



Universidad de Valladolid

TRABAJO FIN DE GRADO

**Evaluación de un programa de
intervención basado en el juego
cooperativo en Educación Física**

Elaborado por: **Ramón Torrijos Velasco**

Tutor académico: **Carlos Velázquez Callado**

*“La cooperación es la convicción plena de que nadie
puede llegar a la meta si no llegan todos”*

Virginia Burden

EVALUACIÓN DE UN PROGRAMA DE INTERVENCIÓN BASADO EN EL JUEGO COOPERATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA

Resumen:

El juego cooperativo es un recurso metodológico que, desde lo lúdico, se basa en lograr un objetivo común, dejando a un lado la meta individual, donde se busca la cooperación y la participación de todos, sin excluir a nadie, fomentando actitudes positivas y disminuyendo comportamientos negativos.

Mi trabajo pretende realizar un estudio mediante la evaluación de un programa de intervención basado en el juego cooperativo en Educación Física con alumnado de primer ciclo de Educación Primaria. La intención del estudio es que sirva para: (1) mejorar la comunicación dentro del grupo, (2) fomentar conductas positivas o de ayuda, (3) examinar los beneficios de utilizar el juego cooperativo en las clases de Educación Física, comprobando los resultados obtenidos por otros autores y (4) evaluar la eficacia de los diferentes recursos elaborados para aplicar el juego cooperativo en la clase de Educación Física.

Los resultados del estudio coinciden con los obtenidos por otros autores que indican que los juegos cooperativos promueven las conductas asertivas, fomentando el respeto hacia los demás y favoreciendo la comunicación.

Palabras clave: juego cooperativo, Educación Física, comunicación, objetivo común.

Abstract:

The cooperative play is a methodological resource that, from the playful thing, is based in achieving a common aim, leaving aside the individual goal, where the cooperation and the participation is looked of all, without excluding anybody, fomenting positive attitudes and diminishing negative behaviors.

My work tries to realize a study by means of the evaluation of a program of intervention based on the cooperative game in Physical Education with student body of the first cycle of Primary Education. The intention of the study is that it serves for: (1) to improve the communication inside the group, (2) to foment positive conducts or of help, (3) to examine the benefits of using the cooperative game in the classes of Physical Education, verifying the results obtained by other authors and (4) to evaluate the efficiency of the different resources elaborated to apply the cooperative game in the class of Physical Education.

The results of the study coincide with the obtained ones for other authors that they indicate that the cooperative games promote the assertive conducts, fomenting the respect towards the others and favoring the communication.

Keywords: cooperative play, Physical Education, communication, common goal.

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	II
Introducción	1
Capítulo 1. Revisión de la literatura	4
Juegos cooperativos	4
Origen y evolución histórica del juego cooperativo	10
El juego cooperativo en España	11
Investigaciones y experiencias	12
Capítulo 2. Justificación del tema y objetivos	15
Capítulo 3. Metodología	16
Contextualización	16
Proceso de aplicación de la Unidad Didáctica	17
Evaluación del proceso de intervención	20
Capítulo 4. Resultados	23
Efectos del juego cooperativo sobre la comunicación	23
Efectos del juego cooperativo sobre las conductas positivas o de ayuda	25
Efectos sobre los beneficios de utilizar el juego cooperativo	26
Efectos del juego cooperativo en relación a los objetivos de la unidad didáctica	30
Capítulo 5. Discusión y conclusiones, logros y limitaciones del estudio	32
Discusión y conclusiones	32
Logros y limitaciones	33
Referencias	35
Anexos	38
ANEXO I: PowerPoint	38
ANEXO II: Unidad Didáctica “Cooperamos para aprender”	40
ANEXO III: Cuestionarios de evaluación del programa	58
ANEXO IV: Planilla de observación	59



ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1. Diferencias juego competitivo y cooperativo, según Brotto.	5
Tabla 2. Planilla de observación (I).	27
Tabla 3. Planilla de observación (II).	28
Tabla 4. Resultados globales antes y después del programa.	29
Tabla 5. Resultados globales antes y después del programa alumnos con conductas negativas	30
Tabla 6. Planilla de observación.	59
Figura 1. Clasificación de las actividades colectivas, según Velázquez.	8
Figura 2. El juego cooperativo en la Educación Física escolar.	10

Introducción

Con este Trabajo de Fin de Grado (TFG) pretendo demostrar que he aplicado y desarrollado los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Grado en Educación Primaria, mención de Educación Física, además de que, como se establece en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, he adquirido las siguientes competencias, necesarias para mi ejercicio de la docencia: (1) 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 valores de la formación ciudadana, (2) Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiante. Pero específicamente, mi trabajo de Grado se centra en: (3) Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del Centro, (4) diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje en diferentes contextos educativos y, muy especialmente, en aquellos caracterizados por su diversidad y (5) Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.

Las mencionadas competencias también se contemplan en la Resolución de 3 de febrero de 2012, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del Reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo de Fin de Grado y en la 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. Dicha resolución recoge un total de 12 competencias.

Por todo esto, mi TFG consistirá en realizar una intervención en las clases basada en el juego cooperativo y analizar los resultados que esa intervención tiene sobre el alumnado, corroborando así el resultado de otros estudios que afirman que los juegos cooperativos en las clases de Educación Física fomentan en el alumnado actitudes positivas hacia los compañeros, maestros, entorno..., promueven la comunicación, el compañerismo y la integración.

En concreto, este estudio va dirigido a niños y niñas de 1º ciclo de Educación Primaria, específicamente a un 2º curso, después de haber sido efectuado dos veces por semana durante tres semanas.

El programa de intervención se basa en conclusiones de numerosos autores que han demostrado la importancia que representa el juego en distintos aspectos del desarrollo afectivo y social del niño (Omeñaca y Ruiz 1999; Omeñaca, Puyuelo y Ruiz, 2001; Carralero, 2006).

Además, durante los últimos años, diversos estudios han analizado la transcendencia de utilizar el juego cooperativo, llegando a la conclusión que esta actividad mejora el comportamiento prosocial, mejora la conducta social, aumenta la comunicación, el nivel de autoconcepto del alumnado y se producen mejoras en cuanto al respeto por las normas y a los demás (Garaigordobil, 1995; Gibbons y Black, 1997; Smith y Goc Karp, 1997; Street, Hoppe, Kingsbury y Ma, 2004; Velázquez, 2004).

He elegido el tema del “juego cooperativo” por varios motivos. En primer lugar porque la mención del título es de Educación Física y concreto mi trabajo en una propuesta desarrollada en esta área. En segundo lugar, porque pienso que el “juego cooperativo” es un recurso metodológico muy aprovechable, con muchas posibilidades y que muchos docentes lo utilizan poco o casi no lo tienen en cuenta a la hora de elaborar sus clases. Por último porque, observando las características del alumnado del centro Ignacio Martín Baró, de Valladolid, así como su Proyecto Educativo, comprobé que existe una excesiva competitividad entre los alumnos y alumnas, además, uno de los principales objetivos del centro es fomentar la cooperación.

Dentro del TFG, titulado “Evaluación de un programa de evaluación basado en el juego cooperativo en Educación Física” podemos encontrar los siguientes apartados:

Tras esta breve introducción desarrollaremos la revisión de la literatura, centrándonos en el juego cooperativo, su origen y evolución histórica, la importancia que tuvo en España y las diferentes investigaciones y experiencias realizadas en torno a este tema.

A continuación detallaré la justificación del tema y los objetivos, es decir, cuál es la principal intención del trabajo y los objetivos que queremos cumplir.

Después explicaré la metodología propuesta, describiendo con detalle el proceso de aplicación de la unidad didáctica y la evaluación del proceso de intervención, así como los instrumentos de evaluación empleados y el proceso de análisis de los datos que hemos realizado.

Posteriormente expondré los resultados obtenidos en base a cuatro propósitos: efectos del juego cooperativo sobre la comunicación, sobre las conductas positivas o de ayuda, sobre los beneficios de utilizar el juego cooperativo, y en relación a los objetivos de la unidad didáctica. Cada uno de los resultados obtenidos se justifica con diferentes evidencias, todas las cuales parecen confirmar que el juego cooperativo tiene beneficios para el alumnado.

Por último, contrastaremos los resultados obtenidos con la literatura, obteniendo diversas conclusiones, exponiendo así los logros y limitaciones que hemos conseguido con el estudio.

Me gustaría terminar esta introducción destacando que el TFG me ha servido para reflexionar sobre mi práctica docente, fomentando diferentes habilidades y desarrollando capacidades de análisis, de resolución de problemas y de presentación de resultados, demostrando así las competencias que poseo.

Capítulo 1.

Revisión de la literatura

En este primer capítulo nos centraremos en concretar el concepto de juego y juego cooperativo, así como las diferencias entre el juego competitivo y el cooperativo. Después hablaremos sobre el origen y evolución histórica del juego cooperativo, para después destacar el papel del juego cooperativo en España. Por último, incidiremos en las distintas investigaciones y experiencias de numerosos autores dentro de este campo.

JUEGOS COOPERATIVOS

Para hablar de juegos cooperativos, antes tendremos que centrarnos en el concepto de juego y en las acciones que hacen que esta actividad lúdica sea considerada como tal. Carralero (2006, p.1) sostiene que:

Todos los juegos deben aportar importantes elementos constructivos a la personalidad del niño. Se puede lograr que este adquiera cierta familiaridad con el éxito, que desarrollará en él un sentimiento de actitud y seguridad. Los juegos deben enseñarlos a resolver sus problemas para crear una sensación de autosuficiencia interna que lo libere de toda ansiedad, además de brindarle oportunidades para que manifieste su talento.

También destacaremos otra definición de juego que nos ha resultado muy interesante:

El juego en Educación Física se caracteriza por establecer una actividad a realizar, por estar regido por un sistema de reglas que marcan su dinámica interna como actividad física organizada y por hacer efectiva la posibilidad de utilizar estrategias de actuación (Omeñaca, Puyuelo y Ruiz, 2001, p.19).

A partir de estas definiciones, podemos entender como juego aquella actividad dinamizadora, que sirve como herramienta educativa y tiene como función divertir y entretener.

Omeñaca y Ruiz (1999) concretan una serie de características generales que presentan los juegos: son una fuente de alegría, diversión y gozo; en sí mismos forman un fin; los niños eligen libremente el juego; para los alumnos y alumnas constituyen “otro mundo”, donde ellos son los protagonistas y fluye la fantasía.

Brotto (en Velázquez 2004), destaca algunas diferencias entre el juego cooperativo y el juego competitivo:

Tabla 1. *Diferencias juego competitivo y cooperativo, según Brotto (Velázquez 2004, p.28)*

Juegos competitivos	Juegos cooperativos
Son divertidos sólo para algunos	Son divertidos para todos
Experimentan un sentimiento de derrota	Todos tienen sentimiento de victoria
Algunos son excluidos por falta de habilidad	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
Los perdedores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo “malo” sucede a los otros.	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
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.
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.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros de grupo.

Velázquez (2004) realiza una clasificación para distinguir las diferentes actividades colectivas, que describiremos a continuación:

- a) Actividades competitivas: Aquellas en las que hay oposición entre las acciones de los participantes y, por tanto, siempre que hay un ganador, hay un perdedor. El tipo de oposición puede ser activa (las acciones de una persona o grupo de personas tienen un efecto sobre los demás → partido de fútbol) o pasiva (las acciones de una persona o grupo de personas no tiene un efecto sobre los demás → competición de lanzamiento de jabalina)
- b) Actividades no competitivas: Son actividades donde prima la participación de todos y el éxito o el fracaso es colectivo. Dentro de aquí, encontramos dos grupos:
 - a. Actividades no competitivas con oposición: Son actividades donde existe oposición entre las acciones de los participantes. Dentro de aquí tenemos:
 - i. *Actividades con oposición y cambio de rol*: Son actividades donde se producen cambios de roles y no existen ganadores ni perdedores. Podemos encontrar:
 - 1. Actividades de cambio reversible: Son aquellas donde una persona puede cambiar varias veces de papel durante su desarrollo, y son los propios jugadores quienes deciden cuándo se termina el juego.
 - 2. Actividades de cambio irreversible: Aquí los participantes adoptan un determinado papel, y sólo se puede pasar una vez de un papel a otro.
 - ii. *Actividades con oposición y sin cambio de rol*: Son actividades donde existe oposición y los participantes no intercambian sus papeles. Dos tipos:
 - 1. De penitencia: El participante que falla debe cumplir un castigo (dar un beso, quitarse una prenda), que puede ser negociado entre el que lo sufre y el que lo impone.
 - 2. De objetivo no cuantificable: El objetivo no está definido. Prima la diversión.
 - b. Actividades cooperativas: Son aquellas en las que no existe oposición entre las acciones de los jugadores. Hay un objetivo común. Dos tipos:

- i. *Con objetivo cuantificable*: El objetivo es el mismo para todos, todos ganan o pierden. Distinguimos:
 - 1. Con puntuación: El objetivo es común, tratando de realizar el mayor número de puntos, intentando superar esa marca después.
 - 2. Sin puntuación: No hay puntuación, el objetivo es una prueba que el grupo debe superar.
- ii. *Con objetivo no cuantificable*: No hay un objetivo definido, no hay ni vencedores ni perdedores. Puede haber un papel o varios y no existe preferencia en cuanto al tipo de papel que van a desarrollar los participantes. Encontramos cuatro tipos:
 - 1. De imitación: Uno o varios participantes imitan a otro u otros de la forma más exacta posible.
 - 2. De vértigo: Uno o varios participantes tratan de experimentar una sensación especial mediante el juego.
 - 3. De mantener un objeto en movimiento: El objetivo de los participantes es tratar de mantener un objeto en movimiento.
 - 4. De reproducción de secuencias rítmicas: El objetivo consiste en reproducir unas determinadas acciones mientras se baila, canta o se escucha una canción.

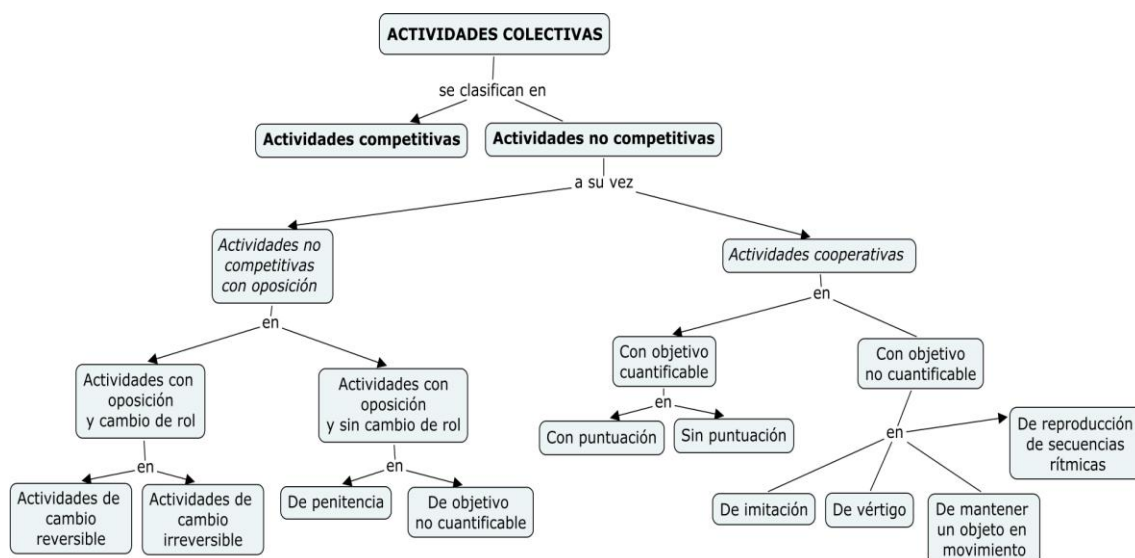


Figura 1. Clasificación de las actividades colectivas, según Velázquez (2004).

Podemos concluir señalando que las actividades cooperativas son aquellas donde todos los participantes trabajan por un objetivo común, se ayudan mutuamente, no hay individualismo ni se excluye a nadie, y el grupo funciona como una sola persona.

Numerosos son los autores que han definido unas características concretas con respecto a estas actividades cooperativas.

Pallares (en Omeñaca y Ruiz, 1999, p. 47) muestra una serie de características del juego cooperativo:

- Todos los participantes aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego, en lugar de competir entre ellos.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Años más tarde, Orlick (1986), hace referencia a cuatro características principales de este tipo de juegos: cooperación, aceptación, participación y diversión.

Crévier y Bérubé, (en Omeñaca, Puyuelo y Ruiz, 2001, p. 48) sugirieron las siguientes características:

- Cada jugador es responsable de la seguridad y del bienestar de los otros jugadores.
- En ningún momento, un jugador es eliminado.
- Únicamente se utiliza la fuerza útil y necesaria para jugar juntos.
- Todo jugador puede ceder su sitio al que quiera, cuando quiera.
- Cada jugador participa según sus capacidades.
- El énfasis es puesto en el placer antes que en el esfuerzo.

Orlick (1990) profundiza en las características de los juegos cooperativos atribuyéndoles una serie de libertades, que según él, es lo que les identifica: *libera de la competición* (el objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común), *libera de la exclusión* (se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión), *libera para crear* (las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión), *libera la posibilidad de elegir* (los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos...) y *libera de la agresión* (dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás).

Todas esas características contribuyen a que los juegos cooperativos motiven e impliquen al alumnado, logrando así una socialización y un comportamiento positivo al mismo tiempo que fomentan valores como el respeto, la solidaridad, la sensibilización...

Por tanto, lo que distingue a los juegos cooperativos es la ausencia de oposición entre las acciones de los participantes. No importan las características o habilidades del alumnado, sino crear un clima agradable y placentero encaminado a un objetivo común, una meta colectiva, es decir, el éxito se alcanza mediante la contribución de cada alumna y alumno.

Omeñaca y Ruiz (1999) plantean las ventajas de introducir el juego cooperativo en las clases de Educación Física ya que es una actividad alegre y placentera, que implica un trabajo colectivo interdependiente que, a su vez, supone colaboración, ayuda mutua,

comunicación y coordinación de acciones entre los participantes. Todo ello con el propósito de buscar soluciones que permitan dar respuesta a las situaciones – problema que plantea el juego. Al igual que Orlick (1990), Omeñaca y Ruiz también consideran al juego cooperativo una actividad liberadora, ya que, entre sus características principales está la ausencia de competición, exclusión y discriminación.



Figura 2. *El juego cooperativo en la Educación Física escolar (Omeñaca y Ruiz 1999, p.7).*

ORIGEN Y EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL JUEGO COOPERATIVO

Diferentes autores consideran que el primer manual de juegos cooperativos es el que en 1950 publicaron Theodore Lentz y Ruth Cornelius “All together. A manual of cooperative games” (Todos juntos. Un manual de juegos cooperativos) (Orlick, 1986; Brotto, 2001; Velázquez 2004, 2008). En él se proponía un modo de jugar en el que primase la inclusión y la participación de todos los participantes.

Este manual sirvió para que varios colectivos pacifistas norteamericanos crearan otros similares, de modo que comienza una corriente en la que grupos alternativos

comienzan a promocionar nuevas formas de jugar basadas en el juego cooperativo (Velázquez, 2008).

Entre estos grupos destaca, por su importancia y transmisión, el movimiento de “New Games” o “Nuevos Juegos”, afincado en San Francisco (EE.UU), que supuso un factor clave en la difusión de los juegos cooperativos. En 1973, el proyecto de los “New Games” empieza a promocionarse, realizando giras por todo el territorio de Estados Unidos. Pero no fue hasta 1978, con la publicación de dos libros del canadiense Terry Orlick, cuando se comienza a considerar la idea de evitar los efectos negativos de la competición sobre la autoestima de algunas personas mediante otro tipo de actividades, los juegos cooperativos, orientados a fomentar la participación, la aceptación, la comunicación, la cooperación, etc., lo que hace posible la búsqueda de alternativas al juego competitivo (Velázquez, 2004).

EL JUEGO COOPERATIVO EN ESPAÑA

No será hasta principios de los años ochenta cuando el juego cooperativo muestre los primeros indicios en España. Uno de los primeros manuales es, según Velázquez (2008) el que, con el título “La alternativa del juego”, publicaron, en 1986, Paco Cascón y Carlos Martín. En él se recopilaban una serie de actividades basadas en los “New Games” americanos. Aunque en el ámbito de la Educación Física no tuvieron demasiada difusión, sí que tuvieron más importancia en otros contextos (ocio y tiempo libre, educación para la paz...)

Nueve años más tarde, Velázquez, Cáceres, Fernández Arranz, García Díez y Ruiz (1995), publicaron el primer libro sobre juegos no competitivos destinado al área de Educación Física, “Fichero sobre juegos no competitivos”. Estos autores recogieron en este libro un criterio en el que se establecía cuándo una actividad era cooperativa y cuándo no y una clasificación de las diferentes actividades.

Habrá que esperar unos años más para encontrar un libro titulado “Juegos cooperativos y Educación Física”, (Omeñaca y Ruiz, 1999), que recoja de forma notable y trascendental actividades cooperativas y sus posibilidades en Educación Física. A esta publicación siguieron otras, hasta el punto de que podemos afirmar que en los últimos años

ha aumentado notablemente el número de publicaciones sobre el juego cooperativo en nuestra área: (Bantulá, 2001; Garaigordobil, 2003, 2005, 2007; Hernández y Madero, 2007; Velázquez, 2004, 2006, 2008).

INVESTIGACIONES Y EXPERIENCIAS

Durante los últimos años, las investigaciones realizadas en torno a las actividades cooperativas han ido en aumento. De este modo, muchos son los autores que han obtenido numerosas conclusiones.

En un estudio sobre juegos cooperativos, Mender, Kerr y Orlick (1982) concluyeron que este tipo de juegos promueven un incremento de las conductas de compartir y de las respuestas sociales cooperativas en niños con dificultades de desarrollo.

Bay-Hinitz, Peterson y Quilitch (1994) investigaron los efectos de los juegos competitivos y cooperativos en las conductas agresivas y de cooperación. Utilizaron una muestra de 70 niños comprendidos entre 4 y 5 años, de cuatro clases de tres centros preescolares. Se midieron los comportamientos en condiciones de juego y en períodos de juego libre. Los resultados mostraron que el comportamiento cooperativo aumentó y que las conductas agresivas disminuyeron durante los juegos cooperativos. Por el contrario, durante los juegos competitivos, las conductas agresivas aumentaron, disminuyendo así el comportamiento cooperativo. Los efectos fueron similares durante los períodos de juego libre.

Garaigordobil (1995) aplicó un programa basado en los juegos de ayuda y cooperación que tenía como objetivo estimular la socialización y la conducta prosocial en niños de primer ciclo de Educación Primaria. Para ello utilizó un diseño pretest-intervención-posttest que se llevó a cabo con una muestra de 178 alumnos distribuidos en 8 clases. De la muestra, 125 niños fueron asignados al grupo experimental, y 53 al de control. El procedimiento se realizó en tres fases: al comienzo del curso escolar, durante el mismo y al finalizar éste. Los resultados obtenidos fueron que los niños del grupo experimental frente a los de control incrementaron sus conductas de liderazgo-iniciativa, de jovialidad, de sensibilidad social, y de respeto por las normas, disminuyendo sus conductas agresivas, de

apatía, ansiedad y timidez. Dentro del contexto familiar y extraescolar, la conducta social mejoró, pero en menor medida.

Smith y Goc Karp (1997), en un estudio realizado con 22 alumnos y alumnas de tercer curso, estudiaron si los estudiantes que exhiben comportamientos negativos pueden desarrollar y mejorar habilidades sociales a través de programas de juegos cooperativos. De los 22 alumnos de tercer curso, se identificaron ocho con comportamientos negativos. La intervención incluía actividades de aprendizaje cooperativo y de formación de equipos y estrategias para las clases de Educación Física. El objetivo de estas actividades cooperativas fue dar a los estudiantes la oportunidad de aprender y practicar habilidades sociales a través de experiencias de tipo cognitivo, como las actividades de resolución de problemas. Los resultados del programa ofrecieron una serie de consideraciones interesantes en el proceso de mejora de las interacciones sociales. Este estudio concluyó que las actividades cooperativas pueden mejorar conductas negativas; sin embargo, también se desprende que, para los niños con dificultades para las habilidades sociales, simplemente aprender esas habilidades necesarias en un contexto determinado, no es suficiente para garantizar el éxito social.

Gibbons y Black (1997) estudiaron la eficacia de las actividades cooperativas en las clases de educación física. Los sujetos fueron 120 estudiantes de Educación Física de siete y ocho años de cuatro aulas. Los estudiantes de cada curso fueron asignados aleatoriamente a uno de los dos grupos: control o trabajo en equipo. Para ello utilizaron instrumentos para evaluar áreas específicas como la competencia atlética, competencia social, la autoestima, la apariencia física, la competencia académica y la conducta de comportamiento. Los resultados revelaron un aumento significativo de los niveles generales de auto-percepción. Además, los sujetos del grupo de trabajo en equipo sufrieron una mayor mejora que los del grupo de control en todas las auto-percepciones excepto en la conducta del comportamiento y la apariencia física.

En el año 2004, Street, Hoppe, Kingsbury y Ma, en un estudio realizado en Australia, examinaron el uso de un programa de juegos cooperativos en Educación Física, “The Game Factory”, sobre el comportamiento social de los niños. Para ello se utilizó un diseño pretest-intervención-postest. Los padres y profesores evaluaron a 90 niños australianos de educación primaria en tres grupos: dos experimentales y uno de control.

Los grupos experimentales realizaron seis sesiones quincenales del programa. Como resultado mejoró significativamente la conducta pro-social en el entorno escolar y surgieron mejoras en el comportamiento pro-social dentro del entorno familiar. Los resultados apoyan el uso de juegos cooperativos para aumentar este tipo de comportamiento entre los niños.

Garaigordobil (2004) realizó un estudio que tuvo por objetivo diseñar un programa de juego cooperativo y evaluar sus efectos en la conducta social. Se utilizó un diseño pretest-intervención-posttest con grupo de control. Se evaluó a 86 alumnos de diez a once años, 54 en el grupo experimental y 32 en el de control. Antes y después del programa se aplicaron dos instrumentos de evaluación para medir conductas sociales. Se realizó una sesión de intervención semanal de dos horas durante un curso escolar. Con este programa se quería estimular la comunicación y la conducta prosocial. Dicho programa tuvo un resultado positivo, ya que los sujetos experimentales aumentaron significativamente sus conductas asertivas, disminuyendo las agresivas, y las antisociales. El programa ejerció un efecto superior sobre los alumnos y alumnas que tenían muchas conductas pasivas, agresivas, antisociales y delictivas.

En el año 2004, Velázquez aplicó un programa de desafíos cooperativos a tres grupos de alumnos y alumnas de sexto de primaria. Entre los objetivos de dicho programa se encontraban si podía favorecer la aparición de conductas prosociales en el alumnado, si el programa beneficiaba las relaciones interpersonales dentro del grupo y si se podía motivar a alumnos y alumnas con un rechazo a realizar actividad motriz. Velázquez señaló que, en las primeras sesiones, el alumnado tuvo dificultades para trabajar en grupo, a menudo se producían discusiones entre los alumnos y era frecuente que preguntaran al profesor cómo resolver el desafío, en lugar de solucionarlo entre ellos. A lo largo del programa esas situaciones mejoraron. Se formaban grupos mixtos, cambió la actitud de algunos participantes hacia otros y aparecieron conductas de refuerzo hacia los compañeros.

Podemos concluir que con este tipo de actividades se favorece la participación de todas las personas. Los alumnos juegan con otros y no contra los otros, facilitan el encuentro con todos los compañeros y disminuyen la agresividad, favoreciendo actitudes como la cooperación, solidaridad, comunicación...

Capítulo 2

Justificación del tema y objetivos

De acuerdo a todo lo expuesto, el principal propósito del trabajo es realizar una intervención en las clases basada en el juego cooperativo y analizar los resultados que esa intervención tiene sobre el alumnado, comprobando así el resultado de otros estudios que afirman que los juegos cooperativos en las clases de Educación Física fomentan en el alumnado actitudes positivas hacia los compañeros, maestros, entorno..., promueven un ambiente agradable en clase, favorecen la comunicación y evitan la exclusión.

En base a todo ello, planteamos un proyecto de intervención, con alumnado de 2º de Educación Primaria, basado en el diseño y aplicación de una unidad didáctica con los siguientes objetivos:

- Mejorar la comunicación dentro del grupo.
- Fomentar conductas positivas o de ayuda hacia los alumnos y alumnas con dificultades.
- Examinar los beneficios de utilizar el juego cooperativo en las clases de Educación Física en Educación Primaria, comprobando los resultados obtenidos por otros autores.
- Evaluar la eficacia de los diferentes recursos elaborados para aplicar el juego cooperativo en la clase de Educación Física, en el primer ciclo de Educación Primaria.

Capítulo 3

Metodología

En este capítulo de metodología comenzaremos mostrando las principales características del centro escolar donde desarrollamos nuestra intervención. Después narraremos el proceso de aplicación de la unidad didáctica basada en el juego cooperativo que hemos realizado con alumnado de primer ciclo de Educación Primaria: “Cooperamos para aprender”. A continuación detallaremos los diferentes materiales orientados a facilitar el proceso de aprendizaje del alumnado. Finalmente, describiremos los procedimientos e instrumentos que hemos utilizado para el análisis de los datos y para su recogida.

CONTEXTUALIZACIÓN

La intervención tuvo lugar en el CEIP Ignacio Martín Baró de Valladolid. Este colegio está situado en el barrio de Parquesol, de algo más de 26.000 habitantes, situado al suroeste de la ciudad. Es un centro público que hasta el curso 2006-2007 era un centro completo de línea 3. Al estar ubicado en la primera zona de construcción del barrio, se ha ido produciendo paulatinamente un descenso en el número de alumnos previendo que al cabo de unos años pase a ser un centro completo de línea 2, aunque la proximidad al nuevo barrio que se ha construido en la zona ha facilitado un aumento del número de alumnos en los niveles de Educación Infantil.

La mayoría de las familias, tanto del barrio como del colegio, poseen estabilidad económica y nivel de ingresos medio o medio-alto. En casi todas ellas uno de los cónyuges tiene trabajo fijo. La mayoría son empleados por cuenta ajena, predominando los funcionarios (docentes y administrativos), profesionales y personal laboral cualificado. No se observan índices significativos de paro y es frecuente el trabajo tanto del padre como de la madre, aunque hay un porcentaje considerable de mujeres que, aun teniendo estudios medios o superiores, trabajan como amas de casa.

La población no es originaria de la zona. La mayoría de las familias proceden de otros barrios de la ciudad, pueblos de la provincia o de otras provincias. Una minoría que empieza a ser significativa procede de otros países.

En general existe en las familias una preocupación alta por el rendimiento y aprendizaje escolar de sus hijos; dentro de lo positivo de esta situación, en algunos casos desemboca en una tendencia a la superprotección.

En el centro se plantean como objetivos prioritarios el desarrollo progresivo de la autonomía del alumnado, la aceptación de las limitaciones y el sentimiento cooperativo frente a una excesiva tendencia a la competitividad.

Son cuatro los profesores que imparten Educación Física en el centro. Tres de esos cuatro profesores son jóvenes y no llegan a los cinco años de experiencia docente. Por otro lado, la directora, que imparte Educación Física, tiene más de 20 años de experiencia. Las horas de docencia de Educación Física pueden variar, desde ocho horas semanales, doce horas o incluso más.

La unidad didáctica “Cooperamos para aprender” se desarrolló con el alumnado de 2º A de Educación Primaria desde el 13 de marzo hasta el 10 de abril.

PROCESO DE APLICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La unidad didáctica se aplicó a un grupo de 22 alumnos y alumnas de 2º de Educación Primaria, de los cuales ocho eran chicas y catorce eran chicos. Dentro del grupo, 2 alumnos mostraron conductas sociales negativas (timidez, retraimiento, agresividad). El grupo participó durante tres semanas, en dos sesiones semanales de Educación Física durante una hora de duración. Las sesiones siempre se realizaron en el mismo espacio (aula gimnasio). Hemos de destacar que hubo dos semanas en donde no se cumplió la frecuencia de cada sesión, es decir, al estar el centro escolar en proceso de grabación de un “lipdub”, no pude dar clase dos días, por lo que las sesiones no fueron continuadas.

Antes y después del programa se aplicaron varios instrumentos de evaluación para medir las capacidades de cooperar, crear grupo, comunicación con los demás, aumento de

conductas positivas... El programa consistió en dos sesiones de una hora de duración durante tres semanas, hasta completar un total de seis sesiones.

La observación previa a la puesta en práctica de la unidad didáctica nos mostró que faltaba comunicación por parte de la clase hacia unos pocos alumnos y, a veces, se producían situaciones de rechazo (no sentarse en los bancos al lado de estos alumnos; a la hora de participar en alguna actividad, los alumnos y alumnas no iban a pillarles; a veces estaban castigados bien por ser agresivos con otros alumnos y alumnas, por mal comportamiento...). Además, dentro del aula, los alumnos y alumnas tenían su “grupo” de amigos y nunca estaba formado por más 3 ó 4 personas.

Unidad didáctica “Cooperamos para aprender”

La primera sesión de la unidad didáctica se dedicó a presentar al alumnado el tema de los juegos cooperativos mediante un PowerPoint, orientado a que el alumnado diferenciara juegos cooperativos y competitivos, poniendo ejemplos de los dos tipos de juegos. Durante esa primera sesión realicé unas preguntas abiertas orientadas a evaluar las preferencias del alumnado hacia los juegos competitivos o cooperativos.

Desde la segunda a la sexta sesión, se pusieron en práctica diferentes actividades cooperativas destinadas a mejorar la comunicación, desarrollar vínculos amistosos y conductas de ayuda y cooperación, expresar sentimientos, mejorar la imagen del niño o niña y la imagen de los demás, respetar las normas...Al finalizar cada sesión, evaluaba el desarrollo de la misma a través de la observación y recogía diferentes observaciones en mi diario de campo. Cabe destacar que solamente en la segunda sesión y en la última, utilicé una planilla de observación con distintos ítems para examinar cualquier progreso o cambio que se hubiera producido desde ese primer momento hasta finalizar la unidad didáctica.

También conviene tener en cuenta el modo de agrupamiento de los alumnos y alumnas en los juegos, ya que existen juegos de gran grupo, de pequeño grupo y de pareja. Veamos un ejemplo de este tipo de análisis con el juego "no dejes caer la pelota".

En este juego, después de organizar el grupo en equipos de 6 jugadores, cada uno de los equipos recibe una pelota y se organizan de pie, formando cada grupo un círculo.

Después deben pensar, en primer lugar, cómo van a tratar de realizar la actividad de forma consensuada, es decir, con la aprobación de todos, y en segundo lugar, deben buscar el modo de organizarse para la realización de la actividad. Posteriormente, inician el proceso en el que cada jugador emplea la fuerza adecuada para lanzar la pelota a los demás compañeros y que éstos puedan recibirla en mejores condiciones y conseguir el objetivo de llegar al número de pases consensuado sin que la pelota toque el suelo. Al final se realiza una ronda en la que todos los jugadores se juntan en círculo y realizan la actividad conjuntamente.

Si realizamos un análisis estructural de "no dejes caer la pelota", podemos concluir que desde el punto de vista del desarrollo social promueve las relaciones de ayuda y cooperación, estimulando sentimientos de aceptación personal y la integración social de niños con dificultades para interactuar de forma espontánea. Además, es un juego que potencia procesos de comunicación verbal intragrupo cuya finalidad consiste en buscar consenso respecto a la tarea grupal y desarrollar mecanismos de organización grupal para realizarla. Desde el punto de vista afectivo, es un juego que genera un buen nivel de placer, especialmente por el producto final ya que entre todos tienen que lograr el objetivo de no dejar caer la pelota y llegar al número de pases seguidos. El juego también contiene elementos psicomotrices ejercitando la coordinación, la percepción visual y la percepción espacial. Respecto al nivel de dificultad, este juego tendría un nivel medio.

Las sesiones de juego se realizaron en el mismo espacio (aula gimnasio), un aula no muy grande, pero libre de obstáculos, siempre los mismos días (miércoles a segunda hora y viernes a primera). La intervención fue dirigida por mí, organizándome siempre con el mismo procedimiento. En primer lugar, con los alumnos y alumnas sentados en los bancos, explicaba las actividades, sus objetivos y las reglas. Después, a través de la observación, examinaba lo que pasaba durante la sesión. Al finalizar, recogía aquellos aspectos más relevantes en mi diario de campo. Al término del programa, todos los alumnos y alumnas contestaron a un breve cuestionario de evaluación, terminando así el programa realizando un pequeño diálogo donde exponían sus conclusiones.

EVALUACIÓN DEL PROCESO DE INTERVENCIÓN

En el siguiente apartado explicaré los instrumentos utilizados para recopilar la información necesaria orientada a determinar el grado de cumplimiento de los objetivos del TFG y el proceso de análisis de los datos obtenidos para poder alcanzar unos resultados.

Instrumentos para la evaluación

Para evaluar el efecto del programa se utilizaron diversos instrumentos con el fin de analizar el grado de comunicación intragrupo (escuchar, dialogar...), y las conductas prosociales (ayudar, cooperar, consolar). Entre estos instrumentos destacamos los siguientes: cuestionario de evaluación, diario de campo y planilla de observación.

Cuestionario de evaluación

Es un instrumento que nos permite recoger datos sobre diferentes hechos y aspectos que nos interesan. En concreto, el nuestro contenía preguntas que sirvieron para registrar la opinión del alumnado después de realizar el programa y obtener información cualitativa del mismo. Al término del programa, se les pasó a los alumnos y alumnas este cuestionario para valorar lo aprendido sobre los juegos cooperativos y recoger información del programa. Primero los miembros del grupo respondieron el cuestionario individualmente y después se abrió un debate en el que comentó su valoración del programa de juego (grado de satisfacción, placer de la experiencia, cuáles han sido los juegos que más y menos les han gustado...). (Ver anexo III)

Diario de campo

Es un instrumento que nos permitía recoger, de forma descriptiva, aquellas conductas o situaciones que tienen lugar durante cada sesión. Para poder realizar una evaluación continua del programa, se elaboró el “diario” mediante una técnica de registro narrativo, a través de la que se toman notas relacionadas con las actividades y/o anécdotas que se dan en las mismas (el grado de participación, el respeto por las reglas de juego y por los demás, cómo resuelven los problemas cooperativos, quién participa más y quién menos, la comunicación...). Estos registros son un informe descriptivo sobre lo que ocurre en cada sesión. La observación que llevo a cabo en las sesiones de juego tiene por objetivo

describir lo que sucede en cada sesión captando elementos significativos en relación a las interacciones y a la dinámica grupal que se observa en las actividades.

Con este tipo de técnica de observación el objetivo es ver hasta qué punto la actividad consigue los objetivos propuestos (comunicación, ayuda, cooperación...), es decir, su unidad de medida se basa en una dimensión cualitativa. Por ello, resulta conveniente que el observador esté atento a todo y registrar lo que sucede en cada sesión.

Además de todo esto, también tengo en cuenta otros elementos dinámicos que aparecen en los juegos como son:

- El grado de participación.
- El respeto por las reglas o normas de juego.
- Los conflictos que aparecen y forma en que se resuelven.
- Los procesos de comunicación.
- La activación emocional de los niños en el transcurso de la actividad.
- Las formas de organización grupal de la actividad.

Planilla de observación

Es un instrumento orientado a evaluar la conducta y aspectos cooperativos del niño. Después de la primera y la última sesión, se utilizó esta planilla de observación para poder evaluar distintas conductas y aspectos cooperativos del alumnado y así poder observar un avance o un retroceso al final del programa. Consta de 11 ítems donde podremos observar con mayor exactitud aquellos criterios más significativos y así realizar una valoración mucho más detallada. Cada ítem contiene 4 posibles respuestas: nada (1 punto), poco (2 puntos), normal (3 puntos) y mucho (4 puntos). En la última columna se realiza un sumatorio para examinar más fácilmente qué puntuación total obtiene cada alumno y alumna. (Ver anexo IV).

Análisis de los datos

Además de los mecanismos de evaluación, que se aplican antes y después del programa (planilla de observación), esta intervención incluye un sistema de evaluación continua del programa. Esta evaluación se realiza mediante la observación y se concreta a

través de la elaboración de un diario. Finalmente, se evaluó el programa a través del cuestionario de evaluación. El procedimiento que se lleva a cabo es el siguiente: después de observar la sesión, se construye un “diario” describiendo lo que sucede en la misma. Al finalizar la sesión, se procesa y se añaden observaciones al “diario”. La observación de la sesión, la construcción del “diario” y la evaluación de la misma forman parte de la dinámica de aplicación de este programa. Este sistema permite evaluar cambios, observar progresos y regresiones en el grupo, delimitar objetivos del trabajo...

Gracias a la realización de un “diario” de las sesiones, describí lo que sucedió en el transcurso de las sesiones y adjunté anécdotas o datos como quién participaba más, quién menos, la forma con la que resolvían las diferentes actividades de juego... En el “diario” buscaba, por ejemplo, las conductas que observé durante la realización de las actividades, es decir, qué dicen, cómo actúan... También buscaba distintos contenidos, sobre todo que se expresan cuando están dialogando, cuando discuten...

El cuestionario de evaluación me sirvió para reflexionar sobre el funcionamiento del programa, valorando así diversos aspectos relacionados con la aplicación del programa y sus efectos sobre el comportamiento. Lo utilicé al finalizar el programa. Buscaba información sobre el efecto del programa y la opinión del alumnado sobre el mismo. Para analizar dicha información realicé un recuento para observar la frecuencia con que se repetían las distintas opiniones del alumnado, es decir, cuántos preferían juegos competitivos o cooperativos...

La planilla de observación me sirvió para obtener información cuantitativa de cada alumna y alumno. Realicé dos planillas, una antes del programa y otra después. Gracias a este instrumento, pude examinar con profundidad qué grado tenía cada uno de los alumnos en los diferentes ítems, realizar un sumatorio y poder observar con más facilidad dónde se encontraban cada uno de ellos, es decir, qué alumno o alumna tenía un alto grado en comunicación, participación, respeto, cooperación, etc., quién estaba en un valor intermedio y quién en un nivel más bajo. Para analizar la información obtenida, me fue de gran ayuda realizar dos planillas, una antes del programa y otra después, puesto que esto me permitía examinar mucho mejor cualquier cambio de cualquier alumno o alumna desde el inicio hasta el final del programa y observar si el programa había surgido algún efecto o cambio.

Capítulo 4

Resultados

Los resultados obtenidos se van a presentar en torno a cuatro temáticas: efectos del juego cooperativo sobre la comunicación, las conductas positivas o de ayuda, los beneficios de utilizar el juego cooperativo y la evaluación de la eficacia de la unidad didáctica para aplicar el juego cooperativo en la clase de Educación Física.

EFFECTOS DEL JUEGO COOPERATIVO SOBRE LA COMUNICACIÓN

Al principio del programa, no existía mucha comunicación dentro del grupo. Era frecuente observar la distribución de la clase en grupos de 3 ó 4 personas (cuando dejaba que se pusieran agrupados con quien quisieran) donde únicamente se relacionaban entre los miembros internos de cada grupo. Al ver que siempre se ponían de la misma manera, les preguntaba que por qué no se ponían con compañeros diferentes:

Rosalía¹: Es que nos gusta estar siempre juntos. En clase también nos ponemos juntos.

Diario de campo, 15 de marzo.

Francisco: Estamos juntos muchas veces. No me importaría ponerme con otros amigos pero hay otros con los que no quiero ponerme porque quiero ganar.

Diario de campo, 15 de marzo.

Gabriel: Me gusta estar con mis amigas. Me lo paso mejor que con otros.

Diario de campo, 15 de marzo.

¹ Utilizaré seudónimos para mantener el anonimato de los niños y niñas.

También pude fijarme que, al preguntar a un determinado grupo, algunos alumnos y alumnas o no me contestaban, o se limitaban a bajar la cabeza, a realizar gestos como que les daba un poco igual todo o simplemente me contestaban con un “no sé”.

Durante la última sesión, pude observar un pequeño cambio, donde algunos alumnos y alumnas se relacionaban con los demás y se formaban nuevos grupos.

Rosalía: Aunque me gusta estar con mis amigos y amigas ya no me importa tanto no estar con ellos. Me lo paso bien con todos.

Diario de campo, 10 de abril

Francisco: Me gusta jugar en grupo y que todos nos lo pasemos bien.

Diario de campo, 10 de abril

Aunque otros pocos seguían con su “grupito de amigos y amigas” y no mostraban mucho interés por intentar relacionarse con los demás.

Gabriel: Es que prefiero estar con mis amigas, me lo paso bien.

Diario de campo, 10 de abril

Además, durante las sesiones de juego, se podía observar un ligero aumento en cuanto a la comunicación intragrupo, es decir, hablaban unos con otros, se relacionaban mucho más...eso sí, no pude apreciar este cambio en toda la clase, ya que algunos alumnos y alumnas seguían igual que al principio.

Aunque no todos los alumnos y alumnas han conseguido mejorar en cuanto la comunicación, estoy satisfecho porque otros niños y niñas sí que han sufrido un pequeño cambio que ha resultado positivo.

Diario de campo, 10 de abril

EFFECTOS DEL JUEGO COOPERATIVO SOBRE LAS CONDUCTAS POSITIVAS O DE AYUDA

En cuanto a las conductas positivas o de ayuda hacia los demás, durante las primeras sesiones eran frecuentes pequeñas disputas entre compañeros:

Durante la actividad “pasar el lago”, dos compañeros eran los que llevaban la “voz cantante”, otra parte de la clase discutían entre ellos porque querían llevar todos un ladrillo para pasar y otra parte más pequeña no participaba ni aportaba ideas.

Diario de campo, 15 de marzo

En la actividad “globo arriba”, tuvieron alguna dificultad para que se pasaran el globo de uno a uno hasta que todos los alumnos y alumnas lo hubieran tocado. Esto pasaba porque había siempre algún despistado o despistada o simplemente alguien quería entorpecer la actividad. Los alumnos y alumnas empezaron a animar a estos alumnos y, como consecuencia, lograron el objetivo común y lo consiguieron. Mencionar que no toda la clase animaba a los demás compañeros.

Diario de campo, 27 de marzo.

En otra actividad “colchonetas cooperativas”, a la hora de formar grupos, algunos alumnos comentaban en alto que su grupo era el peor o que no querían ir con un compañero en concreto.

Diario de campo, 29 de marzo.

Según avanzaban las sesiones, y durante la última, se produjeron cambios que resultaron positivos y beneficiosos, aunque no tuvieron ese efecto en todos los alumnos:

Ya no se producen discriminaciones por no querer ir con un compañero en concreto, ni existen comentarios en altos de que si un grupo es mejor que el otro.

Diario de campo, 10 de abril.

La mayor parte animaban a sus compañeros y compañeras para tratar de alcanzar el objetivo común, gritando los nombres de todos, mientras que otros pocos niños y niñas no mostraban conductas de ayuda hacia los demás, simplemente se quedaban mirando sin hacer gestos ni hablar. Ya no tardan tanto tiempo en ponerse de acuerdo para resolver las actividades planteadas ni existe tanto descontrol.

Diario de campo, 10 de abril

EFFECTOS SOBRE LOS BENEFICIOS DE UTILIZAR EL JUEGO COOPERATIVO

Como bien expliqué anteriormente, después del programa, los alumnos y alumnas fueron sometidos a un cuestionario de evaluación. Los resultados fueron llamativos. Los veintidós alumnos de la clase preferían los juegos cooperativos frente a los competitivos. Las razones por las que escogieron juegos cooperativos fueron:

- Porque todos ganan o pierden.
- Porque estamos más contentos.
- Porque todos jugamos.
- Porque nos divertimos todos.
- Porque no nos enfadamos.
- Porque no hay riñas.

En otra pregunta del cuestionario, donde se les pedía al alumnado que inventaran o describieran un juego que conociesen pero que tuviera características similares al juego cooperativo, se dieron varios resultados. Pocos alumnos y alumnas lo hicieron correctamente, es decir, que el juego sirviera para cooperar, para comunicarse... El resto del alumnado inventó o describió juegos la mayoría de pillar y eliminarse, donde no se daba ninguna característica relacionada con el juego cooperativo. O se preocupaban más por dibujar que por explicar el juego correctamente.

Las siguientes tablas muestran las calificaciones obtenidas por el alumnado en cada uno de los ítems, así como las calificaciones totales antes y después del programa:

Tabla 2. *Planilla de observación (I).*

PLANILLA DE OBSERVACIÓN (I): Nada (1), Poco (2), Normal (3), Mucho (4)

Alumno	Participa activamente en la práctica.	Es capaz de cooperar y coordinarse.	Es capaz de aceptar y apoyar a todos los miembros del grupo.	Es respetuoso hacia el trabajo de sus compañeros.	Es capaz de resolver los diferentes retos motrices.	Es capaz de cooperar y trabajar en grupo	Se relaciona socialmente y se comunica.	Acepta las normas establecidas	Es respetuoso con el nivel de juego de los/las demás	Muestra una actitud positiva y de interés por los contenidos	Utiliza las habilidades aprendidas en los diferentes juegos	TOTAL
1	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	41
2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	40
3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	38
4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	32
5	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	2	31
6	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	39
7	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	33
8	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	39
9	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	32
10	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	27
11	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	39
12	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	19
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	43
14	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	39
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22
16	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	33
17	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	37
18	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	33
19	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	39
20	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	33
21	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	39
22	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	37

Tabla 3. *Planilla de observación (II).*

PLANILLA DE OBSERVACIÓN (II): Nada (1), Poco (2), Normal (3), Mucho (4)

Alumno	Participa activamente en la práctica.	Es capaz de cooperar y coordinarse.	Es capaz de aceptar y apoyar a todos los miembros del grupo.	Es respetuoso hacia el trabajo de sus compañeros.	Es capaz de resolver los diferentes retos motrices.	Es capaz de cooperar y trabajar en grupo	Se relaciona socialmente y se comunica.	Acepta las normas establecidas	Es respetuoso con el nivel de juego de los/las demás	Muestra una actitud positiva y de interés por los contenidos	Utiliza las habilidades aprendidas en los diferentes juegos	TOTAL
1	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	41
2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	40
3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	39
4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	4	3	33
5	3	2	3	4	3	2	3	3	4	4	3	31
6	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	39
7	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	36
8	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	39
9	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	36
10	3	2	3	4	2	2	3	3	4	3	3	33
11	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	39
12	2	1	2	3	2	1	2	2	3	3	2	23
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	43
14	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	39
15	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	25
16	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	35
17	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	38
18	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	37
19	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	39
20	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	37
21	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	44
22	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	42

Como puede observarse, hay dos tablas: la primera, que corresponde a antes de iniciar el programa y la segunda, que corresponde a la finalización del mismo. También quise resaltar con amarillo a los dos alumnos con conductas negativas, para una mejor observación.

En primer lugar, si nos fijamos en las puntuaciones totales de la siguiente tabla, podemos observar que ha habido un ligero aumento de mejora por parte de 14 alumnos. El resto, 8 alumnos, no han sufrido ningún tipo de mejora o cambio con respecto al programa:

Tabla 4. *Resultados globales antes y después del programa.*

<u>Alumno/a</u>	<u>Antes</u>	<u>Después</u>
1	41	41
2	40	40
3	38	39
4	32	33
5	31	31
6	39	39
7	33	36
8	39	39
9	32	36
10	27	33
11	39	39
12	19	23
13	43	43
14	39	39
15	22	25
16	33	35
17	37	38
18	33	37
19	39	39
20	33	37
21	39	44
22	37	42

En cuanto a los dos alumnos con conductas negativas, he podido observar un ligero aumento de sus puntuaciones:

Tabla 5. *Resultados globales antes y después del programa alumnos con conductas negativas*

<u>Alumno/a</u>	<u>Antes</u>	<u>Después</u>
12	19	23
15	22	25

Si analizamos más profundamente, cabe destacar que tanto en los dos alumnos con conductas negativas como en el resto del grupo, los alumnos y alumnas que han sufrido este impacto o mejora únicamente lo han sufrido en los mismos ítems, es decir, en los ítems relacionados con la conductas, comportamientos, respeto hacia los demás...

Otro hecho destacable es la disminución de las conductas antisociales tales como no subirse a lugares peligrosos (espalderas, torre de colchonetas...), que aunque alguna vez seguían subiéndose, pude notar un ligero descenso de las veces que se subían o se acercaban a aquellas zonas. También me gustaría mencionar que, dentro del gimnasio, se encontraba un castillo de piezas grandes que se utilizaba para algún juego en particular. En la mayoría de los juegos, unos cuantos niños y niñas iban hacia ese lugar sin permiso, escondiéndose en él o bien tirando partes del castillo al suelo. Durante las últimas sesiones, el número de situaciones mencionadas disminuyó, provocando que cada vez menos alumnos y alumnas se escondieran o tiraran partes del castillo.

EFFECTOS DEL JUEGO COOPERATIVO EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La evaluación tuvo un carácter continuo, utilizando como procedimiento de evaluación la observación directa y, como instrumento, el diario de campo. Así los objetivos establecidos en relación con la unidad didáctica para el 1º ciclo son los siguientes:

- Identificar los momentos en que la cooperación es necesaria para conseguir un objetivo común.
- Utilizar estrategias grupales y cooperativas con el fin de la buena función del grupo y cooperación a la vez consiguiendo que todos los miembros se sientan parte de ello.
- Mejorar las relaciones sociales dentro del aula.

- Respetar y apoyar al compañero y su representación corporal como modo de enriquecerse como persona, creciendo emocionalmente.
- Desarrollar la capacidad del trabajo grupal enriqueciendo el interior de los miembros de grupo.
- Fomentar la convivencia y la cooperación, evitando la discriminación y los prejuicios.

Con respecto a estos objetivos, los resultados fueron muy similares a los del programa. Se mejoraron las relaciones dentro del aula, existiendo un mejor clima entre los compañeros y compañeras a la hora de realizar las actividades; el nivel de respeto y de apoyo hacia los demás incrementó, pudiéndose observar situaciones donde se daban esas circunstancias; y se fomentó la convivencia entre todos, es decir, disminuyendo las situaciones de rechazo o discriminación, aunque no completamente.

Por tanto, el estudio planteó que el programa de juego estimuló un incremento de la conducta asertiva en diversas situaciones sociales con otros niños, situaciones que implican aceptar cumplidos o críticas, expresar sentimientos positivos y negativos, responder a la ayuda de otro, iniciar relaciones..., potenciando a un tiempo la disminución de las conductas agresivas y pasivas en la interacción con otros. En los demás ítems, o no hubo mejora o muy pocos alumnos la tuvieron.

Una valoración global de los datos obtenidos permitió confirmar un impacto positivo del programa al haber potenciado, desde la percepción de los niños, cierto nivel de cambio:

- En una mayor expresión de sus sentimientos positivos y negativos
- En el establecimiento de nuevos vínculos amistosos entre los niños.
- En una mayor comunicación en el grupo.

A partir de estos resultados, podemos señalar que la experiencia de juego cooperativo tuvo algún beneficio, verificándose que el mayor efecto se produjo en mostrar una actitud positiva, a la hora de respetar el nivel de juego de los demás y de relacionarse y comunicarse con los demás, aspectos importantes sobre los que enfatizamos al aplicar el programa de juego.

Capítulo 5

Discusión y conclusiones, logros y limitaciones del estudio

Para rematar el trabajo, en este último capítulo voy a exponer las conclusiones que podemos extraer a partir de los resultados del estudio. Mostraré también los logros y limitaciones del mismo.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En base a estos resultados puedo sugerir un leve impacto del programa, ya que los alumnos y alumnas mostraron:

- Un incremento de las conductas asertivas dentro del grupo en situaciones tales como animar y apoyar, mantener conversaciones, expresar sentimientos positivos..., potenciando una mejora de la comunicación dentro de la clase.
- Una disminución de las conductas negativas tales como no tirar el material al suelo, no subirse a lugares peligrosos...
- Un aumento del autoconcepto global, es decir, relacionado con todos aquellos aspectos referidos a lo afectivo y a lo social.
- Un incremento del respeto hacia los demás.

Estos resultados apuntan en una dirección muy similar que los obtenidos en otros estudios que sugieren los beneficios de los juegos cooperativos en el desarrollo social del alumnado, es decir, respeto por las normas, mejora de la conducta social, aumento de la comunicación, conductas de apoyo (Garaigordobil 1995, 2004; Smith y Goc Karp, 1997; Velázquez, 2004).

Los resultados de este estudio confirman las observaciones planteadas por algunos autores donde sugieren que las actividades cooperativas aumentan el nivel de autoconcepto del alumnado (Gibbons y Black, 1997). El autoconcepto tiene una gran influencia en el control emocional y en la forma de percibir los cambios y la realidad. Un autoconcepto

positivo nos permite asumir nuestros errores e intentar dar respuesta a los contratiempos. Es importante conocer el autoconcepto de los más pequeños, para jugar con la ventaja de saber el valor que le están dando a hechos que están ocurriendo, fracasos que hayan sufrido, así como los mecanismos de defensa que pongan en práctica ante éstos.

Por otro lado, también encontramos similitudes con otros estudios (Garaigordobil, 1995; Street, Hoppe, Kingsbury y Ma, 2004) donde afirman que fuera del contexto del aula se producen ligeras mejoras del comportamiento prosocial de los alumnos y alumnas. Por ejemplo, pude observar que durante los recreos, el grupo estaba más unido, casi todos los alumnos y alumnas jugaban y participaban, sin importar si estaban o no con su grupo de amigos. Disminuyeron las conductas agresivas por parte de los dos alumnos con conductas negativas, es decir, se implicaban dentro del grupo y del juego, se enfadaban con menor asiduidad y soportaban algo mejor cuando no ganaban. Fuera del centro, alguna vez me encontré por las mañanas a estos dos alumnos con sus madres dirigiéndose al centro escolar, pues bien, al principio se mostraban bastante tímidos y no se atrevían a saludarme ni a decirme los “buenos días”, pero esa actitud cambió y cuando me veían me saludaban, aunque estuvieran delante de su madre.

Así, el estudio ha sido beneficioso para alumnos y alumnas con problemas de socialización, de desarrollo emocional... lo que pone de manifiesto el efecto terapéutico del estudio.

LOGROS Y LIMITACIONES

El programa de juego ejerció un efecto positivo mayor en los dos alumnos que tenían problemas de socialización, es decir, con conductas agresivas, de timidez, retraimiento... Se mostraron mucho más abiertos hacia los demás, disminuyendo las conductas negativas (no totalmente) y aumentando las conductas de respeto, de compartir y de comunicación.

También me gustaría hacer hincapié en una mejora que sufrió un alumno con conductas negativas, ya que al principio del programa mantenía dichas conductas pero luego mejoró con respecto a sus compañeros, tratándoles con respeto, no pegando... Después, todos los días que me veía, venía hacia mí corriendo a abrazarme, a ofrecerm

parte de su almuerzo y a preguntarme cuáles eran los juegos que íbamos a jugar, es decir, mejorando en conductas de sociabilización como el respeto hacia los demás, querer compartir, mostrarse más afectivo...

Con respecto al resto de la clase, se produjo un ligero aumento también en los procesos de comunicación, respeto, mostrar una actitud positiva y de apoyo hacia los demás, aunque no en todo el grupo se observó esa mejora. De los 22 alumnos y alumnas de clase, 8 no sufrieron esa mejora, aunque tampoco empeoraron. El género no influyó en el programa.

Como limitaciones del estudio puedo destacar las siguientes. En primer lugar, durante el período de aplicación del programa, coincidí con la realización, por parte centro, de un “Lipdub” (vídeo musical realizado por un grupo de personas que sincronizan sus labios, gestos y movimientos con una canción popular o cualquier otra fuente musical). Esto me dificultó bastante ya que igual estaba dando clase y a los cinco minutos se tenían que ir mis alumnos toda la hora a ensayar. Además, una semana estuve sin dar clase porque necesitaban las horas de Educación Física para ensayar. Al no tener continuidad mi programa, quizá no tuvo el efecto deseado o un mayor efecto. Aunque ese imprevisto no me impidió no realizar todas las sesiones.

En segundo lugar, fruto de mi inexperiencia, quería mencionar los pocos instrumentos de evaluación que he utilizado durante el programa, ya que pensaba que eran suficientes y al final me dado cuenta que utilizando más podía haber recogido mucha más información y de más calidad. También constatar que el cuestionario de evaluación debería haber tenido más preguntas de las que tiene, y su información me ha resultado algo pobre.

Por último, también señalar el pequeño tamaño del grupo de estudio (únicamente 22 alumnos y alumnas). Si hubiera tenido un mayor tamaño, podría haber obtenido más información y más resultados, logrando así un estudio más rico, más completo y de más calidad.

Referencias

- BANTULÁ JANOT, J. (2001). “Juegos motrices cooperativos”. Barcelona: Paidotribo.
- BAY-HINITZ, A.K., PETERSON, R.F., y QUILITCH, H.R. (1994). Cooperative games: A way to modify aggressive and cooperative behaviors in young children. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 27(3), 435-446.
- CARRALERO CORELLA, K. (2006). “Los juegos cooperativos: una propuesta para la clase de Educación Física en el primer ciclo de la enseñanza primaria”. *Revista Digital efdeportes.com*, 99. Consultado el 16 de marzo de 2013 en <http://www.efdeportes.com/efd99/coop.htm>.
- GARAIGORDOBIL, M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Comunicación, Lenguaje y Educación* 1995 (25), 91-105.
- GARAIGORDOBIL, M. (2003). Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años. Madrid. Pirámide.
- GARAIGORDOBIL, M. (2004). Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños. *Psicothema*, 16 (3), 429-435.
- GARAIGORDOBIL, M. (2005). Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años. Madrid. Pirámide.
- GARAIGORDOBIL, M. (2007): “Intervención psicoeducativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los programas JUEGO” (Conferencia de Clausura). Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: “Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar. Castellón. Organizado por la Universitat Jaume I.
- GIBBONS, S.L., BLACK, K.M. (1997). Effect or participation in team building activities on the self-concepts of middle school physical education students. *Avante*, 3 (1), 46-60.

HERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, L. y MADERO VALENCIA, O. M. (2007): “El aprendizaje cooperativo como metodología de trabajo en educación física.

MENDER, J., KERR, R., & ORLICK, T. (1982). A cooperative games program for learning disabled children. *International Journal of Sports Psychology*, 13 (4), 222-233.

OMENACA, R.; RUIZ, J.V. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.

ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre. *Boletín Oficial del Estado*, 312. (29 de diciembre), 53747-53750.

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

ORLICK, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.

PUYUELO, E., RUIZ OMENACA, R., RUIZ, J.V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona: Paidotribo.

REAL DECRETO 1393/2007, de 29 de octubre. *Boletín Oficial del Estado*, 260. (30 de octubre), 44037-44048.

RESOLUCIÓN de 3 de febrero de 2012. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 32. (15 de febrero), 10146-10154.

RUIZ OMENACA, J. V. (2009). La cooperación como alternativa en Educación Física. Cambiar desde la reflexión y la práctica. *Revista Digital efdeportes.com*, 130. Consultado el 15 de marzo de 2013 en <http://www.efdeportes.com/efd130/cooperacion-como-alternativa-en-educacion-fisica.htm>.

SMITH, B.; GOC KARP, G. (1997). “The effects of a cooperative learning unir on the social skill enhancement of third grade Physical Education students”, en ERIC, <http://eric.ed.gov> Documento: ED409327, consultado el 1 de abril de 2013.

STREET, H., HOPPE, D., KINGSBURY, D., MA, T. (2004). "The Game Factory: Using Cooperative Games to Promote Pro-social Behaviour Among Children". *Australian Journal of Educational & Developmental Psychology*, 4, pp.97-109.

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


VELÁZQUEZ CALLADO, C. (2006). *Educación física para la paz. De la teoría a la práctica diaria*. Buenos Aires. Miño y Dávila.

VELÁZQUEZ CALLADO, C. (2008). Las actividades cooperativas como recurso para el tratamiento de los conflictos en las clases de educación física, en *VV.AA. La resolución de los conflictos en y a través de la educación física*, pp. 117 - 161. Barcelona. Graó.

Anexos

ANEXO I: POWER POINT

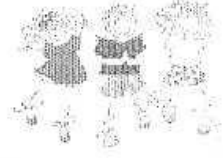
Juegos Cooperativos



2º A Ignacio Martín Baró
Ramón Torrijos Velasco

¿Qué es un juego cooperativo?

- Un juego cooperativo es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y, por lo tanto, ganan o pierden como un grupo.



El por qué y para qué de los juegos cooperativos

- No plantean "ganar" o "perder": lo que cuenta es la participación de todos para alcanzar un objetivo común.
- Asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar el resultado.



El por qué y para qué de los juegos cooperativos

- El interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado.
- Buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.



El por qué y para qué de los juegos cooperativos

- Facilitan el encuentro con los otros y promueven el acercamiento. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos a las metas individuales.
- Los juegos cooperativos no promueven la eliminación de los participantes. No buscan la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes...



Visión del juego



VISIÓN DEL JUEGO		
Visión del juego	Cooperación	Competición
Objetivo	Ganar juntos	Ganarle al otro
El otro	Compañero amigo	Adversario enemigo
Relación	Compañerismo	Rivalidad
Acción	Jugar CON...	Jugar CONTRA...
Clima de juego	Activación/ Atención	Tensión/ Estrés
Resultado	Éxito compartido	Ilusión individual de victoria

Ejemplos de juegos cooperativos que hemos realizado en clase

- Cruzar el Lago.
- Aros Musicales.
- Globo arriba.
- Globo-aro.
- Carreras de colchonetas.
- Pasar el tesoro.
- No dejes caer la pelota.



Fin

► Gracias a todos
por vuestra
atención



ANEXO II: UNIDAD DIDÁCTICA “COOPERAMOS PARA APRENDER”



Universidad de Valladolid

Unidad Didáctica: “Cooperamos para aprender”

Educación Física



Ramón Torrijos Velasco
4º Grado Educación Primaria

Unidad didáctica: “COOPERAMOS PARA APRENDER”

1. INTRODUCCIÓN

Los juegos cooperativos, son aquellos en los que los niños/as aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o perder como un grupo. Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que, todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades.

El juego se convierte en el eje en torno al cual va a girar la consecución de nuestros objetivos y contenidos; un juego cooperativo y coeducativo, que se acerque a las necesidades, intereses y motivaciones de nuestro alumnado para conseguir un verdadero aprendizaje significativo. Todo esto a través de una propuesta de actividades llamativa y motivante hacia los alumnos, con variedad de juegos cooperativos y de desarrollo grupal.

Esta Unidad Didáctica está compuesta de 6 sesiones en las que vamos a trabajar las habilidades básicas, aspectos perceptivo-motrices y diferentes juegos y deportes de cooperación. Además, esta Unidad Didáctica va dirigida a alumnos de 1º ciclo, concretamente 2º curso. También mencionar que la clase está formada por 22 alumnos y alumnas, de los cuales 14 son chicos y 8 son chicas.

Esta unidad trata los distintos bloques de contenidos encuadrados en el desarrollo del currículo según el Decreto 40/2007 por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación primaria en Castilla y León.

2. COMPETENCIAS BÁSICAS Y VALORES

Competencias básicas

Dentro de esta Unidad Didáctica, desarrollaremos las siguientes competencias básicas:

- ✓ Competencia social y ciudadana.
- ✓ Competencia en aprender a aprender.
- ✓ Competencia en autonomía e iniciativa personal.

Valores

Además, en esta unidad didáctica se pretenderá fomentar los siguientes valores:

- ✓ *Respeto a los demás.* Interiorización de actitudes y de opiniones de los demás.
- ✓ *Cooperación:* Trabajar en común para alcanzar un objetivo compartido.

3. OBJETIVOS

Con esta Unidad Didáctica se pretende contribuir al desarrollo de todos los objetivos del Área de Educación Física para la Etapa Primaria, aunque existe una relación directa con los objetivos 1, 3, 7, y 11 del decreto 40/2007 por el que se establece el currículo en la Región de Castilla y León. Los objetivos didácticos que pretendemos alcanzar con el desarrollo de ésta Unidad Didáctica son los siguientes:

✓ Cognitivos

- Identificar los momentos en que la cooperación es necesaria para conseguir un objetivo común.
- Reconocer la importancia de cooperar en diferentes situaciones a la vez de mejorar los lazos sociales

✓ Físico-motriz

- Utilizar estrategias grupales y cooperativas con el fin de la buena función del grupo y cooperación a la vez consiguiendo que todos los miembros se sientan parte de ello.
- Saber aplicar la respiración en determinadas circunstancias y a la vez ser consciente de ello.
- Percibir espacios y distancias.
- Anticipar la trayectoria de un objeto, realizando los movimientos adecuados para cogerlo o golpearlo.

✓ Afectivo-social

- Mejorar las relaciones sociales dentro del aula
- Respetar y apoyar al compañero y su representación corporal como modo de enriquecerse como persona, creciendo emocionalmente.
- Desarrollar la capacidad del trabajo grupal enriqueciendo el interior de los miembros de grupo
- Fomentar la convivencia y la cooperación, evitando la discriminación y los prejuicios.

4. CONTENIDOS

Además se pretende contribuir al desarrollo de todos los contenidos del Área de Educación Física para la Etapa Primaria, aunque existe una relación directa con los bloques de contenidos 2, 3, y 5 del decreto 40/2007 por el que se establece el currículo en la Región de Castilla y León.

- ✓ Trabajo en equipo.
- ✓ Desarrollo emocional.
- ✓ Cooperación.
- ✓ Solución de problemas en grupo.
- ✓ Respiración.
- ✓ Creatividad.
- ✓ Imaginación.
- ✓ Espacialidad.
- ✓ Lanzamientos y recepciones en juegos.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Si participan activamente en la práctica.
- ✓ Si son capaces de cooperar y coordinarse.
- ✓ Si son capaces de aceptar y apoyar a todos los miembros del grupo.
- ✓ Si son respetuosos hacia el trabajo de sus compañeros, tanto de forma individual como colectiva.
- ✓ Si son capaces de resolver los diferentes retos motrices.

Evaluación

La evaluación va a tener un carácter continuo, utilizando como procedimiento de evaluación la observación directa y, como instrumento, el cuaderno del maestro. Así los ítems establecidos en relación con los criterios de evaluación marcados para el 1º ciclo son los siguientes:

- ✓ Es capaz de cooperar y trabajar en grupo
- ✓ Se relaciona socialmente y se comunica.
- ✓ Acepta las normas establecidas
- ✓ Es respetuoso con el nivel de juego de los/las demás
- ✓ Muestra una actitud positiva y de interés por los contenidos que se trabajan
- ✓ Utiliza las habilidades aprendidas en la aplicación de diferentes juegos y deportes

El proceso de evaluación se va a llevar a cabo no sólo para evaluar el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos/as, sino también lo utilizaremos para llevar a cabo la evaluación de nuestro proceso de enseñanza. Para esto proponemos dos clases de evaluación: al profesor y a la U.D.

- ✓ De la Unidad Didáctica: Parte de la reflexión del maestro sobre su práctica docente. Una vez concluida la U.D, es necesario una evaluación como medida de control sobre el trabajo realizado y los resultados obtenidos por los alumnos, es decir, como evaluación del proceso.

- ✓ De la labor docente: Se evaluará al profesor de dos formas: una autoevaluación por parte del profesor y una evaluación por parte del compañero.

6. METODOLOGÍA

La metodología empleada será:

- ✓ Descubrimiento guiado.
- ✓ Resolución de problemas.
- ✓ Aprendizaje cooperativo

Temporalización de cada sesión

Esta unidad didáctica se llevará a cabo para el primer ciclo de Educación Primaria, concretamente a un segundo curso. La unidad se encontrará ubicada entre el segundo y tercer trimestre del curso. En segundo curso tienen dos horas semanales de Educación Física. El tiempo estimado para esta unidad será de seis horas, es decir, seis sesiones.

7. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

En cada sesión se proponen una serie de actividades.

SESIÓN 1 (13 de marzo)

MATERIAL: Aros, ladrillos, picas, bancos, colchonetas, cuerdas.

ORG. ALUMNOS: Parejas y gran grupo.

OBJETIVOS:

- ✓ Mejorar las relaciones afectivas en el grupo.
- ✓ Fomentar la convivencia y la cooperación.
- ✓ Utilizar correctamente habilidades en situaciones de juego.
- ✓ Comunicarse positivamente con las otras.

CALENTAMIENTO

“Torito en Alto”: Uno la queda. El resto, para que no ser cogido, deben subirse en los bancos.

PARTE PRINCIPAL

“Las alturas”: Se colocan todos los alumnos de pie en dos bancos suecos. A continuación se les explica que tienen que ordenarse de mayor a menor altura y que para ello, no tienen que bajarse de los bancos. Con la ayuda de todos los compañeros, tendrán que cooperar para intentar pasar de un lado a otro, intentando no caerse al suelo.

“El enredo”: Todos los jugadores se darán la mano con la única salvedad de que no podrá ser con los jugadores que tiene a sus lados. Una vez todos agarrados de las manos tratarán de deshacer el enredo sin soltarse de las manos.

VUELTA A LA CALMA

“La Orquesta”: Toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director.

TIEMPO: 50 min.

SESIÓN 2 (15 de marzo)

MATERIAL: Aros, música.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas y grupos.

OBJETIVOS:

- ✓ Tener confianza en sí mismo y en los demás.
- ✓ Mejorar las relaciones afectivas en el grupo.
- ✓ Fomentar la convivencia y la cooperación.
- ✓ Utilizar correctamente habilidades en situaciones de juego.

CALENTAMIENTO

Palomas y Gavilanes. Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. El grupo que hace de gavilanes se situará en el centro y los que hacen de palomas estarán dentro de los aros. A la voz del profesor las palomas tendrán que cambiar de palomar. Los que son cazados cambian de rol.

PARTE PRINCIPAL

- a) Dentro del Aro. Se pide a los alumnos si son capaces de meterse dos niños dentro de un aro. También se les pide si son capaces de desplazarse. Se añade dificultad: tres, cuatro o cinco niños dentro de un mismo aro.
- b) Aros Musicales. Colocamos en el suelo un aro por niño. Todos bailan al son de una música alegre. Cuando paramos la música todos se meten dentro de un aro. Lo volvemos a repetir pero esta vez con un aro menos. Seguimos así sucesivamente de manera que cada vez habrá menos aros y por tanto cada vez habrá más personas dentro de cada aro.
- c) Cruzar el Lago. Se forman grupos de 3 o 4 alumnos. Se les cuenta que están delante de un lago lleno de pirañas, cocodrilos y miles de bichos que se los comerán si pisan el suelo. Deben cruzar el lago de una orilla a otra con la única ayuda de 10 piedras (aros) que pueden pisar, pero no mover ni desplazar. En el momento en que una persona toca con los dos pies en el lago todo el grupo debe comenzar en la primera orilla.

VUELTA A LA CALMA

La Silla con aros. Se forma un círculo con tantos aros menos uno como número de participantes. Todos los participantes girarán alrededor de los aros al ritmo de una canción hasta que de improviso se corte la música y todos los participantes busquen meterse dentro de un aro libre. Aquel que no lo logre, se retira del juego y se saca un aro. Así sucesivamente hasta llegar a los dos finalistas que disputarán el único aro. Ganará el que logre meterse primero.

TIEMPO: 50 minutos

SESIÓN 3 (20 de marzo)

MATERIAL: globos, cuerdas, bancos suecos y aros.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas y grupos.

OBJETIVOS:

- ✓ Tener confianza en sí mismo y en los demás.
- ✓ Mejorar las relaciones afectivas en el grupo.
- ✓ Fomentar la convivencia y la cooperación.
- ✓ Comprenderse mejor a sí mismo y a los demás.

CALENTAMIENTO

Cocodrilo. En mitad del campo, si dibujan dos líneas paralelas a 2 metros de distancia, a modo de río. Dentro del río, se pone el que se la queda. El resto de niños, se colocan a un lado del río. Para poder pasar al otro lado, tienen que gritar “Cocodrilo, cocodrilo, ¿podemos pasar? El que se la queda, dice “SÍ”, y los niños pasarán corriendo al otro lado. El que es pillado, se la queda de cocodrilo.

PARTE PRINCIPAL

- a) Que no Caiga el Globo. Entre todos golpean un globo hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo. Se cuenta en número de veces que le dan cada vez.
- b) Globo Arriba. Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.
- c) Globos al Aire. Por parejas, cooperan para mantener dos globos en el aire de modo que ninguno de ellos golpee más de dos veces seguidas el mismo globo.
- d) Globo Atado. Por parejas, atados con una cuerda, mantienen un globo en el aire sin que se caiga al suelo.
- e) El Globo Viajero. Cada pareja, con un globo, avanzan por la pista y se pasan el globo soplándole de forma alternativa.
- f) Siameses del Globo. Por parejas, trasladar el globo de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo: frente, espalda, pecho, etc.
- g) Globo-Aro: Por tríos, con un aro y un globo. Un jugador porta el aro; los otros dos se colocan uno a cada lado. Los jugadores de los extremos golpean el globo alternativamente para que atraviese el aro. El portador del aro colabora para que el globo pase por dentro del aro.

VUELTA A LA CALMA

Masajes. Por parejas, con ayuda de los globos, nos damos masajes por el cuerpo.

TIEMPO: 50 minutos.

SESIÓN 4 (22 de marzo)

MATERIAL: Colchonetas, bancos, cuerdas o picas, objeto para el juego “pasar el tesoro”.

ORG. ALUMNOS: Grupo

OBJETIVOS:

- ✓ Favorecer la cooperación de todo el equipo y el concepto de sacrificio.
- ✓ Mejorar las relaciones afectivas en el grupo.
- ✓ Mejorar globalmente las habilidades motrices básicas en situaciones de juego.

CALENTAMIENTO

Piratas y tiburones. Un alumno/a será el tiburón y el resto, los piratas. Todos los piratas menos el tiburón deben estar subidos en los bancos (bancos). A la señal, cambiarse de barco sin ser comido por el tiburón. Si te come el tiburón, te conviertes en tiburón. Cuando te tocan estás comido. *Variantes:* En vez de piratas y tiburones, cambiar los nombres. Se puede ampliar el campo de juego.

PARTE PRINCIPAL

Carreras de colchonetas. Grupos de 5 personas. Un compañero tumbado y los 4 restantes deberán transportarlo.

Pasar el tesoro. El equipo ha de conseguir que el que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista. Solo con tocar al niño del equipo contrario ya estará eliminado. No tocaremos al niño más arriba del pecho. Se divide al grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo de la pista. A uno de los equipos se le da un pequeño objeto. El objeto lo lleva escondido solo uno de los niños de este grupo (sin que el otro equipo sepa quién lo tiene). Todo el equipo ha de conseguir que el niño que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista. EL otro equipo tratará de evitar la llegada de dicho objeto. En la primera ronda un equipo hará de atacante y el otro de defensor, y posteriormente se cambiarán los roles.

VUELTA A LA CALMA

El limbo. Dos sujetan una cuerda o una pica por los extremos. El resto, pasa por debajo al ritmo de la música. Id aumentando la dificultad de forma progresiva.

TIEMPO: 50 minutos.

SESIÓN 5 (27 de marzo)

MATERIAL: Pelotas

ORG. ALUMNOS: Grupos.

OBJETIVOS:

- ✓ Tener confianza en sí mismo y en los demás
- ✓ Favorecer la cooperación de todo el equipo.
- ✓ Mejorar las relaciones afectivas en el grupo.
- ✓ Utilizar correctamente habilidades en situaciones de juego.

CALENTAMIENTO.

“Gatos y perros”. Se divide al grupo en “gatos” y “perros”. Todo el mundo gatea por el espacio del juego, emitiendo el sonido del animal que representa. Los “perros” son perseguidores y tratan de atrapar a los gatos. Cuando un perro toca a un gato, éste se convierte en perro y trata de cazar los gatos que quedan.

PARTE PRINCIPAL

“Silla del rey y de la reina”. Se organiza a los participantes en tríos, dos personas de cada trío deben cargar en los brazos a la otra persona y realizar un recorrido designado por la persona coordinadora. Tras realizar el circuito se deben intercambiar las personas hasta que los tres hayan sido cargados.

“No dejes caer la pelota”. Se realizan dos círculos. En cada círculo habrá una pelota y se comienza a lanzar al aire. La idea es no dejarla caer al suelo. Se pueden poner objetivos al equipo como llegar hasta 10, 20 o intentar superar su récord. Como variante propondría juntar a los alumnos y alumnas en un solo círculo y probar con varias pelotas.

VUELTA A LA CALMA

“Pasar abrazos”. Los alumnos se sientan en círculo. Comienza un alumno diciendo "Le paso este abrazo a..." A continuación le dará un abrazo al compañero que tiene a su lado y este al siguiente, así sucesivamente hasta que el abrazo llegue al compañero que fue nombrado

TIEMPO: 50 minutos.

SESIÓN 6 (29 de marzo)

MATERIAL: Pelotas

ORG. ALUMNOS: Grupos.

OBJETIVOS:

- ✓ Percibir espacios y distancias.
- ✓ Integración y colaboración.
- ✓ La participación en grupo, la escucha. Afinar el sentido del oído.
- ✓ Respetar y favorecer a los compañeros.

CALENTAMIENTO

Material: Pelota

Los diez pases. Dos equipos. Se debe intentar dar diez pases seguidos sin que corte ningún jugador del equipo contrario. Si se consigue se anotan un punto. Si se intercepta el balón comienza a contar de nuevo el equipo de cortó el pase. *Variantes:* Acabar el décimo, pase en canasta de baloncesto. No pasar al compañero que te ha pasado. El pase que se ha de dar tiene que ser diferente al que te han dado.

PARTE PRINCIPAL

Nos agrupamos: Los participantes caminan libremente por el espacio, el docente con voz clara y fuerte manifiesta una consigna por la cual deben formar grupos. A modo de ejemplo pueden ser: formar grupos por el color o modelo del calzado, por sexo, por el mes de nacimiento, por el color de pelo, por el signo zodiacal, por el número que calzan, etc. *Variación:* Los grupos pueden reunirse en ronda, ordenados de menor a mayor, de mayor a menor, abrazados o se les puede proponer reunirse de una manera creativa.

El submarino. Consiste en evitar chocar con los compañeros. Los niños se sientan en el suelo separados aproximadamente un metro, otros tienen que ir a gatas con los ojos vendados, pasando por medio de estos y cuando esté a punto de chocar, los que están sentados deberán decir "pi, pi, pi"

VUELTA A LA CALMA

Dibujos imaginarios. Nos pondremos por parejas y le dibujaremos al compañero cualquier cosa, para que éste lo averigüe y viceversa. *Variantes:* Después de dibujar cosas, podemos escribir letras, palabras, etc.

TIEMPO: 50 minutos.

8. ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO Y DEL ESPACIO

El espacio del que dispondremos será el aula gimnasio menos los viernes con los alumnos de 5ºB que podremos utilizar el polideportivo. En cuanto al tiempo estimado, la unidad didáctica durará 6 horas o sesiones (3 semanas). Los días que tendremos Educación Física a la semana serán los martes, miércoles y jueves con 1º B, los miércoles y viernes con 2ºA y los martes y viernes con 5º B.

9. RECURSOS

Los recursos utilizados serán los siguientes:

Recursos humanos

- ✓ Explicaciones del profesor.

Recursos materiales

- ✓ Globos, colchonetas, pelotas, cuerdas, bancos suecos, aros, picas, ladrillos, música, etc.

Recursos digitales

- ✓ Pizarra digital

10. ADAPTACIONES CURRICULARES / ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La unidad diseñada debe servir para todos los alumnos y alumnas, por lo que, en caso de ser necesario, tendremos que diseñar actividades concretas para el alumnado que requiera medidas de apoyo educativo (adaptaciones curriculares).

Alumnos con necesidades educativas especiales.

No hemos podido observar ningún alumno o alumna que tenga algún tipo de necesidad educativa especial.

11. BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Decreto 40/2007, de 3 de mayo, de Educación de Castilla y León.
- ✓ Fraile, A. (2011). Apuntes de Expresión Corporal. Universidad de Valladolid.
- ✓ Web: http://www.telefonica.net/web2/efjuancarlos/recursos_EF.htm#Cooperativos [consulta del 6 de marzo de 2013]
- ✓ Web: http://web.educastur.princast.es/cpr/nalon_caudal/materiales/materiales_efisica/RECURSOS/JUEGOS/JUEGOS%20COOPERATIVOS.htm [consulta del 6 de marzo de 2013]
- ✓ Web: <http://juegoscooperativos.lacoctelera.net>. [consulta del 7 de marzo de 2013]
- ✓ Web: <http://educacionfisicacpsacratif.blogspot.com.es/p/unidades-didacticas.html> [consulta del 7 de marzo de 2013]

ANEXO III: CUESTIONARIO EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

Nombre: _____

Apellidos: _____

Curso: _____ Fecha: _____

1. ¿Qué tipo de juegos prefieres, los tradicionales en donde una persona gana y las demás pierden, o los cooperativos en los que nadie gana ni pierde? Explica la razón de tu respuesta.

2. Invéntate o describe algún juego que conozcas, que no sea de los que hemos jugado, pero que tenga características parecidas, es decir, que sirva para hacer amigos, para ayudarse, para colaborar o cooperar con los otros, para ser imaginativo y creativo:

ANEXO IV: PLANILLA DE OBSERVACIÓN

Tabla 6. *Planilla de observación.*

PLANILLA DE OBSERVACIÓN (I): Nada (1), Poco (2), Normal (3), Mucho (4)

Alumno	Participa activamente en la práctica.	Es capaz de cooperar y coordinarse.	Es capaz de aceptar y apoyar a todos los miembros del grupo.	Es respetuoso hacia el trabajo de sus compañeros.	Es capaz de resolver los diferentes retos motrices.	Es capaz de cooperar y trabajar en grupo	Se relaciona socialmente y se comunica.	Acepta las normas establecidas	Es respetuoso con el nivel de juego de los/las demás	Muestra una actitud positiva y de interés por los contenidos	Utiliza las habilidades aprendidas en los diferentes juegos	TOTAL
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												