

**VENTAJAS E INCONVENIENTES  
DERIVADOS DE LA APLICACIÓN  
DEL JUEGO COOPERATIVO PARA EL  
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES  
MOTRICES EN EL 1º CICLO DE  
EDUCACIÓN PRIMARIA.**

*David Martín García*

**Tutor académico: Carlos Velázquez**



**Trabajo Fin de Grado**

**4º Curso**

**Grado en Educación Primaria**

**Mención de Educación Física**



## **RESUMEN**

En mi trabajo final de grado he llevado a cabo la implantación de una unidad didáctica sobre habilidades motrices, a través de los juegos cooperativos, marcando unos objetivos que a posteriori, tendré que analizar si se cumplen o no, además de observar las ventajas y los inconvenientes de la aplicación de dicha unidad didáctica en una clase de 2º curso de Educación Primaria.

Al llevar a la práctica la unidad didáctica, pude observar una gran cantidad de hechos, que en un gran grupo suponían ventajas y en menor medida una serie de inconvenientes o problemas. A partir de esta serie de hechos registrados con diferentes elementos de evaluación, pude sacar una serie de conclusiones sobre mi trabajo, tanto positivas como negativas, en relación a los objetivos que en un primer momento me marqué como eje principal de mi trabajo final de grado.

## **PALABRAS CLAVE**

Juego, juego cooperativo, Educación Primaria, habilidades motrices, alumnado.

## **ABSTRACT.**

My final degree project was based on a didactic unit about motor skills, through cooperative games, marking targets that I will have to analyze if they are or not, in addition to evaluating the advantages and disadvantages of the application of such teaching in a class of 2nd year of primary education.

On implementing the teaching unit, I was able to gather a lot of facts, which in a large group accounted for advantages and to a lesser extent a series of disadvantages or problems. From this series of events with different elements of evaluation, I was able to draw several conclusions about my work, both positive and negative, in relation to the goals that I primarily wanted to achieve in my final degree project.

## **KEYWORDS.**

Games, cooperative games, Primary Education, motor skills, pupils.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
<b>CAPÍTULO 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>3</b>
1. Aproximación conceptual al juego.....	3
2. El juego cooperativo.....	4
3. Habilidades motrices.....	12
<b>CAPÍTULO 2. OBJETIVOS.....</b>	<b>15</b>
<b>CAPÍTULO 3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....</b>	<b>16</b>
<b>CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA.....</b>	<b>18</b>
1. Contextualización.....	18
2. Proceso de aplicación de la unidad didáctica.....	20
3. Instrumentos y técnicas de recogida de datos.....	21
4. Análisis de los datos.....	23
<b>CAPÍTULO 5. RESULTADOS.....</b>	<b>24</b>
<b>CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>32</b>
1. Conclusiones.....	32
2. Limitaciones.....	36
3. Reflexión final.....	36
REFERENCIAS.....	38
ANEXOS.....	41
1. Anexo 1: Unida didáctica.....	41
2. Anexo 2: Hoja de registro.....	46
3. Anexo 3: Encuesta.....	47

# INTRODUCCIÓN

El Real decreto 1393/2007, de 29 de octubre, que regula todas las enseñanzas universitarias, dice, en su artículo 12.3., que en las enseñanzas universitarias para la obtención de un título de graduado “concluirán con la elaboración y defensa de un trabajo de fin de Grado (TFG)”. El TFG es un trabajo original e inédito, de reflexión final, en el que el estudiante debe demostrar que ha adquirido el conjunto de competencias asociadas al título de graduado que corresponda, en nuestro caso, el de graduado en Educación Primaria.

Continuando con la legislación que acompaña al TFG, en la Resolución de 3 de febrero de 2012, del Rector de la Universidad de Valladolid, se acordó la publicación del nuevo Reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo de Fin de Grado, al ser el primer año que se pide este tipo de trabajo para finalizar la carrera de Educación Primaria.

En relación con el Grado de Educación Primaria, es en la Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, en la que se establecen los requisitos para verificar los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro de Educación Primaria. En ella se recogen un total de 12 competencias.

Entre las competencias que yo destacaría sería la de diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje en diferentes contextos educativos y, de forma especialmente importante en aquellos caracterizados por una gran diversidad en el alumnado, donde en una futura docencia será uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta. En este sentido es fundamental diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana, a la vez que se fomente la convivencia dentro y fuera del aula. De aquí se entiende que formar personas con valores es de gran importancia para la educación de hoy en día. Valores como la igualdad, el respeto, el compañerismo o el saber comportarse, son de vital importancia para la sociedad en la que vivimos, llena de valores en su gran mayoría bastante negativos.

Por lo tanto el tema central de mi TFG, el juego cooperativo y las habilidades motrices básicas, está totalmente relacionado con las competencias anteriormente citadas, ya que muchos de los aspectos que componen la cooperación hace que sea un tema que transmita una serie de valores muy positivos en el aula y que pudiesen repercutir en la sociedad en general. Es por esto por lo que he elegido este tema como eje principal de mi TFG, es un tema muy atractivo, que al alumnado puede extra motivar y dar lugar a unas clases con una participación y un clima muy positivos para el trabajo de las habilidades motrices mediante esta metodología, y que por experiencia en las clases de Educación Física no es tratado con mucha asiduidad, desde una perspectiva de cooperación y compañerismo.

En definitiva, mi TFG se divide en varias partes, empezando por donde nos encontramos, la introducción del trabajo. A continuación nos encontramos con la fundamentación teórica o marco teórico, donde se recogen todos los autores, autoras e investigadores que con sus libros y trabajos me han proporcionado información acerca del tema. Los objetivos que busco aplicando este trabajo en mis clases de 2º curso de Educación Primaria, será lo siguiente. Pasamos después a la justificación del tema elegido para el TFG, es decir, el porqué de haber elegido este tema y no otro cualquiera. Continuando mi trabajo con la metodología que he llevado a cabo o diseño de la intervención que realicé en el colegio, en este caso el “Miguel Delibes” de Valladolid, donde encontraremos la contextualización, el proceso de aplicación de la unidad didáctica, los instrumentos y técnicas de recogida de datos y por último el análisis de los datos. Posteriormente veremos los resultados obtenidos en el trabajo, recogidos a través de los diferentes instrumentos de recogida de información. Para ir finalizando con el análisis y las conclusiones que he sacado una vez he reflexionado y analizado toda la información recogida, con sus oportunidades y sus limitaciones. Y por último, la lista de referencias y bibliografía.

Para acabar he de decir que el Trabajo Final de Grado me ha servido para reflexionar sobre las prácticas realizadas en el aula durante mi estancia en el centro, con el fin de poder mejorar mi labor como futuro docente, una de las competencias del título de Maestro en Educación Primaria y, por supuesto, me ha de servir para demostrar todas las competencias docentes que he adquirido en mi período de estancia en la Universidad de Valladolid.

# CAPÍTULO 1

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para este primer capítulo del TFG, en la parte inicial, en relación a la Educación Física, voy a intentar definir el concepto de juego cooperativo, además de exponer sus peculiaridades, las diferencias con su antagonista, el juego competitivo y las investigaciones que hay sobre el tema.

Finalmente, me centraré en definir y clasificar las principales habilidades motrices en relación con los principales estudiosos del tema.

### 1. APROXIMACIÓN CONCEPTUAL AL JUEGO

El gran mundo de los juegos es uno de los contenidos que forman la Educación Física, que más importancia tiene para el alumnado y más adecuado como forma de relación con los otros, con el entorno social y consigo mismo (Guitart, 2003).

Continuando con Guitart (2003), las características que componen el juego infantil son las siguientes:

- Es una actividad natural que proporciona placer, satisfacción y diversión, es decir, motivadora.
- Es un medio disponible para experimentar sensaciones nuevas, habilidades propias, etc.
- Con su práctica se desarrollan capacidades de todo tipo (físicas, psíquicas...) y se conocen las características propias, nuestras posibilidades y nuestros límites.
- Es un espacio propicio para establecer relaciones con los demás, de esta forma permite a las personas comprender el mundo que les rodea.
- Mediante la práctica en el juego la estructuración social mejora, en lo que se refiere a valores, hábitos sociales, normas, etc.

Otra autora española, Garaigordobil (2005), defiende que las peculiaridades del juego infantil se agrupan en siete: placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo.

El juego como forma de aprendizaje, resulta muy positivo tanto para el profesorado como para el alumnado. Para los docentes porque imparten sus clases mediante una metodología activa y en continua interacción con el alumnado, lo que les proporciona un continuo *feedback* muy provechoso para diversas tareas curriculares. Para el alumnado porque obtienen un aprendizaje transmitido de forma activa y muy motivadora.

De entre el gran abanico de juegos presentes en la Educación Física, nosotros nos vamos a centrar exclusivamente del juego cooperativo.

## **2. EL JUEGO COOPERATIVO**

En este primer apartado relacionado con el juego cooperativo, lo que haré es en primer lugar dar una serie de definiciones según diversos autores de lo que es el juego cooperativo y los tipos que hay, también hablaré sobre las características o peculiaridades que tienen y los valores que pueden transmitir, además de forma resumida explicaré la diferencia entre el juego cooperativo y el competitivo y para acabar mencionaré algunos estudios o investigaciones que se han hecho sobre el tema.

### **2.1.DEFINICIÓN Y CLASES**

Terry Orlick, uno de los más importantes estudiosos e investigadores sobre el tema, sostiene la idea de que el juego cooperativo es “Jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego” (Orlick, 2002, p. 16).

En la misma línea de Orlick, Arranz (2007, p. 7) lo define como: “un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones”.

Según Bantulá (1998), las actividades cooperativas se basan en la participación de todo el grupo, dando lugar al nacimiento de sentimientos de aceptación, consideración hacia los demás participantes y empatía.

Según Velázquez (2004), los juegos cooperativos son juegos no competitivos en los que no hay oposición entre los participantes y en los que se busca un objetivo común y se divide en dos subapartados:

- Juegos cooperativos de objetivo cuantificable. Es decir, el objetivo es el mismo para todos, está totalmente claro y lo más importante es que se puede saber si se ha conseguido o no. Dentro de este subapartado, encontramos otros dos subgrupos:
  - Cooperativos con tanteo. Son aquellos en los que el objetivo es sumar el mayor número de puntos posibles, alcanzando una puntuación determinada que se determina con el transcurso del juego.
  - Cooperativos sin tanteo. Son aquellos en los que no hay puntuaciones, sino que el objetivo del juego es simplemente superar una determinada prueba.
- Juegos cooperativos de objetivo cualificable. El objetivo de los mismos no se sabe si se ha cumplido o no, no hay ganadores ni perdedores y además, el papel de los participantes puede ser el mismo o variar. Dentro de este subapartado, podemos distinguir varios subgrupos dependiendo del objetivo que se marque, por ejemplo:
  - De imitación. El objetivo puede ser realizar la actividad lo más real posible.
  - De vértigo. En este caso el objetivo es que los participantes sientan diferentes sensaciones durante el juego.
  - De mantener un objeto en movimiento. Procurar que el móvil no se detenga sería el objetivo.



- Juegos rítmicos. Aquí tampoco hay ganadores ni perdedores, sino personas que realizan una serie de acciones al escuchar una canción.

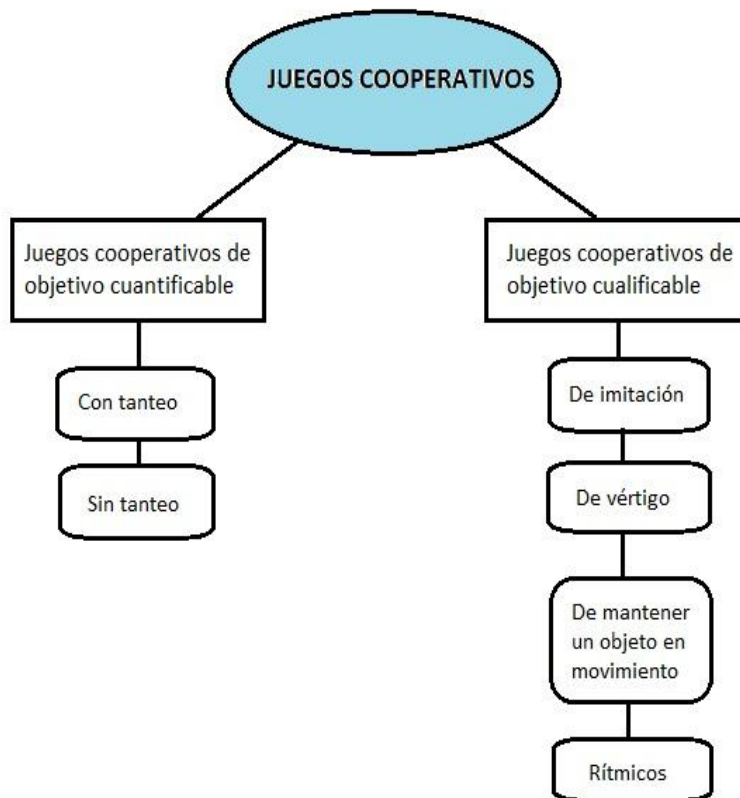


Figura 1. Clasificación de los juegos cooperativos (elaboración propia, a partir de Velázquez, 2004)

## 2.2. CARACTERÍSTICAS O PECULIARIDADES DEL JUEGO COOPERATIVO

Diferentes autores asumen las ideas de Orlick (2002) para formular una serie de características basadas en la libertad que posee el alumnado a la hora de la práctica basada en los juegos cooperativos. Entre estas peculiaridades del juego cooperativo podemos destacar las siguientes:

- Libres de competir. Es la característica más esencial y principal que posee el juego cooperativo. Frente a la competitividad de muchos de los juegos, está esta característica que hace que el alumnado se despreocupe de solamente ganar, de tener una conducta agresiva, de entorpecer y destruir a los demás y a sus logros; y, por lo tanto, preocuparse de que toda la clase consiga lo que se propone, de

ayudarse unos a otros a realizar el objetivo de los juegos y de que todos en grupo sean capaces de divertirse.

- Libres para crear. Otra característica fundamental del juego cooperativo, el coartar la creatividad del alumnado a la hora de realizar los diferentes juegos, daría lugar a graves problemas, como la monotonía, la falta de imaginación, etc. Además el componente de dejarlos resolver los problemas que se les presenten en los juegos por sí mismos, trabajando la creatividad, es un punto muy a favor, por la potente satisfacción que se proporciona al alumnado.
- Libres de exclusión. Esta característica es primordial. El excluir o eliminar de los juegos a diferentes escolares por ser menos hábiles a la hora de desarrollar una acción motriz, puede generar sentimientos muy negativos, como la baja autoestima que produciría en aquellos excluidos, la desconfianza, etc. Además de ser unos juegos contraproducentes por ser propuestos para aprender, algo imposible si los escolares menos hábiles motrizmente son eliminados y dejan de participar y tener experiencias reconfortables de las que aprender. Por ello los juegos cooperativos eliminan directamente de su vocabulario las palabras “ganadores y “perdedores”.
- Libres para elegir. La capacidad de generar cierta autonomía en el alumnado es muy importante, para la maduración y desarrollo de los mismos. Por ello se les deja cierta libertad que el juego competitivo no permite, para aportar ideas, cambios en los juegos y diferentes soluciones.
- Libres de agresión. La palabra “agresión” desaparece también del vocabulario de juego cooperativo. Basándonos en que mediante la cooperación y la unión del grupo se conseguirán los objetivos del juego, es muy difícil que este factor propio de los juegos competitivos, aparezca.

En el ámbito español, Garaigordobil (1996), define también cuatro componentes que caracterizan al juego cooperativo:

- La participación de todos los involucrados en el juego, ya que se excluye la eliminación y el perder.
- La aceptación de los participantes, ya que no existe un único líder que haga que el grupo funcione, sino que cada uno de los integrantes desempeña un rol necesario.

- La cooperación entre los miembros, ya que sin la ayuda prestada por todos, difícilmente se conseguirá el objetivo del grupo.
- El disfrute y diversión, que es la característica principal que cualquier tipo de juego.

Por otra parte, Guitart (1990) destaca en el juego cooperativo el papel que realiza con su carácter participativo y no competitivo, destacando que:

- El alumnado participa en los diferentes juegos cooperativos por el factor placentero que este provoca y no por el mero hecho de conseguir algo.
- Son juegos en los que por desaparecer el miedo al fracaso, aparece el factor de la diversión.
- Participa toda la clase sin exclusión alguna.
- Se establecen relaciones muy fuertes con los compañeros.
- Se trabaja la autoestima personal de cada uno y no el fijarse en el logro del contrario.
- Afloran sentimientos en todos los alumnos de protagonismo, al ser un juego colectivo, y cada uno tiene un papel importante, sin haber un líder destacado que sobresalga.

En cuanto al escritor e investigador Ruiz, en una entrevista concedida en noviembre de 2009 al centro de recursos en juegos cooperativos “Trukeme”, concluyó lo siguiente sobre las actividades cooperativas:

- La actividad física cooperativa propicia en clase un clima de distensión entre el alumnado.
- Al ser actividades grupales, los progresos en el ámbito motriz son posibles en todas las personas.
- El concepto de perdedor no se refleja en estas actividades, por lo tanto se da una mejora de la autoestima.
- Es un espacio propicio para trabajar la educación intercultural.
- Tiene lugar dentro de estas actividades una buena comunicación entre los integrantes del grupo y con el profesor, además de favorecer el desarrollo de habilidades sociales y conductas prosociales.

- Por último como conclusión, todas las características nombradas anteriormente, tienen lugar debido a que todos los integrantes del grupo buscan un mismo objetivo o fin.

Otro autor español, Jares (1992), indica que el juego cooperativo solo puede tener ventajas y por lo tanto desprender unos valores positivos a todos los participantes de los mismos:

- La participación en actividades cooperativas favorece la creación de un ambiente muy positivo, que a su vez facilita todo tipo de aprendizajes.
- Uno de los valores a los que más hace referencia es la empatía, el saberse poner en el lugar del otro ayuda a todos a saber de las necesidades de los demás y a ayudarse constantemente.
- La cooperación según mi punto de vista sería el valor sobre el cual giran todos los demás, sin cooperación entre el grupo no se conseguirían los objetivos.
- Otro valor fundamental, la comunicación entre los integrantes del grupo.
- La participación, la implicación de los participantes hace que el desarrollo del juego se haga con una mayor confianza.
- El autoconcepto, el desarrollar una buena autoestima, confianza y seguridad en uno mismo, es esencial para el buen funcionamiento del grupo y del juego en general.
- Y por último, un valor muy importante, como es la alegría, el cual se desarrolla en plenitud en estas actividades cooperativas.

### **2.3. VALORES INHERENTES AL JUEGO COOPERATIVO**

Según todos los autores y autoras anteriormente citados, el tratar con juegos cooperativos en las clases de Educación Física, puede repercutir muy positivamente, creando en el alumnado valores muy positivos.

El centro de recursos en juegos cooperativos “Trukeme”, publicó un artículo, “Sentirse libres para jugar”, donde recogían los valores fundamentales que proporcionaba la práctica de estos juegos:

- Frente a la exclusión, el valor de la integración en el grupo, sintiéndose más partícipe de la actividad.

- El valor de la comunicación y del saber escuchar al compañero, a través de la toma de decisiones, negociaciones, búsqueda de estrategias para resolver el problema...
- El valor de la afirmación de uno mismo, debido al reconocimiento personal y grupal de la importancia de cada persona en el trabaja en grupo.
- El valor de la imaginación y de la creatividad. Gran importancia de estos dos factores a la hora de superar el reto, aportar cosas nuevas al grupo, reglas nuevas al juego, etc.

Garaigordobil en una entrevista concedida a la revista Consumer Eroski en el año 2009, añade otra serie de valores positivos o beneficios que tienen los juegos cooperativos:

- La confianza en uno mismo, frente a la angustia por el fracaso y el miedo al fallo permanente.
- El compartir y el ayudarse entre los miembros del grupo, también se aprende dentro de estos juegos.
- El aumento de unas relaciones sociales de calidad, dado que se crea un ambiente muy agradable.
- La empatía, es decir, el saber y tener en cuenta los sentimientos de los demás integrantes del grupo.

#### 2.4.JUEGO COOPERATIVO Y JUEGO COMPETITIVO

Una vez recorridos todos los puntos de vista de los diferentes autores que he mencionado, extraigo en un cuadro resumen las características del juego cooperativo en comparación con el juego competitivo.

Tabla 1. *Juegos cooperativos y juegos competitivos (elaboración propia)*

<b>Juegos cooperativos</b>	<b>Juegos competitivos</b>
No hay ningún perdedor ni ningún ganador, se puede decir que “todos ganan”.	Siempre que alguien gana, necesariamente alguien tiene que perder.
Los objetivos del juego se consiguen colaborando, grupalmente.	Los objetivos o fines del juego los consigue alguno y de manera individual.

Continúa...

Participa toda la clase, sin ninguna exclusión.	Participa toda la clase en un principio, pero luego se dan situaciones de exclusión.
Se ayudan entre todos frecuentemente.	No existe ayuda entre los participantes.
Crean sentimientos agradables y positivos.	Crean sentimientos a veces negativos, como la envidia, la baja autoestima, el egoísmo, etc.
Se desarrolla la autoconfianza y la confianza en los demás.	Se pierde la confianza en uno mismo, en las situaciones en las que se pierde.
Se resuelven los conflictos y problemas del grupo, todos juntos.	Los problemas, son dictados por las normas del juego.
No se discrimina, distinguiendo entre buenos y malos.	Se discrimina al malo o menos bueno y se premia al bueno.

## 2.5.INVESTIGACIONES

Entre las múltiples investigaciones sobre el juego cooperativo, cabe destacar a la española Garairgordobil (2003), que llevó a cabo un programa de juego cooperativo para grupos de niños de 8 a 10 años. El experimento se realizó con un total de 154 niños y niñas repartidos en cinco grupos, cuatro de ellos experimentales y uno de control. Los datos obtenidos a posteriori en las evaluaciones pusieron de manifiesto la positividad del programa, al observar un incremento en las conductas prosociales altruistas, una disminución de la pasividad, una mejora en la comunicación entre los grupos y así como una mejora en la creatividad y en el autoconcepto del alumnado.

Posteriormente, en el año 2006, Garairgordobil, realizó otro estudio para observar el impacto que tenía en la creatividad infantil, la implantación de un programa de juego cooperativo. El estudio esta vez lo realizó en los cursos de 5º y 6º de Educación Primaria, formando 4 grupos, tres experimentales y uno de control. Antes de comenzar el programa, realizó una evaluación inicial con el test de creatividad de Torrance, juicios de expertos sobre algunos productos creativos, escalas de evaluación de la

personalidad creadora y un cuestionario sociométrico. Los resultados que obtuvo muestran que hubo un aumento importante en:

- La creatividad verbal del alumnado, en su originalidad.
- La creatividad gráfico-figurativa, en aspectos como la originalidad, la elaboración, el rendimiento, etc.
- Las conductas y rasgos de la personalidad creadora.
- El número de participantes del grupo considerados como personas con mucha creatividad.

### **3. LAS HABILIDADES MOTRICES**

En este último apartado del marco teórico lo que se recogen son las diferentes definiciones según diversos autores de lo que es habilidades motriz y acabando con las diferentes clasificaciones que otorgan los diferentes autores estudiados.

#### **3.1.DEFINICIÓN**

Para comenzar, escribiré lo que algunos autores estudiosos de las habilidades motrices, entienden por ellas.

Batalla (2000, p. 8), define habilidad motriz como: “La competencia de un sujeto frente a un objetivo dado, aceptando que, para la consecución de ese objetivo, la generación de respuestas motoras, el movimiento, desempeña un papel primordial e insustituible”.

Castañer y Camerino (2001, p. 124), definen el concepto de habilidad motriz como:

Los condicionantes directamente responsables de la coherencia y estabilidad, ya no sólo en la ejecución de cada acto motor, sino en el programa motor, entendido éste como toda la secuencia de subunidades de movimiento para realizar y que perfilan cada habilidad.

Díaz Lucea (1999, p. 54), define las habilidades motrices diciendo que: “Son capacidades adquiridas por aprendizaje que pueden expresarse en conductas determinadas en cualquier momento en que son requeridas con un mayor o menos grado de destreza”.

### 3.2. CLASIFICACIONES DE LAS HABILIDADES MOTRICES

Teniendo presente lo que es una habilidad motriz, Batalla (2000) distingue entre habilidades motrices básicas y específicas. Según el autor, las habilidades motrices básicas son: “Aquella familia de habilidades amplias, generales, comunes a muchos individuos y que sirven de fundamento para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades más complejas, especializadas y propias de un entorno cultural concreto” (Batalla, 2000, p. 11).

Y las habilidades motrices específicas son: “Habilidad básica, convertida mediante el aprendizaje, en una habilidad especializada, compleja y sobre todo, propia de un entorno concreto” (Ibid., p. 11).

Una vez definidas las dos categorías de habilidades motrices, son muchos los autores que proponen diferentes clasificaciones de las habilidades motrices en función de sus componentes.

Según Fernández, Gardoqui y Sánchez (2007), las habilidades motrices se clasificarían en básicas y específicas. Las básicas se podrían agrupar en:

- Desplazamientos.
- Saltos.
- Giros.
- Lanzamientos.
- Recepciones.

Por ejemplo, Castañer y Camerino (2001), clasifican las habilidades motrices en:

- Habilidades fundamentales:
  - Locomotrices.
  - Manipulativas.
  - De estabilidad.
- Habilidades específicas: resultan de la combinación de las anteriores, centradas en especialidades deportivas.

Por último, Batalla (2000) realiza una clasificación solamente de las habilidades motrices básicas, dividiéndolas en:

- Desplazamientos.



- Saltos.
- Giros.
- Manejo y control de objetos.

Las clasificaciones anteriores son un ejemplo de la amplia variedad de formas en que los diferentes autores clasifican las habilidades motrices (Batalla, 2000; Castañer y Camerino, 2001; Fernández, Gardoqui y Sánchez, 2007). En base a todos los autores anteriores, yo considero que las características de las habilidades motrices son:

- Adquiridas mediante aprendizaje, a lo largo de Primaria evolucionan las habilidades motrices básicas y acabando Primaria e iniciando Secundaria, las habilidades motrices específicas.
- Con la producción de cualquier habilidad motriz, se busca un fin, un objetivo.
- Deben realizarse de forma eficaz y eficiente.
- La adquisición de habilidades motrices, se basa en el principio de transferencia. Si existe transferencia, las habilidades motrices específicas resultan de más fácil adquisición.

Finalizado el marco teórico, a continuación se recogen los diferentes apartados de la propuesta de mi TFG, empezando por los objetivos y continuando con la justificación del tema, la metodología, los resultados obtenidos en la aplicación de la unidad didáctica, las conclusiones y por último, una reflexión final.

## CAPITULO 2

### OBJETIVOS

He decidido desarrollar en mi TFG tres objetivos bastante específicos, que abordan todos los temas de los que trata, tanto los contenidos relacionados con la cooperación, como los relacionados con las habilidades motrices básicas.

En primer lugar he tratado de formular un objetivo que recogiese los aspectos relacionados con las interacciones sociales que han surgido en el aula de Educación Física durante la implantación de los juegos cooperativos. Aspectos como, situaciones de cooperación entre el alumnado, momentos de ayuda a compañeros con dificultades motrices o ambientes en los que se han producido situaciones de empatía entre el alumnado.

El segundo objetivo está más relacionado al ámbito afectivo motivacional del alumnado. Intentar conseguir cierta simpatía por las actividades cooperativas, crear una actitud positiva ante los juegos cooperativos, promover una gran motivación ante el desarrollo de este tipo de actividades y por lo tanto crear un clima de participación y motivación muy grande.

Y por último, como tercer objetivo los aspectos relacionados con el ámbito motriz del alumnado. De forma específica propuse el desarrollo de las habilidades motrices básicas, dentro de las cuales encontramos los lanzamientos, recepciones, desplazamientos, saltos y giros.

Una vez explicados de forma más extensa, los objetivos podemos sintetizarlos de la siguiente forma:

- Mejorar las relaciones sociales entre el alumnado.
- Favorecer una actitud positiva hacia las actividades físicas cooperativas en general.
- Desarrollar las diferentes habilidades y destrezas motrices básicas.

## CAPITULO 3

### JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

El escoger el tema del juego y más específicamente el juego cooperativo para mí TFG se ha debido, en gran medida, a que he considerado el juego y en este caso el juego cooperativo como una de las herramientas más importantes para trabajarlas en Educación Física, como forma de aprendizaje, tanto de conocimientos y habilidades, como de valores.

Tras revisar la teoría existente sobre el juego cooperativo, uno se da cuenta que el juego puede perder su verdadera esencia, que es pasárselo bien y jugar con los compañeros, dando lugar a una extrema competición en la que los perdedores se sienten totalmente derrotados y provocando una lucha entre vencedores y vencidos, induciendo a generar valores totalmente negativos para el alumnado, como egoísmo, rechazo hacia los compañeros o agresividad.

El vivir en una sociedad tan competitiva hace que por lo general el alumnado de Educación Primaria y por lo tanto de Educación Física, tenga un componente de competitividad muy alto, que hace que el juego se convierta en una lucha por conseguir ser el mejor de forma individual, sin tener en cuenta a los demás y siempre buscando la victoria por encima de todo.

Por ello pienso que el tratar el juego cooperativo, que, por sus características, podía generar en el alumnado ciertos valores muy positivos como a nivel intercultural, mejorando las relaciones sociales dentro del grupo, incluso haciendo de integrador de las minorías, además pueden favorecer en el alumnado una autoestima y autoconcepto positivo, fomentan la creatividad al ser un tipo de juegos que no se basa en el mando directo del profesor, y por lo tanto son unos magníficos generadores de conductas prosociales.

Las características que poseen son:

- Libertad total para crear, es decir, el alumnado tiene libertad en cuanto a creatividad.

- Se suprime la competición, dando lugar a que el alumnado se ayude y coopere para conseguir entre todos el objetivo del juego.
- También se suprime la exclusión, ninguno puede quedar eliminado, ni rechazado.
- Se da libertad para elegir, es decir, el alumnado tiene la suficiente autonomía como para elegir.

Además el intentar provocar en el alumnado una cierta simpatía por este tipo de juegos que por lo general se olvidan en las clases de Educación Física o en sus ratos de ocio, debería ser una de las metas más importantes de la introducción de los juegos cooperativos en las aulas de Educación Física.

Por otra parte el tratar el tema de las habilidades motrices, creo que es fundamental en el primer ciclo de Educación Primaria, ya que su desarrollo motor es bastante limitado en algunos casos, por lo que tratarlo además desde una metodología cooperativa, puede ser gratificante doblemente para el alumnado, ya que desarrollarían las cinco habilidades motrices básicas, lanzamientos, recepciones, saltos, desplazamientos y giros, a la vez que se desarrollarían ciertos valores positivos como son la cooperación, la ayuda al compañero, la empatía hacia los demás, etc.

Por lo tanto el trabajar las habilidades motrices básicas de forma general, sin centrarme en ninguna de forma específica, puede ser muy positivo para el alumnado que de alguna forma desarrolla su comportamiento motriz de una forma diferente, cooperando.

# CAPITULO 4

## METODOLOGÍA

Comenzaré este epígrafe contextualizando la situación del centro en el cual desarrollé mi TFG, para a continuación explicar el proceso de aplicación de la unidad didáctica y terminar explicando los diferentes instrumentos y técnicas de recogida de datos, para posteriormente analizar los datos obtenidos en dichos instrumentos.

### 1. CONTEXTUALIZACIÓN

Mi intervención se desarrolló en el colegio público “Miguel Delibes”, situado en el barrio de la Victoria, en Valladolid. Es una zona habitada por familias jóvenes (30-40 años) con uno o dos hijos y con un nivel cultural y adquisitivo medio/alto.

Es un centro de línea tres, formado por nueve unidades de Educación Infantil y diecisiete de Educación Primaria. En el momento de la intervención, el colegio contaba con 662 alumnos/as y la composición del centro es de 9 unidades de Educación Infantil y 18 unidades de Educación Primaria. La ratio profesor-alumno era de 25 alumnos por término medio.

En cuanto al número de profesores, el Centro contaba con 45: diez de Educación Infantil, veintiuno de Educación Primaria ( generalistas y especialistas en Inglés), tres de Educación Física, una de Música , una de apoyo a alumnos con necesidades educativas especiales, una de Logopedia a tiempo parcial , cinco asesores lingüísticos para el proyecto de educación bilingüe del British Council. Además impartía la religión católica una profesora a tiempo total y dos compartidas.

Como ya he dicho, una de las notas de identidad de este Centro era que desarrollaba el programa de educación bilingüe del MEC-British Council. Debido a este convenio en el colegio se impartía parte del currículo en inglés (Literacy, Science y Art) por cinco asesores lingüísticos y profesores especialistas en inglés. Tras lo observado en el alumnado, se nota el gran nivel en general que tienen debido a este programa que se imparte en todos los cursos del centro.

En cuanto a la Educación Física, se podría decir que la importancia o estatus que se le daba en el centro era medio, de la misma importancia que a las demás áreas, incluso un poco menos que las de mayor carga curricular como Lenguaje y Literatura o Matemáticas. Hablando un día con nuestro tutor del tema, llegamos a la conclusión que si se tuvieran que suprimir alguna área de las programaciones anuales, esta sería sin duda Educación Física. También se veía en otros aspectos como en los programas de mejora de la calidad educativa (programas de mejora de la habilidad lectora, programas de mejora de la competencia social y ciudadana, mejora de la manipulación de las nuevas tecnologías, trabajo de la autonomía personal y fomento de la religión), en los cuales no se hacía ninguna alusión a la Educación Física.

Respecto a los espacios que se disponían en el centro para realizar las clases de Educación Física, encontrábamos los siguientes:

- Gimnasio, de muy pequeñas dimensiones, en el cual nuestro tutor procuraba no realizar muchas sesiones, debido al escaso espacio y penosa acústica.
- Patio del recreo, de enormes dimensiones en el cual se realizaban el 90% de las clases de Educación Física, siempre que las condiciones climatológicas lo permitiesen.
- Aula de psicomotricidad, de muy pequeñas dimensiones, pero perfecta para el trabajo con alumnos de 5 años.

Continuando con los materiales, ninguno de los profesores con los que estuvimos se quejaron de nada, y una vez vistos puedo decir que la cantidad y calidad de los materiales era excelente. Había desde pelotas, picas, pañuelos, balones, indiacas, porterías, canastas, tacos, sticks, etc, y todos ellos en gran cantidad.

En relación con el alumnado con el que he trabajado, estuve dando clase al alumnado de 2º Curso, a los tres grupos, en total daba 6 horas a la semana. Dos de las clases estaban formadas por 26 y una por 25 alumnos y alumnas. Eran clases muy homogéneas, con ninguna minoría étnica, a excepción de una niña china, pero que se encontraba totalmente incluida en la dinámica de la clase.

## 2. PROCESO DE APLICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La unidad didáctica aplicada durante seis sesiones llevó por título “Habilidades motrices básicas a través del juego cooperativo” (Anexo 1). Lo que intenté, fue construir una unidad didáctica, en la que se trabajaran de una u otra forma las cinco habilidades motrices básicas (saltos, giros, desplazamientos, lanzamientos y recepciones), de forma muy general tocando cada una de las habilidades motrices debido al poco espacio de tiempo que tenía y aplicarlo a través del juego, en este caso, el juego cooperativo.

De manera habitual las sesiones estaban formadas por cinco o seis juegos. Donde el primero era una parte de inicio o calentamiento, los siguientes componían la parte principal y por último, siempre uno más tranquilo para realizar la vuelta a la calma.

El inicio de la misma siempre se realizaba con una canción motora en la que se nombraban las distintas partes del cuerpo y se trataba la izquierda y la derecha. A continuación, ya en el patio, en la zona de Educación Física, el primer juego solía ser de explorar con el material que en esa sesión tocara, o de desplazarnos por el espacio de determinada manera para activar al alumnado. Ya metidos en pleno desarrollo los juegos que se experimentaban eran de una complejidad algo mayor, tratando de forma más clara la cooperación entre las parejas o los grupos. Por último, la sesión finalizaba siempre con un juego cooperativo de corro, o con otros juegos de más reposo y menos movimiento, incluso de relajación, haciendo algún masaje por parejas.

Respecto a la metodología que yo llevaba a cabo en mis sesiones, podría decir, que de manera general intercalaba el mando directo para determinados juegos que lo precisaban, pero en la gran mayoría daba pie a la creatividad del propio alumnado para que llevaran a cabo el juego, es decir, también utilizaba el estilo creativo.

En relación a mi papel como profesor dentro del desarrollo de la propia clase, de manera general, siempre estaba interviniendo, normalmente en los pequeños grupos, sin parar la dinámica de la clase. Los motivos por los que intervenía eran:

- Llamar la atención por mal comportamiento.
- Interrumpir el desarrollo de la clase si el juego explicado con anterioridad no había sido entendido.
- Realizar aclaraciones al alumnado en relación a como cooperar con la pareja o el grupo, para conseguir lo que les pedía.

- Dar indicaciones sobre cómo debían desarrollar la habilidad motriz trabajada. En este caso lo hacía para intentar mejorar motrizmente al alumnado con mayores problemas.
- Regular conflictos, solo después de haber dejado un tiempo para ver si los alumnos eran capaces de resolverlos entre ellos.
- Realizar exclamaciones positivas hacia los grupos que estaban realizando correctamente el juego motor, para los que estaban más despistados, los siguieran de algún modo.

A la hora de formar los grupos para la realización de los juegos cooperativos, si era parejas, siempre les dejaba al alumnado que se organizaran ellos solos según sus preferencias. Mientras yo me encargaba de organizar los grupos más numerosos, porque si no siempre se harían los mismos grupos de chicos y de chicas, acostumbrados a jugar juntos.

### 3. INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE RECOGIDA DE DATOS

Para recoger los datos necesarios de cara a evaluar el grado de cumplimiento de los objetivos del TFG, empleé los siguientes instrumentos:

Una **hoja de registro** u hoja de control sirve para reunir y clasificar la información según determinadas categorías, mediante la anotación y registro de sus frecuencias bajo la forma de datos (Anexo 2). Estaba formada por todo el alumnado de la clase y cuatro indicadores, en los cuales me fijaría para evaluar de forma directa una vez terminada la unidad didáctica de habilidades motrices y juegos cooperativos.

Los indicadores que yo usé para evaluar fueron los siguientes:

- Cooperar y ayudar con todos los componentes del grupo por igual.
- Realiza con cierta confianza y soltura todas las habilidades motrices básicas.
- Experimenta y respeta con todo el material, tanto el conocido como el desconocido.
- Se muestra dispuesto a realizar actitudes positivas en relación a las actividades cooperativas.

El porqué de haber usado este instrumento, se debe a que mi tutor de prácticas, que como norma general siempre evaluaba con una hoja de registro, y yo decidimos que el



mejor elemento para evaluar y calificar al alumnado sería este. Además a la hora de recoger las calificaciones creí que sería el instrumento más adaptable para luego tener organizada la evaluación.

Realicé un registro de información de las sesiones mediante un **cuaderno de campo**, que es un espacio de escritura donde el profesor recopila toda la información surgida en las sesiones, que cree será importante para la evaluación del alumnado. En mi caso el cuaderno de campo lo hacía una vez acabada la jornada escolar, al llegar a casa, ya que antes me era imposible, puesto que teníamos otras clases de Psicomotricidad que dar al alumnado, aunque sí que realizaba pequeñas anotaciones y comentarios justo al acabar las tres sesiones de la mañana. Lo que pretendía al realizar este cuaderno de campo, era recoger la información más importante que se daba en mis sesiones, siempre y cuando estuviese relacionada con los objetivos de la Unidad Didáctica, es decir, a grandes rasgos, recopilé información especialmente sobre la cooperación que se daba entre el alumnado y el grado de desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Finalmente pasé un **cuestionario** con preguntas cerradas y abiertas a los 76 alumnos que había dado clase, para recoger más información sobre lo que habían experimentado con los juegos cooperativos y las habilidades motrices (Anexo 3). Las preguntas tenían que ser muy sencillas ya que era alumnado de 2º curso y si formulaba preguntas muy complejas probablemente no las comprenderían. Las preguntas fueron del tipo:

- ¿Qué tal os lo habéis pasado en las clases donde hemos hecho juegos cooperativos?
- ¿Cuánto crees que has ayudado y cooperado con tus compañeros?
- ¿Crees que has mejorado, por ejemplo a lanzar y recoger una pelota?
- ¿Te ha gustado ayudar y cooperar, por ejemplo en parejas, para conseguir lo que decía el profesor?
- ¿Cómo crees que ha sido tu comportamiento en las clases de juegos cooperativos?
- De las clases que hemos realizado juntos, ¿Cuál recuerdas que te haya gustado más?
- Por último, cuéntame que te han parecido las clases de Educación Física en las que hemos realizado juegos cooperativos.

## 4. ANÁLISIS DE LOS DATOS

Una vez tuve recogida toda la información del cuaderno de campo, de la hoja de registro y de los cuestionarios, lo que hice fue organizarla en tres categorías.

- Manifestaciones de cooperación y ayuda entre el alumnado.
- Actitudes positivas hacia las actividades cooperativas.
- Desarrollo de las habilidades motrices.

Con toda la información recogida con mis instrumentos de evaluación, procedí a cotejar todos los datos que tenía, para cada una de las categorías propuestas. Los datos objetivos que recogí en la hoja de registro, la información que me proporcionó el alumnado en las encuestas y por último, con el diario de campo, del cual extraje la información más relevante, relacionada con mis objetivos del trabajo, anotando todo lo que acontecía en mis clases en las que introduje el juego cooperativo.

He de comentar que las respuestas de mi alumnado en las encuestas no siempre parecían corresponder con la realidad o, al menos, no siempre coincidían con lo que yo tenía anotado en mi hoja de registro o en mi diario de campo. Parecía que los estudiantes habían contestado con lo que se esperaba que pusieran y no con la realidad de lo sucedido en el día a día. Esto me llevó a ser cauteloso a la hora de analizar los cuestionarios.

Con toda esta información que poseía, busqué las evidencias que me permitieran descubrir los resultados de mi intervención.

## **CAPITULO 5**

### **RESULTADOS**

A la hora de verificar los resultados que se consiguieron durante todo el tiempo de aplicación de la unidad didáctica, mediante la información recogida en el diario del profesor, de elaboración propia y con ayuda de un observador externo, junto con la expuesta por el alumnado en las encuestas pasadas por las tres clases una vez terminada la unidad didáctica y con la información cuantitativa de la hoja de registro del profesor, me llevó a organizar todos los resultados obtenidos, en base a los tres objetivos que me planteé al inicio del trabajo, dando pie tanto a aspectos positivos como negativos dentro de ese mismo objetivo: (1) mejorar las relaciones sociales entre el alumnado, (2) favorecer una actitud positiva hacia las actividades físicas cooperativas en general y (3) desarrollar las diferentes habilidades y destrezas motrices básicas.

Destacar antes de nada que todos los nombres empleados en la redacción de los resultados aquí expuestos han sido cambiados por pseudónimos.

#### **1. MEJORA DE LAS RELACIONES SOCIALES ENTRE EL ALUMNADO**

Durante la unidad didáctica, una gran cantidad de juegos se han realizado con una actitud de cooperación y de ayuda entre el alumnado muy grande, viendo que de esa forma conseguían el objetivo de los juegos en cuestión.

Esperanza y Margarita, en el juego de tener que levantarse a la vez agarradas de las manos, lo realizaban con mucha soltura, porque se ayudan la una a la otra.

Diario del profesor, 15 de Abril (primera sesión cooperativa)

Desplazándonos por las líneas como equilibristas, Pedro se topa con Álvaro y no pueden seguir hacia adelante, por lo que Álvaro toma la determinación de abrir las piernas formando un puente (sin yo haber comentado antes esa opción, además se ve la

creatividad del alumnado en estos juegos), para así Pedro poder pasar y seguir caminando.

Diario del profesor, 17 de Abril

La gran mayoría de las parejas se han desplazado llevando la pelota con la parte del cuerpo que se indicaba, con mucha soltura, ayudándose entre los miembros de la pareja de forma natural, para conseguir que no se cayese la pelota.

Diario del profesor, 29 de Abril

En el “Que no caiga” con globos, el grupo de Andrés, Miguel, Jesús y Alonso, consiguieron mantener el globo en el aire mucho tiempo, ya que decidieron agarrarse unos con otros, para que así el globo no cayese dentro del círculo, y ayudándose y moviéndose como un conjunto consiguieron que el globo no tocara en suelo en un buen rato.

Diario del profesor, 22 de Abril

Respecto a la encuesta pasada a los alumnos, a la pregunta, ¿Cuánto crees que has ayudado y cooperado con tus compañeros? El 56 % del alumnado marcó la opción “Bastante”, mientras que el 36% marcó la opción “Mucho, he ayudado en todo momento”, y solamente el 8% marcó la opción “Poco”.

Encuesta pasada al alumnado.

En la hoja de registro propia del profesor, respecto al ítem “coopera y ayuda con todos los componentes del grupo por igual”, recojo de forma cuantitativa de 0 a 10, de los 77 alumnos, 7 alumnos con una nota de sobresaliente, 37 notables, 24 bienes, 5 suficientes y 4 suspensos.

Hoja de registro del profesor

Han sido también frecuentes los ánimos que unos alumnos daban a otros cuando había algún problema o cuando alguien tenía alguna dificultad en la realización del juego.

Construyendo la torre con los tacos al grupo de Susana, Angelines, Paula, Andrea y Alberto se les cae justo cuando estaban terminándola, al principio cundió el pesimismo en el grupo, pero Susana y Angelines animan a los demás compañeros del grupo y la vuelven a construir, esta vez con mejor final. Lo mismo sucede con otros grupos.

Diario del profesor, 15 de Abril (primera sesión cooperativa)

En el juego de saltar a la comba, Joaquín, que es un niño algo limitado motrizmente, tiene muchas dificultades para realizar un simple salto, David que lo ve desde cerca se acerca a él y lo anima, incluso se dice cuando debe saltar y como debería coger la cuerda.

Diario del profesor, 17 de Abril

Jugando con los zancos, desplazándonos por el espacio, a Joaquín le tocan unos zancos con las cuerdas algo más cortas, ya que él es bastante alto, le es difícil desplazarse, por lo que Jesús que tiene unos con cuerdas más largas, se los presta, dándole las gracias Joaquín.

Diario del profesor, 24 de Abril

Susana estaba realizando lanzamientos con el globo con su pareja Alison, cuando de repente el globo explota y Susana echa a llorar, sin yo saber que la asustaba cuando un globo estallaba. Alison al ver a su pareja Susana llorar, se acerca a ella rápidamente y la consuela diciéndola que no pasa nada y que siga jugando con él como hasta ahora lo habían hecho.

Diario del profesor, 22 de Abril

Durante las diferentes actividades propuestas se ha manifestado diversas conductas orientadas a facilitar información al compañero. Por lo tanto hemos observado que ha existido una buena comunicación entre los grupos y con el propio docente.

En el juego de cruzar el río todos juntos con los tacos, el grupo de Rebeca, Laura, Miriam, Raquel y Alison realizaron muy bien el juego porque el grupo escucho a Iván y a Sofía como ellos creían que era mejor hacerlo.

Diario del profesor, 15 de Abril (primera sesión cooperativa)

Al construir la torre con los tacos, Reyes y Adam ayudaron al grupo a construir una torre muy alta sin que se cayese, diciendo donde era mejor colocar las piezas, mientras que Héctor e Izan las colocaban. Al finalizar los cuatro se felicitan unos a otros.

Diario del profesor, 15 de Abril (primera sesión cooperativa)

Saltando a la comba Alison y Aroa, consiguen saltar varias veces los dos juntos sin parar. Antes de ello hablan entre ellos como es la mejor forma de hacerlo y quedan de acuerdo en contar hasta tres para así poder coordinarse mucho mejor entre ellos.

Diario del profesor, 17 de Abril

En el juego del “trampolín pelotero”, parejas como las formadas por Silvia y Celia, Almudena y Angelines, o José y Susana, consiguen realizar muchos lanzamientos con su correspondiente recepción, ya que antes del inicio del mismo, Celia, Almudena y Susana les dicen a sus compañeros, que deben contar hasta tres antes de lanzarlo. Así lo hacen obteniendo excelentes resultados.

Diario del profesor, 29 de Abril

También han sido habituales las muestras de respeto del alumnado hacia el resto de sus compañeros, llegando a comprender los problemas de estos para la realización de determinadas acciones motrices.

Al andar con los zancos pero a la vez unidos por una cuerda, el grupo en el que se encuentra Joaquín, se desplaza más despacio ante las dificultades de este para moverse encima de los zancos. Sus compañeros se adaptan a él y le ayudan.

Diario del profesor, 24 de Abril

Rosa tiene problemas a la hora de desplazarse con los zancos y más si está unida con una cuerda a su pareja Susana, al principio tienen dificultades para moverse sin que la cuerda se suelte de alguna de las dos. Al final Rosa coge confianza, con la ayuda de Susana, que la apoya.

Diario del profesor, 24 de Abril

Miriam muestra alguna dificultad a la hora de realizar los lanzamientos con la pelota con su pareja Irene, lo que hace que Irene se dé cuenta y la proponga acercarse más para así intentar que la pelota no toque el suelo en el lanzamiento.

Diario del profesor, 29 de Abril

Aún con todo lo anterior, en ocasiones han surgido conflictos como a la hora de ponerse en parejas con alguien que no es su mejor amigo, o que piensan que está más limitado motrizmente.

En el juego en el que se tienen que levantar en parejas a la vez, solamente agarrándose de las manos, les propongo que se pongan en parejas como deseen, quedando Joaquín y Víctor solos. Víctor no quiere ponerse con Joaquín, mientras que a Joaquín le daría igual. Muestra de rechazo por ser un niño con más peso que el resto.

Diario del profesor, 15 de Abril

Para jugar a “conexión” donde por parejas tienen que llevar una pelota con la parte del cuerpo que se indique, Jesús queda solo con Jaime, dando lugar a que Jaime no se quiere poner con Jesús, ni Jesús con Jaime. Al igual pasa con otra pareja, Ramón y Pedro. Los cuatro son parte del alumnado más conflictivo.

Diario de campo, 29 de Abril

## **2. ACTITUD HACIA LAS ACTIVIDADES FÍSICAS COOPERATIVAS EN GENERAL**

Durante las cinco sesiones de actividades cooperativas, el ambiente de clase fue totalmente distendido, de absoluta participación y motivación por parte del alumnado, ante unos juegos nuevos para ellos, los juegos cooperativos.

Primera sesión sobre actividades cooperativas, donde se ha creado un ambiente de clase muy positivo y agradable, de mucha participación y confianza por parte del alumnado, debido en gran parte al ser el primer día. Mucha motivación

Diario de campo, 15 de Abril (primera sesión cooperativa)

Cuarta sesión de la unidad didáctica, para mí la mejor sesión de todas, por la participación absoluta de todos los alumnos, salió todo rodado, sin ningún conflicto como de costumbre, con una motivación hacia las actividades fuera de lo normal por parte del alumnado. Debido al material innovador (zancos), la predisposición a los juegos cooperativos fue mucho mayor.

Diario de campo, 24 de Abril

Además hubo una gran aceptación de las actividades cooperativas por todos los miembros del grupo, olvidando por un tiempo los juegos competitivos.

En base a la pregunta realizada en la encuesta que se les pasó, ¿Te ha gustado ayudar a los compañeros, por ejemplo en los juegos por parejas, para conseguir lo que el profesor pedía?, relacionada estrechamente con el objetivo, he de decir, que el 92 % del alumnado contestó “Mucho”, mientras que solo un 6,5% contestó “A veces” y tan solo un 1,5% contestó que “Poco o nada”.

Encuesta pasada al alumnado

Sin embargo, en algunos momentos hubo cierta confusión con el objetivo del juego, apareciendo en algunas ocasiones el término “competición”.

En el juego “Al dado”, el grupo formado por Manuel, Víctor, Reyes y Alison, lo que pretendían era llegar los primeros a la línea del fondo y por lo tanto ganar a los demás grupos, sin haber entendido el funcionamiento del juego, que era simplemente el de avanzar agarrados dependiendo del número que saliese en el dado. Tuve que parar el desarrollo del juego.

Diario de campo, 17 de Abril

En el juego “Construimos”, los grupos formados en su mayoría por chicos, como el formado por Manuel, Víctor, Reyes y Pedro, o el formado por Daniel, Manolo, Mario y Ismael, confundieron el objetivo del juego, queriendo hacer la torre de la manera más rápida posible, para terminar los primeros y por lo tanto ganar, cuando lo que había que hacer es la torre más alta y estable posible, utilizando todas las piezas.

Diario de campo, 15 de Abril

A la pregunta recogida en la encuesta sobre cuál de las clases sobre juegos cooperativos te ha gustado más, un total de 9 personas contestó, el juego del rescate, juego que habíamos realizado una semana antes de introducir la cooperación en las clases.

Encuesta pasada al alumnado

Y por último cabe destacar la aparición de algunos sentimientos como el egoísmo y el egocentrismo, en algunos niños que buscaban algo de protagonismo.



Manuel y Víctor eran los encargados de organizar su grupo para transportar la colchoneta encima de ellos y también en el juego de saltar en grupos dependiendo del número del dado, sin dar opción a ninguna opinión por parte de los demás.

Diario de campo, 17 de Abril

### **3. DESARROLLO DE LAS DIFERENTES HABILIDADES Y DESTREZAS MOTRICES BÁSICAS**

Durante las sesiones en las que se trabajaron los lanzamientos y recepciones se observó que se realizaban con suficiente soltura tanto con las pelotas como con los globos.

De forma general se realizan pases en parejas tanto sin botar, como botando, con total soltura, introduciendo mayor distancia poco a poco entre las parejas, para así incrementar la dificultad.

Diario del profesor, 29 de Abril

La totalidad de las parejas en la sesión de globos, realizan con mucha eficacia los lanzamientos con el globo, en el juego del voleibol, en el cual tienen que golpear y recepcionar en un corto periodo de tiempo. La coordinación existente en parejas como Andrea y Lucía, o Susana y Javier, es excelente.

Diario de campo, 22 de Abril

En cuanto a los saltos realizados por parejas y en grupos se vio una coordinación muy buena.

Sorprendente la agilidad y coordinación en gran parte de las alumnas a la hora de saltar a la comba, en parejas como Angelines y Judith, Esperanza y Adriana o Susana y Lucía, las cuales crearon un estilo propio de saltar a la comba en parejas, diferente al que yo las había propuesto, y en menor medida en parejas formadas por los alumnos, mucho menos coordinados.

Diario de campo, 17 de Abril

Respecto a los desplazamientos por el espacio en condiciones de equilibrio difíciles, también se realizaron con suficiente soltura y agilidad, por la mayor parte del alumnado.

General coordinación por parte de todo el alumnado a la hora de realizar los desplazamientos sobre los zancos, incluso en los intercambios entre ellos y por último cuando se encontraban unidos por una cuerda. Hasta el alumnado con mayores dificultades consiguió desplazarse a su ritmo.

Diario de campo, 24 de Abril

Sin embargo se observaron dificultades en cuanto a coordinación y agilidad en el alumnado en relación a los saltos con la cuerda.

Joaquín, Víctor y Jesús, consiguieron a penas realizar un salto con la cuerda de forma individual, siendo imposible su realización por parejas. El resto del alumnado consiguió al menos realizar un par de saltos.

Diario de campo, 17 de Abril

# CAPITULO 6

## CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y REFLEXIÓN FINAL

En el siguiente apartado, se recogen las conclusiones, las cuales se encuentran en correlación con los objetivos marcados al principio del trabajo final de grado, para comprobar si el trabajo cumple lo que pretendía en un primer momento, además recojo las posibles limitaciones que han hecho que este trabajo pudiese haber tenido mejores resultados y por último, una reflexión final sobre el proceso en general.

### 1. CONCLUSIONES

Entre las conclusiones que se pueden sacar después de analizar los resultados anteriormente descritos, en relación al primer objetivo marcado en el trabajo, encontramos las siguientes:

- La comunicación entre todos los integrantes de los grandes grupos, de los grupos pequeños y de las parejas, ha sido muy buena, dando lugar a en muchas ocasiones a solucionar los problemas que entramaban los diferentes juegos cooperativos propuestos ellos solos, mediante el diálogo que se entablaba entre los componentes de los grupos. Lo cual estaría en completa relación con lo que argumenta Ruiz (2009), en una entrevista concedida al centro de recursos de juegos cooperativos Trukeme, en la que concluye que una de las características de dichas actividades, es la buena comunicación que se propicia dentro de los integrantes de los grupos.
- Las conductas prosociales y los valores positivos como animar al compañero ante algún fallo o dificultad en el desarrollo del juego, respetar a todos por igual, ayudar a los compañeros a realizar la actividad correctamente o saberse ponerse en el lugar del compañero que ha tenido algún problema y saber que necesita

ayuda, son conductas que han surgido durante el período de implantación de la unidad didáctica, con suficiente asiduidad como para decir que han aflorado dichos valores en la mayoría del alumnado, que en sesiones anteriores con actividades totalmente competitivas, no se llegaban a ver. Esta afirmación estaría en completa concordancia con lo que argumentan varios autores, que argumentan que las características que tienen los juegos cooperativos son el compañerismo, el respeto, la ayuda y la empatía, en definitiva, el nacimiento de conductas prosociales, que con otro tipo de juegos no verían la luz (Ruiz, 2009; Jares, 1992 y Garaigordobil, 2009).

- Se produjeron numerosos momentos en los que las actitudes de cooperación y ayuda sobre todo entre las parejas, eran muy grandes, mientras que en gran grupo costó algo más debido a que el alumnado tendía a dispersarse algo más de la cuenta. Por lo general las actitudes del alumnado fueron muy gratificantes para ellos y para el profesor, en relación a la cooperación y a la ayuda existente entre ellos. Dicha conducta es una de las características más importantes que poseen los juegos cooperativos, defendida por un gran número de autores, que expresan la inexistencia de la competición y por lo tanto la total cooperación entre el alumnado, como la principal particularidad (Orlick, 2002; Garaigordobil 1996; Guitart, 1990 y Jares, 1992).
- El haber tratado por primera vez dichos juegos en los que las agrupaciones en parejas y grupos pequeños estaban a la orden del día, hicieron que se produjesen algunos conflictos entre los alumnos con los que nadie quería ponerse con ellos, debido a su menor nivel motriz en relación con la media. Este es uno de los peligros que pueden surgir al introducir de lleno actividades cooperativas, sin haber tenido un contacto previo anteriormente por parte del alumnado o que por lo general están acostumbrados a clases de Educación Física con actividades competitivas, dificultades que pueden aparecer y que recogen autores como Velázquez (2009).

Por lo tanto, con las conclusiones mostradas anteriormente, he de decir que el objetivo marcado al inicio del trabajo, basado en mejorar las relaciones sociales entre el

alumnado, se ha conseguido mínimamente, en gran parte al mínimo espacio de tiempo en el que se ha llevado a cabo la intervención con el alumnado.

En cuanto a las conclusiones sacadas a partir del segundo objetivo marcado en el trabajo, encontramos las siguientes:

- La práctica de las actividades cooperativas, dieron lugar a un ambiente de clase muy distendido, con una participación por parte del alumnado más que positiva y con una motivación extra, fuera de lo normal, totalmente propicio para que las clases salieran por lo general muy bien y dejaran un muy buen sabor de boca, tanto al alumnado como al profesor. Estas características que se dieron lugar en la práctica, son citadas por la gran mayoría de los autores que han investigado sobre el tema (Garaigordobil, 1996 y 2003)
- Según el cuestionario pasado a todo el alumnado de 2º curso, pude observar y analizar, que según sus respuestas a la gran mayoría, el 92%, le había gustado cooperar y ayudar a sus compañeros, mientras que solo el 8% restante le había gustado a veces o nunca, lo que refleja que en un porcentaje muy alto del total de los alumnos, les había gustado la experiencia nueva de haber realizado actividades cooperativas, que por lo general no realizaban muy a menudo.
- Aparecieron valores negativos y equivocación en cuanto al objetivo del juego, haciendo hincapié en competir, cuando no había que hacerlo. Esto me hace reflexionar y pensar en la dificultad que entraña que en tan poco tiempo el alumnado cambie su mentalidad, de estar realizando actividades de competición, a estar haciendo actividades cooperativas. Por lo tanto creo que el tiempo de intervención, 5 sesiones, se antoja algo corto, para cambiar las costumbres de un alumnado acostumbrado a realizar otro tipo de actividades más competitivas. Se puede observar que los programas de muchos estudiosos como Garaigordobil (2003), son realizados en espacios de tiempo mucho más amplios, llegando a tener una duración de todo un curso académico.

Por lo tanto después de exponer mis conclusiones sobre el segundo objetivo, con el que se intentaba favorecer una actitud positiva hacia las actividades cooperativas, pienso que

se ha conseguido al 50%, ya que en algunos aspectos si que el alumnado a mostrado atracción por dichas tareas, mientras que en otros momentos ha aparecido la palabra “competición” en clases en las cuales se deberían haber olvidado de ella.

Y por último, en cuanto a las conclusiones sacadas del tercer objetivo marcado en el trabajo, encontramos las siguientes:

- Como propuse al inicio de la unidad didáctica, me propuse desarrollar las cinco habilidades motrices básicas según autores destacados como Fernández, Gardoqui y Sánchez (2007), los cuales clasifican las habilidades motrices básicas en desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones. Por lo reflexionado tras la puesta en práctica puedo decir que si que se desarrollaron de forma general las cinco habilidades motrices. También he de decir que simplemente las desarrollamos, ya que en 5 sesiones de unidad didáctica pienso que es imposible observar una mejora motriz en relación al conjunto de habilidades, como así observé.
- De cualquier forma el nivel motriz de los tres grupos de segundo curso a los que yo di clase, tenían un nivel de motricidad bueno, con lo cual era bastante difícil mejorar en ese aspecto en tan poco tiempo.

Por lo tanto para finalizar, he de decir que el tercer objetivo de mi TFG, en el cual se debían desarrollar de manera general las habilidades motrices básicas, puedo decir que si que se ha cumplido de forma general por el conjunto de todo el alumnado de los tres grupos.

En relación a las ventajas e inconvenientes he de decir, que en general me han surgido un mayor número de ventajas que de problemas. Entre las ventajas, la buena comunicación en los juegos, las muestras de valores como el respeto, el ánimo, la ayuda y la cooperación, mientras que entre los inconvenientes, algunas muestras de rechazo hacia el alumnado menos dotado motrizmente y la confusión en algunas ocasiones con los objetivos de los juegos.

## **2. LIMITACIONES**

Como parte de una reflexión crítica sobre mi trabajo, voy a hablar sobre las limitaciones que me han surgido a la hora de desarrollarlo, durante el período de prácticas.

Para empezar he de decir que el tiempo para aplicar la unidad didáctica sobre las habilidades motrices y el juego cooperativo, creo que fue insuficiente, ya que 5 sesiones para reflexionar sobre lo que ocurren en ellas, es poco para luego hacer juicios generales sobre lo que pasó allí. Al tener que realizar dos unidades didácticas en nuestro tiempo de prácticas en el colegio, me limitó a poder conseguir mejores resultados sobre el trabajo.

Otro aspecto también muy importante fue mi inexperiencia en el tema de las actividades físicas cooperativas, ya que era la primera vez que ponía en práctica un método como este, tan complicado y a la vez tan gratificante. La falta de formación en la carrera sobre este tema, hizo que por mi cuenta tuviese que investigar sobre la cooperación en Educación Física, aunque a la vez me ha servido para saber mucho más sobre un aspecto de la Educación Física muy atractivo.

Por lo demás, no he tenido mayores limitaciones, ya que tanto de los espacios del colegio, como de los materiales para las clases, como del alumnado al que he dado las clases, no encontré mayores inconvenientes.

## **3. REFLEXIÓN FINAL**

Para empezar con mi reflexión final sobre todo el proceso de trabajo que he llevado a cabo, he de decir que para mí ha sido una experiencia nueva muy buena, ya que pienso que en general me ha podido servir mucho en cuanto a mi formación como futuro docente, ya no solo en el ámbito de la Educación Física, sino también en el ámbito de la investigación y el análisis. El haber realizado por primera vez un trabajo de estas características, te hace reflexionar sobre la exigente labor que se debe realizar para poder llevar a cabo unos resultados y unas conclusiones de calidad, que hagan que el trabajo tenga un gran sentido.

Por otra parte he de comentar que una de las cosas que creo se deberían tratar con anterioridad durante los cuatro años de carrera, son los temas que se pueden escoger en un trabajo final de grado, ya que por mi propia experiencia, el tema que elegí sonaba

muy bonito en un principio, pero una vez empecé con ello me di cuenta que no sabía nada de nada sobre la cooperación y el juego cooperativo en las clases de Educación Física. Por ello pienso que el haber tratado estos contenidos anteriormente, en mi caso creo que podría haber realizado un trabajo de mayor calidad, al ya tener un sitio por el que empezar.

Otro aspecto muy importante es la organización temporal de un trabajo de estas magnitudes, que de muy buenas formas se nos insistió desde un principio como uno de los aspectos que había que tener más en cuenta. Y es que en un trabajo con tantas fases como el marco teórico, los objetivos, los resultados, las conclusiones, etc, sin una buena organización es muy difícil llevarlo a cabo en buenas condiciones como para poder aprobarlo. En mi caso pienso que si he seguido muy bien las indicaciones de temporalidad por lo que no me ha supuesto un gran agobio el realizar un trabajo creo que de calidad.

Uno de los aspectos que pienso que se debería haber realizado de otra forma, es el relacionado con cada uno de los capítulos por los que está formado el trabajo final de grado, ya que en algunos de ellos había situaciones en las que no sabías que contenido era el que encajaba en ese apartado. Creo que una explicación detallada o una explicación inicial, en la semana de inicio de nuestro TFG, podría hacer que con vistas al futuro, se fueran buscando o recopilando cosas que más tarde se nos pedirían para los últimos capítulos.

Como reflexión final he de decir que al realizar este trabajo, he descubierto cosas que no hubiera sabido de no ser por este trabajo, como la investigación exhaustiva que se tiene que hacer para construir un marco teórico de calidad, tanto en los fondos de las bibliotecas como en los electrónicos, y la perseverancia que hay que tener para buscar la información clave que te sirva y que haga de tu marco teórico algo diferente al de los demás. También las horas de reflexión y análisis que supone un trabajo así, en el que cualquier cosa te puede hacer cambiar una idea preconcebida y hacerte reflexionar sobre la misma, para cambiar a continuación de pensamiento.

En definitiva creo que ha sido un trabajo muy positivo para mí, sobre todo para mi formación como futuro docente y por lo tanto pienso, que como colofón del Grado de Educación Primaria, ha sido esencial el realizar un trabajo tan costoso en todos los sentidos.



## REFERENCIAS

Arranz, E. (2007). *Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil. Jugamos a la Paz con niños y niñas de dos, tres, cuatro y cinco años.*

Recuperado en 16 de Abril de [http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/\\_juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_infantil.pdf](http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/_juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf)

Bantulà, J. (1998). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.

Batalla, A. (2000). *Habilidades motrices*. Barcelona: INDE

Castañer, M y Camerino, O. (2001). *La Educación Física en la enseñanza primaria*. Barcelona: INDE.

Díaz, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Barcelona: INDE.

Fernández, E., Gardoqui, M. L., y Sánchez, F. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas: Determinación de escalas para la evaluación de desplazamientos, giros y manejo de móviles*. Barcelona: INDE.

Garaigordobil, M. (1996). *Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad*. Madrid: Ministerio de Educación y Cultura.

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

Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: CIDE.

Garaigordobil, M. (2006). Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años. *Arte, individuo y sociedad*, 18. 7-28.

Garaigordobil, M (2009). *El juego en el niño equivale al trabajo en el adulto*. Recuperado en 26 de Mayo de <http://revista.consumer.es/web/es/20090201/pdf/entrevista.pdf>

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

Guitart, R. M. (2003). *Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos*. Barcelona: Graó.

Jares, X. (1992). *El Placer de jugar juntos: Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid: CCS.

Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 312. (29 de diciembre), 53747-53750.

Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.

Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. *Boletín Oficial del Estado*, 206. (30 de octubre), 44037-44048.

Resolución, de 3 de febrero de 2012, por la que se acuerda la publicación del Reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo de Fin de Grado. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 32. (15 de febrero), 10146-10154.

Ruiz, J. V. (2009). *Juego cooperativo y actividades físicas cooperativas en Educación Física*. Recuperado en 27 de Mayo de [http://www.bakeola.org/archivos/monograficos/contenidos%5C1\\_es\\_ENTREVISTA%20JESUS%20VICENTE.pdf](http://www.bakeola.org/archivos/monograficos/contenidos%5C1_es_ENTREVISTA%20JESUS%20VICENTE.pdf)

Trukeme (s.f.-2013). *Sentirse libres para jugar. Los juegos cooperativos*. Recuperado en 15 de Abril de <http://www.trukeme.org/docs/trukeme-juegos.pdf>

Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Mexico D. F: Secretaría de Educación Pública.

Velázquez, C. (2009). Los peligros en el proceso de introducción de actividades y metodologías cooperativas en Educación Física. *La Peonza*, 4, 22-30.

# ANEXOS

## Anexo 1: Unidad Didáctica

1. Descripción: La Unidad Didáctica que llevaré a cabo, será sobre el tema “Las habilidades motrices y el juego cooperativo”, cuyas sesiones (seis) las llevaré a cabo en el 2º Curso de Primaria.

2. Justificación:

- Científica:

En esta primera etapa de Educación Primaria, es de gran importancia para el desarrollo de los alumnos el trabajo inicial y básico en cuanto a las habilidades motrices básicas, tratando de forma general desplazamientos, saltos, giros y lanzamientos y recepciones.

Además añadiendo a este mismo contenido la importancia que el juego cooperativo va a tener en la unidad, ya que todos los juegos de los que trata, estarán orientados de manera cooperativa.

De esta forma la unidad didáctica tiene su base, en la observación de las ventajas e inconvenientes que surgirán en el grupo clase durante el desarrollo de la misma.

- Curricular:

En cuanto a las competencias que vamos a tratar en esta unidad, están las siguientes:

- La competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- La competencia de aprender a aprender.
- La competencia en comunicación lingüística.

En cuanto a los objetivos del currículo, se relaciona con los siguientes:

- Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.

- Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.
- Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.

Y por último en relación a los contenidos que se tratarán:

- Formas y posibilidades de movimiento: desarrollo de nuevos recursos de los patrones fundamentales de movimiento y consolidación de las habilidades motrices básicas adquiridas derivadas de la integración binaria de los mismos; desarrollo de nuevas combinaciones.
- Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad.
- Actitud de colaboración, tolerancia y no discriminación en la realización de los juegos.

OBJETIVOS:	CONTENIDOS:	TEMPORALIZACIÓN:
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Promover un ambiente de cooperación y ayuda entre los componentes del grupo.</li> <li>2. Desarrollar de manera general el conjunto de las habilidades motrices básicas.</li> <li>3. Crear y valorar las diferentes actitudes de cooperación que surjan en el grupo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones)</li> <li>2. Las habilidades motrices tratadas mediante el juego cooperativo.</li> <li>3. La cooperación y ayuda entre los componentes de los grupos.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 6 sesiones (del 15 al 30 de Abril)</li> </ul>
<p><b>ACTIVIDADES:</b></p> <p><u>Sesión 1: Desplazamientos, saltos y giros.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¡Canción OUU YEHAAA!!</li> <li>- ¡Nos movemos como!: Cada niño propone un animal o personaje y todos los demás nos desplazamos según las propuestas.</li> <li>- <i>Cruzamos el río</i>: Con tacos y en grupos, deberán pasar de un lugar a otro. Variantes: Pasamos el río cogidos de las manos, o quitamos algún taco.</li> <li>- <i>Construimos</i>: Variante del anterior, al llegar a cierto punto todos los del equipo, se juntaran con otro u otros dos grupos y entre todos intentarán construir una torre lo más alta posible y sin que se caiga.</li> <li>- <i>Saquitos a la cabeza</i>: Todos los participantes con un saquito en la cabeza, se desplazarán por el espacio, a la voz del profesor darán un giro o un mini salto. Si se les cae, quedan inmovilizados hasta que otro compañero se lo recoja. (Variante: en parejas, dado de la mano, agarrados del hombro, o de la cintura.</li> <li>- <i>¡Arriba!</i>: Colocados por parejas, se desplazaran por el espacio, a la señal, se sentarán uno enfrente de otro y se tendrán que levantar ayudándose. (Variante: de espaldas)</li> </ul> <p><u>Materiales:</u> Tacos y saquitos.</p> <p><u>Sesión 2: Desplazamientos, saltos y giros.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¡Canción OUU YEHAAA!!</li> <li>- <i>Los funámbulos</i>: Nos desplazamos por las líneas del campo (hacia adelante, atrás, a la pata coja, saltando, corriendo...), si nos encontramos con alguien de frente no nos podemos salir de la línea, tenemos que ayudarnos para pasar los dos (por debajo de las piernas, abrazándonos...)</li> <li>- <i>Saltamos los dos</i>: En primer lugar los dejaré que salten ellos solos unos minutos. Luego en parejas, dados de la mano, agarraran con la otra mano la cuerda e intentarán saltar a la vez.</li> <li>- <i>Al dado</i>: Con los mismos grupos anteriores, se agarraran por los hombros o la cintura. El profesor lanzará un dado, las dos primeras tiradas, deberán dar los saltos que indique sumándolos, hacia adelante. La tercera los darán hacia atrás. Hay que llegar todos a la misma posición.</li> <li>- <i>La tortuga gigante</i>: En grupos de 5 o 6 (4 colchonetas), deberán llevar encima de cada uno una colchoneta sujetándola con las manos. Según diga el profesor giraran hacia la derecha, hacia la izquierda... Se puede colocar algo encima para que entre todos procuren no tirarlo.</li> <li>- <i>Rodamos en las colchonetas</i>: En los grupos hechos anteriormente, se colocaran en una colchoneta cada uno. Tendrán que decidir entre todos, como pueden rodar por la colchoneta, de dos en dos, sin perder el contacto.</li> </ul>		

Materiales: Colchonetas y cuerdas.

Sesión 3: Lanzamientos y recepciones.

- ¡Canción OUU YEHAAA!!
- *Exploramos:* Cada uno con su globo, golpeará el globo hacia arriba de la forma que quiera. Las formas que haga cada uno, podrá decírselo a su compañero para que lo haga. Luego la dificultad incrementará, el profesor propone que antes de cogerlo de nuevo, realicen algo (se sienten o se levanten, den una o dos palmadas, toquen una línea...)
- *Voleibol por parejas:* Por parejas, cada uno golpeará su globo hacia arriba y correrá a coger el del compañero sin que caiga al suelo. Tienen que conseguir que no se caiga. La dificultad aumentará incrementando la distancia, o sentándose en el suelo antes de cogerlo.
- *¡Que no se caiga!:* Por parejas llevarán el globo primero con la espalda, luego con otras partes del cuerpo. Se desplazaran por el espacio, procurando que no se caiga al suelo.
- *¡Cambiamos de posición!:* Con las mismas parejas llevando el globo con la tripa o la espalda, cambiarán de posición sentándose, poniéndose de rodillas, de pie, etc.
- *¡Soplando!:* En grupos de 4 con un globo en el aire, tendrán que intentar mantener en alto el máximo tiempo posible.
- *Masajeamos:* En parejas, rodaremos el globo por todo el cuerpo de nuestra pareja.

Materiales: Globos.

Sesión 4: Desplazamientos, giros y saltos.

- ¡Canción OUU YEHAAA!!
- *Andamos en altura:* Cada uno con unos zancos, nos desplazaremos libremente, realizando giros. Luego nos desplazaremos por las líneas.
- *¿Intercambiamos nuestros zancos?:* Nos desplazamos con los zancos, y a la señal del profesor, nos reuniremos con un compañero y nos intercambiaremos los zancos, sin poner ningún pie en el suelo.
- *Zancos siameses:* Por parejas, unidos por una cuerda sin atarla, deberán desplazarse por el espacio sin que se suelte la cuerda. Si la cuerda se suelta, deberemos esperar a que otra pareja nos ayude a colocárnosla.
- *Gusanito:* En grupo grande o dos grupos, con las cuerdas de antes, intentaremos juntarnos el mayor número de niños hasta formar un gusano gigante. Muy importante coordinarse entre todos para no soltarse.
- *Relojito:* En corro, todos agarrados de las manos. Uno en el medio llevará una cuerda que hará girar, intentando tocar a alguien los pies. Los demás tendrán que saltar.

Materiales: Zancos y cuerdas.

Sesión 5: Lanzamientos y recepciones, desplazamientos, saltos.

- ¡Canción OUU YEHAAA!!
- *Conducimos:* Cada niño con una pelota, conduciremos la pelota con los pies por todo el espacio y después botándolo. Muy importante tener cuidado para no chocarse.
- *¡Pásame!:* Por parejas, se colocarán uno enfrente de otro y realizarán lanzamientos, primero con el pie y luego con la mano, procurando que no se caiga la pelota al suelo cuando lancemos con la mano.
- *Conexión:* Por parejas agarrando la pelota entre los dos con la palma de la mano, primero desplazándonos con ella, después intentamos que giren, se sienten, se pongan de rodillas, etc.
- *Trampolín pelotero:* En parejas, agarrando un peto entre los dos por los extremos, colocaremos una pelota en el medio y la lanzaremos hacia arriba, intentándolo recepcionar sobre el peto, sin que se caiga.

- *¡Que no caiga!*: En dos o tres grupos, con pelotas de playa, entre todos intentaran que no se caiga al suelo la pelota, golpeándola.

Materiales: Pelotas (normales y de playa) y petos.

#### EVALUACIÓN:

##### Criterios:

- Participar de forma cooperativa con todos los compañeros del grupo.
- Trabajar todas y cada una de las habilidades motrices por igual.
- Realizar todas las actividades con un grado de creatividad y confianza alto.

##### Indicadores :

- Cooperar y ayudar a todos los componentes del grupo por igual.
- Realiza con cierta confianza y soltura todas las habilidades motrices básicas.
- Experimenta y respeta con todo el material, tanto el conocido como el desconocido.
- Se muestra dispuesto a realizar actitudes positivas dentro del grupo en el que se encuentra.



**Anexo 2: Hoja de registro**

	Indicadores (Nota sobre 10)				<b>Nota final</b>
	Coopera y ayuda	Desarrolla las habilidades motrices	Experimenta y respeta el material	Actitudes positivas	
Alumno 1					
Alumno 2					
Alumno 3					
Alumno 4					
Alumno 5					
Alumno 6					
Alumno 7					
Alumno 8					
Alumno 9					
Alumno 10					
Alumno 11					
Alumno 12					
Alumno 13					
Alumno 14					
Alumno 15					
Alumno 16					
Alumno 17					
Alumno 18					
Alumno 19					
Alumno 20					
Alumno 21					
Alumno 22					
Alumno 23					
Alumno 24					
Alumno 25					
Alumno 26					

**Anexo 3: Encuesta**

Nombre:

**Pon una X donde tú creas.**

En las 6 clases que habéis estado conmigo, ¿Qué tal os lo habéis pasado?	<b>Muy bien</b>	<b>Bien</b>	<b>Regular</b>	<b>Mal</b>
Sabéis que hemos estado haciendo juegos cooperativos, ¿Cuánto crees que has ayudado y cooperado con tus compañeros?	<b>Mucho, he ayudado en todo momento.</b>	<b>Bastante.</b>	<b>Poco.</b>	<b>Nada.</b>
¿Después de estas clases en las que hemos trabajado muchos juegos, crees que sabes por ejemplo lanzar y recibir una pelota mejor que antes?	<b>Si</b>		<b>No</b>	
Durante las clases que hemos estado juntos, ¿crees que tu comportamiento ha sido...?	<b>Muy bueno, respetando a todos los compañeros y al profesor.</b>	<b>Regular, solo respetando a los demás a veces.</b>	<b>Muy malo, no he respetado a nadie.</b>	

1. De las clases que han tratado sobre los juegos cooperativos, ¿Cuál recuerdas que te haya gustado más?

---



---

**2. ¿Te ha gustado ayudar a los compañeros, por ejemplo en los juegos por parejas, para conseguir lo que el profesor pedía?**

- Mucho.
- A veces.
- Poco o nada.

**Dime porque eliges esa respuesta.**

---

---

**3. Por último, dime lo que quieras, sobre lo que te han parecido las clases de Educación Física, en las que hemos hecho juegos cooperativos:**

---

---

---