se turnan el mapa.

(Diario de sesiones, Sesión 4)

El grupo de Andrea hace estrategias para ir en busca de la baliza.

(Diario de sesiones, Sesión 5)

El número de conductas positivas no fue muy numeroso, ya que al alumnado le costó entrar en la dinámica de este tipo de juegos. Estas fueron aumentando con el paso de las sesiones y sobre todo aparecieron en los grupos de Sandra y Andrea, los cuales trabajan de forma cooperativa y establecían una comunicación entre ellos. Además se

puede ver que son sobre todo las chicas las que manifiestan un mayor número de conductas positivas, sobre todo aquellas que implican una mayor empatía, mientras que a los chicos les cuesta más.

2. CONDUCTAS NEGATIVAS

Uno de los momentos donde se puede observar un rechazo hacia Bartolo es a la hora de repartir los grupos, ya que se producen comentarios de desaprobación y de descontento.

Les reparto en las cuatro esquinas de la clase, según voy nombrando se oyen comentarios de disgusto y de aprobación en función de con quién les toca.

Fátima se entera de que le toca con Bartolo y dice: vaya, ya nos tocó...

(Diario de sesiones, Sesión 1)

A medida que hago los grupos y voy diciendo los nombres se escuchan comentarios y suspiros

Fátima: Por favor, que no me toque con Bartolo, por favor...

(Diario de sesiones, Sesión 2)

¿Son los mismos grupos? Me pregunta Gonzalo. He hecho algunos cambios le respondo.

Al repartir los grupos se puede observar como los grupos en los que no toca Bartolo se van escuchando suspiros y comentarios de menos mal... Cuando toca Bartolo, se escucha ¡oh!, cabezas gachas y alguna que otra risa diciendo que les tocó

(Diario de sesiones, Sesión 4)

La predisposición de Bartolo durante las actividades no es buena, ya que no hace caso a sus compañeros, aunque le digan que está haciendo las cosas mal y se distrae con facilidad apartándose de la actividad y haciendo lo que quiere, lo que dificulta el trabajo del resto del grupo.

Se puede observar que en el grupo de Bartolo, las chicas llevan la voz cantante mientras Javier y Bartolo van a su bola.

(Diario de sesiones, Sesión 1)

Haciendo una actividad, veo que Bartolo hace lo que le da la gana, va corriendo al mapa, le da un vistazo rápido, coge un ladrillo y lo coloca donde le da la gana. Sus compañeros le dicen que lo está haciendo mal, él dice que está bien. Le vuelvo a explicar cómo tiene que hacer la actividad y en el siguiente turno vuelve a hacer lo mismo.

(Diario de sesiones, Sesión 2)

Durante las sesiones se puede ver cómo es principalmente Fátima, la que en repetidas ocasiones hace comentarios hacia Bartolo expresando un rechazo notable hacia él. Esto aparentemente a Bartolo no le molesta a nivel anímico, ya que su actitud no cambia, pero sí da lugar a un cierto pique entre ambos.

Paso una ficha de evaluación al grupo de Bartolo. Mientras contestan las preguntas, Bartolo lee en voz alta y dice que esta chupada. Fátima se ríe de él y comienza una pequeña discusión entre ellos.

(Diario de sesiones, Sesión 3)

Al terminar la ficha de evaluación, vienen a dármele a la vez Fátima y Bartolo que dialogan entre ellos:

- Bartolo: No te pienses que te he puesto a ti, porque no te he puesto, ¿eh?

- Fátima: Tranquilo hijo que a mí me da igual, tú ocúpate por ti mismo que suficiente tienes.

(Diario de sesiones, Sesión 3)

Fátima pide a mi compañero de prácticas que no la volvamos a poner con Bartolo. Este la responde que se tienen que llevar bien todos.

(Diario de sesiones, Sesión 3)

Otros alumnos dentro de la clase son bastante inquietos y en ocasiones abandonan la tarea que están haciendo, se apartan del grupo y comienzan a jugar con otro compañero, lo que hace que sus compañeros se enfaden con ellos.

José está jugando con otro compañero y se distraen, al igual que Paco y Jaimito.

(Diario de sesiones, Sesión 2)

Paco y Jaimito acaban la estación de los planos chinos y se van a la sombra, porque dicen que hace calor.

(Diario de sesiones, Sesión 3)

A Javier le cuesta entenderse con sus compañeros y en ocasiones se le ve hablando y caminando con Jaimito mientras el resto busca la baliza.

(Diario de sesiones, Sesión 4)

Todas estas evidencias nos confirman en la idea de que el rechazo más evidente dentro del grupo es hacia Bartolo. Este rechazo parece relacionarse con la mala actitud del alumno durante las actividades, lo que hace que el resto de la clase no le quiera en sus grupos. Sobre todo es Fátima la que más evidencia su rechazo hacia él, a través de comentarios que en ocasiones pueden resultar ofensivos. Los comportamientos de otros niños durante las clases también dificultan el trabajo dentro del grupo, lo cual puede desembocar en un futuro rechazo por parte de sus compañeros.

3. PARTICIPACIÓN ACTIVA

David es un niño que es un poco tímido e intenta pasar un poco desapercibido durante las actividades. Desde el primer día muestra una buena actitud y se interesa por la orientación y eso hace que se involucre en las actividades participando continuamente siempre que tiene ocasión.

Les pregunto que para qué nos sirve el saber la escala de un mapa. David me contesta que para saber cuánta distancia hay que recorrer para llegar de un punto a otro. Muy bien le digo.

(Diario de sesiones, Sesión 1)

Les explico que vamos a hacer una carrera Score y les pregunto si se acuerdan en qué consistía. David me responde muy bien a la pregunta y aprovecho para recordarles que había dos tipos de carreras.

(Diario de sesiones, Sesión 4)

En algunas sesiones, el alumnado no está del todo participativo, salvo algunos grupos. Esto implica la actuación del docente intentando un cambio de actitud que promueva una participación activa durante el desarrollo de las clases.

Los grupos no han trabajado bien y encima han ido lentos, ya que todos los grupos han hecho solo un intento de los tres que tenían que completar.

(Diario de sesiones, Sesión 2)

Les llamo la atención debido a la falta de participación e interés en las dos últimas sesiones y les digo que haber si en las que quedan trabajan bien y de forma cooperativa, que trabajando todos juntos pueden hacerlo mejor y salen mejor las cosas.

(Diario de sesiones, Sesión 4)

Una adecuada participación docente genera un cambio de actitud en el alumnado, lo que favorece una participación activa en las sesiones siguientes.

Teniendo en cuenta las sesiones anteriores en las que el alumnado no participaba, estaba pasivo y mostraba poco interés por la actividad. Se ha visto que han trabajado de forma activa y cooperativa involucrándose en la actividad.

(Diario de sesiones, Sesión 4)

Los grupos en general están funcionando bastante bien y a la mayoría de los grupos se les ve metidos en la actividad y con ganas.

(Diario de sesiones, Sesión 5)

Durante la puesta en práctica de la intervención, hemos podido observar que en algunas sesiones las actividades no motivan a todo el alumnado, lo que se traduce en una mala actitud y malos comportamientos. Da la casualidad que estas actitudes se dan en dos sesiones iguales, por lo que quizás sea un problema en el planteamiento de las

mismas. Durante todas las sesiones hay alumnos que han estado motivados y que han participado de forma activa, como es el caso de Andrea, Sandra y David. Esta buena actitud durante las actividades puede favorecer una mayor aceptación por parte de sus compañeros.

4. SOCIOGRAMA

La comparación entre los datos obtenidos en el sociograma inicial y final nos permite observar si el número de rechazos hacia cierto alumnado ha aumentado o ha disminuido después de la puesta en práctica de esta intervención. El rechazo se obtuvo preguntando al alumnado con quien no querían estar en un grupo. El alumnado tenía que poner hasta un máximo de tres compañeros.

A continuación se mostrarán unos gráficos donde se verá una comparación entre los rechazos del alumnado al comienzo y al final de la intervención.

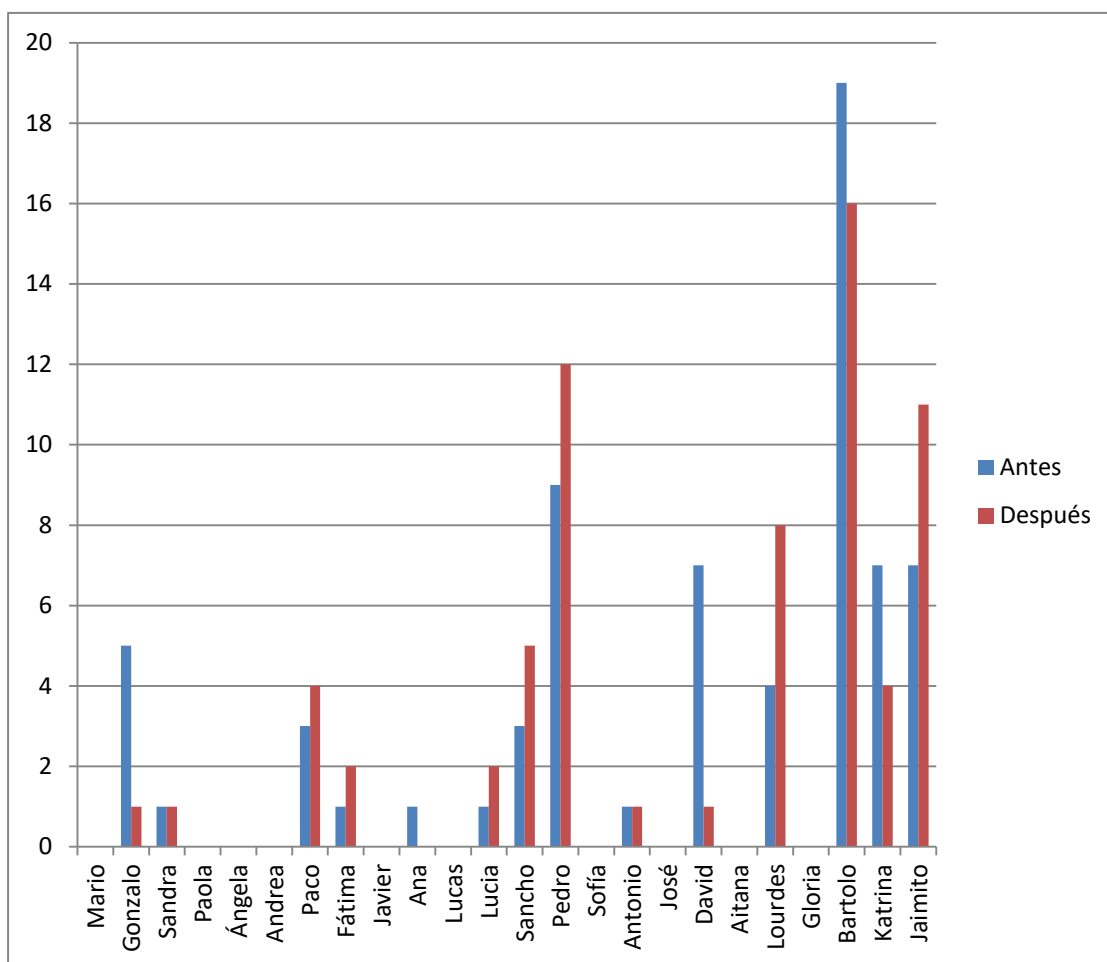


Figura 3. Comparación de número de rechazos. (Elaboración propia).

A través de este gráfico, se puede observar que al comenzar la intervención un 78,26% de los rechazos son hacia el género masculino, lo que, al finalizar la intervención, se rebaja hasta un 75%, obteniendo el género femenino un 25%. Bartolo, Jaimito, Pedro, Paco y Sancho, concentran la mayor parte de los rechazos de sus compañeros. Esto puede deberse al mal comportamiento de los chicos durante las actividades, ya que se distraían continuamente jugando con los compañeros, no mostraban interés e incluso algunos de ellos se apartaban de las actividades y delegaban en sus compañeros el éxito en su desarrollo.

Gonzalo disminuyó su número de rechazos en el sociograma final, aun cuando mostró conductas disruptivas similares a las del alumnado que acabamos de mencionar. Esto puede ser debido a que durante la realización del sociograma final pasó desapercibido, ya que ese día faltó y no pudo realizarlo, por lo que sus compañeros pudieron no tenerle en cuenta.

Por su parte, las chicas generalmente tenían un comportamiento correcto en las clases, intentando alcanzar los objetivos marcados. Esto puede estar relacionado con el porcentaje inferior de rechazos por parte de sus compañeros. Es más, de ese 25%, el 14,7% recae sobre dos alumnas, Lourdes y Katrina. Esta última consiguió rebajar el número de rechazos posiblemente debido, en parte, a que se esforzó durante las actividades. Por el contrario, Lourdes los aumentó, ya que durante algunas actividades, sobre todo las últimas, no estaba motivada y las realizaba a un ritmo lento, perjudicando al grupo.

Uno de los casos más llamativos de mejora fue el que dio David, ya que comenzó la intervención con un 10,4% de rechazo de toda la clase. Su buena actitud, buen comportamiento y trabajo dentro del grupo durante las sesiones de clase hizo que terminara la intervención con un 1,47% pareciendo haber influido positivamente en la percepción que tienen de él sus compañeros.

5. CUESTIONARIO DE PREFERENCIAS

Atendiendo a las respuestas del alumnado sobre qué tipo de juegos prefieren, competitivos o cooperativos, se muestra un gráfico donde se puede ver una comparación entre las elecciones de los participantes sobre esos dos tipos de juegos.

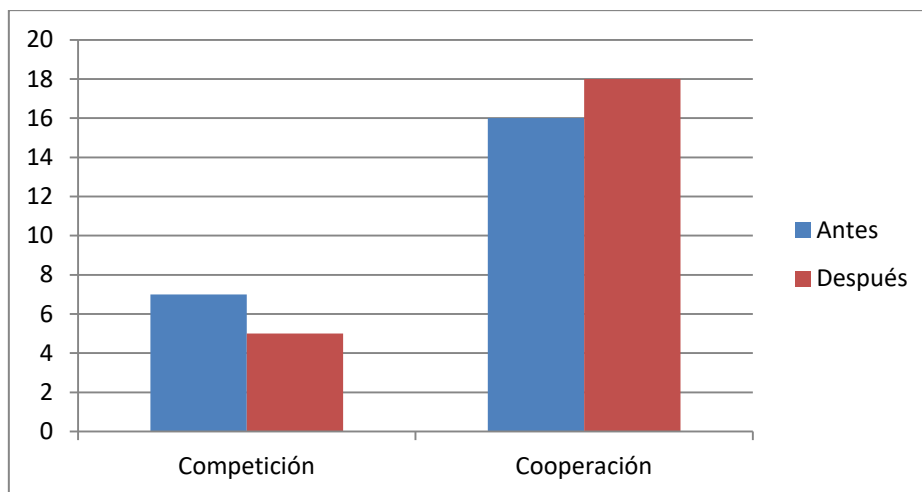


Figura 4. Competición o Cooperación. (Elaboración propia).

Se puede observar como al comienzo de la intervención un 66,66% de la clase prefieren juegos cooperativos mientras que un 29,16% optan los competitivos. Durante la puesta en práctica de la intervención, se observó que inicialmente la mayoría de los participantes actuaban de forma individualista y no actuaron conforme a esa lógica cooperativa. Con el avance de las sesiones, y sobre todo en las dos últimas, el alumnado cooperó y trabajó en equipo. Todo ello incidió en que, al finalizar la intervención, la elección de juegos cooperativos aumentara en un 11,6%, haciendo así que los juegos cooperativos alcanzaran un 78,26% de aceptación entre el alumnado de la clase.

6. CUESTIONARIOS DE AUTOEVALUACIÓN

Analizando los cuestionarios de autoevaluación, que contestaban diferentes grupos al finalizar las sesiones, se pretende saber cómo ha sido percibido el trabajo dentro del grupo y obtener información para entender el porqué de ese rechazo hacia cierto alumnado.

En el grupo de Bartolo todos coinciden en que no le quieren en su grupo de trabajo, ya que no se entienden con él, se distrae continuamente y no se toma en serio las actividades de clase. Esto explicaría el porqué de su alto rechazo dentro del grupo clase.

Por su parte, sobre Pedro, otro alumno con un alto índice de rechazo, no se entienden los datos obtenidos a partir del sociograma, ya que la información es

contraria. En los cuestionarios que, durante la sesión contestó su grupo, sus compañeros y él mismo dijeron que habían estado a gusto en el grupo y que habían trabajado todos. Sin embargo, en el sociograma, 4 de los 5 compañeros de Pedro le incluyeron como uno de los alumnos con el que no querrían formar grupo, alegando que hacía mucho el tonto y no se tomaba en serio el trabajo de clase.

Con respecto a Katrina, otra de las alumnas con más índice de rechazo y que mejoró al final de la intervención, el grupo respondió que habían trabajado todos de forma correcta sintiéndose muy a gusto.

Por otro lado, el grupo de Jaimito se quejó de él, alegando que este hacía muchas tonterías durante las actividades y se distraía continuamente. Esto explicaría el porqué de ese incremento de rechazo. De hecho, de las personas que le votaron al término de la intervención, 5 de ellas formaban grupo con él en el desarrollo de la intervención. Es más, tres de ellas, no le habían votado al principio, lo que indica que su comportamiento dentro del grupo influyó negativamente en la percepción que sus compañeros tenían de Jaimito.

De todo lo expuesto, podemos deducir que el rechazo dentro del grupo no viene determinado por el nivel físico del alumnado, ya que únicamente el 8,6% se fija en eso. Por el contrario, el 26%, segundo índice de rechazo dentro del aula estaría relacionado con la poca afinidad de unos escolares con otros, y el 17,39% sería por falta de entendimiento dentro del grupo. Sin embargo, el motivo más destacado de rechazo dentro del aula (47,82%), derivaría de los malos comportamientos manifestados durante las actividades, los cuales perjudican y lastran al grupo a la hora de alcanzar los objetivos de la actividad.

CAPÍTULO 6

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En este apartado se analizarán las conclusiones finales de este TFG. Para ello se partirá de los objetivos establecidos y de los resultados analizados, y se relacionarán con la fundamentación teórica recogida. Todo ello con el propósito de presentar el producto final de esta intervención.

Recordamos que el objetivo principal de este trabajo fin de grado consiste en identificar que alumnado está sufriendo rechazo por parte de sus compañeros y, a partir de ahí, analizar las relaciones sociales que establece con sus compañeros a través de la práctica de juegos cooperativos. Se pretende ver así cómo el alumnado se desenvuelve a la hora de trabajar en grupo e intentar fomentar la cohesión del mismo. Este objetivo se ha concretado en unos objetivos más específicos:

- Comprobar si hay una aceptación de los alumnos más rechazados dentro del grupo después de la puesta en práctica de la intervención.
- Identificar cuáles pueden ser las principales causas de rechazo dentro del grupo.
- Fomentar en el alumnado un interés por los juegos de lógica cooperativa frente a los de lógica competitiva.

Comenzando por el primer objetivo, a partir de un sociograma se averiguó que alumnado del aula presentaba un rechazo mayor por parte de sus compañeros, con el fin de centrarme más en su evolución durante la práctica. Son muchos los estudios e investigaciones que informan de los beneficios de la práctica de juegos cooperativos a nivel social. Autores como Garaigordobil y Fagoaga (2006), Lavega (2010) y Omeñaca y Ruiz (2001) afirman, que los juegos cooperativos ayudan a fomentar y mejorar las relaciones sociales entre los participantes, dotándoles de unas sensaciones y emociones que les permitan ponerse en el lugar de sus compañeros.

A través del sociograma se observó que algunos alumnos tímidos, como era el caso de David, presentaban rechazo entre sus compañeros. A través del juego cooperativo se consiguió reducir notablemente este rechazo. Estudios llevados a cabo

por Orlick (1986) y Omeñeca y Ruiz (2009) llegan a la conclusión de que a través de este tipo de juegos se fomenta la confianza del alumnado, estimulando la capacidad de tomar decisiones y dando lugar a una serie de destrezas que promueven interacciones sociales positivas. Esto se pudo observar, ya que David, mejoró su actitud, cooperaba dentro del grupo, participaba de forma activa y se comunicaba con sus compañeros contribuyendo al funcionamiento del grupo.

Con respecto al segundo objetivo, identificar cuáles pueden ser las principales causas de rechazo dentro del grupo, hemos de decir que durante la intervención se pudo comprobar que, la motivación y la participación del alumnado durante las actividades fue principalmente activa, ya que, como indican Omeñeca y Ruiz (2009), los juegos cooperativos son dinámicas que están orientadas hacia el grupo donde cada participante colabora y pone de su parte para alcanzar un fin común. Así, se comprobó que el alumnado que cooperaba y ayudaba dentro del grupo reducía los índices de rechazo, como es el caso de David, o ni siquiera tenían, como puede ser el caso de la mayor parte de las alumnas. Por otra parte, los datos obtenidos no concuerdan con los estudios de autores como Orlick (1986), quien afirma que este tipo de juegos fomentan la participación activa del alumnado. Se pudo ver que cierta parte del alumnado, quienes además presentaban rechazo por parte de sus compañeros, no ponían de su parte por mejorar esa relación, ya que se apartaban de la actividad, no eran activos y continuamente molestaban y perjudicaban al grupo. Todo esto provocó que sus niveles de rechazo aumentaran al finalizar la intervención y se pudo comprobar a través de un cuestionario que la mala actitud y comportamiento durante las actividades era uno de los principales motivos de rechazo dentro de la clase.

Quizás esto se dio por una inadecuada planificación de algunas de las sesiones, lo que provocó que el alumnado no terminara de entrar en estas dinámicas cooperativas. Y es que, como dicen (Jaqueira, Lavega Lagardera, Araújo y Rodrigues, 2014), la actuación del docente es fundamental a la hora de planificar escenarios que propicien situaciones donde el grupo trabaje de forma cooperativa. Esto es muy importante, ya que, como dicen Omeñeca y Ruiz (2009), organizar juegos de carácter cooperativo no garantiza que el grupo funcione de forma cooperativa. Por ello, es necesaria una buena planificación, ya que en caso contrario el alumnado se puede llevar la dinámica hacia lo competitivo, pueden darse comparaciones grupales, saltarse las normas... estropeándose así esa dinámica cooperativa.

Haciendo referencia al tercer objetivo, fomentar en el alumnado un interés por los juegos de lógica cooperativa frente a los de lógica competitiva, creo que se logró a pesar de que el alumnado le costó entrar en la lógica de los juegos cooperativos, ya que previamente no solía practicarlos. Se pudo ver que la cooperación durante la intervención fue de menos a más, dándose en las primeras sesiones conductas competitivas, manifestándose ciertas individualidades y algunas conductas que resaltaban la importancia del resultado de su grupo a través de preguntas como: ¿y quién es el ganador?, ¿quién lo ha hecho mejor? En repetidas ocasiones se les decía que no había un ganador, que todos ganaban o todos perdían y que tenían que cooperar con sus compañeros para alcanzar los objetivos ya que, como dice Velázquez (2004), los participantes juegan entre ellos y no compiten contra los demás. Poco a poco, fueron entendiendo que estaban haciendo actividades de cooperación, entendieron su lógica y se fueron quitando de la cabeza que al finalizar la clase, unos ganaban y otros perdían. En las últimas sesiones, se pudo observar cómo la mayor parte del alumnado cooperaba, elaboraba estrategias y los escolares se coordinaban para alcanzar los objetivos marcados. Todo esto se vio reflejado en el cuestionario final donde el interés por los juegos cooperativos aumentó frente a los competitivos, alegando que los preferían porque se sienten más cómodos y tienen menos presión por hacerlo mal. Esto coincide con lo que dicen Omeñaca y Ruiz (2009) en una de sus investigaciones, donde comentan que, en este tipo de juego el error es aceptado, ya que forma parte del proceso disminuyendo así la presión por miedo al fallo o error.

Volviendo sobre el objetivo general, creo que este se ha cumplido, ya que he podido analizar las relaciones sociales dentro del aula, determinando qué alumnos presentaban algún tipo de rechazo, a través de un sociograma. Durante la intervención se intentó que el alumnado más rechazado fuera aceptado y participara activamente en las dinámicas cooperativas. Se comprobó, a través de la observación y de preguntas en cuestionarios, que ese rechazo no era por temas de motricidad o de desprecio, sino que ese rechazo estaba relacionado con el mal comportamiento de cierta parte del alumnado durante las sesiones, el cual impedía que el grupo funcionara de forma correcta y provocaba el rechazo de sus compañeros a trabajar con ellos. Se comprobó que los juegos cooperativos ayudan también a integrar al alumnado dentro de la clase, ya que en el caso de David, un alumno rechazado por sus compañeros, a través de su buena predisposición consiguió en cinco sesiones reducir ese número de rechazos. Quizás se

hubieran necesitado un mayor número de sesiones para poder llegar a observar una mejora notable, ya que como he comentado anteriormente al alumnado le costó entender la lógica cooperativa, y cuando lo hizo fue prácticamente al finalizar la intervención.

En este tipo de dinámicas creo que el papel del docente es fundamental, a la hora de planificar las sesiones, en las cuales tienen que quedar muy bien definidos y entendidos los objetivos para que los participantes no se lo lleven al ámbito competitivo. El docente tiene que saber también cómo tratar con el alumnado, que entiendan la importancia de cooperar y que reflexionen sobre las cosas que están haciendo mal para que en futuras sesiones las tengan en cuenta. Y hacerles ver que lo que más se valora no es el resultado final, sino que se trabaje colaborando con los compañeros, se comuniquen y se genere un buen ambiente de trabajo en el que haya respeto y no discriminación. Este ambiente es propicio para mejorar las relaciones sociales a través de actividades cooperativas.

En resumen, las principales conclusiones de este trabajo son:

- La práctica de juegos cooperativos permitió reducir el rechazo en el caso de niños tímidos.
- La participación activa del alumnado no aumentó en todos los casos durante las sesiones de juegos cooperativos.
- El mal comportamiento del alumnado influyó mucho en el transcurso de las sesiones y este fue uno de los principales motivos de rechazo por parte de sus compañeros.
- La práctica de juegos cooperativos hace que el alumnado se sienta más seguro y cómodo durante la sesión y por eso los prefieren antes que juegos competitivos, donde existe miedo al fallo, ya que este es más evidente.
- La planificación y la experiencia en el desarrollo de juegos cooperativos se consideran dos factores fundamentales para minimizar los posibles problemas que pudieran presentarse.

REFERENCIAS

- Almeida, M.T.P. (2004). Los juegos cooperativos en la educación física: Una propuesta lúdica para la paz. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, Vol. 14, 21-31.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Fluir (flow). Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Kairós.
- 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 de 25 de julio).
- Garaigordobil, L. M. y Fagoaga, A. J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Garaigordobil, M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Grineski, S. (1989). Children, games and prosocial behavior: insight and connections, *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, Vol. 60(8), 20-25.
- Huizinga, J. (1987). *Homo ludens*. Alianza Editorial: Madrid.
- Jaqueira, A. R., Burgués, P. L., Otero, F. L., Araújo, P. y Rodrigues, M. (2014). Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos. *Educatio Siglo XXI*, 32(1), 15-32.
- Lavega, P. (2010). *Juegos tradicionales, emociones y educación de competencias*. II Curso de formación sobre O Patrimonio Lúdico. O Jogo Tradicional e as didácticas específicas. Melide 22-23 de octubre de 2010.
- López de Sosoaga, A. (2010). Análisis praxiológico de la Educación Física de Primaria (6-12 años) en el País Vasco: Un estudio de casos. *Acción Motriz*, 5, 20-32.
- Miranda, J. (1999). *Juego y actividad física*. En Lagardera, F. *Diccionario Paidotribo de la Actividad Física y el Deporte*. Barcelona: Paidotribo.

- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2001). Los juegos cooperativos: una alternativa en la práctica lúdica dentro de la educación física. En R. Omeñaca, E. Puyuelo y J. V. Ruiz. *Explorar, jugar cooperar: Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. (pp. 19-29). Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R y Ruiz J.V. (2009). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Pérez Oliveras, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Educación Física y Deportes*, 9(1).
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. *Boletín Oficial del Estado*, 30, 44037-44048.
- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación de valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. México, D.F.: Secretaría de Educación Pública.

ANEXOS

ANEXO 1. SOCIOGRAMA INICIAL

Imagina que vas a hacer una actividad y los grupos tienen que ser de 4 personas, estos los puedes hacer como tú quieras. Los grupos tendrán que trabajar para alcanzar un objetivo marcado. Si lo logran ganan, sino pierden.

Elijo para que me acompañen en una actividad por equipos a los siguientes compañeros:

- 1.
- 2.
- 3.

¿Por qué les elijo? Señala una opción.

- a. Porque son mis amigos.
- b. Porque son buenos en educación física.
- c. Porque me entiendo bien con ellos y funcionamos bien juntos.
- d. Porque son responsables y se toman las cosas en serio.
- e. Otra (escríbela):

No me gustaría que estuvieran en mi equipo los siguientes compañeros:

- 1.
- 2.
- 3.

¿Por qué no les quiero en mi equipo? Señala como máximo 2 opciones.

- a. Porque no son mis amigos.
- b. Porque son torpes en educación física.
- c. Porque no me entiendo con ellos y no funcionamos.
- d. Porque no se toman la actividad en serio y hacen tonterías.
- e. Otra (escríbela):

Creo que me elegirían para formar grupo con ellos:

- 1.
- 2.
- 3.

¿Por qué?

Creo que no me elegirían para formar grupo con ellos:

- 1.
- 2.
- 3.

¿Por qué?

Prefiero hacer actividades de:

- a. Competición.
- b. Cooperación.

¿Por qué?

Prefiero hacer actividades en las que:

- a. Unos ganan otros pierden.
- b. Todos ganan o todos pierden.

¿Por qué?

Ahora se propone una actividad en la que los grupos son de 5–6 personas y son variados

(Los hace el profesor)

Rodea con un círculo el número que creas (1. Nunca, 2. Poco, 3. Normal, 4. Mucho, 5. Siempre).

Ayudo a mis compañeros cuando la necesitan	1	2	3	4	5
Me enfado cuando pierde mi equipo	1	2	3	4	5
Culpo de la derrota a otro compañero del equipo	1	2	3	4	5

Cuando gano felicito a mi equipo	1	2	3	4	5
Animo a los compañeros que les cuesta más la educación física.	1	2	3	4	5
Me gusta ser el líder del equipo.	1	2	3	4	5
Intento que participen todos los del equipo en la actividad.	1	2	3	4	5
Quito protagonismo a mi equipo, ya que quiero ser yo el protagonista.	1	2	3	4	5
Tengo en cuenta las opiniones de mis compañeros y las respeto	1	2	3	4	5
Intento pasar desapercibido dentro del grupo	1	2	3	4	5
No colaboro ni doy ideas al grupo.	1	2	3	4	5
Si necesito ayuda de mis compañeros, ¿la pido?	1	2	3	4	5

ANEXO 2. LISTA DE CONTROL

Los datos se registraran poniendo SI y NO en función si se cumplen o no los estándares a observar.						
GRUPO:	Participa de forma activa en la toma de decisiones del grupo. (6)	Piensa en el grupo a la hora de hacer las actividades y lleva a cabo estrategias que beneficien al grupo. (7)	Coopera con sus compañeros dándoles consejos y animándoles. (8)	Se comunica y dialoga con el resto del grupo respetando las ideas de los demás durante el transcurso de la actividad.(9)	Respeto a sus compañeros y realiza las actividades sin meterse con ellos. (10)	Deja a un lado la competitividad y trabaja de forma cooperativa dentro del grupo. (11)
Alumno 1						
Alumno 2						
Alumno 3						
Alumno 4						
Alumno 5						
Alumno 6						

Los datos se registraran poniendo SI y NO en función si se cumplen o no los estándares a observar.						
GRUPO:	Se deslaza en el espacio siguiendo el recorrido marcado en el plano. (1)	Mantiene orientado el plano durante el desplazamiento . (2)	Sitúa en el espacio los objetos que representa el plano. (3)	Interpreta y tiene en cuenta la simbología del mapa. (4)	Resuelve actividades de orientación en espacios desconocidos ayudándose del mapa y de la brújula. (5)	
Alumno 1						
Alumno 2						
Alumno 3						
Alumno 4						
Alumno 5						
Alumno 6						

ANEXO 3. FICHAS DE AUTOEVALUACIÓN DE ALGUNAS SESIONES

SESIÓN 2 Y 3	NOMBRE:
1. ¿Has estado a gusto en tu grupo?	¿Por qué?
2. ¿Habéis participado todos por igual?	
3. ¿Volverías a formar grupo con ellos?	¿Di por qué?
4. Nombra dos compañeros que te hubiera gustado que estuvieran en tu grupo. ¿Por qué?	
5. Después de haber hecho las actividades ¿cambiarías a alguien de tu grupo?	
6. ¿He sabido situar en el espacio todos los objetos?	
7. ¿He intentado tener el mapa orientado mientras hacía el recorrido?	

SESIÓN 4	NOMBRE:
1. ¿Has estado a gusto en tu grupo?	¿Por qué?
2. ¿Habéis participado todos por igual?	
3. ¿Volverías a formar grupo con ellos?	¿Di por qué?
4. Después de haber terminado la actividad ¿cambiarías a alguien de tu grupo? ¿A quién y por qué?	
5. ¿Habéis encontrado todas las balizas?	¿Te ha resultado fácil?
6. ¿Durante la actividad hemos orientado todos el mapa?	
7. ¿Te has fijado en la leyenda del mapa?	¿Di algún símbolo que hayas mirado y su significado?

8. Di algo que quieras destacar de la sesión:

SESIÓN 5	NOMBRE:
<p>1. ¿Has estado a gusto en tu grupo? ¿Por qué?</p> <p>2. ¿Habéis participado todos por igual?</p> <p>3. ¿Volverías a formar grupo con ellos? ¿Di por qué?</p> <p>4. Después de haber terminado la actividad ¿cambiarías a alguien de tu grupo?</p> <p>5. ¿A quién y por qué?</p> <p>6. ¿Habéis encontrado al menos 8 balizas? ¿Te ha resultado más o menos fácil que la del patio?</p> <p>7. ¿Durante la actividad habéis llevado el mapa orientado? ¿Qué elementos habéis utilizado para orientarlo?</p> <p>8. ¿Te has fijado en la leyenda del mapa? Di al menos tres símbolos que hayas mirado y dibújalos.</p> <p>9. Di algo que quieras destacar de la sesión:</p>	

ANEXO 4. SOCIOGRAMA FINAL

NOMBRE:

TENIENDO EN CUENTA LAS ACTIVIDADES REALIZADAS RESPONDE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

1. Elijo para que me acompañen en una actividad por equipos a los siguientes compañeros:
 - 1.
 - 2.
 - 3.
2. ¿Por qué les eliges?

3. No me gustaría que estuvieran en mi equipo los siguientes compañeros:
 - 1.
 - 2.
 - 3.
4. ¿Por qué no les quieres en tu equipo?

5. ¿Después de haber trabajado en grupo, prefiero actividades de cooperación o competición? ¿Por qué?
6. ¿Qué sabes de la orientación? Di todo lo que te venga a la cabeza, en qué consiste...
7. ¿Cuándo las curvas de nivel están muy juntas qué significa?
8. Cómo se representa la salida y la llegada en un recorrido de orientación. Dibújalo.
9. ¿Qué diferencia hay entre una carrera SCORE y una carrera lineal de orientación?
10. ¿Se puede orientar un mapa sin utilizar la brújula? Si la respuesta es sí, di como se hace.
11. ¿Te han gustado las actividades que se han hecho? Di la que más te ha gustado y porqué.
12. ¿Qué nota te pondrías? ¿Por qué?

ANEXO 5. DIARIO DE SESIONES

DIARIO DE SESIONES

SESION 1

Esta primera sesión va a consistir en una introducción, donde habrá una explicación con conceptos sobre la orientación y al final se acabará con una práctica.

12:32. Al llegar al aula, les he contado que vamos a empezar con la orientación y que en la clase de hoy vamos a ver una presentación a la que tienen que estar atentos para luego hacer bien las actividades. He encendido el ordenador, y mientras se encendía, les he preguntado que cuando oyen la palabra orientación qué se les viene a la cabeza. Alguno me ha dicho puntos cardinales, el mapa, la brújula, buscar cosas... cosas muy superficiales, lo que me ha llevado a pensar que no han trabajado mucho la orientación a pesar de que en el cuestionario inicial me dijeron que sí habían hecho este deporte.

Al finalizar con esta pregunta, comenzamos con la presentación Power Point. En el primer tramo de la presentación se ve un poco la historia de la orientación y no hago muchas preguntas.

12:35. Les pregunto que si saben que es un mapa y David me responde bien a la pregunta. Yo le completo la respuesta. Les muestro ejemplos de mapas de orientación que he llevado de casa y les digo que se fijen en la cantidad de detalles que tienen. Les digo que los mapas tienen diferentes colores y les explico que significa cada color.

Les pregunto que si saben que son las curvas de nivel y me contestan que no. Yo les digo que bueno, que no se preocupen que se lo explico luego.

- Mario. ¿Qué es un mojón? Pregunta Mario mientras la clase se ríe.

- Es una piedra que marca el camino, le respondo.

Les explico que si en algún momento no saben que significa algún elemento del mapa, pueden acudir a la leyenda para saber que es. Les pregunto que qué es un círculo azul y Mario me contesta que una fuente, porque lo ha mirando en la leyenda.

12:44. Les pregunto qué es una escala, veo que tienen dudas y les pongo un ejemplo para que lo entiendan. Acto seguido les pregunto que para que nos sirve el saber la

escala de un mapa. David me contesta que para saber cuánta distancia hay que recorrer para llegar de un punto a otro.

- Muy bien, le digo.

12:47. ¿Para qué utilizamos la brújula en orientación? Los alumnos responden, pero no lo que espero y les acabo yo dando la respuesta. Les pido un mapa de los que les he dado y les enseño como orientarlo para que lo vean todos. Además decido sacar a un alumno para ver si se ha entendido. Al final tengo que ayudarle para orientarlo y lo vuelvo a explicar para que quede claro.

- Ya veremos si lo hemos entendido estos días, les digo.

Además les digo que muchas veces no es necesario utilizar la brújula para orientar el mapa, ya que si conocemos la zona, podemos fijarnos en detalles del terreno para orientar el mapa. Acto seguido hacemos una actividad en la pizarra para ver si lo van entiendo. Todos participan en el juego y parece que lo entienden. Aunque la última la fallan porque no han sabido girar la imagen mentalmente.

12:49. Les explico qué son las curvas de nivel, parece que lo entienden y realizamos un ejercicio en el Power Point. David responde muy bien y se le ve muy motivado. Yo le premio con un muy bien. El resto también se ve que lo comprenden, ya que participan y responden correctamente.

- Parece que lo hemos entendido, les digo.

- Son muy listos, dice Asun mientras se escucha alguna risa.

Durante la explicación me siento cómodo, ya que veo que están participativos y no se están aburriendo.

12:53. Les comienzo a explicar lo que simbolizan los círculos, los triángulos... Para la explicación utilizo la pizarra para que lo visualicen y quede claro.

12:54. Comienzo a explicarles los tipos de carreras de orientación. Durante la explicación les pregunto por los símbolos vistos anteriormente y me contestan de forma correcta. Les digo que hay dos tipos lineal y *score* y les digo que esta última es la que vamos a practicar nosotros. Y que lo vamos a hacer de forma cooperativa, es decir, sin competición y ayudándonos entre todos.

- ¡Pues empezamos!, les digo.

Decido explicarles primero la actividad, ya que si les divido antes en grupos creo que se distraerán más y no atenderán a la explicación. Les explico el juego que vamos a hacer y les digo que este consiste en que cada grupo tiene que crear tres recorridos distintos dentro de un mismo circuito, además ellos serán los que colocarán el material. Me ayudo de la pizarra para hacer la explicación. Una vez explicado, comienzo a hacer los grupos en función de un sociograma que he pasado días antes. Para que queden bien diferenciados, les reparto en las cuatro esquinas de la clase, según voy nombrando a la gente se oyen comentarios de disgusto y de aprobación en función de con quién les toca.

Fátima se entera de que le toca con Bartolo y dice: vaya, ya nos tocó...

Repartidos ya en grupos les reparto unas tarjetas en blanco para que creen sus circuitos. Al hacer las fichas, se comunican y hablan entre ellos para hacer los recorridos.

13:15. Hechas ya las fichas bajamos al patio. Cogen el material y les digo que tienen que colocar el material en función de los circuitos que han creado. Al bajar y situarse en el patio no saben muy bien donde colocarse para hacer el circuito y cómo de grande tiene que ser, voy grupo por grupo indicándoles donde ponerse. Hay grupos que lo entienden y lo hacen rápido, otros como el grupo de Mario va muy lento y se distrae mucho. Además tardan un montón en colocar los tres ladrillos y los dos aros.

Se puede observar que en el grupo de Bartolo, las chicas llevan la voz cantante mientras que Javier y Bartolo van a su bola.

Hay algunos grupos que terminan sus recorridos y les digo que se intercambien las fichas con otros grupos y roten de circuito. Da tiempo a hacer tres rotaciones.

Algunos alumnos me preguntan si van a ser siempre los mismos grupos o si van a cambiar. Yo les contesto que ya se verá.

13:29. Se acaba la clase y los alumnos se suben a clase. Pienso que el grupo ha trabajado bien y han estado participativos durante la sesión.

SESIÓN 2

9:05. Subo a buscar al alumnado para comenzar con la sesión, me encuentro algo nervioso, ya que no sé cómo van a trabajar en los grupos que he formado a partir del sociograma y tengo miedo de que se distraigan y salgan mal las actividades, ya que es una clase bastante movida.

Al llegar a clase les cuento que vamos a seguir con la orientación. Les digo que vamos a ir al gimnasio y que allí va a haber 4 estaciones. Se dividirán en 4 grupos y cada grupo ocupará una estación, al cabo de un tiempo cambiarán de estación. Ayudándome de la pizarra les explico la distribución de las estaciones y les hago una breve explicación de las actividades que se van a hacer en cada estación. Les pregunto si lo están entendiendo, me dicen que sí, pero por las caras que tenían vi que se habían enterado bien poco.

En realidad esta explicación en clase no tenía pensado hacerla, ya que había pensado en recordarles los grupos, pintar en la pizarra como era la distribución de las estaciones y bajar al gimnasio, pero fruto de los nervios me lie en la explicación y perdí unos minutos intentado que entendieran las estaciones sin que ellos las vieran.

9:09. Les hago la repartición de grupos en función de los datos obtenidos en el sociograma. A medida que hago los grupos y voy diciendo nombres se escuchan comentarios y suspiros.

- Fátima: Por favor, que no me toque con Bartolo, por favor...

A cada grupo les asigno una letra. Les digo que esa letra determina en que estación van a comenzar, por ejemplo, el grupo A va a estar en la estación uno, el B en la dos, el C en la tres y el D en la cuatro.

9:13. Llegamos al gimnasio y les digo que no toquen nada de ninguna estación. Les vuelvo a explicar las estaciones acompañándola con un ejemplo para que sea más visual y lo entiendan mejor. Cuando termino de explicar las cuatro estaciones les digo que hoy cada grupo va a trabajar solo en dos estaciones y van a tener 20 min en cada estación, después cambiarán. Las otras dos estaciones que no hagan hoy las harán el próximo día.

9:23. El alumnado dice que no tiene ninguna duda y comienzan las actividades.

Nada más comenzar puedo observar que todos los grupos se ponen a leer la tarjeta donde está descrito lo que hay que hacer en la estación, por lo que deduzco que muchos de ellos no se han enterado bien de lo que hay que hacer. Al rato lo compruebo, ya que al pasarme por cada estación, los grupos me van preguntando dudas sobre el funcionamiento de la estación.

Unos grupos comienzan a funcionar, pero no del todo bien, ya que van muy lentos.

En la estación 4 se encuentra el grupo de Bartolo y veo que no entienden la actividad, ya que sacaban el mapa del aro. Les vuelvo a explicar la estación y parece que ya cogen la dinámica. Al rato vuelvo y veo que Bartolo hace lo que le da la gana, va corriendo al mapa, le da un vistazo rápido, coge un ladrillo y le coloca donde le da la gana.

- Compañeros: Pero que haces, ¡ahí no va!

- Bartolo: Que sí, que está bien.

- Fátima: Ahora lo cambiamos...

- Yo: Bartolo, hay que mirar el mapa bien, seleccionar un objeto y colocarlo en el espacio.

- Bartolo: ¡Ah! vale.

En su siguiente turno veo que vuelve a hacer lo mismo.

- Yo: Así perjudicas a tus compañeros.

- Fátima: Déjalo que ya lo corregimos nosotros.

9:31. José está jugando con otro compañero y se distraen, al igual que Paco y Jaimito.

9:44. Ya se ha producido el cambio de estación y me voy paseando por ellas resolviendo dudas. Me acerco a la estación 3 donde está el grupo de Bartolo y me encuentro a Gonzálo de pie, a Bartolo hablando con él, mientras las chicas están en el suelo mirando las fichas.

- Yo: Qué pasa, ¿Vosotros no participáis?

- Adrián y Bartolo: Es que las chicas no nos dejan participar.

- Las chicas: Pero si ni estáis haciendo nada vosotros. Además nos habéis dicho que lo hagamos nosotras para sacar más nota.

Les doy un toque de atención para que participen y se ponen a hacer la actividad, pero lo hacen a su bola y sin consultar nada.

Los grupos B y C trabajan normal, hablan entre ellos y se animan, aunque van un poco lentos, de hecho al finalizar los 20 min solo les da tiempo a hacer un intento de los tres que estaban previstos.

Durante las estaciones me paso por todos los grupos, dando pistas, resolviendo dudas y comprobando que se hace todo de forma correcta.

Cuando el grupo de Mario está en la estación 2 veo que Katrina está parada y me acerco. Le pregunto que si ha hecho la actividad y me dice que todavía no, faltaba poco tiempo y me pongo yo con ella. No entendía la actividad, se la explico una vez y la seguía sin entender, le cuesta comprenderla, se la vuelvo a explicar de otra forma y tampoco lo termina pillando, en todo momento yo la intento animar.

9:57. Finaliza la clase y algunos alumnos me preguntan si tienen que cambiarse de ropa, Asun les responde que no es necesario y se marchan para clase.

Al finalizar la clase siento que no ha salido como tenía planeado, ya que los grupos no han trabajado bien y encima han ido muy lentos, todos los grupos han hecho tan solo un intento de los tres que tenían que completar.

SESIÓN 3

Hoy la clase ha tenido lugar a cuarta hora, justo después del recreo. Tras este, no se puede utilizar el gimnasio, por lo que las estaciones se han tenido que montar en el patio nada más terminar el recreo. Esto ha hecho que tardara unos 7 minutos más en comenzar la clase. Como el otro día no les dio tiempo a realizar muchos intentos y como en la otra clase las modificaciones funcionaron, he decidido que los alumnos pasen por todas las estaciones teniendo 10 min por estación.

12:37. Subo a por los alumnos mientras Alberto termina de colocar las estaciones. Al llegar al patio termino de colocar algunos materiales y comenzamos la clase.

12:43. Les comienzo a explicar las estaciones, que, aunque ya se las había explicado el día anterior, era conveniente volver a explicarlo, ya que había algunas modificaciones. Durante las explicaciones se podía ver cómo una parte del alumnado no estaba motivado, ya que tardaban en llegar a las estaciones e iban hablando con los compañeros. Veo que Bartolo está por detrás hablando con un compañero y sin prestar atención.

- Víctor: A ver, por ahí detrás, Bartolo, Bartolo...

Le digo que hay que estar atento a las explicaciones, porque luego llegan a las estaciones y no saben qué tienen que hacer y perjudican al grupo. Le digo también que si no quiere hacer la actividad que lo diga y se queda sentado toda la hora y ya está.

Vuelvo a explicar detalladamente la estación 4, ya que el otro día es la que más les costó.

12:51. Comienzan las estaciones, les recuerdo que tienen 10 min para realizar la estación, por lo que tienen que trabajar rápido.

Observo que les cuesta arrancar, el grupo D me hace varias preguntas sobre la estación y se las resuelvo. Ángela, Paola y Fátima trabajan bien, mientras que a Javier y Bartolo les cuesta más. Antes de irme le repito a Bartolo una explicación dos o tres veces y, cuando me voy oigo.

- Fátima: ¡Qué sufrimiento!

El grupo B se entienden bastante bien, lo que se traduce en un buen trabajo. Me preguntan alguna duda y yo se la resuelvo.

12:53. El grupo de Mario trabaja muy mal, no se han enterado de las explicaciones de la estación 4. Trabajan muy lentos y se ve que se distraen con facilidad, me desesperan. Me acerco al grupo y Asun les dice: “me parece que así pocos van a aprobar orientación, luego os quejáis de las notas y encima luego viene la bici que es más difícil”

12:55. Paco y Jaimito acaban la estación de los planos chinos y se van a la sombra, porque dicen que hace mucho calor

12:57. José y Sancho no hacen más que jugar y tener una actitud desganada.

Cada 10 min exactos van rotando de estación, yo mientras voy paseando por todas, dando consejos y resolviendo dudas.

12:07. En la estación 4 se encuentra el grupo de Andrea. Este grupo trabaja muy bien colocando los objetos en su espacio. Aunque se puede observar que viendo la trayectoria de todos los grupos, que todos tienen grandes dificultades para ubicar los objetos dentro de los cuatro ladrillos que delimitan el mapa. Quizás hubiera sido conveniente el delimitar el espacio con tiza para que les hubiera resultado más fácil.

En el tercer cambio de estación, me acerco al grupo que se encuentra en la estación 3 y les digo que como ellos ya habían hecho esta estación el otro día, que si me podían contestar unas preguntas de autoevaluación y así tener yo información sobre la actividad. En el último cambio de estación, hago lo mismo con el grupo D. Mientras contestan las preguntas, Bartolo lee una en voz alta y dice que está chupada. Fátima se ríe de él y comienza una pequeña discusión entre ellos.

Alberto interviene y les dice que haya paz. En ese momento Fátima le pide a Alberto que no la volvamos a poner con él en un grupo. Alberto le dice que tienen que llevarse todos bien.

Al terminar el cuestionario vienen a dármele a la vez Fátima y Bartolo que dialogan entre ellos:

- Bartolo: No te piensen que te he puesto a ti, porque no te he puesto, ¡eh...!

- Fátima: Tranquilo hijo que a mí me da igual, tú preocúpate de ti mismo; que suficiente tienes.

Sigo paseándome por las estaciones, el grupo de Mario seguía igual y justo Katrina estaba haciendo la estación 2 y me acerco. Parece que lo había entendido, pero me pongo con ello y no. Estoy con ella 3 min intentando que lo entienda, pero le cuesta, al final le pregunto si ha llegado a entender la dinámica y me dice que bueno, que algo.

13:30. Les indico el final de la clase, me ayudan a recoger las estaciones y se suben a clase.

En esta clase algunos grupos han estado más activos y participativos, ya que comparando con el otro día han hecho más intentos en menos tiempo.

Alberto y yo nos quedamos hablando e intercambiando opiniones, le digo que tengo la sensación que en la clase de hoy han trabajado mejor que en la anterior a pesar de tener menos tiempo, pero que siguen teniendo problemas de comportamiento y siento que no se llegan a involucrar del todo en la actividad, que parece que vienen a pasárselo bien y a reírse con el compañero sin intentar aprender. Alberto me dice que sería conveniente cambiar algunos grupos y mover a algún alumno, ya que por ejemplo el grupo de Mario está destinado al fracaso debido a que son lentos trabajando y hacen tonterías todo el rato.

SESIÓN 4

Antes de comenzar la sesión hemos estado comprobando que las balizas que colocamos seguían en su sitio. Había algunas que no estaban y ha tocado volverlas a poner.

9:04. Voy a clase de 6ºA para comenzar con la sesión de orientación.

9:06. Dado que el comportamiento de la mayor parte del alumnado no está siendo el esperado, comienzo la sesión dándoles un toque de atención y haciendo mención a las sesiones anteriores. Les recuerdo que en la sesión de las estaciones había un objetivo grupal, que consistía en que entre todos los grupos tenían que intentar superar la cifra de los 200 puntos.

- ¿Creéis que lo habéis superado?, les pregunto.

- ¡No!, gritan todos en tono triste.

Les digo que no lo han superado, que han conseguido 165 puntos. Asun les dice que si eran conscientes de que el otro día lo habían hecho muy mal.

Les pregunto que porque creen que lo han hecho mal. Bartolo dice que porque había alumnos que no estaban atentos. Asun le pregunta sí él había estado atento y responde que sí, solo que no tenía el mapa orientado. Mario dice que había veces que no lo hacía bien porque no le gustaba y no se le da bien la orientación. Yo le contesto que aunque no se le dé bien, tendrá que intentar hacer las cosas incluso y estar más atento para aprenderlo.

Asun añade que como sigan así pocos van a aprobar la orientación y que luego se quejarán de las notas.

- ¿Algo más?, les pregunto.

Les digo que a ver si en estas dos últimas sesiones que quedan, trabajan bien y de forma cooperativa, que trabajando todos juntos pueden hacerlo mejor y salen las cosas adelante.

La verdad es que después de decirles lo que pensaba sobre el trabajo que estaban llevando a cabo, me quedé más a gusto. Además el ver que Asun apoyaba y respaldaba lo que decía me daba más tranquilidad para afrontar la sesión.

9:10. Les explico lo que vamos a hacer en la sesión de hoy, les digo que vamos a hacer una carrera *Score* y les pregunto que si se acuerdan en qué consistía.

David me responde muy bien a la pregunta y yo aprovecho para recordarles que había dos tipos de carreras, en la que había que seguir un orden y la *Score* que no hay que seguir un orden.

Les digo que van a realizar la actividad en grupos, los cuales llevo ya hechos para que estén más compensados.

- ¿Son los mismos?, me pregunta Adrián.

- He hecho algunos cambios, le respondo.

Reparto los grupos, mientras les hago se puede observar cómo los grupos en los que no toca Bartolo se van escuchando suspiros y comentarios de menos mal... Cuando toca Bartolo, se escucha ¡ohhh...!, cabezas gachas y alguna que otra risa diciendo que les tocó.

Bajamos al patio, les hago un repaso rápido de lo que hay que hacer. Les digo que cada grupo tiene que elegir un capitán y se quedarán conmigo. Entre los capitanes se repartirán las 39 balizas que se han repartido por el patio del colegio, de tal forma que todos los grupos tendrán que buscar unas 5 o 6 balizas. Les comento donde estaré situado yo durante toda la prueba y que cada vez que un grupo encuentre una baliza tendrá que venir y decirme el número encontrado. Les recalco que en todo momento

tienen que ir juntos, que el grupo no se puede separar y que tienen que trabajar en equipo.

Dicho esto, los capitanes se quedan conmigo y comienzan el reparto de balizas. Tardaron solo 2 min en hacerlo, algo que me sorprendió dada la falta de comunicación y organización vistas en las sesiones anteriores.

Un alumno me pregunta si se dan puntos a los grupos, le respondo que es una actividad grupal, que el reto lo superan entre todo el grupo. Asun hace un comentario aclarando mi explicación y recalcando que no hay nada de competitividad.

Mario me pregunta si puede ir a por una baliza que está cerca sin ser suya, le respondo que no, que le haría el trabajo a otro grupo y además perdería tiempo en encontrar sus balizas.

Antes de dar la salida, les insisto en que tienen que cooperar y hablar dentro del grupo para conseguir las balizas lo antes posible. Además les recuerdo que en cuanto encuentren una baliza tienen que venir a mi posición y decirme el número encontrado, si es correcta podrán ir a por la siguiente.

Un alumno me pregunta si hay balizas en el patio de infantil. Le digo que sí, que para pasar tienen que saltar la verja.

Les entrego el mapa y les explico que las zonas con líneas moradas son zonas prohibidas, es decir, que no se puede pasar por ahí ni entrar. También les recuerdo que tienen que llevar el mapa correctamente orientado.

Doy la salida y se puede ver cómo un grupo hace una reunión para decidir a qué baliza ir, por lo que deduzco que hay comunicación. Además en uno de los grupos se avisan entre ellos de que siempre tienen que ir juntos.

Nada más empezar varios grupos intentan ir de un lado a otro cruzando por dentro del colegio. Les llamo la atención y les digo que por dentro del cole no se puede ir.

A medida que avanza la actividad van llegando los grupos y me van diciendo los números de las balizas. Yo les insisto en que el grupo tiene que ir unido, ya que solo venía un miembro del grupo. Les recuerdo que hasta que no esté todo el grupo, no cojo

el número. Cuando llega el resto del grupo aprovecho para recordarles que vayan rotando el mapa y que cada vez lo lleve uno diferente.

Desde mi posición veo que al grupo de Mario le cuesta arrancar, ya que no encontraban la baliza correcta y me traían el número de otras pero no las suyas. Se lo explique de nuevo y ya lo entendieron.

Durante la actividad se puede ver como a Adrián le cuesta entenderse con sus compañeros y en ocasiones se le ve hablando y caminando con otro compañero, mientras el resto busca la baliza.

También se observa que grupos como el de Sandra y Andrea cooperan y se turnan el mapa. Además durante la actividad se escuchan comentarios ofensivos de Fátima, la cual no espera a sus compañeros.

Mario va rápido y no espera a sus compañeros.

- ¿Puedo sustituir a Sancho por Antonio? es que, es un saco de patatas, me pregunta Fátima.

Poco a poco van finalizando los grupos, a algunos de ellos les doy una hoja de autoevaluación para que la rellenen y tener yo información.

A medida que van acabando veo que los grupos han respondido y han trabajado bien tratando de comunicarse y he visto que han colaborado entre ellos.

Finalmente terminan la actividad en 32 min un muy bien tiempo, les felicito por ello y les hago algunas preguntas sobre que les ha parecido la actividad y que si se han sentido a gusto en sus grupos.

- ¿Os habéis sentido a gusto en vuestros grupos?

- ¡Sí!, me contestan ellos.

- Bueno, si me lo decís así me lo creo, les respondo.

- Bueno, tampoco te lo creas tanto, suelta Fátima.

10:00. Termina la sesión y los alumnos se suben a clase.

Teniendo en cuenta las sesiones anteriores en las que el alumnado no participaba, estaba pasivo y mostraban poco interés por la actividad, después de la “reprimenda” de hoy parece que lo han entendido y han trabajado de forma activa y cooperativa involucrándose en la actividad. Esto me hace pensar que la cosa va por buen camino y afronto la última sesión con ganas de ver si se repite esta actitud.

SESIÓN 5

Esta sesión se ha llevado a cabo el miércoles justo después del recreo. Previamente se ha ido al parque a colocar las balizas para que estuviera todo preparado y no perder tiempo.

He subido a clase nada más pitar la sirena del patio, para sacar a los niños me tenía que acompañar en un primer momento la tutora de 6ºA, ya que Asun se había ido de excursión al teatro con los de tercero e iba a llegar 15 minutos tarde. La cosa es que la tutora se ha puesto a hacer unas tareas que tenía que dejar hechas antes de salir. Debido a esto me estaba desesperando, ya que veía que se me iba el tiempo. Viendo que tardábamos mucho he decidido comenzar la explicación de lo que íbamos a hacer remarcando y haciendo énfasis en todo para que quedara muy claro. Los alumnos me preguntaron si iban a ser los mismos grupos que el otro día, les dije que no, que ahora decía quien iba con quien. Les hice la repartición dividiéndoles en 4 grupos, durante la repartición se podía escuchar como algunos decían bien o mal en función si les tocaba con sus amigos. En especial se escucharon comentarios cuando nombré a Bartolo, unos de aprobación y otros de pena porque les había tocado. Posteriormente les dividí en los subgrupos para poder hacer los relevos.

Una vez hechos los grupos les volví a explicar la actividad y cuando terminé le dije a Bartolo que me lo volviera a contar. Me lo dijo bien.

Les dije que había estado pensando si dejarles brújula o no. Les dije que al final no íbamos a utilizar la brújula, ya que podíamos orientarlo en función de los elementos del parque.

Habían pasado ya 15 min y seguíamos en clase, en ese momento llegó Asun y ya nos fuimos. Llegamos al parque a las 12:51, es decir, ya habían transcurrido 21 min de clase.

Al llegar dejaron las bolsas de aseo y les dije que formaran 4 filas en función de los grupos. Hice un repaso muy rápido, vi que estaba todo claro y les repartí la hoja de control y el mapa.

Les recordé que el grupo siempre tenía que ir unido y que tenían que llevar el mapa siempre orientado.

Les dije que lo orientaran delante de mí, les di una pista diciéndoles que podían utilizar la fuente como elemento. Algunos lo orientaron bien, otro mal, se lo oriente una vez yo y les dije que se fijaran bien que ya no se lo volvía a orientar. Una vez dicho esto comenzamos.

12:48. Comienza la orientación y sale el primer relevo, a los participantes que se quedaron les di un cuestionario para que me lo rellenaran, pero sus compañeros llegaron muy rápido. Al ver que encontraban rápido las balizas decidí que no hicieran el cuestionario y les di otro mapa para que visualizaran donde estaban las balizas y diseñaran estrategias para encontrarlas más rápido.

En los cambios de grupos, el alumnado se animaba para que encontraran antes las balizas.

Mientras unos buscaban las balizas, yo me fijaba si la otra parte del grupo hacían las estrategias y tenían el mapa orientado; y si, le tenían orientado. También les preguntaba que a qué balizas iban a ir, que porqué las habían elegido, me decían que porque estaban más cerca. Les preguntaba si se turnaban el mapa.... Me decían que sí.

Se observa como Lourdes no corre al ritmo de sus compañeros y va andando, cosa que les molesta mucho a sus compañeros.

Se ve como el equipo de Andrea utiliza estrategias para ir en busca de la baliza. Se ve como Andrea siempre va la primera, por lo que se deduce que es la que marca el camino y el resto le sigue.

Los grupos en general están funcionando bastante bien y la mayoría se les ve metidos en la actividad y con ganas. Eso me motiva y me gusta.

Adrián en cambio se le ve que no corre prácticamente y va andando a todas las balizas o directamente no va a por ellas.

Veo que Sancho está muy cansado, rojo y sudando, le pregunto:

- ¿Sandra te está haciendo correr eh?, le pregunto.

- Sancho: bueno.

- Me dirijo a Sandra: si es que le llevas arrastrando.

- Sandra y Sancho se miran y se ríen.

- Pregunto a Sancho si ha llevado ya el mapa, me responde que no, les contesto que en las siguientes balizas, que sea Sancho quien lleve el mapa, que si no, no aprende.

En mitad de carrera, me viene un grupo y me dice que la baliza H no está bien colocada, que no la encuentran, les digo que vuelvan a mirar. Al minuto, me viene otro grupo y también me dice que falta. Me acerco al lugar de la baliza y en efecto faltaba la tarjeta, alguien que había pasado la había quitado. Me voy al mapa maestro y les digo el número de la baliza para que lo puedan colocar en la hoja de control.

Al rato pasa lo mismo con la baliza M, alguien la había quitado también. Les digo chicos, no pasa nada, ahora os digo el número.

En lo que fui a comprobar que faltaba la baliza algunos grupos ya habían terminado.

Según voy hacia la meta, un grupo me dice que falta otra baliza y les digo que esa no falta porque la estaba viendo yo desde ahí, por lo que vuelven a buscarla.

Sigo andando y me encuentro a parte a un grupo que no está en el triángulo de salida, además dos están en un banco y Gonzálo está separado y andando a su bola. Le pregunto qué, que hace ahí.

- Esperar, me responde.

- ¿Ángela y Paola son de tu grupo?, le vuelvo a preguntar.

- Sí, me responde.

Me dirijo a Paola y Ángela y les digo que tienen que esperar en el triángulo de salida. Aprovecho y les pregunto que si no trabajan, haciendo referencia a Gonzálo. Me dicen que sí, pero que Gonzálo va a su bola. En ese momento llamo a Gonzálo y les digo que vayan al triángulo de salida.

Adrián me desespera, ya que no muestra nada de interés y no se involucra en las actividades. Además veo que penaliza al grupo y eso me fastidia.

Cuando llego a la meta hay ya 3 grupos que han terminado. Les corrijo los recorridos. Dos grupos les han completado bien, el grupo 3 ha fallado en una baliza. Como sobraba tiempo les doy el mapa y les digo que vayan todos a buscarla y apuntar el número correcto.

Mientras el grupo 4 termina, el resto de compañeros se junta, se alejan unos 30 metros y hacen un poco el tonto.

Termina el grupo 4, les corrijo la ficha y les mando venir.

Les cuesta hacerme caso, por lo que mando al grupo 4 a por ellos y ya vienen.

Les pregunto si les ha gustado, si les ha resultado fácil...

Como quedaban 8 min les digo que me ayuden a recoger las balizas. Les reparto el mapa y les digo algunas balizas.

Cuando terminan, vienen, me dan las tarjetas y les digo que vayan cogiendo las bolsas de aseo. Cuando llegan los últimos recuento las cartas y faltaban algunas. Me dice Asun que me quede recogéndolas y que ella les lleva.

Al irse, David me dice:

- David: Jolín, ¿esto lleva mucho trabajo montarlo no?

- Yo: Pues sí, hemos tenido que montarlo todo antes para que cuando vinierais pudiésemos empezar la actividad.

- David: Ha estado guay.

- Yo: Gracias, venga vete que se van los compañeros.

Al terminar la sesión estoy contento, ya que los grupos han funcionado bastante bien y han cooperado entre ellos. Además hablan entre ellos diseñando estrategias para hacer mejor la actividad.

Aprendiendo a Orientarme



Víctor González Yustos

ÍNDICE

1. Introducción y Justificación	70
2. Fundamentación Legal	71
3. Contexto	71
4. Contenidos	72
5. Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje Evaluables	73
6. Metodología	74
7. Sesiones	75
8. Técnicas e Instrumentos de Evaluación	78
9. Contribución al Desarrollo de las Competencias Básicas.....	78
10. Interdisciplinariedad y Transversalidad.....	79
11. Bibliografía	80
12. Anexos	81

1. INTRODUCCIÓN O JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta didáctica que se presenta a continuación, se pondrá en práctica en el C.E.I.P. Parque Alameda concretamente con el alumnado de los dos cursos de 6º de Primaria. En ella se pretende que el alumnado aprenda y conozca el deporte de Orientación.

Este contenido no es muy común encontrarse en las programaciones de Educación Física, imagino que por el tiempo que lleva preparar las sesiones y los recursos o por la falta de conocimiento acerca de este deporte o por el simple hecho de no saber muy bien como transmitírselo al alumnado. Creo que el deporte de Orientación tiene una gran cantidad de factores y alicientes que pueden resultar enriquecedores e importantes para el alumnado, ya que en él se fomenta el desarrollo de la toma de decisiones para resolver los problemas que se plantean, se propicia la comunicación con los compañeros fomentando la cohesión de grupo, se trabaja la percepción espacial tanto en espacios conocidos como desconocidos, la interpretación y lectura de mapas... en definitiva, se desarrollan capacidades que les serán de gran utilidad en el futuro para resolver situaciones que se le presenten en su día a día y les ayudara además a desarrollarse como personas.

La Orientación la trabajaremos a partir de diversas actividades. En ellas se intentará que el alumnado adquiera las habilidades de mantener siempre orientado el mapa, que se desplace correctamente por el espacio y situé objetos, leyendo e interpretando mapas de orientación tanto en espacios conocidos como desconocidos ayudándose de la leyenda.

Todas estas actividades se llevarán a cabo bajo una estructura de juegos cooperativos, creo que este tipo de actividades son muy enriquecedoras en el desarrollo del alumnado, ya que como dice Orlick (1986), los juegos cooperativos son actividades en las que se deja de lado la competición y en las que se trabaja de forma conjunta para conseguir alcanzar la meta planteada. Además durante la cooperación se da una comunicación entre el alumnado, se fomenta la unión del grupo, aumenta la confianza entre los participantes y se desarrollan una serie de destrezas que ayudan a la mejora de las relaciones sociales entre el alumnado.

2. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La fundamentación legal que ha sido utilizada para llevar a cabo esta Unidad Didáctica de Orientación es la siguiente:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE de 4 de mayo). Está vigente salvo en lo que diga la LOMCE
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. (BOE de 10 de diciembre).
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. (BOE de 1 de marzo).
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. (BOE de 29 de enero).
- 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 de 25 de julio).

3. CONTEXTO

Esta propuesta didáctica se va a llevar a cabo en el colegio Parque Alameda, concretamente con los alumnos de los dos cursos de sexto de Educación Primaria.

Las sesiones se llevaran a cabo en el patio del colegio, en el parque cercano al centro escolar y si las condiciones meteorológicas no lo permiten, se hará uso del gimnasio.

Se utilizará el patio del colegio para hacer la mayor parte de las actividades, ya que se precisa de un espacio más amplio para colocar el material y las balizas. Por otro lado se utilizará el parque de la Covaresa situado cerca del centro escolar para hacer una actividad de rastreo de pistas utilizando mapas en un espacio desconocido.

La clases de sexto de primaria, está compuesta por 24 alumnos. Todo el alumnado presenta una buena condición física, por lo que se pueden realizar las actividades sin ningún tipo de problema. En la clase, hay alumnos que en ocasiones pueden plantear problemas a la hora de llevar a cabo las actividades debido a su mal

comportamiento, a que no participen en la actividad o que prefieran hacer tonterías con sus amigos antes que hacer las actividades. Todo esto son aspectos a tener muy en cuenta, ya que las actividades al basarse en juegos cooperativos la formación de los grupos van a ser muy importante. Además se puede observar que hay alumnos que no son aceptados dentro del aula y sus compañeros en ocasiones se meten con ellos, por lo que durante las actividades, se les intentará juntar en los mismos grupos con la intención de corregir este tipo de comportamientos, intentando crear un clima de trabajo bueno y haciéndoles ver que si en vez de meterse unos con otros trabajan de forma conjunta, quizás descubran cosas y cualidades de esa persona que quizás antes no veían mejorando así su relación.

4. CONTENIDOS

Los contenidos que pretendemos transmitir y que adquiera el alumnado en esta propuesta didáctica son:

- Actividades en el medio natural. (1)
- Desarrollo de la orientación y percepción espacial en movimiento. (2)
- Actividades por el espacio a través de la utilización de planos. (3)
- Uso de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación. (4)
- Respeto hacia los demás.(5)
- Comprensión y cumplimiento de las reglas y normas del juego. (6)
- Cooperación y trabajo en equipo. (7)
- Toma de decisiones en actividades que impliquen situaciones diversas que hay que resolver. (8)

**5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE
EVALUABLES**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
<p>- Realizar actividades desplazándose de forma correcta por el espacio, siguiendo un plano. (B.3.1). (1)</p> <p>- Ubicar y situar en el espacio diferentes objetos y material ayudándose de un plano. (B.3.1). (2)</p> <p>- Interpretar y orientar de forma correcta un mapa, para realizar un recorrido de orientación en espacios desconocidos. (B.4.1). (3)</p>	<p>- Se desplaza en el espacio siguiendo el recorrido marcado en el plano. (B.3.1.4). (1.1)</p> <p>- Mantiene orientado el plano durante el desplazamiento. (B.3.1.4). (1.2)</p> <p>- Sitúa en el espacio los objetos que representa el plano. (B.3.1.4). (2.1)</p> <p>- Interpreta y tiene en cuenta la simbología del mapa. (B.3.1.4). (3.1)</p> <p>- Resuelve actividades de orientación en espacios desconocidos ayudándose del mapa y de la brújula. (B.4.1.5). (3.2)</p>	<p>Comunicación</p> <p>Lingüística</p> <p>Aprender a</p> <p>Aprender</p>	<p>S1, A1</p> <p>S1, A2</p> <p>S2 y 3, E1</p> <p>S2 y 3, E2</p> <p>S2 y 3, E3</p> <p>S2 y 3, E4</p> <p>S4</p> <p>S5</p>

<p>- Resolver situaciones de forma cooperativa, aconsejando y ayudando a sus compañeros a la hora de realizar las actividades de orientación. (B.4.2). (4)</p> <p>- Buscar estrategias dentro del grupo, para realizar mejor la actividad de orientación. (B.4.2). (5)</p>	<p>- Participa de forma activa en la toma de decisiones del grupo. (B.4.2.1). (4.1)</p> <p>- Piensa en el grupo a la hora de hacer las actividades y lleva a cabo estrategias que beneficien al grupo. (B.4.2.3). (5.1)</p> <p>- Cooperera con sus compañeros dándoles consejos y animándoles. (B.4.2.1). (4.2)</p> <p>- Se comunica y dialoga con el resto del grupo respetando las ideas de los demás durante el transcurso de la actividad. (B.4.2.3). (4.3)</p>	<p>Comunicación</p> <p>Lingüística</p> <p>Valores Cívicos</p> <p>Sociales</p> <p>Aprender a Aprender</p>	<p>S1, A2</p> <p>S2 y 3, E1</p> <p>S2 y 3, E2</p> <p>S2 y 3, E3</p> <p>S2 y 3, E4</p> <p>S4</p> <p>S5</p>
--	---	--	---

6. METODOLOGÍA

En esta Unidad Didáctica, el docente no aplicará una metodología única, ya que a lo largo de la Unidad se plantearán sesiones que necesitarán metodologías diferentes. Se empleará el mando directo, ya que habrá actividades en las que el alumnado tendrá que realizar las actividades que se propongan bajo una serie de normas prefijadas y grupos ya establecidos. Las sesiones, están diseñadas para que el alumnado esté activo el mayor tiempo posible desempeñando diferentes roles dentro del grupo. Dentro de esa metodología directiva utilizada por el docente para explicar las actividades, el alumnado tendrá libertad para organizar su grupo y realizar la tarea en base a las normas fijadas.

Como se ha dicho antes, se emplean varias metodologías. En algunas sesiones el profesor explicará la actividad, pero dejará que sea el alumnado quien se organice, siendo ellos quienes formen los grupos y creen ellos mismos las estrategias para resolver la tarea planteada. En este tipo de actividad se empleará una metodología de aprendizaje por descubrimiento, ya que se deja al alumnado pensar para resolver el problema o situación planteado, ejecutarlo y posteriormente hacer un *feedback* buscando posibles errores o simplemente viendo cómo mejorarlo en el siguiente intento.

Durante el transcurso de las actividades el profesor actuará como un guía en el aprendizaje, sirviendo de apoyo, dando pistas y resolviendo dudas que puedan surgir al alumnado. Al finalizar algunas sesiones se realizarán asambleas para hablar sobre lo ocurrido durante la actividad y que cuenten sus impresiones o incidentes sobre el juego.

En esta Unidad Didáctica al trabajar a través juegos cooperativos, habrá que estar atentos a la cooperación y trabajo dentro de todos los grupos, prestando especial atención en aquellos grupos donde hay alumnado que no es muy aceptado o le cuesta más integrarse en el grupo clase.

7. SESIONES

Como se ha dicho anteriormente, esta Unidad Didáctica, se llevará a cabo con el alumnado de sexto de primaria, con ella se pretende aportar al alumnado un acercamiento al deporte de la orientación, que aprendan algo sobre este deporte y sepan manejar y desenvolverse en el espacio a partir de la utilización de planos y mapas. Para ello, esta Unidad Didáctica tendrá una duración de 5 sesiones, distribuidas a lo largo de tres semanas. A continuación relato de forma breve cada sesión. (Las sesiones descritas se podrán encontrar en el Anexo 7).

Sesión 1: “¿Comenzamos?”. La Unidad Didáctica, se comenzará con una introducción teórica de la orientación, donde se les explicará algo de historia, los conceptos más importantes como los mapas, uso de la brújula, curvas de nivel, elementos y simbología del mapa, las marcas que encontramos en el mapa de orientación, las balizas... Todo ello a partir de una presentación Power Point en la que también se pueden encontrar algunas actividades. Esta tendrá una duración aproximada de 25 min. A continuación se

realizará una actividad para trabajar la orientación espacial. (El material diseñado para esta sesión se podrá encontrar en el Anexo 8).

Durante esta sesión, se trabajará la competencia en comunicación lingüística, ya que el alumnado tendrá que comprender y escuchar con atención las explicaciones del profesor durante la presentación Power Point, teniendo que dar respuesta en ocasiones a algunas preguntas planteadas por el docente. Además después durante la actividad, tendrán que comunicarse y entablar una conversación con sus compañeros para poder desarrollar la parte práctica de la sesión. También se desarrollará la competencia de aprender a aprender, ya que el alumnado tendrá que elaborar él mismo la parte práctica, utilizando lo aprendido durante la explicación del profesor.

Sesión 2 y 3: “Estaciones Cooperativas de Orientación”. Esta actividad, tendrá una duración de dos sesiones, que estarán formadas por 4 estaciones con diferentes juegos cooperativos. El alumnado formará 4 grupos de 5-6 integrantes cada uno y cada grupo irá a una estación diferente. Durante las sesiones estos irán rotando de forma que en una sesión cada grupo tendrá que pasar por dos estaciones diferentes, dejando las dos estaciones que les falte para la siguiente sesión. (El material diseñado para esta sesión se podrá encontrar en los Anexos 9, 10, 11,12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 y 20).

Durante estas sesiones el alumnado desarrollará todas las competencias indicadas anteriormente, como docente trataré de que el alumnado lleve a cabo el desarrollo de estas competencias recordándoles que dentro de un grupo tiene que haber comunicación y que así será más fácil trabajar. Por otro lado en dos de las estaciones propuestas se fomenta la competencia de aprender a aprender, ya que el alumnado aprenderá a supervisar la tarea de sus compañeros. Yo intentaré estar presente para ver si estos lo hacen correctamente y no hacen trampas indicándoles en todo momento la forma correcta de hacerlo. Además les estaré recordado que dentro del grupo se tienen que respetar entre sí para que se dé un buen clima de trabajo resolviendo así los problemas que surjan de forma conjunta

Sesión 4: ¿Nos organizamos y nos orientamos? Esta sesión tendrá lugar en el patio del colegio y el alumnado tendrá que buscar una serie de pistas que han sido colocadas por el recinto escolar utilizando un plano. Pero para buscarlas se les pondrá una serie de normas y condiciones que tendrán que cumplir y tendrán que comunicarse y cooperar

para alcanzar el objetivo. (El material diseñado para esta sesión se podrá encontrar en los Anexo 21, 22 y 24).

Durante esta sesión se trabajarán todas las competencias mencionadas anteriormente. En todo momento intentaré que el alumno hable entre ellos y se comuniquen diciéndoles que tienen que pensar estrategias para encontrar las balizas más rápido, todo para que se de comunicación dentro del grupo. Les diré también que todos tienen que estar involucrados en la actividad pensando todos juntos como llegar a la baliza elegida. Además serán ellos mismos los que formen los grupos, y tendrán que pensar en las cualidades de cada uno para hacerles más compensados. Yo les recordaré que les tienen que hacer compensados, ya que si no perderán mucho tiempo y el tiempo es grupal de toda la clase, no individual. Por último al trabajar en grupo tendrán que pensar en los demás y adecuarse a los ritmos de sus compañeros. Para ello les diré y les recordaré durante la actividad que el grupo tiene que ir siempre junto y no pueden separarse en ningún momento de la prueba. Además tendrán que respetarse y trabajar entre ellos resolviendo todos los problemas que se les puedan plantear de forma conjunta.

Sesión 5: “Salimos fuera”. En esta sesión, se saldrá fuera del centro escolar y se desarrollará en el parque de Covaresa, situado cerca del colegio. En ella, los participantes tendrán que buscar una serie de pistas y balizas que han sido colocadas por todo el parque utilizando un mapa. Durante la actividad, la cooperación y la comunicación serán de gran importancia. (El material diseñado para esta sesión se podrá encontrar en los Anexos 23, 24, 25 y 26).

Durante esta sesión se desarrollarán las tres competencias citadas anteriormente. Para el desarrollo de estas competencias, yo les haré preguntas sobre lo que se va a trabajar durante la sesión, recordándoles cosas y conceptos que vimos el primer día en la presentación. Además tendrán que dialogar y entablar conversación entre ellos para diseñar estrategias a la hora de ir en busca de las balizas. Para ello les daré dos mapas, uno para el grupo que va a por la baliza y otro para el que descansa. Así el grupo que descansa puede pensar cómo encontrar la siguiente baliza más rápido. Como van a trabajar en grupos les recordaré que tienen que adecuarse al ritmo de sus compañeros, ya que en todo momento tienen que ir juntos. Por último al trabajar de forma conjunta, les diré que tienen que respetar las opiniones de los demás y resolver los problemas que se les presenten durante la actividad.

8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Durante esta propuesta didáctica, se seguirá un sistema de evaluación basado en la observación sistemática y un cuaderno de campo, donde reflejaremos los avances de cada alumno y como han transcurrido las diversas actividades.

Tras finalizar las sesiones se irá completando unas tablas con diferentes ítems sobre el cumplimiento o no de los diferentes estándares en los que se basa esta unidad. Habrá dos tablas, una haciendo referencia al aprendizaje del deporte de orientación y una segunda tabla que servirá de ayuda para evaluar y recoger el grado de cooperación dentro del grupo. (Las tablas las podemos encontrar en el Anexo 2).

Al finalizar algunas de las clases, pasaré a algunos de los grupos unas hojas de evaluación que me servirán a mí para obtener información acerca del trabajo dentro del grupo y saber si han realizado las actividades de forma correcta.

Al finalizar las sesiones, se les pasará un cuestionario, donde tendrán que evaluar su grado de cooperación dentro de los grupos en los que han estado y un breve cuestionario para comprobar qué conocimientos sobre la orientación han aprendido y poder evaluar su aprendizaje. No obstante la evaluación será principalmente de tipo cualitativo, donde se premiará a los alumnos que se esfuercen, cooperen ayudando a sus compañeros dentro del grupo e intenten superar sus propios miedos y objetivos, también se tendrá en cuenta, el buen comportamiento y el respeto por el resto de compañeros de la clase y el profesorado.

El cuestionario que se les pasará, se podrá encontrar en el Anexo 4.

9. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Como se ha mencionado anteriormente en el apartado de las sesiones, a lo largo de esta unidad didáctica se trabajan diversas competencias básicas que ayudarán al desarrollo integral del alumno.

Se incidirá sobre la competencia en comunicación Lingüística, la cual se verá en situaciones en las que el alumnado tendrá que escuchar con atención, mostrar interés por

aquello que está contando el profesor y el resto de sus compañeros, estas situaciones se podrán ver durante el desarrollo de las actividades, ya que al trabajar en grupo tendrán que mantener una serie de diálogos con sus compañeros y estar dispuestos a comunicarse con ellos de una forma crítica y constructiva, respetando el resto de opiniones y utilizando la lengua como una herramienta de comunicación.

La Competencia Social y cívica se desarrollará en prácticamente todas las sesiones, ya que el alumnado trabajará en todas ellas de forma grupal teniendo que aprender a participar de manera constructiva en las actividades, respetando y ayudando a sus compañeros a resolver diversos problemas que se planteen, participando en la toma de decisiones para lograr el fin de la actividad.

Competencia de Aprender a aprender, es una competencia que estará presente durante toda la unidad, ya que tendrán que tomar decisiones creando ellos la estrategia a la hora de hacer las actividades, a la hora de formar los grupos, tendrán que elaborar ellos mismos el material para hacer la sesión a partir de los conocimientos adquiridos, etc... todo ello lo tendrán que hacer de forma cooperativa para lograr resolver la tarea. Durante todas las actividades el profesor estará ahí para que cuando el alumnado presente algún tipo de dificultad pueda motivarles y dar alguna ayuda.

10. INTERDISCIPLINARIEDAD Y TRANSVERSALIDAD

A lo largo de la unidad didáctica podremos desarrollar y trabajar la educación en valores a través de los llamados Temas Transversales, centrándonos principalmente en:

- Educación Moral Cívica (valores como la aceptación, la participación, el respeto a las diferencias, etc).
- Igualdad de oportunidades entre sexos (las actividades que se desarrollen deben favorecer la coeducación)
- Educación para la Paz (el juego limpio y espíritu deportivo, la tolerancia y respeto a las normas)

Además se trabajará la Orientación de una forma interdisciplinar, ya que se verán contenidos que el alumnado ha visto previamente en el área de Ciencias Sociales. Los contenidos que unen a ambas aéreas son los siguientes:

- Cartografía. Planos, mapas, fotografías aéreas, imágenes de satélite y otros medios tecnológicos. Escalas.
- Orientación y localización. Los puntos cardinales. Coordenadas geográficas: Latitud y longitud. La brújula y los sistemas de posicionamiento global (GPS). Planificación de itinerarios.

11. BIBLIOGRAFÍA

Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid. Popular.

12. ANEXOS

ANEXO 7.

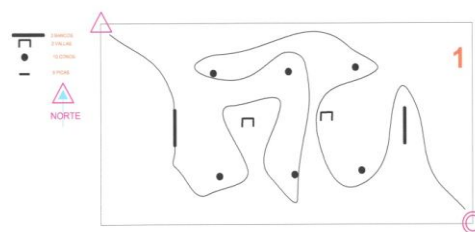
Sesiones desarrolladas en la Unidad Didáctica.

Sesión 1 “¿Comenzamos?”	Duración: 1 hora
<p>En esta sesión se llevará a cabo una introducción del deporte de Orientación. Se llevará a cabo a través de una presentación Power Point, en ella se hablará y se les contará un poco la historia de este deporte, se les enseñará distintitos tipos de mapas y podrán ver diferentes mapas de orientación, aprenderán el uso de la brújula, lo que es la leyenda, curvas de nivel, materiales de orientación... La explicación durará aproximadamente unos 20-25 min.</p> <p>Al finalizar la presentación se colocarán en grupos, y se hará un juego llamado “crea el circuito” y cada grupo tendrá que crear un plano de orientación utilizando 2 aros, y 3 ladrillos. Podrán colocarlos como ellos quieran en el espacio. Cuando estén repartidos en el espacio, entre todo el grupo, tendrán que diseñar varios recorridos diferentes. Una vez creado bajarán al patio, donde colocarán ellos mismos el material y en los mismos grupos irán rotando por los circuitos de cada grupo. Lo harán de tal forma que mientras uno hace el recorrido el otro comprueba desde fuera si se está haciendo correctamente.</p>	

Sesión 2 y 3 “Estaciones Cooperativas de Orientación”	Duración: 2 horas
<p>Esta actividad tendrá una duración de dos días y se llevará a cabo en 4 estaciones, donde habrá diferentes juegos relacionados con el aprendizaje de la orientación.</p> <p>Se dividirá al alumnado en 4 grupos de 5-6 personas y cada grupo ocupará una estación. El tiempo por estación será de unos 20 min. Los grupos por cada sesión pasarán por dos estaciones diferentes, dejando las otras dos para la siguiente sesión.</p> <p>En cada sesión los participantes irán consiguiendo puntos en función de si hacen bien o no el ejercicio o si lo hacen rápido... Todos los puntos los irán anotando y al final de la clase se entregarán al profesor. Al finalizar las sesiones de orientación se hará un recuento de puntos y se dirá si, entre toda la clase, han conseguido superar la marca inicial propuesta por el docente.</p>	

PRIMERA ESTACIÓN: “Sigue el recorrido”.

Esta estación es un circuito, por el cual el alumnado tendrá que ir siguiendo un recorrido dibujado en una tarjeta que llevará siempre con él durante la actividad. Este, tiene que intentar finalizarlo correctamente, ya que si lo hace bien consigue dos puntos. Además si consigue



hacerlo en menos de un tiempo determinado conseguirá un punto a mayores. Cada componente del grupo hará esta actividad dos veces.

Al terminar la primera fase, tendrán que volver a completar un recorrido, pero esta vez tendrán que memorizarlo y hacerlo dejando la tarjeta en la salida. Si consiguen hacerlo de forma correcta sumarán 3 puntos. Cada componente del grupo hará la actividad de esta forma una sola vez.

Los compañeros desde fuera, se encargarán de vigilar con otra tarjeta que está realizando el circuito correctamente sin equivocarse. Otros estarán pendientes de medir el tiempo y las puntuaciones.

Materiales: Bancos suecos, conos, ladrillos, tarjetas con los recorridos, tarjeta de puntos y cronómetro.

Puntuaciones:

- 1º Fase: De forma correcta +2 pts. Por debajo de un tiempo determinado +1pts a mayores.
- 2º Fase: hacerlo de forma correcta +3pts.
- Si se pilla al alumnado haciendo trampas se restarán -20pts.

SEGUNDA ESTACIÓN: “Planos chinos”.

En esta actividad, se colocarán 16 conos o ladrillos formando un cuadrado. El alumnado tendrá que realizar un recorrido siguiendo una tarjeta, en la cual aparecerán marcados los conos a los que tiene que acudir. En cada cono habrá un número, el cual tendrán que apuntar para posteriormente comprobar si han realizado de forma correcta el recorrido.

Habrà de 3 a 4 recorridos diferentes. Los participantes realizarán esta actividad en 2 ocasiones pero no podrán repetir el mismo recorrido.

La actividad estará cronometrada y si la hacen por debajo de un tiempo determinado lograrán un punto más.

El alumnado irá cambiándose los roles de forma que al finalizar la estación todos hayan desempeñado todas las funciones.

Material: conos, pegatinas, tarjetas con recorrido, tarjetas donde apuntar los números,

soluciones de los recorridos.

Puntuaciones:

- Por recorrido bien hecho +2pts.
- Por debajo de un tiempo determinado +1pt.

TERCERA ESTACIÓN: “Encuentra la pareja”.

En esta estación tendrán una serie de fichas, las cuales representarán imágenes de mapas y otras sus correspondientes lugares reales. El alumnado tendrá que juntar ambas parejas fijándose y teniendo en cuenta los elementos del relieve para poder casar cada ficha con su pareja de forma correcta.

Al finalizar trabajarán la percepción espacial al tener que dibujar de forma grupal un mapa, en el que se vea desde una perspectiva aérea todo el colegio, añadiendo elementos artificiales, zonas verdes... Además tendrán que añadir al mapa una leyenda para que se pueda interpretar de forma correcta.

Tienen 10 min para poder hacer cada actividad. Si terminan antes la de las fichas, tendrán más tiempo para dibujar el mapa.

El recuento de estos puntos los llevará a cabo el profesor.

Material:

Actividad fichas: fichas con sus parejas.

Actividad plano del cole: pinturas, lapicero, folios, reglas...

Puntuación:

- Actividad fichas: si se aciertan todas 10 pts. Por cada fallo se va restando 1pt.
- Actividad plano cole: si está bien hecho 5pts, si faltan cosas en la leyenda 3pts y si está mal hecho pero hay algo, 1pt.

CUARTA ESTACIÓN: “Mira y coloca”

Es una carrera por relevos en la que el grupo tiene un tiempo determinado para colocar entre todos una serie de objetos en un espacio. Dichos objetos estarán representados en un mapa, el cual estará colocado al otro lado del campo, dentro de un aro. Los participantes tendrán que ir corriendo al mapa, saliendo de dos en dos, una vez allí elegirán un objeto cada uno y tendrán que intentar colocarlo en el sitio correcto. No podrán sacar del aro el mapa, por lo que tendrán que memorizar el lugar del objeto y colocarlo; eso sí, podrán acudir a mirar el mapa las veces que quieran. El tiempo se parará cuando ellos digan y crean que los objetos están colocados en su sitio. Podrán acudir al mapa las veces que quieran, de dos en dos, para comprobar que está todo colocado de forma correcta.

Esta actividad la harán dos veces pero con planos diferentes.

Material: Aros grandes, aros pequeños, conos, ladrillos, pelotas de tenis, palos de hockey, picas, cuerdas, indiacas...

Puntuación:

- Si se hace dentro del tiempo establecido y está bien +10pts.
- Si se hace por debajo del tiempo establecido pero está bien +5pts.
- Si se falla en un objeto y el resto está bien +3.

Sesión 4 ¿Nos organizamos y nos orientamos?	Duración: 1hora
<p>Score con muchas balizas (30 /40 balizas distribuidas por el colegio).</p> <p>Se forman grupos de 3 / 4 personas y a cada grupo se le proporciona una mapa del colegio.</p> <p>Ellos mismos serán los que elijan los equipos, para ver si siguen alguna estrategia e intentan mezclarse los que se les da bien con los que se les da mal o se juntan con los de siempre. (Tendrán un tiempo para hablarlo).</p> <p>La actividad consistirá en que entre todos los grupos tendrán que recoger todas las balizas del mapa que se les ha proporcionado, pero cada grupo solo podrá recoger 2 o 3 balizas sin que estas se repitan; por lo que antes de ir en busca de las balizas tendrán que ponerse de acuerdo para saber a porqué balizas va cada grupo. Cada vez que recojan una baliza tendrán que ir a donde está el profesor, debiendo guardar un orden de llegada y decirle el número de la baliza que han encontrado. Para realizar esta actividad se les marcará un objetivo de tiempo, el cual tendrán que superar. El tiempo se para cuando llegue la última pareja.</p> <p>Una vez terminado el recorrido, volverán a hacer lo mismo, pero no podrán ir a por las mismas balizas que antes. Su reto será superar su propio tiempo grupal.</p>	

Sesión 5 “Salimos fuera”	Duración: 1hora
<p>Esta actividad se llevará a cabo en el Parque de Covaresa, situado a 3 min del colegio. Para poder llevar a cabo esta actividad, se distribuirán previamente por el parque un total de unas 20 balizas, las cuales tendrán que buscar. Para ello se dividirá al alumnado en 4 grupos de 6 personas. Dichos grupos se subdividirán en grupos de 3 de tal forma que cuando un subgrupo vaya en busca de la baliza, el otro quedará esperando el relevo, se dará la hoja de control y saldrán en busca de otra baliza intercambiándose los roles. Se llevará a cabo una carrera de tipo <i>score</i>, es decir, que pueden ir en busca de la baliza que quieran y que tengan marcada en el mapa. A cada grupo se le dará un mapa diferente en el que la mayor parte de las balizas coincidirán, pero habrá 3 o 4 que serán diferentes, eliminando así la competitividad entre grupos. Al comenzar se dirá al alumnado que obligatoriamente la primera baliza que tienen que</p>	

ir a buscar es la A, para que cada grupo se divida y no se junten. Los grupos tendrán que ir apuntando en una hoja de control, que llevarán con ellos durante toda la prueba, los números que hay en las tarjetas colocadas a modo de baliza por el parque. Al comenzar la prueba, se pondrá un cronómetro y el primer subgrupo saldrá con el mapa y la hoja de control, y durante la prueba se irán intercambiando los roles entre los dos grupos. El grupo terminará cuando encuentren todas la balizas y será entonces cuando se les marque tiempo.

El tiempo que marquen será importante, ya que como reto general, se pondrá un límite de tiempo, en el que la suma total del tiempo final de todos los grupos tendrá que ser inferior a 1h 30min. (90min).

ANEXO 8

APRENDIENDO A ORIENTARME



Victor González Yustos

Un poco de historia...

La Orientación nace a finales del siglo XIX en los países nórdicos.

Se empleaba en prácticas de militares y después ya como entretenimiento.

En 1890, en Noruega se dio la primera competición de este deporte.



Un poco de historia...

Fue el Sueco Ernst Killander, quien creó las normas de la orientación como competición.

Y consiguió que en 1942 se enseñara en las escuelas Suecas.

Este deporte se extendió rápidamente por Suecia y otros países europeos.

La Orientación se hace Olímpica en 1977 en todas sus modalidades de recorridos a pie.



Un poco de historia...



La Orientación llega a España en 1955 y se practica en campamentos pero no de una forma competitiva.

En 1965 se organiza la primera competición oficial de orientación en las Fuerzas Armadas.

En 1979 se funda el primer equipo de Orientación.

Desde 1985 se celebran competiciones por toda España, creándose la Liga Nacional de Orientación.

Pero no es hasta 1993 cuando se reconoce de forma oficial como deporte en España.



El Mapa...

El mapa es la representación a escala de una parte del terreno.

Su fin es poder ver una parte de la superficie terrestre como si se contemplara desde una vista aérea.

El cartógrafo (persona que hace el mapa) se fija en ciertos detalles que le interesan del terreno y les hace destacar en el mapa.



Tipos de Mapas...



De carreteras



De autobuses

Tipos de Mapas...



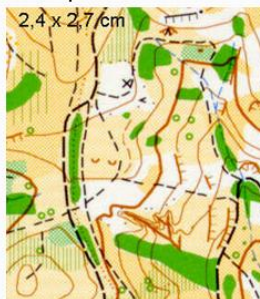
Mapa político



Mapa topográfico (El más utilizado)

Mapas de Orientación...

El Mapa de Orientación es un mapa topográfico, pero con una descripción mucho más detallada:



La Leyenda...

Los mapas de orientación prestan distintos colores y cada color representa un elemento diferente:

MARRÓN: Todo lo relacionado con el relieve. (Curvas de nivel, hoyos de tierra, montículos de tierra...)

NEGRO: Elementos artificiales o colocados por el hombre. (Farolas, piedras, bancos, tendidos eléctricos, columpios, zonas de juego...)

AZUL: Zonas de agua. (Ríos, lagos, charcas, fuentes...)

VERDE: Zonas de vegetación, cuanto más vegetación, más oscuro es la tonalidad del verde. (Árboles, arbustos...)

NARANJA: Áreas abiertas y semiabiertas, por las que se puede correr fácilmente.

MAGENTA (ROSA): Para dibujar el recorrido y marcar zonas peligrosas o prohibidas.

La Leyenda...

Todo mapa tiene una simbología concreta, esa simbología viene descrita en la "LEYENDA" del mapa.

	Autovía / Carretera asfaltada		Curvas de nivel
	Pista ancha (>3m.) buen estado		Curva maestra / curva auxiliar
	Pista o carril irregular (<3 m.)		Árboles y matorrales aislados
	Camino bien visible (1-2 m.)		Árbol singular / Vegetación baja
	Sendas (<1m.) / discontinua		Talud, terraplén o terraza
	Edificios / casas / ruinas		Surco o arroyo / profundo
	Línea alta tensión / torreta.		Colinas pequeñas / montículo
	Línea eléctrica / poste.		Depresión ± grande / pequeña
	Valla infranqueable (> 1.5 m)		Muro pasable de tierra y piedra
	Valla franqueable / rota		Muro infranqueable / roto
	Fuente / arroyo / acequia / pozo		Propiedad privada / prohibida
	Charca, lagunas o lagos.		Terreno abierto / semiabierto
	Zona pantanosa ± franqueable		Abierto / semiabierto irregular
	Depresión o foso / peligroso		Bosque: carrera rápida/lenta
	Rocas ±1m. / grande / grupo		Bosque: muy lenta / dirección
	Zona de bloques / de piedras		Veget. impenetrable / sembrado
	Masa rocosa / afloramiento rocoso		Olivos o almendros / viñedos
	Cortados pasables/ impenetrables		Límites de vegetación / cultivo
	Línea férrea		Elementos especiales.

La Escala...

Todos los mapas tienen una escala, que refleja la relación entre el tamaño del terreno y el tamaño del mapa

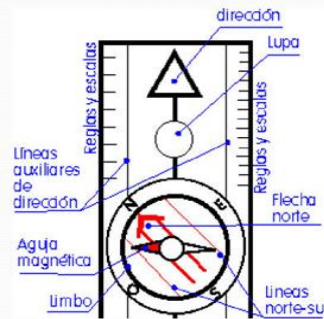
Por ejemplo: Una escala 1:15.000 quiere decir que 1cm del plano equivale a 150 m en la realidad.

Aparece en los mapas de la siguiente forma:

Escala: 1: 15.000
Equidistancia: 2,5 m.



La Brújula...



La brújula es basa en una aguja imantada, en la que uno de sus extremos (el rojo), siempre nos señala el norte magnético.

Se usa para orientar el mapa y trazar rumbos.

Pero... ¿Cómo orientamos el mapa?

La Brújula...

1. Colocamos la brújula sobre el mapa, cerca de una de las líneas que marcan la dirección Norte.



2. Giramos el mapa hasta que las líneas de dirección norte del mapa (Líneas Azules) queden alineadas con la aguja magnética de la brújula.



3. Levantamos la brújula sin mover el mapa y este queda orientado.

La Brújula...

¡IMPORTANTE!

Cuando giramos nosotros, el mapa se desorienta, por lo que tiene que volver a orientarlo en dirección NORTE para poder interpretarlo correctamente y no perdernos.



¿Qué plano esta Orientado?

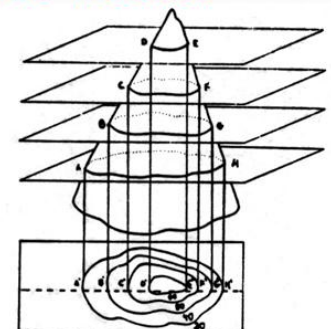


Curvas de nivel...

Las curvas de nivel se utilizan para la representación correcta del relieve.

Consisten en la realización de unos cortes horizontales e imaginarios en el terreno, dando lugar a una serie de planos.

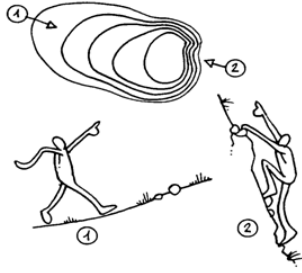
Al cortar el terreno, se da lugar a una curva de nivel



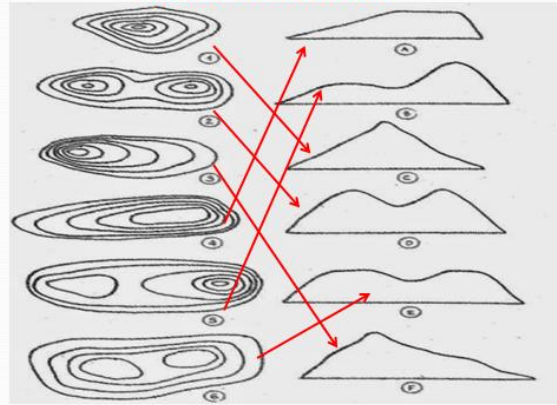
Curvas de nivel...

Gracias a la equidistancia podemos saber si un terreno tiene pendiente o no:

1. Cuando las curvas de nivel se **separan**, el terreno tiene **menor pendiente** (esta menos inclinado)
2. Cuando las curvas de nivel se **juntan**, el terreno tiene una **mayor pendiente** (esta más inclinado)



¿Qué curva de nivel corresponde a cada montaña?



Marcas en el plano...

Se hacen en color: **ROJO**, **MAGENTA** o **VIOLETA** y siempre son de la siguiente forma:

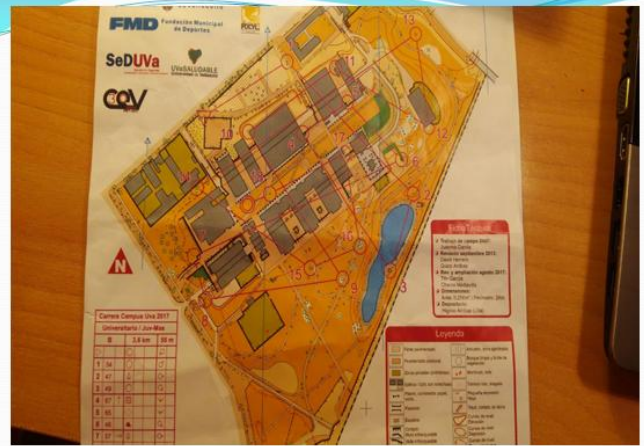
Salida: se representa con un triángulo.

Controles: un círculo.

Meta: un círculo dentro de otro círculo.

El recorrido: unión de los controles a partir de líneas rectas.

El centro del triángulo o de los círculos, señala el punto exacto donde se encuentra la baliza.



Marcas en el terreno...

Cada control está marcado por una baliza.

La baliza es de color naranja y es visible si has alcanzado el punto correcto.

Cada baliza está identificada con un número o una letra.



Las pinzas...



Tarjeta de control...

Cada vez que llegas a la baliza marcada en el plano, tienes que coger el número o marcar con la pinza la tarjeta, para comprobar que has pasado por todas tus balizas. Al llegar a la meta entregas la tarjeta a los jueces.

Nº SALIDA		HOJA DE CONTROL				DORSAL	TIEMPO:		
		NOMBRE:					H.	M.	S.
		EQUIPO:					H. LLEGADA		
							H. SALIDA		
							TIEMPO:		
10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

Tipos de carreras...

LINEAL: Carreras en las que hay que seguir el orden de las balizas obligatoriamente. (Primero ir a la uno, luego a la dos, tres...)

SCORE: Carreras en las que puedes ir a la baliza que tu quieras en el orden que quieras.

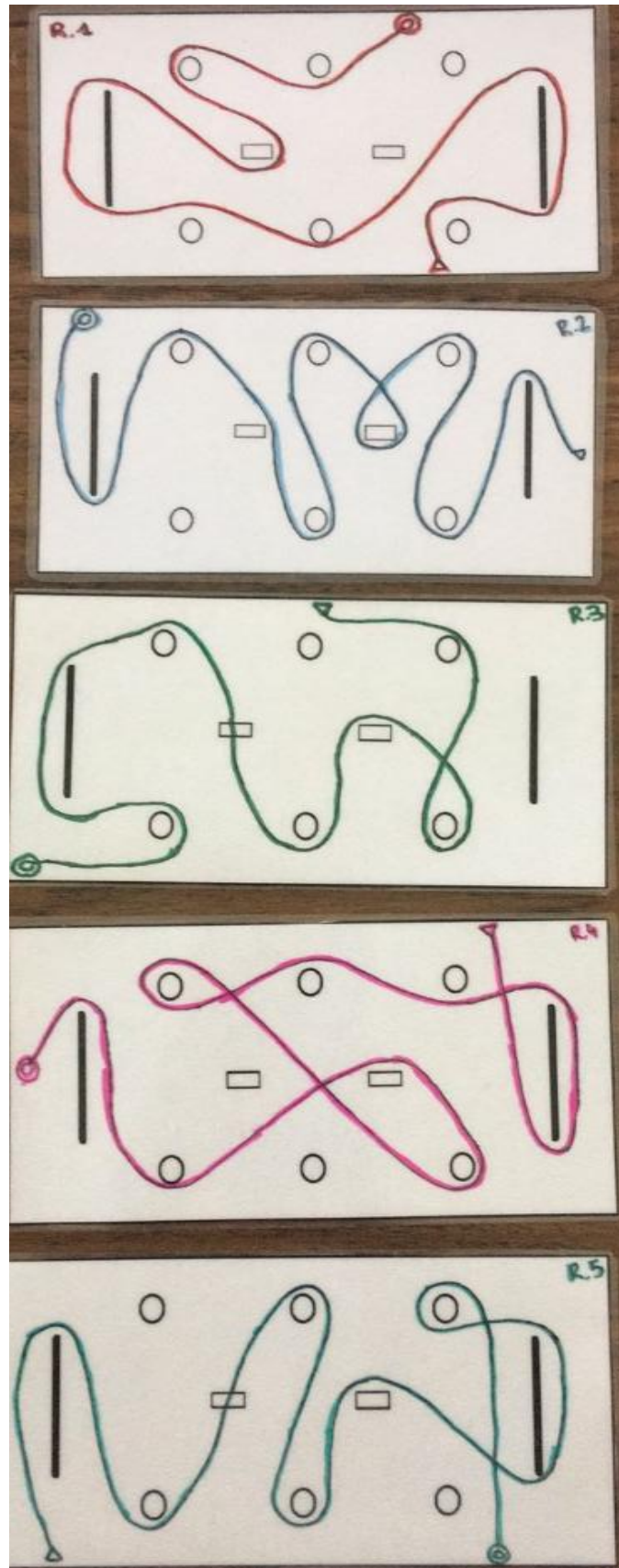




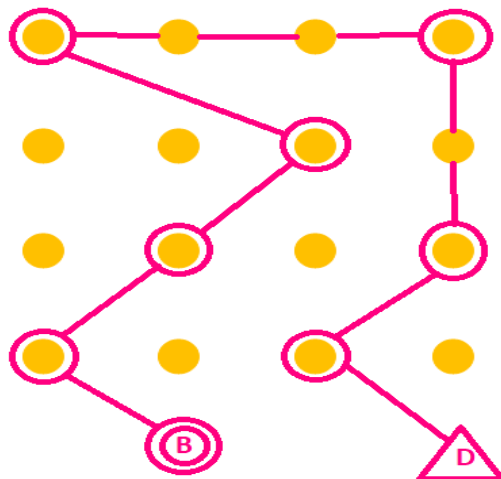
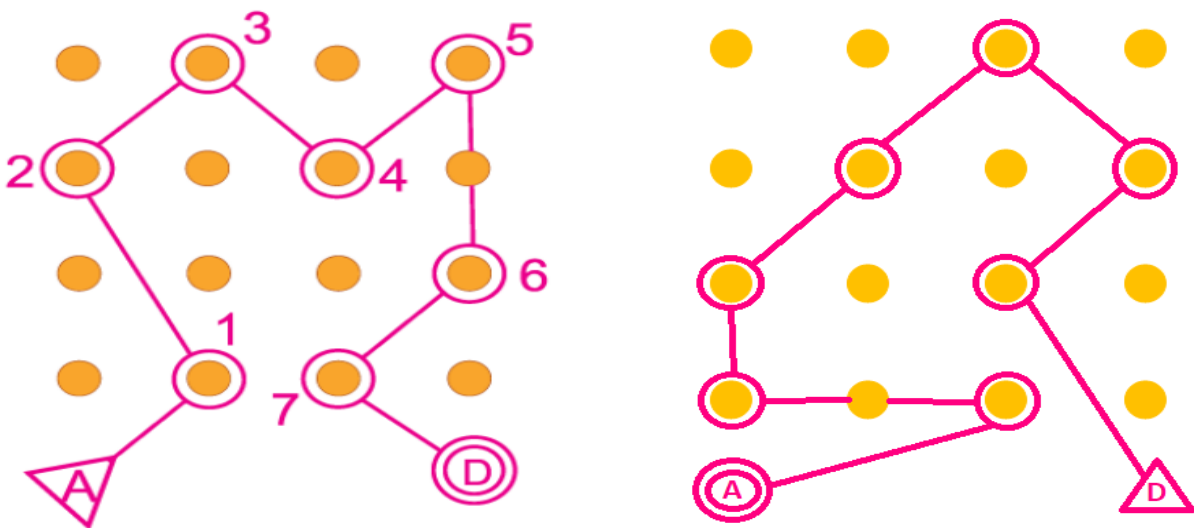
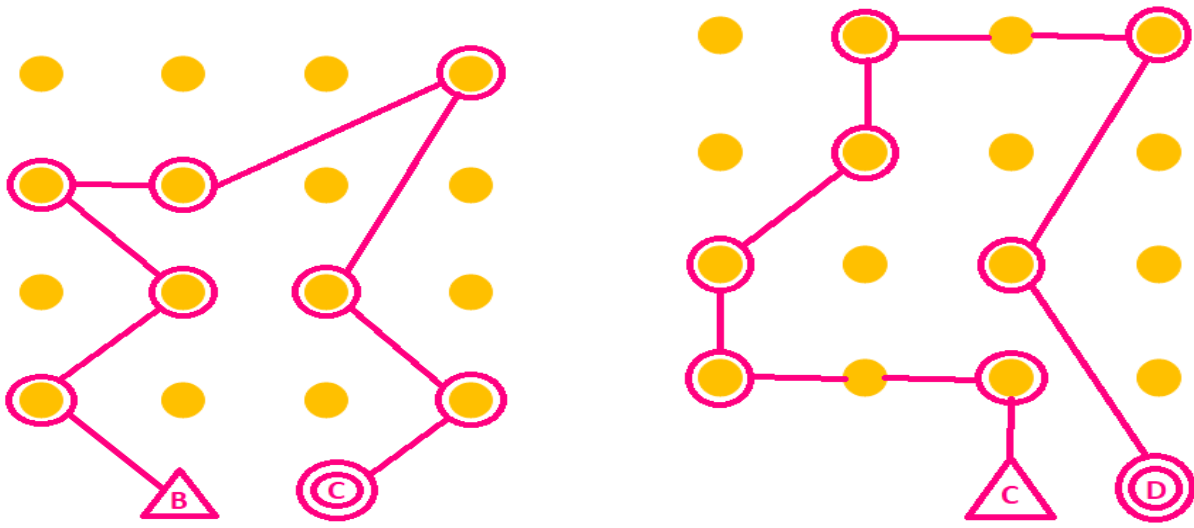
ANEXO 9

Tarjeta de puntos Estación 1				
Grupo:				
	Intento 1	Intento 2	Intento 3	Total puntos
Participante 1				
Participante 2				
Participante 3				
Participante 4				
Participante 5				
Participante 6				

ANEXO 10



ANEXO 11



ANEXO 12

HOJA DE CONTROL						TIEMPO		
NOMBRE:								
RECORRIDO:								

ANEXO 13

Soluciones Recorridos									
D→B	D	4	16	27	2	44	S	22	B
B→C	B	22	S	R	7	27	32	8	C
A→D	A	11	R	H	44	27	16	4	D
C→D	C	4	22	9	7	H	27	32	D
D→A	D	32	5	13	7	9	22	4	A

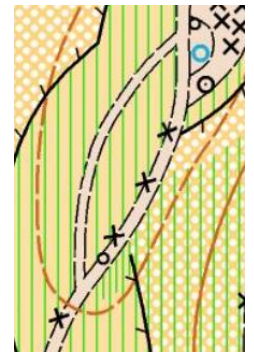
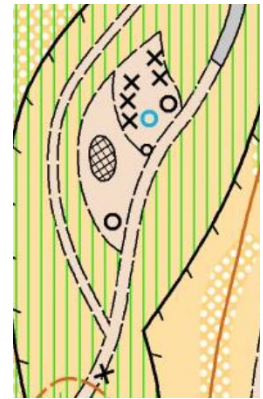
ANEXO 14

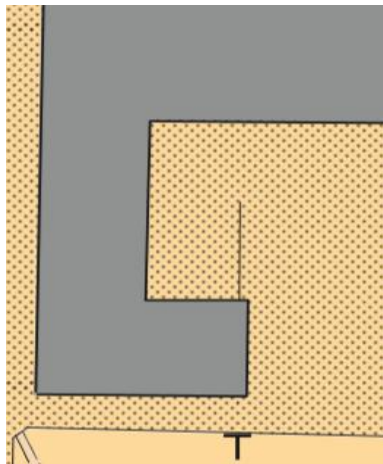
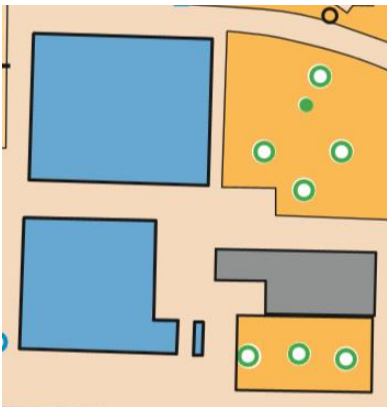
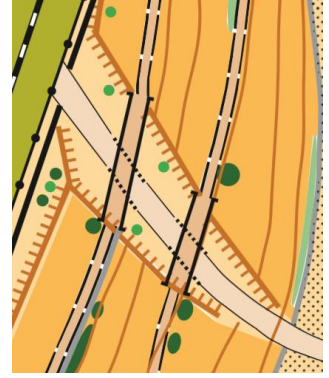
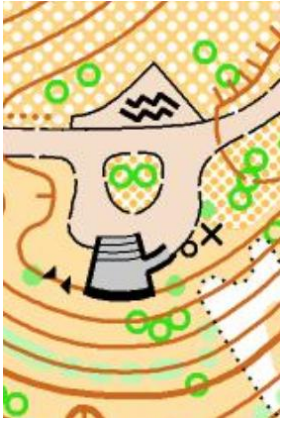
Tabla de puntos ESTACIÓN 2							
GRUPO:							
	Intento 1			Intento 2			Puntos totales
Participante 1							
Participante 2							
Participante 3							
Participante 4							
Participante 5							
Participante 6							

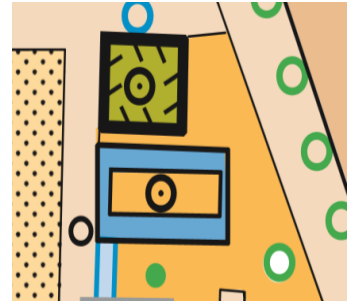
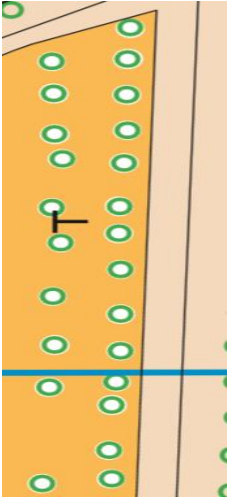
ANEXO 15

Tabla de puntos ESTACION 3		
GRUPO:		
BUSCA LA PAREJA		PLANO COLEGIO
Aciertos:		Puntos:
Fallos:		
Puntos:		

ANEXO 16



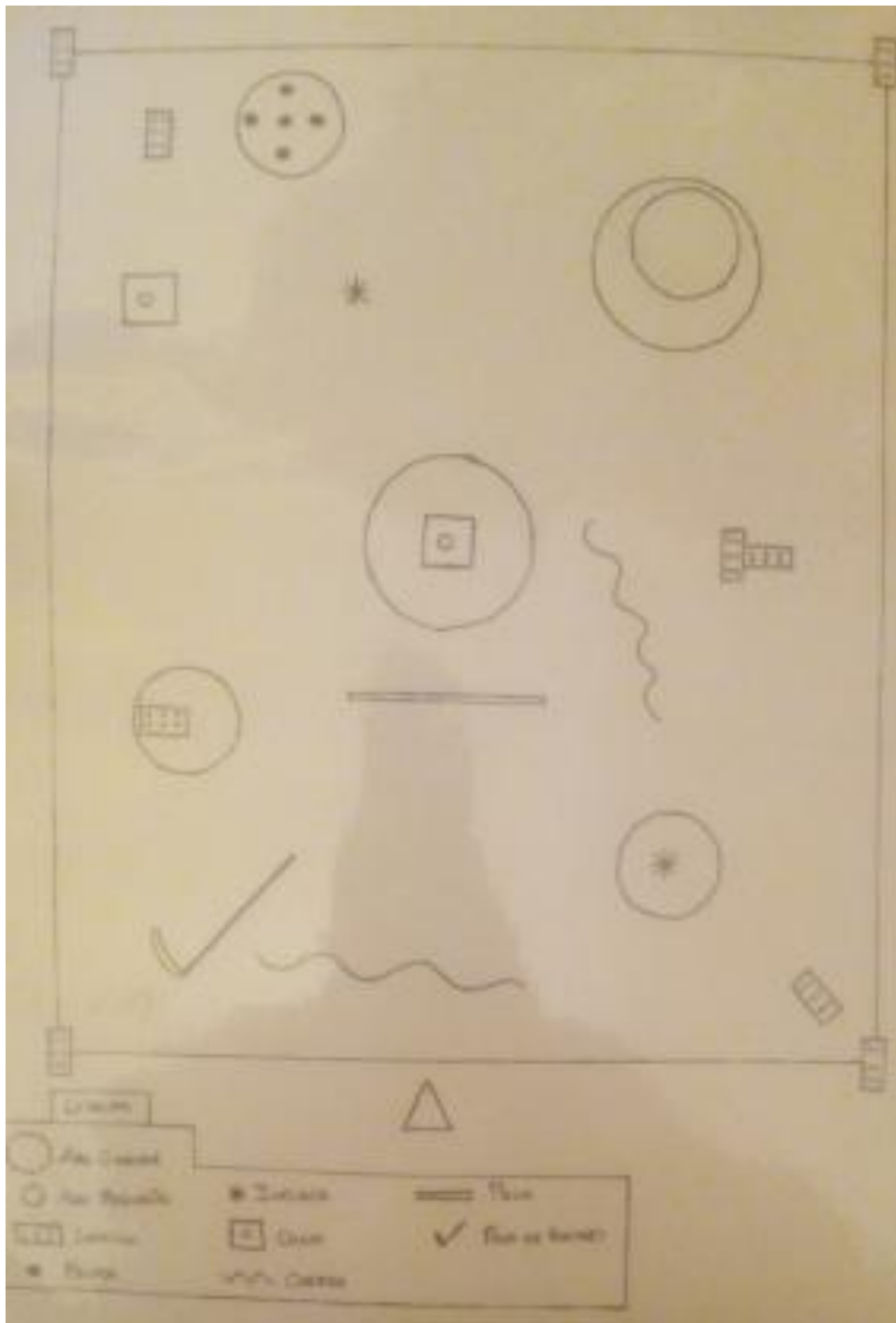




ANEXO 17

Tabla de puntos ESTACIÓN 4				
GRUPO:				
Intento 1		Intento 2		Puntos Totales
Tiempo:		Tiempo:		
Puntos:		Puntos:		

ANEXO 18



ANEXO 19

REGISTRO DE PUNTOS TOTALES				
	ESTACIÓN 1	ESTACIÓN 2	ESTACIÓN 3	ESTACIÓN 4
GRUPO A				
GRUPO B				
GRUPO C				
GRUPO D				
	TOTAL:			

ANEXO 20

ESTACIÓN 1. "Sigue el Recorrido"	
FASE 1:	
<ul style="list-style-type: none">• Realiza uno de los 5 recorridos e intenta completarlo sin equivocarte.• Cuando todos los participantes hayan hecho un recorrido selecciona otro diferente y realízalo. De forma que todos hagan dos recorridos.	
FASE 2:	
<ul style="list-style-type: none">• Escoge uno de los recorridos, tienes 1 min para memorizarlo e intentar hacerlo sin mirar la tarjeta.	
ROLES DEL GRUPO: (Al finalizar la estación todos tienen que haber pasado por todos los roles)	
<ul style="list-style-type: none">• Corredor (El que hace el circuito)• 2 Observadores (comprueban que hace bien el circuito)• 2 Controladores de puntos.• Controlador de tiempo.	Puntos: <ul style="list-style-type: none">• 2 pts sin fallo. Por cada fallo se descuenta un punto hasta llegar a 0.• +1pt. Por hacerlo en menos de 30 segundos

ESTACIÓN 2. "El laberinto cuadrado"	
<ul style="list-style-type: none">• Realizar uno de los 5 recorridos sin equivocarte.• Al terminar tendrá que dibujar sin mirar la tarjeta el recorrido que ha hecho marcando las balizas recogidas (No hace falta número de baliza).• Cuando todos hayan hecho un recorrido seleccionaran otro diferente y repetirán la acción. De forma que todos hagan 2 recorridos como mínimo.	
ROLES DEL GRUPO: (Al finalizar la estación todos tienen que haber pasado por todos los roles)	
<ul style="list-style-type: none">• Corredor (El que hace el circuito)• 2 Compradores de recorrido y de dibujos (Mirar hoja de soluciones y ficha)• Controlador de tiempo.• Controlador de puntos.	Puntos: <ul style="list-style-type: none">• 2pts. Recorrido sin fallo. 1 fallo = a 0 pts.• +1pt por dibujo de recorrido.• +1pt. Por hacerlo en menos de 30 segundos

ESTACIÓN 3. "Busca la pareja"

FASE 1:

- Fíjate bien y asocia la foto real con la foto del mapa. (Fíjate bien en los elementos).
- **IMPORTANTE:** La comunicación y la cooperación de todo el grupo. Respetando las opiniones de los demás.

FASE 2:

- Dibuja un mapa del colegio, dibujado el cole, el patio, arenero... (Todo lo que puedas). Todo ello poniendo símbolos y creando una leyenda.

Puntos:

- 15 pts por todas correctas.
- Por cada fallo se resta 1pt. (Llamar al profesor para su revisión.)
- Dibujo bien hecho 5 pts. (Llamar al profesor para su revisión.)

ESTACIÓN 4. "Releva y coloca"

- Los participantes se colocaran en el punto de salida y por parejas.
- Irán saliendo de dos en dos e irán corriendo a mirar el mapa y seleccionaran dos objetos. (El mapa no se puede sacar del aro).
- Cuando seleccionen los 2 objetos tendrán que colocarlos en el espacio tal y como viene en el mapa.
- Podrán acudir al mapa las veces que quieran pero nunca se puede sacar del aro.
- Una vez colocados, darán el relevo a la siguiente pareja y repetirá el ejercicio.
- La actividad acaba cuando todos los objetos estén colocados y el grupo decida parar el tiempo.
- **Tiempo 10 min.**
- Corrige el propio grupo mirando el mapa.

Puntos:

- **+10** si se hace dentro del tiempo marcado.
- **+5** si se hace por debajo del tiempo
- Si se falla por objeto se resta **-1pt.**

ANEXO 21

HOJA DE CONTROL SOLUCIONES						TIEMPO		
CURSO:								
1. 39	2. 44	3. A	4. 74	5. 116	6. 55	7. M	8. 11	9. Z
10. 32	11. 92	12. C	13. 48	14. E	15. 90	16. 227	17. 51	18. 110
19. R	20. 83	21. 10	22. W	23. 61	24. 3	25. H	26. 7	27. B
28. 79	29. X	30. L	31. 127	32. 139	33. Q	34. G	35. 27	36. U
37. 70	38. 108	39. F	40.	41.	42.	43.	44.	45.



ANEXO 23

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N						
CLUB DEPORTIVO PORTILLO SECCIÓN ORIENTACIÓN WWW.CDPORIENTACION.ORG loyus@ono.com Tfno: 619.53.91.10		 NOMBRE Y APELLIDOS CLUB CATEGORÍA FICHA EQUIPO - _____						HORA SALIDA HORA LLEGADA TIEMPO TOTAL	

ANEXO 24

