



---

**Universidad de Valladolid**

**Facultad de Educación y Trabajo Social**

---

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS  
EN LA MEJORA DE LA CONDUCTA DE LOS  
ALUMNOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA.**

Trabajo de Fin de Grado



Autora: Natalia Crespo Gómez.

Tutor: Juan Ramón Merino Bocos.

**Año académico 2021/2022**

## 1. RESUMEN

En este trabajo se hace referencia a los juegos cooperativos y cómo estos pueden influir en la mejora del comportamiento de los alumnos de Educación Primaria. Al comienzo del trabajo, he realizado una búsqueda de investigaciones y estudios que han realizado diferentes autores relevantes relacionados con este tema. Después de esto, he analizado algunos de estos estudios de manera exhaustiva destacando las características que he considerado que han sido más relevantes a la hora de realizar la investigación. Esto me ha servido para poder comparar los métodos empleados en diferentes propuestas y me ha ayudado a realizar mi propuesta de intervención.

La propuesta de intervención está basada en un alumnado que cursa 6º de Primaria. Estos van a participar en un programa llamado “Juntos somos más” y en él van a tener que realizar una gymkana en la que todos deben colaborar para conseguir un objetivo común. En este se va a llevar a cabo un análisis del comportamiento que tienen los alumnos a medida que el programa va avanzando y van progresando en las diferentes partes del proyecto. Al finalizar, se analizarán los resultados del proyecto y se constatará si se ha producido una mejora en la conducta de los alumnos, además, de si han logrado mejorar sus relaciones sociales entre iguales.

Palabras clave: juegos cooperativos, Educación Primaria, comportamiento, conducta, objetivo común.

# ÍNDICE

1. RESUMEN.....	2
2. INTRODUCCIÓN .....	4
3. JUSTIFICACIÓN.....	5
4. OBJETIVOS.....	6
5. MARCO TEÓRICO .....	7
5.1 El juego .....	7
5.2 El juego cooperativo .....	8
5.2.1 Enfoques teóricos .....	10
5.2.2 Origen de los juegos cooperativos.....	12
5.2.3 Características del juego cooperativo .....	13
5.2.4 Lógicas de los juegos cooperativos .....	15
5.2.5 Dificultades de los juegos cooperativos .....	16
5.3 Diferencia entre competición y cooperación .....	17
5.4 Análisis de estudios e intervenciones .....	20
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....	33
7. CONCLUSIONES .....	38
8. BIBLIOGRAFÍA.....	40
9. ANEXOS.....	44

## 2. INTRODUCCIÓN

Los juegos cooperativos son un tema que está presente en nuestra sociedad, ya que todos nosotros hemos jugado alguna vez a alguno de ellos. En el contexto de la Educación Física escolar se han abierto un hueco y están muy presentes a la hora de realizar las sesiones en los centros.

Este TFG va orientado a conocer cómo la práctica de estos juegos ayuda a los alumnos a mejorar su conducta, tanto propia como con los demás. En él se van a encontrar una serie de partes que van a ayudar a conocer más sobre este tema tan extenso y estudiado hasta nuestros días. A continuación, se van a explicar las diferentes partes que va a contener el trabajo.

Para comenzar, se presentará el trabajo a través de un breve resumen donde se podrá encontrar la información más relevante acerca del mismo, y que ayudará a conocer de qué trata el TFG. Después de esto, habrá una justificación sobre el porqué de la realización de este trabajo, y se dividirá en dos partes ya que esta tendrá su parte legal haciendo referencia al currículo correspondiente, y su parte personal en la que daré una serie de argumentos del por qué he elegido el tema de este trabajo. Una parte fundamental del trabajo va a ser la formulación de objetivos, y la consecución de los mismos, ya que, al finalizar la investigación, se comprobará si estos se han cumplido. A continuación, se mostrará el marco teórico que estará compuesto de estudios e investigaciones que han sido realizados por diversos autores acerca de los juegos cooperativos. Tras haber hecho una contextualización general en el marco teórico, se va a llevar a cabo una búsqueda más minuciosa de información sobre cómo estos juegos influyen en la conducta de la gente que los practica. Al haber finalizado esto, se planteará una propuesta de intervención cuyo objetivo será que, tras haberme documentado acerca del tema expuesto, en las aulas de Educación Física tenga más protagonismo el juego cooperativo debido a los beneficios de este en el ámbito personal de los alumnos. Para finalizar, en el apartado de conclusiones, se comprobará si los objetivos expuestos con anterioridad se han cumplido en el transcurso del trabajo y de esta manera, se ha logrado resolver la problemática expuesta.

### 3. JUSTIFICACIÓN

En este apartado del trabajo, se va a poner de manifiesto por qué he elegido este tema para el TFG. Además, esto va a estar relacionada con el currículo oficial que se encuentra vigente en la actualidad.

Considero, que el tema de los juegos cooperativos es un tema muy amplio que ayuda a la aceptación entre iguales. A día de hoy, podemos ver muchos casos sobre acoso entre iguales en la escuela, o sobre comportamientos agresivos entre estos. Esto crea situaciones de rechazo entre compañeros que afectan a la autoestima y al crecimiento escolar de los alumnos. Debido a esto, he considerado que, aunque las horas de Educación Física son algunas de las de menor carga temporal a lo largo de toda la etapa de Educación Primaria, es un buen momento para analizar el comportamiento de los alumnos y ver cómo mejorar y evitar que se produzcan estas situaciones. A través de los juegos cooperativos se fomenta el trabajo cooperativo, la necesidad de ayuda entre todos y los momentos de comunicación entre iguales. También, estos se pueden adaptar a cualquier tipo de situaciones y se pueden crear dinámicas dentro de estos con adaptaciones personalizadas a los alumnos que se encuentran realizándolos. Como futura docente, me gustaría que estas conductas de acoso, bullying o rechazo se vieran reducidas e incluso eliminadas de mi aula, por lo que considero que a través de la Educación Física podemos crear un buen clima de aula, ayudando a los alumnos a crear vínculos positivos a través de la ayuda, la empatía, la solidaridad, la aceptación entre iguales, etc.

Con respecto a la propuesta de intervención que se va a llevar a cabo, esta se va a centrar en un proyecto llamado “Juntos somos más”. En él, los alumnos de 6º de Primaria van a tener que organizar una gran gymkana en la que luego tendrán la oportunidad de participar. Con esto, lo que se busca es que los alumnos mejoren las relaciones con sus iguales y que disminuyan conductas disruptivas y de agresión que tienen lugar en el aula.

La justificación, no está solamente basada en una opinión personal, sino que esta tiene que estar fundamentada en la ley actual que rige las clases de Educación Física en Castilla y León, en concreto, en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. En el bloque 4 de este, que pertenece a los Juegos y Actividades Deportivas, se hace referencia a contenidos como:

- Desarrollo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.
- Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.
- Identificación y aceptación como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado
- Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas.

#### 4. OBJETIVOS

En relación con todo lo mencionado con anterioridad, el principal objetivo de este trabajo es realizar una investigación para después crear una propuesta de intervención que cumpla con el tema propuesto, la mejora del comportamiento de los alumnos en relación con los juegos cooperativos.

Este objetivo general, se desglosará en tres objetivos específicos que se van a ir cumplimentando con el proceso de investigación y formulación de una unidad didáctica. Al finalizar el trabajo se comprobará su veracidad y su consecución. Los objetivos específicos que se plantean son:

- Comprobar si los juegos cooperativos mejoran la conducta de sus participantes.
- Verificar si se disminuyen las conductas agresivas a través de los juegos cooperativos.
- Constatar la efectividad de los juegos cooperativos en la mejora de habilidades sociales.

## 5. MARCO TEÓRICO

### 5.1 El juego

El juego es un concepto muy amplio y difícil de definir, ya que este engloba muchos aspectos. Esto hace que haya numerosas definiciones de este término, con numerosos elementos en común, sin embargo, hay autores que afirman que el juego es todo lo que nosotros consideremos como tal, en contraposición, de otros que defienden que nada es juego debido a que se refieren a este como algo difuso y difícil de explicar.

Es conocido por todos, que los juegos son una parte que todos los seres humanos van a experimentar a lo largo de la vida y que estos son considerados como actividades lúdicas, sin embargo, este concepto se ha ido dinamizando con el paso del tiempo ligándose a numerosas actividades educativas.

Según Huizinga (1938), el juego es “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas. Es una acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”. Además, este autor destaca una serie de rasgos fundamentales que tienen que tener todo tipo de juegos:

- Los juegos son actividades libres que se alejan de la rutina.
- El juego siempre va a desarrollarse en un lugar y en un tiempo en el que existe un orden absoluto y propio.
- La práctica del juego exige una vinculación con el mismo, ya que la persona que juega se implica de manera emocional en él.

Guy Jacquin (1966), opina que el juego es “una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer”. También, este tiene como tarea fundamental intentar que el niño consiga un placer moral del triunfo y que este le ayude a aumentar su personalidad para que se haga un lugar ante él mismo y ante los demás.

Hill (1976), defiende que " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Gutton (1982), contempla al juego como una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal (1996), lo presenta como “una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.

Pugmire-Stoy (2001) define el juego como “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo”.

Por otro lado, Gimeno y Pérez (2003), definen el juego como “un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego”.

Tras haber conocido las diferentes definiciones de los autores mencionados, se puede decir que los niños y niñas no juegan solo para divertirse, sino que también desarrollan numerosos aspectos de su sistema cognitivo. Los juegos les ayudan a aprender, a desarrollarse y a relacionarse con el entorno que les rodea, además de conocerse a sí mismos. Estos forman un vínculo entre el mundo interior y exterior de los más pequeños permitiéndoles explorar numerosos aspectos desde una temprana edad. Los juegos no son solo aptos para los niños, sino que también, en edades adultas, el desarrollo de estos es óptimo para relacionar la realidad con el mundo imaginario y establecer, de esta manera una conexión entre los pensamientos y la vida.

## **5.2 El juego cooperativo**

A continuación, se van a presentar diferentes definiciones dadas por varios autores sobre qué son los juegos cooperativos. De esta manera, se puede ver el punto de vista de todos ellos respecto a un mismo tema, y, además, la evolución de la concepción que han tenido los juegos cooperativos con el paso del tiempo.

Según Orlick (1986): “Son aquellas actividades en las que las personas juegan juntas y no unas contra otras, evitando la existencia de niños pasivos y desapareciendo la

eliminación. La cooperación, se relaciona con la comunicación, cohesión, la confianza y el desarrollo de destrezas para una interacción social positiva “.

“Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros” (Pérez Oliveras, 1998, p. 1).

Por otro lado, Velázquez (2001): “Son actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios “.

Almeida (2004) defiende que el juego cooperativo” es un conjunto de experiencias lúdicas que posibilita todos los envueltos de evaluar, compartir, reflejar sobre nuestra relación con nosotros mismos y con los otros. Tiene también como propuesta intentar disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, estimulando actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad “.

Para finalizar, Omeñaca y Ruiz (2009) afirma que “son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común “.

Estas son diferentes definiciones que han ido dando varios autores con el paso del tiempo sobre los juegos cooperativos. Tras ellas, se puede destacar que el principal componente de estos es el trabajo en conjunto, ya que, sin este, no se pueden tener posibilidades de éxito en las acciones que se lleven a cabo. Además, este trabajo tiene que ser organizado para conseguir las metas comunes que se establecen al principio del juego. También, la práctica de juegos cooperativos ayuda al desarrollo de habilidades sociales, debido a que permiten a sus participantes aumentar las relaciones entre ellos.

Los participantes de los juegos cooperativos forman un modelo de sociedad en la que tienen lugar relaciones e interacciones, y estas pueden ser trasladadas a la realidad en diferentes contextos. Miranda (2008) afirma que en estas sociedades se generan unos valores como la solidaridad y la cooperación, y se convergen diferentes maneras de

pensar, de ver la realidad. Por otro lado, se ponen de manifiesto diversos rasgos culturales que ayudan a un enriquecimiento de los aprendizajes por parte de los participantes. De esta manera, las experiencias que tienen las personas a la hora de realizar juegos cooperativos permiten valorar a las personas del grupo al que pertenecen, teniendo en cuenta todas sus capacidades y habilidades, y les permite compartir y reflexionar acerca de las vivencias y visiones que tienen del mundo.

Siguiendo con lo mencionado anteriormente, se genera un vínculo afectivo entre los seres humanos que experimentan este tipo de juegos. Según Jares (1999), las personas obtienen un autoconcepto de sí mismos y valoran el de las otras personas, es decir, a través de las diferentes experiencias próximas que se tienen en el grupo, las personas son más capaces de interiorizar y empatizar con otros, además de asimilar diversos valores que se transmiten a través de la práctica.

### **5.2.1 Enfoques teóricos**

A la hora del estudio de los juegos cooperativos, han surgido numerosas teorías relacionadas con ellos, pero fue Deutsch (1949) el primero que abordó dicho tema sacando en conclusión un aspecto fundamental que ha perdurado hasta nuestros días, el tema de la competición y la cooperación. El autor afirma, que los miembros de un grupo solo cooperarán entre ellos si consideran que los objetivos y metas que se plantean dentro del grupo al que pertenecen, ayudan también a la consecución de sus objetivos individuales. De esta manera, una persona solo cooperará con otras cuando los intereses del grupo ayuden a completar los propios. Para conseguir que todas las personas del grupo cooperen, los objetivos que se deben establecer tienen que ser consecuentes con los objetivos individuales que tienen los miembros del grupo para que estos objetivos se puedan cumplir a la misma vez que se van cumpliendo los del propio grupo.

Este estudio trascendió al ámbito educativo y permitió que se desarrollase un nuevo planteamiento basado en la ayuda y cooperación entre iguales, denominado el aprendizaje cooperativo. Este se basa en el trabajo en grupos a través del cual aumenta la calidad de los conocimientos adquiridos a la vez que se fomentan valores como la solidaridad y la tolerancia entre iguales.

El elemento clave del aprendizaje cooperativo es que existe una responsabilidad compartida en el aprendizaje, por lo que es necesario que, cuando se planteen situaciones

de aprendizaje cooperativo, las condiciones ayuden a que se produzca esa corresponsabilidad. Esto llevado a la práctica sería sencillo si hubiera un compromiso equitativo de todos los miembros del grupo, sin embargo, la aplicación de esta teoría tuvo varias conductas perjudiciales. Por un lado, algunas personas dejaban al resto de compañeros con la menor carga de trabajo (Kerr & Bruun, 1983), y por otro, las personas que son líderes asumían tareas esenciales para el desarrollo del aprendizaje o de la actividad en cuestión, dejando las tareas menos relevantes al resto de compañeros ya que les consideraban menos capaces que ellos (Sheingold, Hawkins & Char, 1984).

Tras haber analizado esto, se concluye que la consecución de las metas individuales a la vez que se van cumpliendo las grupales, no es una condición necesaria para que el trabajo en grupo se lleve a cabo de una manera óptima, por lo que hay que buscar una alternativa que solucione dicho problema. Para resolver esto, se plantearon cuatro enfoques principales que se centra en diferentes aspectos clave para que se lleve a cabo la cooperación a la hora de realizar trabajos en grupo.

El primer enfoque es el enfoque conceptual, cuyo autor fue Johnson & Johnson (2009). Este añade a lo anterior que se tiene que producir una situación dentro del grupo que provoque que todos sus miembros tengan que unir sus esfuerzos para que salga adelante. Además, considera fundamental que existan unas habilidades interpersonales que ayuden a todos a sacar el trabajo adelante y debe existir una autoevaluación grupal que se centre en analizar las cosas que han sido beneficiosas para reforzarlas y conocer aquellas que han sido perjudiciales para mejorarlas o para buscar nuevas alternativas.

El enfoque curricular defendido por Slavin (1999) apoya que la obtención de recompensas grupales extrínsecas ayuda a que los integrantes del grupo cooperen. Estas recompensas deben tener dos características, por un lado, tienen que depender del rendimiento individual y no del grupal, ya que si estas dependieran del grupal nos encontraríamos en la situación inicial en la que no nos podemos asegurar que todos los miembros participen de una manera igualitaria; y, por otro lado, todos los miembros del grupo tienen que tener igualdad de oportunidades a la hora de conseguir las recompensas.

El enfoque estructural (Kagan, 2000) defiende que la cooperación solo se consigue si durante la realización de las acciones existe una participación equitativa, de esta manera, el autor diseña técnicas de trabajo en grupo con una serie de consignas y pasos a seguir

que denomina estructuras. Estos pasos, considera que son los ideales para que el trabajo en grupo se desarrolle de una manera óptima.

Para finalizar, se encuentra la instrucción compleja de Cohen (1999) que hace referencia al trabajo que se realiza en pequeños grupos heterogéneos los cuales tienen que resolver tareas de respuesta múltiple, y en las que tienen que poner de manifiesto diferentes habilidades. Además, los grupos están formados de manera que todos los miembros son imprescindibles y fundamentales, por lo que todas sus aportaciones van a ser necesarias en algún momento del desarrollo de la tarea. En este momento, nos aseguramos de que cada grupo tiene los suficientes recursos para resolver la tarea encomendada y van a tener que organizarse y coordinarse para que todos sus integrantes participen y puedan completarla.

En Educación Física, el enfoque que está más presente es el conceptual, debido a que es a través del cual se han tenido los primeros resultados de estudios, realizados por Dyson (2001) basados en el aprendizaje cooperativo. Además, este ha tenido influencia en estudios posteriores realizados sobre el mismo tema, como por ejemplo el llevado a cabo por Casey & Goodyear en 2015. Otro enfoque que se puede destacar en Educación Física es el estructural, sin embargo, no es el más estudiado, pero sí uno de los más implementados por el profesorado de la asignatura ya que facilita al profesorado su práctica.

### **5.2.2 Origen de los juegos cooperativos**

Para descubrir el origen de los juegos cooperativos, nos tenemos que remontar a los new games de Steward Brand, alrededor de los años 60. Estos se crearon en el momento en el que se estaba desarrollando la guerra de Vietnam, y los canadienses los recuperaron para reformularlos, y así crear los juegos cooperativos.

Terry Orlick, profesora en la Universidad de Ottawa, es un gran referente en este tema ya que ha sido el encargado de realizar numerosas investigaciones y revisiones acerca de estos juegos. Además, hizo especial hincapié en el carácter no violento que tenían estos juegos y en la necesidad de colaboración para conseguir el objetivo planteado. En el año 2010 afirmó que las personas “somos seres que necesitamos vivir en cooperación”

Su puesta en práctica se inició en las escuelas canadienses en las que se comprendió que la práctica de los juegos cooperativos ayudaba a la mejora del comportamiento, y en especial, a la evolución en grupo. En España, estos empezaron a tener gran protagonismo a partir de 1986, que fue cuando se empezaron a interesar por las publicaciones de Terry Orlick como “La alternativa del juego” y “Juegos y deportes cooperativos”.

### **5.2.3 Características del juego cooperativo**

Después de haber conocido qué son los juegos cooperativos, en este apartado se va a descubrir algunas de las características que dotan algunos de los autores mencionados con anterioridad a los juegos cooperativos.

Pallares (1978) destaca cuatro características de este tipo de actividades:

- 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.

Por su parte, Orlick (1986), valora cuatro características específicas de los juegos cooperativos. Estas características son:

- Cooperación, que es entendida como hacer algo para que junto a la acción o el esfuerzo de otras personas se consiga un determinado resultado.
- Aceptación, refiriéndose a que los niños tienen que ser plenamente conscientes de sus propias capacidades y de sus límites, siendo estos aspectos los que establecen el rango de actuación en los que los niños van a enmarcar sus acciones.
- Participación, en la que todos los jugadores van a tener un rol que desempeñarán a lo largo del desarrollo del juego.
- Diversión, ya que se afirma que los juegos son una forma de entretenimiento lúdico y una manera de amenizar el tiempo.

Además, este autor, gran referente en el estudio de los juegos cooperativos, relaciona a los juegos cooperativos con la libertad, de esta manera, crea unas características relacionadas únicamente con este ámbito ya que considera que la libertad en estos es fundamental para que se desarrollen con éxito. Las características a las que hace referencia son las siguientes:

- Libres de la competición: esta característica es considerada la más importante en los juegos cooperativos. La competición, hace que los alumnos tengan una conducta más individualista y egoísta frente a las acciones, sin embargo, la cooperación se basa en el trabajo en equipo y en conseguir una meta común por encima de los beneficios individuales que se puedan obtener del juego. Además, se busca que el juego sea constructivo y eficiente.
- Libres para crear: esta característica hace referencia al potencial que tienen los juegos cooperativos para que los alumnos aumenten su creatividad, debido a que, constantemente, en ellos se dan diferentes situaciones en las que las personas van a tener que usar su imaginación y conocimientos para resolver los problemas que se les plantean. La consecución de los objetivos de manera autónoma y grupal por parte de los niños, les genera una sensación de satisfacción y de progresión que otros juegos individuales no potencian.
- Libres de exclusión: estos juegos no dejan de lado a ninguna persona que pueda ser considerada menos hábil o que no tenga las capacidades tan desarrolladas como sus compañeros, ya que es un juego en equipo y todas las personas que lo conforman aportan algo. La consecución de la meta se va a producir cuando todas las personas participen de manera activa, sin dejar eliminado o excluido a ningún miembro, ya que esto puede provocar sentimientos negativos que pueden repercutir en el desarrollo del juego y en el posible éxito del equipo.
- Libres de elección: los juegos dan la posibilidad, a las personas que forman parte de ellos, de tomar decisiones de manera individual, pero sin olvidar que estas están abiertas a las demás personas que conforman el equipo, pudiendo ser modificadas por el resto de componentes siempre teniendo en cuenta el bien común.
- Libres de agresión: esta es completamente nula en este tipo de juegos, ya que estos se basan en la colaboración de todos los miembros del equipo. El juego cooperativo tiene como función fundamental la unión de fuerzas de todos los integrantes para conseguir resultados positivos a la hora de realizar la acción, dejando de lado cualquier tipo de oposición entre ellos. Esto facilita que haya una menor probabilidad de que surjan comportamientos agresivos en el juego.

Omeñaca y Ruiz (1999), recogen muchas de las características, y añaden algunas más, que defienden los autores citados con anterioridad, por lo que las que se presentan a continuación, sirven de síntesis de todo lo mencionado anteriormente:

- Todos los participantes del juego tienen un fin común y tienen que trabajar todos juntos para lograrlo.
- Todos los participantes ganan si se consigue el objetivo del juego y todos pierden en caso contrario. Los participantes compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos mismos.
- Los jugadores combinan entre ellos sus diferentes habilidades para conseguir la finalidad del juego cooperativo. Cada participante tiene su responsabilidad individual, es decir, todos los jugadores son necesarios para el juego y tienen un rol que desarrollar y existe igualdad entre los miembros.
- Los jugadores deben disponer de habilidades sociales, motrices y cognitivas suficientes para superar las adversidades y lograr el objetivo del juego. Los juegos cooperativos se centran más en el proceso que en el producto, ya que estos dan más importancia a lo que se crea dentro del grupo antes de centrarse en lograr el objetivo final.
- Por último, los juegos cooperativos no excluyen, todos los participantes tienen algo que aportar en el juego, por lo que no existe la eliminación en los juegos cooperativos.

#### **5.2.4 Lógicas de los juegos cooperativos**

Para analizar los juegos cooperativos, tenemos que atender a una serie de dimensiones estructurales, culturales y personales. En este caso, nos vamos a centrar en las lógicas del juego, que se enmarcan en el ámbito personal, ya que es el tema que vamos a analizar posteriormente.

En los juegos cooperativos están presentes una serie de conductas entre los participantes que determinan el desarrollo del juego. Estas conductas son las lógicas de los juegos y están presentes en las personas que llevan a cabo la acción en dichos juegos.

A continuación, se van a explicar algunas de las que los alumnos pueden experimentar a la hora de su participación en los juegos cooperativos:

La lógica de reconocimiento es aquella en la que los niños buscan ser aceptados y tenidos en cuenta por otros, y las acciones que van a llevar a cabo en el juego se corresponden con esta pretensión.

La lógica inhibitoria está presente en el momento en el que los alumnos guían sus acciones para evitar el fracaso y para evitar situaciones que les pongan en evidencia delante de sus compañeros.

La lógica autoexigente se manifiesta en aquellos niños que son muy exigentes consigo mismos en otros aspectos de su vida cotidiana, por lo que a la hora de realizar algunos juegos se pueden bloquear por miedo al fracaso o a la incorrección.

La lógica de seguridad y protección se encuentra cuando en los juegos hay niños que se escudan constantemente en otros y son dependientes de ellos, ya sea por la relación de amistad o por otros motivos personales.

La lógica catártica es bastante común sobre todo en los alumnos de un mayor rango de edad, ya que esta se centra en liberar tensiones, por lo que muchos alumnos utilizan la hora de Educación Física para evadirse de posibles problemas acarreados por la presión a la que puedan estar sometidos en el ámbito escolar.

La lógica de rivalidad se encuentra en el lado contrario a la anterior, debido a que esta se manifiesta en aquellos alumnos que muestran un enfrentamiento con otros constantemente.

Como docentes, nosotros tenemos que buscar una lógica educativa, que se basa en esos momentos de reflexión que establece el docente, por ejemplo, tras haber realizado un juego de invasión en el que hay roles distribuidos por los alumnos. La lógica educativa no solo depende del profesor, sino que los alumnos también son partícipes de ella reflexionando sobre sus acciones y siendo críticos con estas. Para finalizar, el docente tiene que organizar estos momentos en los que se lleve a cabo esta reflexión para que los alumnos sean conscientes de lo que están haciendo y así puedan mejorar y progresar en sus juegos.

### **5.2.5 Dificultades de los juegos cooperativos**

La realización de juegos cooperativos en el aula, no garantiza que se lleva a cabo una verdadera cooperación entre los alumnos. A la hora de realizar estos juegos, se pueden dar una serie de dificultades que los docentes deben de tener en cuenta a la hora del desarrollo de estos en el aula. Estas dificultades son presentadas por Omeñaca y Ruiz (2007) y destacan cinco problemas fundamentales que se pueden dar:

- Los aprendizajes previos: esto es fundamental a la hora de proponer a los alumnos los juegos cooperativos. El docente tiene que conocer qué es lo que ya saben sus alumnos y adecuar esto a qué es lo que quiere que aprendan a través de estos juegos. De esta manera, se llevará a cabo un aprendizaje significativo y de mayor calidad.
- El egocentrismo: este sobre todo tiene gran presencia en la primera etapa de primaria y sobre todo en el ámbito intelectual, ya que los alumnos se centran en su opinión y consideran que esta es la única que es posible y válida. En estos casos será fundamental la intervención del profesor, debido a que tendrá que romper las barreras de pensamiento egocéntrico de sus alumnos y ayudarles a que tengan una visión más global. Además, en estos años es fundamental que aprendan a ponerse en la situación del compañero, dejando de lado el egocentrismo, pudiendo así conocer otras realidades.
- La tendencia a la competición y respeto a la individualidad: en este caso, los alumnos van a tener una mayor implicación en el juego si este supone un reto individual para ellos en el que puedan mostrar cuáles son sus capacidades para superarlo. Sin embargo, no se puede caer en la constante competición ya que esta puede generar una rivalidad dentro del propio grupo y esto se aleja del objetivo principal de los juegos cooperativos, la cooperación.
- El incumplimiento de las reglas del juego: este problema se puede resolver en el momento en el que se delimita el juego a una serie de normas que los alumnos deben seguir para conseguir la meta que persiguen. No tenemos que imponer unas reglas estrictas, sino que el docente debe hacer comprender a los alumnos el porqué de estas, ya que las acatarán si las comprenden y valoran.
- La categorización grupal y el favoritismo intragrupal: en algunas ocasiones, dentro de los propios grupos pueden existir comparaciones entre sus miembros. Para que esto no se produzca, será imprescindible que se cambien las normas para que haya situaciones de interdependencia en la que los alumnos tengan que depender de otros para alcanzar un logro superior.

### **5.3 Diferencia entre competición y cooperación**

Como ya he mencionado anteriormente, Deutsch (1949) ya hizo referencia a la idea de competición y cooperación, por lo que a continuación, se van a mostrar una serie de

características que hacen que se diferencien estos dos tipos de juegos que son totalmente antagónicos.

Como idea principal, se puede destacar que los juegos cooperativos son aquellos que tienen un fin común y en ellos, todos los miembros del equipo colaboran, además, si lo consiguen todos ganan; sin embargo, los juegos competitivos son totalmente lo contrario ya que solo ganan algunos y son individualistas.

En los juegos cooperativos hay una aceptación de todos los miembros que conforman el equipo, mientras que, en el juego competitivo, pueden surgir conductas egoístas que hagan que los participantes se sientan desplazados e incluso amedrentados por el resto de sus compañeros. Todos los componentes de grupo son esenciales en los juegos cooperativos, ya que todos ellos colaboran en la consecución de la meta, sin embargo, en los juegos competitivos aquellas personas que son consideradas menos habilidosas son excluidas. Esto provoca que en los juegos competitivos haya una división de categorías según las habilidades que tenga cada jugador. Que todos los participantes del juego cooperativo tengan protagonismo constantemente, hace que estos aumenten su confianza, en detrimento de lo que pasa en el juego competitivo ya que esta se ve mermada por el rechazo que puede producir la derrota. Además, los juegos cooperativos están diseñados para que ningún integrante abandone el juego de manera obligada a través de la eliminación, sino que todos inician y terminan la acción, pero en los juegos competitivos existen perdedores que son obligados a salir del juego y se convierten en observadores. Esto último puede provocar en ellos un descenso en su autoestima ya que no se sienten útiles a la hora de jugar y pueden ser considerados “malos”. Los juegos cooperativos ayudan al desarrollo de habilidades sociales, mientras que los otros juegos actúan de manera contraria, ya que fortalecen los sentimientos de derrota, exclusión e individualismo.

A continuación, se muestra una tabla en la Fabio Otuzi Brotto (1995), basándose en las ideas de Terry Orlick, hace una comparativa entre los juegos cooperativos y los juegos competitivos.

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

Como docentes, tenemos que poner en una balanza las características de cada uno de ellos y buscar tantos aspectos positivos como negativos de ambos. Algunas de las ventajas de los juegos competitivos son:

- Permiten a los participantes conocer sus posibilidades y limitaciones en comparación con los demás.
- Aumentan la necesidad de superación individual.
- Incrementa la capacidad de esfuerzo de las personas.
- Tienen un componente de deportividad en el que se debe enseñar a ganar y a perder.

Sin embargo, los juegos competitivos también pueden tener inconvenientes:

- Hay un sentimiento individual que genera desconfianza en los demás.
- Existe un rechazo a aquellas personas consideradas menos habilidosas.
- Generan frustración y miedo al fracaso.

En cuanto a los juegos cooperativos se pueden destacar pros y contras de la práctica de estos. Algunos de los pros que podemos encontrar en estos juegos son:

- Enseñan a confiar en los demás.
- Desarrollan habilidades sociales como la empatía, la comunicación o la capacidad de escucha.
- Los participantes aprenden que el éxito es común y se crea un sentimiento de grupo

Algunos de los contras que se pueden sacar a los juegos cooperativos son:

- No aceptar responsabilidad dentro del juego adoptando una postura cómoda frente al resto de sus compañeros.
- Evitar el sentimiento de responsabilidad afirmando que la culpa del fracaso es de todos.
- Conductas negativas hacia aquellas personas que son consideradas menos capacitadas para realizar la acción poniéndolas en una situación de vulnerabilidad.
- Querer imponer ideas o decisiones antes de abogar por un consenso grupal.

Como conclusión podemos ver la cooperación y la competitividad es una característica que ha estado siempre presente en nuestros días, sin embargo, el modelo por excelencia que se ha aplicado a las clases de Educación Física es el competitivo, sin embargo, con el paso del tiempo, el modelo cooperativo se ha ido abriendo paso en las clases. Como docentes hay que tratar de encontrar un equilibrio entre estos modelos, ya que ambos son necesarios y ninguno de ellos es excluyente respecto al otro. Además, la combinación de estos puede ayudar a que haya un mayor progreso y aprendizaje por parte de los alumnos.

#### **5.4 Análisis de estudios e intervenciones**

A continuación, se van a analizar varios estudios e intervenciones que se han llevado a cabo en diferentes centros educativos sobre el tema a tratar. Estos se centran en la puesta en práctica de diferentes unidades didácticas y actividades cooperativas cuyo objetivo principal es que, a través de estas, se produzca una mejora en la conducta de los alumnos

creando situaciones favorables para que se lleve a cabo la colaboración entre iguales o fomentando la empatía, el respeto, la solidaridad o el compromiso entre otros.

1º estudio <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/4020/TFG-?sequence=1>

Esta intervención se realizó en el CEIP Gonzalo de Córdoba que se encuentra en Valladolid. Este es un colegio de línea dos cuyo nivel socioeconómico es medio. En este caso, el estudio se llevó a cabo con dos clases tercero de Educación Primaria en la que había 18 alumnos en cada una de ellas.

Antes de comenzar con la intervención, se llevó a cabo un proceso de observación que duró dos semanas en el que el docente detectó a tres alumnos que no se encontraban integrados en el grupo clase. El primer participante rechazado era de etnia gitana y este rechazo venía dado por su olor corporal. El rechazo se detectó ya que este siempre era elegido el último a la hora de formar grupos. El segundo participante y el tercer participante rechazados se encontraban en la otra clase. El segundo alumno era una niña de origen chino que no se mostraba implicada en los juegos ya que se sentía desplazada por sus compañeros, y el participante tres, era un alumno con TDAH que además tenía carencias afectivas. Este alumno tenía constantemente encontronazos con sus compañeros ya que este les insultaba e incluso, en algunas ocasiones, les agredía.

Se realizaron siete sesiones en total de una hora de duración. Todas ellas siguieron la misma estructura y en cada una, el docente reforzaba a aquellos alumnos que habían tenido comportamientos positivos propios de los juegos cooperativos. Estas se basaban en una pequeña explicación de lo que se iba a realizar durante la sesión, y al finalizar esta, se realizaba una puesta en común, a través de preguntas que verbalizaba el docente, de cómo estos se habían sentido y cuáles habían sido las conductas tanto positivas como negativas que habían ocurrido durante la sesión. Los grupos los realizaba el profesor, siendo estos siempre heterogéneos; paraba el juego si los alumnos se desviaban del objetivo de la sesión; y se fijaba en los comportamientos negativos que estaban teniendo lugar para poder revertirlos.

Los instrumentos que se utilizaron fueron variados debido a las diferentes etapas de la investigación. Para comenzar, en la fase de observación se utilizó un cuaderno de campo en el que se anotaban las diferentes observaciones e impresiones que tenía el docente, además, de los posibles comportamientos a mejorar en el futuro. También, se utilizó una hoja de registro en la que se encontraban diferentes ítems sobre la evolución de los

alumnos en los juegos planteados. Estos ítems se aplicaban a los alumnos de manera individual, por lo que se podía tener un control más exhaustivo de cada uno de ellos. Por otro lado, se encontraba el diario del observador externo, en el que el compañero de prácticas anotaba de manera objetiva lo que había ocurrido durante la sesión, y, además, cada diez minutos se centraba en un alumno, de los mencionados anteriormente, que eran excluidos por el grupo-clase, para observar los comportamientos que estaban teniendo en los momentos en los que se desarrollaban los juegos y cuál era su grado de implicación en los mismos. Se analizaron conductas de aceptación, conductas de rechazo, participación activa del alumnado y aprendizaje motor. Como último instrumento utilizado, y que sirvió para la evaluación, se pasó a los alumnos un cuestionario con seis preguntas cerradas en las que se les hacían diferentes preguntas acerca de las sesiones y los juegos cooperativos.

Tras haber llevado a cabo la unidad didáctica y haber contrastado los datos obtenidos de manera personal con el observador externo, y haber analizado las respuestas del cuestionario realizado, se puede extraer que la inclusión del alumnado analizado al inicio ha mejorado tras la puesta en práctica de la unidad ya que en dos de los tres casos se logró la integración de los alumnos. En el caso que no se mejoró, se detectó que el problema no se podía tratar solo en el centro educativo, sino que necesitaban la colaboración de la familia ya que era un tema de higiene. Además, el cuestionario que se pasó a los alumnos demostró que estos habían valorado de manera positiva las sesiones ya que estas les habían parecido divertidas y les habían ayudado a relacionarse con compañeros con los que no habían tenido relación con anterioridad, sin embargo, todavía había un alto porcentaje de alumnos que prefería participar en los juegos con sus compañeros de siempre. Para finalizar, los alumnos admitieron que había alumnos que no estaban integrados, pero que con los juegos habían logrado una mayor relación con estos. Además, eran conscientes de que existía un problema en el aula acerca de la integración de estos alumnos.

2º estudio <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32453/TFG-G3195.pdf;jsessionid=36D75AC05DC72E6DB4E8793834B995A1?sequence=1>

A continuación, el siguiente estudio se desarrolló en el CEIP Parque Alameda, Valladolid. Es un colegio público en el que el alumnado es muy diverso debido a la zona en la que se encuentra. En el mismo centro conviven alumnos de clase media- alta con otros que

pertenecen a una clase más baja, debido a que en numerosas aulas hay alumnos de etnia gitana y niños procedentes de familias con apoyo social.

La intervención se va a realizar en una clase que pertenece a 6º de Educación Primaria. En dicha clase hay 24 alumnos, 12 niños y 12 niñas y ninguno de ellos requiere ninguna adaptación curricular.

Como en el anterior estudio, se realizó una observación previa durante unas semanas para que el docente pudiera reconocer a los alumnos y así poder ver del punto del que partía. En concreto, se encontró con tres alumnos que llamaron su atención. La primera alumna era de etnia gitana y siempre solía ser la última en ser elegida a la hora de realizar los grupos. Además, cuando esto sucedía, la niña lo notaba y era reacia a hacer las actividades que se le proponían. Por otro lado, se encontraba un alumno que no tenía motivación por la clase, por lo que todas las cosas que hacía eran sin ganas y no presentaba ningún tipo de motivación. Por último, el tercer alumno que estaba más desplazado en el grupo-clase era un niño que siempre buscaba llamar la atención y no hacía caso a las normas de los juegos, hacía siempre lo que quería y esto provocaba un descontento entre sus compañeros. También, el docente observó que los comentarios negativos hacia este alumno provenían siempre de la misma compañera.

El docente observó que a la hora de hacer grupos siempre estaban los mismos alumnos juntos, por lo que para evitar esto, previamente realizó un sociograma para conocer cuáles eran las relaciones entre sus alumnos. De esta manera, a la hora de llevar a cabo las actividades, el docente podría realizar los grupos mezclando a los alumnos que menos relaciones personales tenían entre ellos.

La intervención se desarrolló durante tres semanas en las que se distribuyeron cinco sesiones de una hora cada una. El tema principal a tratar fue la orientación ya que esta, cuando se realiza en compañía, necesita un alto grado de comunicación y cooperación. Todas las sesiones tuvieron la misma estructura ya que al comenzar se explicaba la actividad que se iba a realizar, para después pasar a la formación de grupos por parte del docente y luego a la realización de la actividad. Durante esta, el profesor era el encargado de dinamizar algunos grupos ya que había algunas actitudes pasivas de varios alumnos. Al finalizar, se llevaba a cabo una reflexión con toda la clase para reforzar aprendizaje y para que los alumnos pudieran expresar como se estaban sintiendo y detectar posibles aspectos a mejorar en futuras sesiones. En las sesiones 3 y 4 se pasó un cuestionario a

varios grupos sobre cómo eran el funcionamiento del grupo y si estos se sentían cómodos trabajando así para ver cómo evolucionaba la propuesta.

Los instrumentos que se utilizaron fueron diversos. Para comenzar, el sociograma, mencionado anteriormente, para detectar las relaciones personales que existían entre los alumnos y así que el docente pudiera conocer cuáles son los más aceptados y cuáles son los rechazados del grupo-clase. De esta manera, los grupos que se formaron al llevar a cabo las sesiones, pudieron ser heterogéneos y variados. También se empleó un cuaderno de campo en el que se reflejaba todo lo que se había observado durante la primera fase de la propuesta de intervención. Además, un complemento a este cuaderno fue el cuaderno del observador externo que apuntaba todo lo que se realizaba en las sesiones de manera general, además de hacer ciertas anotaciones que se le podían escapar al docente sobre algunas acciones o comportamientos de los alumnos. También, se utilizó una lista de control en la que aparecían una serie de ítems a observar. Estos ítems estaban formulados para ser respondidos de manera cerrada con un sí o un no y eran fruto de la observación que realizaba el docente cuando los niños estaban realizando las tareas cooperativas. Por otro lado, se rellenaron varios cuestionarios durante el tiempo de intervención en los que alumnos mostraban su punto de vista sobre cómo se estaban llevando a cabo las sesiones y cómo se sentían ellos en el desarrollo de estas. Por último, se pasó a los alumnos un cuestionario final en el que se incluían preguntas relacionadas con la orientación y preguntas sobre sus preferencias a la hora de trabajar en grupos y cómo había sido la aceptación en los nuevos grupos que se habían formado.

Como conclusiones de esta intervención se sacaron que el rechazo de alumnos varones en el cuestionario inicial era muy alto, sobre el 78,26%, sin embargo, tras la realización de todas las actividades este se vio disminuido hasta el 75%. Por otro lado, los alumnos que concentraban un mayor rechazo de manera inicial, lo siguieron manteniendo en el cuestionario final ya que la actitud de estos no había cambiado y habían sido disruptivos en numerosas ocasiones haciendo que se creara un ambiente de malestar y tensión entre sus compañeros. De manera general, los rechazos que se vieron aumentados en el cuestionario final fue de aquellos alumnos que no se habían esforzado en la realización de actividades y mostraban una actitud pasiva en estas. Hubo un caso llamativo, el de un alumno en el que comenzó la propuesta con algo más del 10% de rechazo y la acabó con un 1,47%. Este cambio fue tan notable debido a que este alumno cambió su actitud a la hora de participar en las actividades y aumentó su implicación en estas. Por otro lado, se

observó que los alumnos en primer lugar adquirirían actitudes individualistas, pero con el paso de las sesiones, estos entendieron que cooperando iban a conseguir el objetivo propuesto, por lo que su actitud cambió y acabaron prefiriendo los juegos cooperativos por encima de los competitivos.

Como conclusión general, se destacó que el rechazo por parte de los alumnos no viene determinado por su condición física, ya que es una minoría la que se fija en esto, sino que este rechazo viene dado por la afinidad que tienen entre iguales, dada esta por la falta de entendimiento y los malos comportamientos de algunos alumnos que afectan, de manera general, a toda la clase.

3º estudio <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/1be41ac4-90c9-453c-98cb-8dcd8f0c9a20/content>

Este es un estudio experimental en el que se analizaron los efectos de un programa de juegos cooperativos sobre las conductas prosociales y disociales de escolares con problemas en la convivencia. La hipótesis de la investigación es que se produzcan cambios positivos en las conductas prosociales de los alumnos después de realizar este programa. Este estudio se realizó en Marsella con 20 escolares de 8 a 12 años que pertenecían a tres centros diferentes y todos ellos estaban situados en una zona urbana.

En cuanto a las variables, se creó una tabla en la que se mostraban unos ítems relacionados con la conducta prosocial, actos realizados en beneficio de otras personas, que debían tener los alumnos; y otros ítems dedicados a la conducta disocial, que hace referencia a los comportamientos caracterizados por la agresión y la violación de los derechos de los demás.

El programa consistió en la realización de una sesión de juego a la semana de dos horas durante el segundo semestre. Todas las sesiones tuvieron la misma estructura que constaba de una fase inicial en la que todos los alumnos estaban sentados y conocían los objetivos que se pretendían conseguir en la sesión; una fase central en la que se desarrollaban las diferentes actividades propuestas; y una fase final en la que se hacía una reflexión en la que se abría una discusión o debate sobre lo que se había trabajado.

Para evaluar el programa, ocho profesores de los diferentes centros, propusieron a un grupo de alumnos que tenían problemas de convivencia para que pudieran participar en este. Fueron tres psicólogos los que juzgaron el comportamiento de los alumnos y toda la

información recogida se procesó con el programa Infostat. En la parte final de la investigación, se volvió a utilizar el cuestionario que se había realizado con anterioridad y con los mismos ítems para comprobar la evolución del alumnado durante este periodo de tiempo. El instrumento que se aplicará de manera previa y posterior para recoger toda la información será la Prueba del Signo, a través de la cual se demostrará la eficacia del juego cooperativo, siendo este un influyente en el aumento de las conductas prosociales y la disminución de las disociales.

En este caso, la investigación se realizó respetando en todo momento el calendario de clases de los centros educativos y la participación de los alumnos en todo momento fue voluntaria y cualquiera de ellos podía dejar el estudio en el momento que viera oportuno si no se sentía cómodo.

Al haber puesto en común todos los resultados, se vieron notables mejoras en las conductas de los alumnos. Se produjo una disminución de las conductas disociales como las agresiones verbales y físicas a otros compañeros, el incumplimiento de las normas o el tener actitudes de vejación entre iguales, como la burlas o los gritos. Esto se debe a que durante todo el programa se produjeron refuerzos a aquellos alumnos que tenían comportamientos constructivos favoreciendo la cooperación en el grupo. Además, no solo mejoraron su conducta, sino que incluyeron en ella nuevos elementos como pedir favores, mostrar empatía e incluso expresar sentimientos positivos y tolerar el contacto físico.

Todos los datos recogidos en este estudio, corroboran que los programas de juego cooperativo ayudan a incrementar las conductas prosociales en detrimento de las disociales siendo esto demostrado en la Prueba del Signo. Las diferencias entre los porcentajes antes de realizar la investigación y después de realizarla, muestran que las conductas prosociales aumentaron un 38% y las disociales disminuyeron un 82%. Un aspecto que no se pudo resolver es que los alumnos llegasen a compartir alimentos u objetos personales ya que esto puede estar relacionado con el nivel socioeconómico al que pertenecen. Por último, se produjo una mejora en la disciplina de los alumnos que participaron en el programa. Esto afectó también al aula en el que se encontraban, ya que su comportamiento mejoró con sus compañeros.

4º estudio <file:///C:/Users/BEA/Downloads/795-2082-1-PB.pdf>

Este estudio corresponde a un proyecto llamado “Recreos Cooperativos e Inclusivos” que pertenece a la Universidad de Huesca. En este caso, la intervención se centra en dos

centros con alumnado muy diferente. Por un lado, se encuentran los alumnos de 3º y 4º de Educación Primaria del CEIP Pedro J. Rubio que es un centro que tiene una alta demanda en la ciudad, tiene una elevada ratio y sus familias pertenecen a un nivel socioeconómico medio-alto. Por otro lado, se encuentran los alumnos de 1º y 2º de E.P. del CEIP Pío XII que es completamente diferente al anterior, ya que en este centro la mayor parte del alumnado se encuentra en riesgo de exclusión social y en situaciones desfavorables. La elección de estos centros se realizó conforme a las características de los alumnos ya que se presentaron casos de alumnos aislados en los recreos, casos de conductas agresivas e incluso de acoso escolar.

El estudio que se realiza es descriptivo y los datos que se van a recoger son de la percepción de los estudiantes de magisterio que están haciendo prácticas en esos centros. Durante varias semanas, estos alumnos planificaron diferentes juegos y actividades y observaron el comportamiento de los diferentes alumnos. Para constatar todo esto, se llevó a cabo un registro observacional y un cuestionario, además de una prueba piloto en la que participaron 4 alumnos elegidos al azar. En el registro se presentó una valoración del comportamiento de alumnado, de los juegos y del profesorado. Por otra parte, se realizó un cuestionario con siete ítems de tipo Likert relacionados con la dimensión social y la relación el juego cooperativo.

Algunos de los resultados arrojados tras la intervención fueron bastantes sorprendentes ya que, en un primer momento, el CEIP Pío XII tiene unos alumnos más conflictivos, sin embargo, son más activos a la hora de participar en los juegos cooperativos. El punto débil de estos, es que cuando surgen conflictos, no son capaces de solucionarlos, siendo los del CEIP Pedro J, Rubio más resolutivos en este aspecto. Al principio ambos centros presentaban conductas de rechazo hacia alumnos y comportamientos negativos entre iguales, pero tras la puesta en práctica de las diferentes sesiones, los alumnos de ambos centros transformaron estos comportamientos competitivos en cooperativos. En el CEIP Pío XII el 88,3% de los alumnos consideraban a todos sus compañeros necesarios para lograr el éxito siendo el 57,14% los que pensaban esto del CEIP Pedro J. Rubio.

De manera general, se puede afirmar que las condiciones socioculturales desfavorables no son un impedimento para que haya una educación de calidad. El juego ha mejorado tanto la autoestima como el autoconcepto de los alumnos. A través de este proyecto, se ha logrado que los alumnos participen de manera activa en las actividades, teniendo en cuenta a sus iguales favoreciendo los comportamientos positivos entre estos.

El centro en el que se ha realizado la siguiente intervención es el CEIP Gloria Fuertes que se encuentra en Tudela de Duero, Valladolid. Es un centro que se ha construido hace pocos años por lo que las instalaciones son nuevas y los alumnos que acuden a él pertenecen a familias con un nivel socioeconómico medio. Es un colegio público en el que poco a poco se han ido abriendo paso diferentes nacionalidades como búlgaros, marroquíes y chinos.

El grupo de referencia es de 5º de Educación Primaria. Está formado por 20 alumnos, de los cuales 12 son chicas y 8 son chicos. A pesar de que los varones son minoría, son los que presentan un carácter, de manera general, más disruptivo en el aula, ya que son muy activos, sin embargo, esto no afecta al grupo de chicas, debido a que estas no presentan gran entusiasmo a la hora de hacer actividades y juegos relacionados con la Educación Física. Estas prefieren quedarse al margen de cualquier actividad que se haga y no tienen ningún tipo de motivación, por lo que su participación en las actividades es escasa.

La propuesta de intervención que se ha realizado en este centro se ha llevado a cabo durante 8 sesiones que se dividieron en juegos pre-deportivos y juegos cooperativos a partes iguales. La estructura de estas sesiones era siempre la misma, con una parte inicial en la que se presentaba lo que se iba a trabajar y se realizaba un juego de calentamiento; una parte principal donde se llevaban a cabo las actividades con mayor carga motriz; y una parte final de vuelta a la calma y feed-back.

Para la recogida de los datos se utilizó un cuaderno de campo en el que se iban anotando todas las observaciones que se iban realizando tanto personales como externas, del profesor y del compañero de prácticas, además de incluir reflexiones. El diario del observador externo en el que su compañero de prácticas anotaba lo que le parecía relevante de la sesión, los comportamientos de los alumnos, los hechos ocurridos, pero evitando los juicios de valor. Por último, los alumnos realizaron el Cuestionario Graupera/Ruiz (2010) que está relacionado con la interacción social. En él se recogen 28 ítems relacionados con el cooperativismo, la competitividad, el individualismo y la afiliación. Este cuestionario se utilizó tanto al principio como al final de la intervención.

Que se realizaran con anterioridad juegos pre-deportivos, ayudó a que se pudieran detectar conductas de competitividad e individualismo entre los participantes, además de los posibles conflictos que se desarrollaban entre iguales. Este fue el punto de partida para

comenzar con las sesiones de juegos cooperativos. Tras haber finalizado la intervención, se vieron muestras evidentes de la mejora de los alumnos en estos aspectos, por ejemplo, en el momento en el que los alumnos tenían la idea que eran dos grupos que se tenían que enfrentar entre ellos, los conflictos surgían rápidamente y no existía una comunicación fluida entre los participantes, sin embargo, en los juegos cooperativos esta idea desapareció haciendo que los dos grupos no se tuvieran en cuenta, sino que cada uno actúa conforme al bienestar del propio grupo, no buscando el enfrentamiento con el contrario. Cuando los alumnos comprendieron, con el paso de las sesiones, que cooperar era la manera más efectiva para conseguir el objetivo, los resultados mejoraron. Sin embargo, en este estudio se produjo una contradicción a la hora de analizar los resultados, siendo los resultados cuantitativos contrarios a los cualitativos. A la hora de pasar el cuestionario en la etapa final, los resultados obtenidos no fueron los esperados debido a que no se produjo una mejora a la hora de trabajar los juegos pre-deportivos y los juegos cooperativos, sin embargo, de manera general, se concluyó que el estudio sí que había conseguido su objetivo principal que era evidenciar la mejora de la conducta ya que, a través de las observaciones realizadas, se ha comprobado que hubo un progreso en los alumnos en este aspecto.

6º estudio [TRABAJO FIN DE GRADO RAMÓN TORRIJOS.pdf](#)

En este caso, se implementó un programa en un colegio de Valladolid basado en los juegos cooperativos. Con el programa “Cooperamos para aprender” se pretende evaluar una intervención compuesta por diferentes actividades cuyo contenido principal es el juego cooperativo. Se va a llevar a cabo en el CEIP Ignacio Martín Baró que se encuentra en Valladolid. Este centro está situado en el barrio de Parquesol que es un barrio caracterizado por estar formado por familias con una clase media o media-alta.

La muestra estuvo formada por 22 alumnos de 2º de Educación Primaria, 8 de estos eran chicas y 14 chicos. La propuesta de intervención se realizó durante tres semanas y en dos sesiones semanales hasta completar un total de seis sesiones. Antes de comenzar con las sesiones, se observó que 2 alumnos mostraban conductas de timidez, retraimiento y agresividad.

Los instrumentos que se utilizaron para la recogida de datos fueron diversos. Un cuestionario de evaluación que se pasó a los alumnos al finalizar la intervención para que estos respondieran y se pudieran obtener información cualitativa. Un diario de campo en

el que se recogía, de manera descriptiva, las conductas o comportamientos que tenían los alumnos a lo largo de la sesión. Este se completaba con las observaciones que realizaba el docente sobre los objetivos que se planteaban y la consecución de los mismos. Una plantilla de observación que se utilizó para evaluar la conducta y aspectos cooperativos de los alumnos. Esta se fue completando a lo largo de la intervención, y al finalizar, se hizo una comparativa para ver el progreso o retroceso de cada alumno. Esta plantilla constaba de cuatro ítems que se debían de observar y estos debían valorarse del 1 al 4, siendo el 1 la menor puntuación y 4 la mayor.

Tras haber finalizado el programa, se pudieron extraer una serie de conclusiones sobre su impacto. Por un lado, se produjo un incremento de las conductas asertivas dentro del grupo, algunas de ellas eran apoyar y animar a los compañeros o expresar sentimientos positivos, siendo la consecuencia la disminución de las conductas negativas. Por otro lado, los alumnos experimentaron un aumento del autoconcepto global y fueron capaces de mejorar en todo lo relacionado con lo afectivo y lo social. Por último, se incrementó el respeto entre iguales.

Como conclusión, se puede afirmar que el programa tuvo un impacto positivo en los alumnos que tenían problemas de socialización, sobre todo en los mencionados anteriormente que tenían conductas de retraimiento y agresividad. Además, de manera general mejoró la comunicación entre todos los alumnos de la clase, sin embargo, hubo en ocho casos en los que esto no mejoró, pero tampoco empeoró. Es importante destacar que el género de los alumnos no influyó ya que las mejoras se dieron de manera heterogénea.

7º

estudio

[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3037/Milagros\\_Casado\\_Corraliza.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3037/Milagros_Casado_Corraliza.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

El estudio que se presenta a continuación se basa en la aplicación de un programa neuropsicológico que se centra en los juegos cooperativos y en las inteligencias inter e intrapersonales para mejorar la convivencia en alumnos de primaria. En él han participado 49 alumnos de un centro que se encuentra en Extremadura, siendo 23 chicas y 26 chicos de entre 11 y 12 años. El colegio se encuentra en la zona periférica de la ciudad en la que se encuentran asentadas familias de un nivel socioeconómico bajo, sobre todo familias obreras y en riesgo de exclusión social. El nivel de estudios de estas es bajo, ya que

muchas de ellas no han acabado la educación básica y son pocas las que han llegado a cursar estudios superiores. Además, dentro de la muestra con la que cuentan, se encuentran alumnos diagnosticados con trastorno negativista desafiante, trastorno por déficit de atención con hiperactividad y alumnos con problemas de conducta.

Las variables son cuantitativas y son tres: convivencia, función ejecutiva e inteligencia emocional. Para medir cada una de estas variables se han usado diferentes instrumentos. En cuanto a los problemas de convivencia, se ha usado el Cuestionario de Convivencia de Centro y Aula para Alumnos de Fernández, Villaoslada y Funes (2002). Está formado por nueve ítems y cinco opciones de respuesta. Se empleó la escala de Likert para valorar de forma negativa las cinco primeras respuestas del cuestionario. Con respecto a la función ejecutiva, se utilizó el Test del Trazo de Retain y Wolfson (1993). Esta prueba está dividida en dos partes. La primera consiste en unir 25 números que están en círculos distribuidos al azar en un folio; y la segunda parte se centra en unir 12 números y 12 letras que también se encuentran en círculos en orden alternativo. Con la variable de la inteligencia emocional se usó el Test de Inteligencias Múltiples de Armstrong (2003) que consiste en diez preguntas que los alumnos tienen que contestar valorándolas del 1 al 10 siendo el 1 la puntuación más baja y el 10 la más alta.

El procedimiento se ha llevado a cabo en el horario lectivo del centro. Además, se ha contado con la colaboración de dos docentes que imparten la asignatura de Educación Física. El proceso ha tenido tres etapas: una en la que se diseñaron los instrumentos de investigación; otra en la que se han aplicado los cuestionarios de convivencia, analizado los resultados y puesta en práctica de las actividades; y una última en la que se han vuelto a aplicar los cuestionarios y se han analizado estos resultados. Los datos han sido analizados con el programa Excell 2007 y el IBM SPSS Statistics v.20.

Tras haber puesto en práctica el programa y haber analizado los datos obtenidos tanto en la pre-prueba como en la post-prueba se puede ver que los problemas de convivencia eran un tema habitual en el aula, sin embargo, la inteligencia inter e intrapersonal y la función ejecutiva, se encuentran en unos niveles normales dentro de las características de la muestra. Después de aplicar el programa, que se centró en actividades y juegos cooperativos, se observó que los problemas de convivencia disminuyeron de 34,69% a 23,59%. Con respecto a la inteligencia emocional y convivencia no se encontró relación entre estas ya que no se tuvieron en cuenta aspectos relevantes como la medida de la empatía, al autocontrol o la impulsividad que pueden sufrir los alumnos. En cuanto a las

inteligencias, solo se obtuvieron datos relevantes de la inteligencia interpersonal, ya que un mayor desarrollo de esta tiene como consecuencia una mejora en la función ejecutiva. Para finalizar, se puede concluir que la implantación de este programa ha ayudado a reducir los problemas de convivencia y a mejorar la inteligencia interpersonal de los participantes.

## 6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Tras haber analizado el contexto en el que se pueden desarrollar los juegos cooperativos, los diferentes tipos que hay o los problemas y dificultades que pueden suponer estos, he considerado oportuno, para la propuesta de intervención, la creación de un programa que se llama “Juntos somos más” (anexo 1). Este programa que se va a desarrollar en el centro escolar Narciso Alonso Cortés de Valladolid va a tener una temporalización de tres semanas. En este caso, los alumnos a los que va dirigida esta propuesta es a los que pertenecen a una clase de 6º de Primaria debido a que van a ser los encargados de desarrollar todo el proyecto. En esta clase se han detectado dos casos de conductas de agresividad y varios casos de aislamiento de alumnos, por este motivo, considero que es la mejor opción para llevar a cabo esta propuesta. De esta manera, se podrá comprobar si el trabajo cooperativo, en conjunto con los juegos cooperativos, ayudan a que estos comportamientos se minimicen, además de ayudar a la inclusión de los alumnos excluidos del grupo-clase.

El proyecto consiste en la organización de una gran gymkana, sin embargo, esta no va a ser la única tarea a la que se van a enfrentar, sino que también van a ser los encargados de participar en ella poniendo en práctica todo el trabajo que han realizado anteriormente. Esta unidad no sólo va a tener en cuenta el componente físico de realizar una serie de juegos cooperativos y ver la mejora que los alumnos presentan al practicarlos, sino que también va a tener gran importancia el trabajo que se realice en el aula, debido a que los alumnos van a tener que debatir y dialogar sobre la organización de la gymkana. Lo que se pretende con la creación de este proyecto es que los alumnos sean conscientes de lo importante que es el trabajo en equipo, la empatía y la colaboración entre otras cosas.

El proyecto va a constar de tres fases diferentes. Tras haber analizado varios estudios que se han realizado en varios centros acerca de los juegos cooperativos, he comprobado que en varios de ellos se recoge información de los alumnos a través de cuestionarios sobre la afinidad que existe entre los alumnos que conforman el aula. En consecuencia, en la fase inicial, los alumnos también realizarán esta tarea y se les pasará un cuestionario anónimo (anexo 2), que deberán completar con su opinión personal.

En este caso, se utilizará un test sociométrico, cuyo precursor fue Jacob Levy Moreno (1934). Este autor defiende que las relaciones grupales se producen a dos niveles: al nivel

afectivo/emocional (estructura informal) y al nivel selectivo/ordenado (estructura formal). Plantea el test sociométrico como “un proceso de observación y análisis de las relaciones grupales que propicia índices y representaciones graficas que facilitan la descripción de la estructura de las relaciones de naturaleza afectiva”. De esta manera, se podrá obtener información sobre las relaciones que hay dentro del grupo clase y así poder detectar problemas que se puedan solucionar con el desarrollo del proyecto propuesto. Este cuestionario arrojará información sobre las elecciones y rechazos que se encuentran en el aula. Las elecciones hacen referencia a las veces que es nombrado un alumno de manera positiva, por el contrario, los rechazos son las veces que un alumno es nombrado de manera negativa. Después de esto, se puede calcular de manera global la preferencia social estableciendo una relación entre las elecciones y los rechazos. Esta se obtiene al restar las primeras respecto a los segundos. Estos datos se representarán en un sociograma y se guardarán. Al finalizar el proyecto, se pasará el mismo cuestionario para analizar si el programa ha sido positivo para los alumnos y se han creado más vínculos entre los alumnos.

La fase intermedia va a ser la más importante y larga, ya que en ella se va a planificar una gran gymkana en la que van a participar los propios alumnos. Al inicio de esta fase, los alumnos van a tener un par de sesiones dedicadas a los juegos cooperativos. En ellas, el docente será el encargado de dar ideas, ayudar y motivar a los alumnos con el proyecto. Lo que se busca en estas sesiones, es que los alumnos tengan una primera toma de contacto con este tipo de juegos y que recojan el mayor número de información posible, debido a que su gymkana va a tener que estar formada por estos juegos. Además, el docente va a tener un papel fundamental en esta primera parte, debido a que va a tener dos sesiones para observar el comportamiento de sus alumnos, para así luego poder comparar este comportamiento con el que tengan en la gymkana final.

Tras haber tenido una primera toma de contacto con los juegos cooperativos, los alumnos van a tener que colaborar en la realización de una gymkana. El proyecto se va a realizar de una manera globalizada ya que todos van a tener que contribuir y tomar decisiones de manera conjunta. La clase se va a dividir en dos grandes grupos, y dentro de estos, se van a organizar subgrupos en los que cada alumno va a tener que desempeñar una tarea o función y, a través de la unión de todas ellas, se va a conseguir una meta común. La forma de trabajo va a ser la asignación de roles, de esta manera, todos los alumnos son

conscientes del trabajo que se les ha asignado y el objetivo es que trabajen juntos y se ayuden en la consecución de la meta final, la creación de una gran gymkana.

Los roles van a ser una parte fundamental del trabajo, debido a esto, los alumnos tienen que estar comprometidos con la tarea que se les asigne. Para comenzar, se realizará un debate en el aula con una lluvia de ideas en la que los alumnos darán diferentes argumentos sobre cuáles son los juegos que quieren incluir en el proyecto. Tras haber un consenso se empezará a trabajar. La clase se dividirá en varios grupos y en todos ellos habrá unos roles fijos:

- **Portavoz:** será el encargado de guiar y ayudar al resto del grupo, de revisar las tareas que se deben realizar, de animar al resto de integrantes y se deberá interesar siempre por estos. Además, será la persona encargada de actuar en nombre de todo el grupo, aportando opiniones o sugerencias al resto. La persona representante tiene una gran responsabilidad, debido a que va a tener que hablar en nombre de todos los integrantes de su grupo. Debe saber comunicar, siempre estar disponible y estar comprometido con el proyecto.
- **Mediador:** su función será fomentar la participación y el buen ambiente a la hora de trabajar en equipo. También, tendrá la oportunidad de amenizar el trabajo, ofrecer soporte y animar al grupo en cualquier ocasión. Tendrá un papel fundamental en caso de que haya alguna discusión o conflicto dentro del grupo, ya que este deberá mediar e intentar resolver el conflicto, haciendo que ambas partes lleguen a un acuerdo. En este caso, la persona que represente este cargo deberá tener una serie de cualidades como no juzgar, escuchar a ambas partes, dar soluciones, buscar alternativas o saber respetar.
- **Organizador:** dentro del grupo se encargará de recopilar y ordenar todas las ideas y opiniones que surjan en los momentos de debate. Este va a tener un papel fundamental, debido a que en todo momento tiene que estar atento a todos los cambios que se produzcan en el proceso. Además, va a ser la última persona por la que va a pasar el proyecto antes de su revisión, por lo que es necesario que sea una persona responsable y trabajadora.
- **Material:** en cada grupo habrá una persona que se encargue de recopilar todo el material que se va a necesitar para llevar a cabo los juegos. Para esto, tendrá que estar en contacto con los diferentes grupos, ya que el material del que se dispone es el que tiene el centro, por lo que, en algunas ocasiones, habrá que coordinarse

con otros grupos y adaptar las actividades propuestas para que se puedan hacer un uso del material de la manera más afectiva posible.

Estos roles van a ser los principales, y van a ser elegidos por los propios alumnos, sin embargo, dentro de cada grupo, las personas que no tengan un rol específico también van a poder ayudar y trabajar en conjunto con estos sin en algún caso necesitan ayuda.

El docente va a tener un papel de guía durante todo este proceso. Este no va a intervenir en ninguna decisión que tomen los alumnos, sin embargo, estos le van a tener que tener en cuenta como una figura orientadora a la que pueden preguntar sus dudas durante todo el proceso. Además, va a supervisar todo el trabajo que estén haciendo los alumnos y fomentará el trabajo en grupo y la participación de todos los miembros. Si en algún momento un grupo no sabe avanzar, el docente deberá aconsejarles y darles diferentes alternativas para que puedan continuar con su trabajo.

Para continuar con el proyecto, se pondrá en común, a través de los portavoces, las diferentes ideas y de diseño de gymkana que han creado los diferentes equipos para que en la siguiente sesión el primer grupo pueda poner en práctica su gymkana.

La siguiente parte del proceso se va a centrar en la puesta en práctica de las diferentes ideas que han tenido los alumnos durante los días anteriores en el aula. En este caso, un grupo será el encargado de adoptar el papel de docentes, mientras que el otro llevará a cabo los juegos y actividades que estos les encomienden. Los juegos no van a ser estancos, es decir, no se va a jugar sin ningún tipo de finalidad, sino que tanto docentes como alumnos van a tener que llevar a cabo una reflexión de las diferentes actividades que se realicen durante la sesión. Al finalizar esta, todos los alumnos, independientemente del papel que hayan desempeñado en la clase, van a tener un momento de reflexión en el que van a tener la oportunidad de analizar diferentes aspectos, tanto objetivos como subjetivos, relacionados con la sesión, como por ejemplo, el comportamiento que han tenido de manera individual, cómo se han desenvuelto en las tareas, si han conseguido lo que se proponían, cuáles han sido las dificultades que se han encontrado y, además, podrán hacer cualquier tipo de aportación que consideren que puede ayudar a la mejora de la clase. Después de esto, los alumnos tendrán la oportunidad de poner en común sus ideas delante de sus compañeros. De la misma forma que se ha desarrollado esta sesión, se llevará a cabo la siguiente, debido a que es el momento de que el otro grupo ponga en práctica su gymkana. La estructura de la sesión será la misma, sin embargo, en este caso

habrá un intercambio de roles en el que los docentes pasarán a ser alumnos y los alumnos se convertirán en profesores.

Durante estas dos sesiones, el docente será un mero observador de los comportamientos que están teniendo los alumnos. Este deberá hacer anotaciones sobre puntos fuertes y débiles que están ocurriendo durante la clase para luego poder trasladarlos a la reflexión que se va a realizar al finalizar la sesión. Sobre todo, se centrará en los alumnos que están desempeñando el papel de participantes, ya que el objetivo de todo este proyecto es ver cómo los alumnos se desenvuelven y mejoran en la práctica de juegos cooperativos.

Tras haber completado la fase intermedia del proyecto, es el momento de pasar a la fase final en la se entregará a los alumnos, de nuevo, el cuestionario que han realizado al inicio del proceso. Cuando los alumnos hayan finalizado, el cuestionario se recogerá y se comparará con los datos que se habían obtenido en el primero. De esta manera, se podrá hacer una comparativa y comprobar la eficacia del proyecto. Además, este cuestionario también ayudará a detectar errores que se han cometido en el proceso y poder así solventarlos para futuras puestas en práctica.

Considero que es interesante que las familias de los alumnos sepan cuál es el proyecto que se ha desarrollado, los objetivos que se pretendían conseguir y los resultados que se han obtenido, por lo que se convocará una reunión con los padres de los participantes del proyecto “Juntos somos más”.

## 7. CONCLUSIONES

Tras haber leído los argumentos de varios autores relacionados sobre las ventajas que puede tener la inclusión de los juegos cooperativos en el aula y cómo afectan estos en la mejora del comportamiento en los alumnos, y, además, haber analizado varias propuestas que se han llevado a cabo con alumnos en centros escolares, en este apartado voy a verificar si los objetivos que se han planteado en este Trabajo de Fin de Grado se han logrado cumplir.

Los objetivos propuestos al comienzo de trabajo han sido:

- Comprobar si los juegos cooperativos mejoran la conducta de sus participantes.
- Verificar si se disminuyen las conductas agresivas a través de los juegos cooperativos.
- Constatar la efectividad de los juegos cooperativos en la mejora de habilidades sociales.

En cuanto al primer objetivo, he podido comprobar que esto es cierto ya que, en los numerosos estudios que he analizado, la tendencia general ha sido una mejora del comportamiento de los alumnos que han participado en dichas investigaciones. Además, no solo ha mejorado el comportamiento de los alumnos más conflictivos o aquellos que podían presentar más dificultades para relacionarse, sino que también ha mejorado el ambiente general de la clase, haciendo que mejoren así las relaciones entre iguales.

El segundo objetivo va relacionado con el anterior, debido a que muchos de los comportamientos disruptivos que surgían en el aula, venían provocados por alumnos que presentaban conductas agresivas, y esto hacía que el resto de los alumnos presentaran rechazo a la hora de trabajar con compañeros con este comportamiento. He podido constatar, a través del análisis de las diferentes propuestas de intervención, que los alumnos con conductas agresivas han disminuido sus comportamientos negativos y esto ha hecho que el resto de los alumnos hayan cambiado su visión hacia ellos y hayan podido mejorar sus relaciones sociales.

Para finalizar, el tercer objetivo se ha podido comprobar a la hora de analizar los diferentes resultados que se han obtenido tras haber llevado a cabo varios programas en diferentes centros. A través de evaluaciones, tanto de los propios alumnos como de docentes, se ha podido verificar que la aplicación de los juegos cooperativos en el aula

ayuda a que aumenten las conductas prosociales. De hecho, en la mayoría de los casos se produjo un aumento de la empatía, la solidaridad y el respeto entre iguales.

Tras esto, se recalca que la inclusión de los juegos cooperativos en el aula es algo esencial para la educación de los niños, puesto que los alumnos adquieren unos valores básicos que deben tener en su desarrollo personal. Con esto, se destaca la importancia de que la Educación Física no solo se centre en la mejora de diferentes habilidades que presentan los alumnos, sino que también tiene que tener esa parte de educación en la que estos tengan la oportunidad de progresar de manera personal y poder ser así personas válidas para la sociedad.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- Aceves García, S. (2017). *Análisis de las conductas competitivas manifestadas en Educación Física para reducirlas a través de juegos cooperativos*.
- Acevedo Robayo, C. A., Florián Sánchez, N. E., Pérez Chaves, A. K., & Urrea Roa, P. N. (2016). *Los juegos cooperativos una estrategia para disminuir comportamientos agresivos verbales en el grado séptimo del Liceo Nuevo Colombianito* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Agramonte, E. A. (2011). *Los juegos cooperativos en educación física*. *Pedagogía magna*, (11), 109-116.
- Agüero, E. C. (2013). *Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos*. *Revista de paz y conflictos*, (6), 107-123.
- Almeida, M.T.P. (2004). *Los juegos cooperativos en la educación física: Una propuesta lúdica para la paz*. En: *Juegos Cooperativos*. Tándem. Didáctica de la Educación Física, 14 (1), 21-31.
- Alvarado Rivas, G. M., & Mendoza Estrella, A. G. (2016). *Influencia de los juegos cooperativos en la calidad de la convivencia escolar en niños de 5 a 6 años*. (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).
- Avellaneda, A. M. M., & Orús, M. L. (2017). *El juego cooperativo como método para favorecer la inclusión y el desarrollo de conductas prosociales*. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2), 649-654.
- Beltrán Florez, O. H. (2007). *Efectos de un programa de juegos cooperativos sobre las conductas prosociales y disociales de escolares con problemas de contravención al manual de convivencia*.
- Brotto, Fábio O. (1995). *Jogos Cooperativos - Se o importante é competir, o fundamental é cooperar*. São Paulo: CEPEUSP.
- Cagigal, J.M.<sup>a</sup> *Obras selectas*. Cádiz, COE-Ente de Promoción deportiva José María Cagigal-Asociación Española de Deportes para Todos, 1996.

- Casado-Corraliza, M. (2014). *Aplicación de un programa neuropsicológico basado en los juegos cooperativos y las inteligencias inter e intrapersonal para mejorar la convivencia en alumnos de primaria* (Master's thesis).
- Cilla, R. O., & Omeñaca, J. V. R. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Cohen, E. G. (1999). *Organizzare i gruppi cooperativi. Ruoli, funzioni, attività*. Gardolo. TN: Erickson.
- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León. 142. (25 de julio de 2016), 34184-34746.
- Deutsch, M. (1949): “*A Theory of Cooperation and Competition*”. *Human Relations* 2, 129-152.
- Dyson, B. (2001). *Cooperative learning in an elementary physical education program*. *Journal of Teaching in Physical Education*, 20, 264–281
- García Rodríguez, A. (2013). *El juego cooperativo como medio para la inclusión del alumnado no integrado*.
- González Yustos, V. (2018). *El juego cooperativo como medio de análisis de las relaciones sociales*.
- Gutton, P. (1982). *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del libro. (Edición original de 1973).
- Huizinga, H. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. (Obra original publicada en 1938)
- Jacquin, G. (1958). *La educación por el juego*. Madrid: Atenas
- Jares, X. (1999) *Educación para la Paz. Su teoría y su práctica*. Madrid: Editorial Popular.
- Johnson D. W. y Johnson R. T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires: Editorial Aique.
- Johnson D. W. y Johnson R. T. (2009). *An educational psychology success story: social interdependence theory and cooperative learning*. *Educational researcher*, 38(5), 365-379.

- Kagan, S. (2000). *L'apprendimento cooperativo: l'approccio strutturale*. Roma: Edizioni Lavoro.
- Kerr, N. L. y Bruun, S. E. (1983). *Dispensability of member effort and group motivation losses: Free-rider effects*. *Journal of personality and social Psychology*, 44 (1), 78-94.
- Miranda, M. (2008) *Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física*. (2 ed.), São Paulo: Papirus Editora.
- Omeñaca, R. & Ruiz, J. V. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Omeñaca, R y Ruiz J.V. (2001) *Explorar, jugar y cooperar*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Omeñaca, R y Ruiz J.V. (2009). *Juegos cooperativos y educación física*. (3ª ed.). Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Pallarés, M. (1978). *Técnicas de grupo para educadores*. Madrid: ICCE.
- Pérez, E. (1998). *Juegos cooperativos: juegos para el encuentro*. *Educación Física y deportes*, 3(9), 1.
- Pugmire-Stoy, M.C. (1996). *El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid: Narcea S.A.
- Sheingold, K., Hawkins, J. y Char, C. (1984). *"I'm the thinkist, you're the typist": the interaction of technology and the social life of classrooms*. *Journal of social issues*, 40(3), 49-61.
- Slavin, R. E. (1999). *Aprendizaje cooperativo. Teoría, investigación y práctica*. Buenos Aires: Aique.
- Torrijos Velasco, R. (2013). *Evaluación de un programa de intervención basado en el juego cooperativo en Educación Física*.
- Velázquez Callado, C. (2001): *Las actividades físicas cooperativas en un programa de Educación Física para la paz*. Valladolid: La Peonza Publicaciones.

- Velázquez Callado, C. (2014). *Aprendizaje cooperativo: aproximación teórico-práctica aplicada a la educación física*. EmásF: revista digital de educación física, (29), 19-31.
- Velázquez Callado, C. (2015). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención*. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, (28), 234-239.
- Velázquez Callado, C. (2018). *El aprendizaje cooperativo en educación física: Planteamientos teóricos y puesta en práctica*. Acciónmotriz, (20), 7-16.

## 9. ANEXOS

### Anexo 1

#### Unidad didáctica del programa “Juntos somos más”.

##### - Introducción

En la presente unidad didáctica se va a tratar el tema de los juegos cooperativos. Dichos juegos, son aquellos que exigen que los jugadores se comuniquen y actúen colaborando entre sí para conseguir un fin común. A primera vista, un juego cooperativo es aquel en el que existen dos equipos y estos se enfrentan uno contra otro, sin embargo, hay que tener en cuenta que no siempre, este tipo de juegos, tienen que ser competitivos.

Considero que este tipo de sesiones son fundamentales en Educación Primaria ya que crea un clima afectivo, haciendo que cada alumno se sienta libre. Además, elimina cualquier sistema de categorías que se pueda dar dentro del aula, haciendo a todos los alumnos igualitarios al enfrentarse a una actividad, haciendo que estos se diferencien solo en sus habilidades o cualidades, debido a que cada uno puede aportar algo diferente al grupo. Además, el factor competitivo se muestra de una manera oculta, y gracias a él se fomenta una mayor participación de los alumnos. Por otro lado, se introduce el compañerismo y la solidaridad entre alumnos a la hora de llevar a cabo las actividades. Gracias a esto último, se fomenta la interacción entre estos y se desarrollan así sus habilidades sociales y valores, siendo ambos muy importantes para el desarrollo de la materia.

En este caso, la unidad didáctica planteada va a formar parte del proyecto educativo “Juntos somos más”. En él, los alumnos de 6º de Educación Primaria van a tener que organizar una gymkana cuyos juegos deben ser cooperativos. Lo que se pretende con ello es que los alumnos aprendan a trabajar en equipo, dejando de lado sus diferencias y creando un clima óptimo en el grupo-clase.

Este trabajo consta de diferentes partes. Para comenzar, hay una fundamentación legal donde se contextualiza el tema tratado y el porqué de su desarrollo y, a continuación, se explicará el contexto en el que se va a desarrollar la unidad planteada. Es importante delimitar los objetivos que queremos conseguir ya que estos van a ser el eje principal que del trabajo. En cuanto a los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje, van a estar enmarcados en una tabla y son los referentes para el diseño de la

unidad. Para finalizar, habrá una explicación detallada de lo que se va a realizar en las sesiones, y la propuesta terminará con una evaluación de la misma. En ella se comprobará la eficacia del programa implementado en el aula de Primaria.

- Fundamentación legal

La unidad didáctica que se va a llevar a cabo en este trabajo está relacionada con el bloque 4 de “Juegos y actividades deportivas” que se encuentra en el BOCyL, en concreto en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. En este bloque se encuentran los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, y para su desarrollo es esencial que exista una relación entre lo motivador, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas. Para la práctica de estos juegos, es imprescindible conocer las diferentes acciones que se pueden llevar a cabo, ya que, de esta manera, podremos ejecutarlas correctamente. Además, adquiere especial relevancia la interpretación de las acciones de otros participantes, las estrategias, la resolución de problemas y el trabajo en grupo.

El objetivo principal de este trabajo es que los alumnos, a través de los juegos cooperativos, sean capaces de colaborar en la consecución de un objetivo común. Un aspecto relevante, que adquiere gran importancia a la hora de trabajar este tipo de juegos, es la frustración y el miedo a la derrota. De esta manera, y a lo largo de las sesiones, se intentará que los alumnos eliminen las connotaciones negativas sobre la derrota y aprendan que a través de ella también subyacen aprendizajes.

- Contexto

El proyecto “Juntos somos más” se va a poner en práctica en el CEIP Narciso Alonso Cortés que se encuentra en Valladolid. Este centro es público y está ubicado en un barrio en el que conviven numerosas culturas. Esto hace que las aulas del centro sean muy diversas ya que coexisten alumnos muy diferentes entre sí.

Al centro acceden familias que viven alrededor de la zona y muchas de ellas conviven tanto dentro como fuera del centro puesto que es muy frecuente que se reúnan en las zonas comunes del barrio a diario. El nivel de estudios de las familias es bajo debido a que la mayoría apenas tiene el graduado en Educación Secundaria Obligatoria. En cuanto al nivel socioeconómico, pocas familias tienen un trabajo fijo y estable, una gran parte de estas trabajan en empleos discontinuos o están en el paro.

La clase en la que se va a desarrollar la unidad didáctica pertenece a 6º de Primaria y está formada por 12 chicos y 8 chicas. Es una clase bastante conflictiva debido a que arrastran problemas entre compañeros desde cursos anteriores y el clima del aula se ha ido deteriorando con el paso del tiempo. En la clase están presentes conductas de agresividad, sobre todo entre chicos, y hay varios casos de aislamiento. Se va a observar con especial atención a 2 alumnos, responsables de muchos conflictos en el aula, y a 3 alumnas que están desplazadas del grupo.

Considero que es una buena clase para implementar el programa ya que hay varios indicadores de conducta y comportamiento que se pueden observar para comprobar la eficacia de la unidad.

El espacio en el que se va a realizar la unidad va a ser compartido entre el aula y el patio. Las clases prácticas, en las que los alumnos tendrán que llevar a cabo diferentes juegos cooperativos, se realizarán en el patio del colegio, mientras que las sesiones de organización las llevarán a cabo en el aula, pudiendo salir a la zona de material cuando lo necesiten para comprobar el material que dispone el centro y así adaptar los juegos de la gymkana.

#### - Objetivos

Los objetivos propuestos son la meta que se pretende conseguir a la hora del desarrollo de la unidad didáctica relacionada con los juegos cooperativos. Estos deben reflejar los logros que los alumnos deben conseguir al finalizar el proyecto educativo propuesto y deben surgir de las diferentes experiencias que han tenido a lo largo de todo el proceso. Los objetivos que se plantean en la propuesta de intervención son:

- Desarrollar tareas grupales para la consecución de una meta común.
- Disminuir los conflictos y el comportamiento agresivo para crear un buen clima de aula.
- Mejorar la comunicación del grupo.
- Interiorizar conductas prosociales.
- Valorar el trabajo propio y el de los compañeros.

<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.	2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	2.3. Distingue y maneja en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición.
Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.	5. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	5.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.
Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios.		5.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

## - Metodología

La metodología empleada en esta propuesta de intervención es el aprendizaje basado en proyectos. Esta se basa en que los alumnos se van a enfrentar a un conjunto de tareas que van a tener que resolver a través de la investigación y la cooperación. Otros aspectos importantes de esta metodología es que los alumnos van a tener que trabajar de manera autónoma, lo que requiere una alta implicación en el proyecto. Para finalizar, el aprendizaje culmina con la exposición del trabajo, que va a ser la puesta en práctica por parte de los alumnos. Además, el aprendizaje por proyectos se va a combinar con el trabajo cooperativo que se llevará a cabo en las diferentes sesiones ya que este es el eje vertebrador del proyecto.

Con respecto a las sesiones, la metodología mencionada anteriormente se va a ver combinada con otras. En las dos primeras sesiones, el docente va a ser el encargado de explicar y de dar ideas, sobre los juegos cooperativos, a los alumnos para que luego puedan realizar la gymkana. En este caso, las sesiones se van a caracterizar por el mando directo, debido a que va a ser el profesor el que va a tener todo el peso de la sesión, al encargarse de explicar los juegos. Los alumnos son los ejecutores y van a tener la opción de apuntar ideas y hacer preguntas al docente de cara a la preparación de su proyecto. Durante las sesiones restantes la metodología cambia ya que, en este caso, serán los alumnos los protagonistas de su aprendizaje. Es imprescindible que los alumnos desarrollen mecanismos de percepción y decisión, ya que estos van a ser muy útiles para la consecución de los objetivos planteados. Los estilos de enseñanza empleados en función de las actividades a desarrollar y los objetivos planteados son:

- Asignación de tareas: en la que el alumno asume parte de las decisiones en cuanto a la acción, organización o ritmo de ejecución. Esto supone un paso para la autonomía del alumno.
- Descubrimiento guiado: en el que el profesor confía en la capacidad cognitiva del alumno ya que este es capaz de ir haciendo pequeños descubrimientos que le ayudarán a lograr la asimilación del concepto.
- Libre exploración: en esta se permite al niño que explore su entorno y los objetos que se encuentran en este sin que se le restrinja la capacidad de realizar alguna función específica.

## - Sesiones

La unidad didáctica completa va a constar de seis sesiones en las que se va a trabajar la cooperación a través de un proyecto llamado “Juntos somos más”. Este proyecto está basado en los juegos cooperativos y, a lo largo de las sesiones, los alumnos van a experimentar y crear una gymkana con estos.

A continuación, se van a mostrar las diferentes sesiones temporalizadas, acompañadas de una explicación en la que se va a detallar los juegos y actividades que se van a realizar y los materiales que se van a requerir para llevarles a cabo. Las sesiones están temporalizadas en 40/45 minutos, que es el tiempo medio que se dispone para llevar a cabo la práctica, el tiempo restante se utiliza en bajada y subida al aula. En el caso de las sesiones que se llevan a cabo en clase, los alumnos disponen de la hora completa para trabajar en el proyecto.

## - SESIÓN 1

La primera sesión será más corta de lo habitual ya que al comenzar esta se les pasara a los alumnos un cuestionario nominativo sobre preferencias que tienen estos y sobre las relaciones que existen dentro del grupo-clase. Cuando los alumnos lo hayan cumplimentado, bajarán al patio a realizar los primeros juegos cooperativos.

Antes de comenzar con la primera sesión, el docente reunirá a los alumnos para explicarles el objetivo de la misma y que, de esta manera, puedan saber qué es lo que se pretende con su desarrollo. Tras esto, los alumnos comenzarán a desarrollar diferentes juegos cooperativos preparados por el profesor. A continuación, se encuentran los juegos que se van a realizar durante la sesión.

Esta primera sesión va a tener tres partes muy diferenciadas. En primer lugar, y a modo de calentamiento, se realizará el juego de la serpiente y la cadena con diferentes variaciones. El juego principal va a ser el juego de la bandera, y, para finalizar, como vuelta a la calma, los alumnos jugarán a paquete-paquete.

La serpiente: Se formarán dos equipos y estos harán una fila cada uno agarrados por los hombros. Para formar los equipos, por el patio habrá aros de color rojo y azul esparcidos por el espacio. El docente mandará a los alumnos realizar un trote suave alrededor de estos sin tocarlos y cuando suene el silbato, los alumnos deberán meterse en uno de ellos. Dependiendo del aro en el que se hayan metido pertenecerán al equipo rojo o al equipo azul.

Tras haber delimitado los grupos, estos se colocarán en fila, uno detrás de otro, agarrados por los hombros. El primero de la fila es la cabeza de la serpiente y el último la cola. El juego consiste en que la cabeza de una serpiente tiene que tocar la cola de la contraria. La única norma que hay en este juego es que los alumnos no se pueden separar en ningún momento, es decir, la serpiente no se puede romper. Tras la primera ronda, la cabeza y la cola cambiarán, dando la oportunidad a otros compañeros de pertenecer a ellas.

La cadena: Es un juego de pilla-pilla. Una persona se la queda y tiene que pillar al resto de sus compañeros. Cuando esto pasa, los dos se dan la mano formando una cadena y siguen pillando al resto de niños. Si la cadena en algún momento se rompe y pillan a algún compañero no es válido, ya que solo se puede pillar si todos los componentes de la cadena están unidos. Cuando haya cuatro alumnos juntos, las cadenas se pueden dividir en parejas para que sea más fácil pillar y, de esta manera, puedan abarcar una mayor cantidad de espacio. Como novedad, y para que todos los alumnos estén trabajando continuamente en cooperación, se introducirá un balón. Los alumnos que pillan tendrán el mismo rol, sin embargo, el resto de alumnos no van a estar huyendo sin más, sino que van a tener que estar pendientes del resto de sus compañeros. El balón tiene el poder de la salvación, ya que el que lo tenga no va a poder ser pillado. Los alumnos deberán pasárselo entre ellos y deberán intentar que el menor número de compañeros sean pillados, por lo que tendrán que pasárselo a aquellos que se encuentren en peligro. Luego se introducirán modificaciones como más balones, que el alumno que tenga el balón no se pueda mover o que este no pueda tener el balón más de tres segundos.

La bandera: En esta ocasión, los equipos se realizarán de manera aleatoria cogiendo una pelota de dentro de una bolsa. Si la pelota es negra perteneces al equipo negro y si la pelota es blanca al equipo blanco. El campo estará delimitado por cuatro conos en las esquinas y uno en la parte central que indicará la división de los campos de los dos equipos. Cada equipo se situará en su medio campo y tendrá un peto encima de una pica que representará la bandera que tienen que capturar. El objetivo del juego es robar la bandera del equipo contrario y evitar, a la vez, que no roben la bandera de tu equipo. Se harán diferentes rondas con variaciones en cada una de ellas. Una norma general que se aplicará a todas las rondas es que solo puedes ser pillado en campo contrario, es decir, en el momento que un alumno rebasa la línea central y pase al otro campo puede ser pillado. Antes de cada ronda, los alumnos tendrán la oportunidad de hablar en equipo y establecer la estrategia que quieren seguir conforme al cambio de normas.

En la primera ronda, los alumnos que sean pillados en campo contrario tendrán la oportunidad de volver a la línea de fondo de su campo y volver a participar en el juego. Si le pillan con la bandera en la mano, deberá dejarla en el mismo sitio en el que le han pillado y regresar a su campo. En la segunda ronda, los alumnos jugarán con las mismas normas, pero tendrán la oportunidad de reunirse antes para analizar los errores e intentar solventarlos con el cambio de estrategia.

En la tercera ronda, los alumnos que sean pillados en campo contrario deberán permanecer de manera estática en ese lugar y solo se pueden mover si algún compañero del mismo equipo les salva tocándoles. Con respecto a si pillan a alguien con la bandera, la norma será la misma que con anterioridad. La cuarta ronda estará destinada a modificar la estrategia anterior y corregir errores detectados por el equipo.

En este caso, el docente se pasará por ambos equipos y les hará preguntas sobre qué es lo que creen que ha salido bien, qué es lo que ha fallado, cuáles son los elementos de la estrategia que deben cambiar, etc. para hacer a los alumnos reflexionar sobre sus acciones.

Paquete-paquete: Los alumnos van andando libremente por el espacio y el docente les indica el paquete que tienen que formar. En las primeras rondas, el docente dirá el número del paquete y la acción, sin embargo, con el paso del tiempo los alumnos deberán recordar qué es lo que tenían que hacer, ya que el profesor solo dirá el número del paquete y ellos deberán realizar la acción correspondiente. El número del paquete está relacionado con las personas que deben juntarse para realizar la acción. Los paquetes son los siguientes:

- Paquete-paquete de 2: montar a caballito al compañero
- Paquete-paquete de 3: sillita de la reina
- Paquete-paquete de 4: formar un cuadrado en el suelo
- Paquete-paquete de 5: meterse en un aro
- Paquete-paquete de 6: celebrar un triunfo

## - SESIÓN 2

En la segunda sesión se continuará desarrollando otros juegos cooperativos, pero en este caso, no tan comunes como los realizados en la sesión anterior. De esta manera, los alumnos se enfrentarán a nuevos retos y tendrán que coordinar sus acciones individuales con las grupales para lograr el objetivo.

El globo: En este juego, los alumnos se deberán colocar en un círculo y agarrarse de las manos. Se les entregará un globo y deberán mantenerlo en el aire sin soltar sus manos. El globo lo podrán tocar con cualquier parte del cuerpo. Los primeros minutos, el globo va a poder ir pasando de manera libre por los alumnos, sin embargo, con el paso del tiempo el docente les propondrá diferentes retos que deberán superar, por ejemplo, que tengan que pasar el globo por todos los alumnos, que solo puedan tocarlo con la cabeza o que se desplacen hasta el otro lado del campo sin que este se caiga.

Balón gigante: Como el nombre indica, el material empleado va a ser una gran pelota que los alumnos van a tener que llevar de diferentes maneras por el campo. La clase se dividirá en dos equipos, y estos en cuatro subgrupos que se estarán distribuidos a lo largo del campo. La pelota la tendrá el primer subgrupo, y estos la tendrán que llevar hasta donde se encuentren sus compañeros de una forma determinada. Cuando llegue al siguiente subgrupo, estos deberán continuar con el recorrido de otra manera diferente. Los alumnos tendrán que hacer un recorrido de ida y vuelta y, cuando este se complete, el orden de los subgrupos cambiará para que todos puedan pasar por las diferentes fases. Si en algún momento la pelota se sale del recorrido, los alumnos deberán volver al lugar del que han salido y volver a empezar.

A continuación, se encuentran las diferentes maneras en las que se van a tener que hacer los desplazamientos:

- Los alumnos desplazan la pelota tocándola con un dedo por una línea del campo.
- Los alumnos están de rodillas y tienen que dar golpes a la pelota con la cabeza.
- Los alumnos transportan la bola por el aire sin cogerla.
- Los alumnos golpean la bola con otros objetos para que esta se mueva.

Recorrido infernal: Los alumnos deberán enfrentarse a diferentes retos que deberán superar para conseguir diferentes piezas de un puzle. Todos estos retos los deberán hacer en cooperación y teniendo en cuenta las habilidades de los compañeros, ya que no todos los alumnos podrán realizar todas las pruebas. Antes de comenzar, y después de que el docente les haya explicado las diferentes pruebas por las que tienen que pasar, los alumnos deberán elegir en qué estación se colocan cada uno para intentar conseguir la pieza de puzle. Todos los alumnos realizarán las pruebas de manera simultánea y, cuando hayan conseguido todas las piezas, deberán ir a la última zona todos para construir el puzle. El equipo que consiga acabar el puzle antes será el ganador.

Circuito atado: En este caso, los alumnos se tendrán que enfrentar a un circuito en el que tendrán que combinar sus habilidades en parejas, tríos o grupos de cuatro personas para poder superar el circuito planteado. En todo momento, los alumnos van a ir atados por los pies para ayudar así a que se produzca una cooperación. Los circuitos contendrán diferentes dificultades como equilibrios, desplazamientos entre objetos, saltos...

Equilibrio cooperativo: Esta actividad será la final y en la que los alumnos realizarán un menor esfuerzo físico. Los alumnos, subidos en unos bancos, deberán cambiar su posición con la de sus compañeros según indique el profesor. Por ejemplo, los alumnos se deberán colocar por estaturas, por edad o por gustos. Esto se puede complicar si los alumnos no pueden hablar entre ellos y así comprobar si estos se conocen entre ellos.

### - SESIÓN 3

Tras haber visto varios ejemplos de juegos cooperativos en las anteriores sesiones, en esta, los alumnos van a empezar con el diseño de su propia gymkana. Lo primero que se va a hacer, antes del diseño y la planificación, será el reparto de roles. Los alumnos, de manera consensuada, decidirán qué rol quieren adoptar cada uno dando sus argumentos.

Tras esto, y ya en los grupos establecidos, se pasará a realizar una lluvia de ideas entre los compañeros para conocer cuáles son los juegos que quieren realizar en su gymkana. En esta sesión se centrarán en buscar la mayor información acerca de los juegos cooperativos, qué características deben tener, cuáles son los elementos esenciales de estos, cuáles son los objetivos que se pretenden conseguir con el desarrollo de este tipo de juegos, etc. Además, podrán comenzar con un esquema en el que plasmarán, en grandes rasgos, cómo quieren que sea la organización de su proyecto.

### - SESIÓN 4

En esta sesión, los alumnos van a tener que maquetar todos los juegos que van a tener que realizar durante la sesión. El docente les entregará una plantilla que deberán completar sobre los diferentes juegos que quieren llevar a cabo.

Nombre del juego	
Descripción	

Materiales	
Observaciones	

- SESIÓN 5 y SESIÓN 6

Estas dos sesiones van en conjunto, debido a que, en cada una de ellas, un grupo va a tener que presentar el proyecto que ha llevado a cabo durante los días anteriores en el aula. Los alumnos dispondrán de 40/45 minutos para poner en práctica los diferentes juegos que han diseñado con sus compañeros. Los propios alumnos que han creado la gymkana ese día también podrán participar para que puedan tener dos percepciones diferentes de su creación, la visión externa como docentes, y la visión interna como alumnos. Tras haber finalizado todos los juegos, habrá un momento de reflexión en el que los alumnos comentarán diferentes aspectos que les han resultado importantes, cómo se han sentido durante el proceso de creación y durante la sesión, cosas a mejorar, etc.

- Evaluación

En cuanto a la evaluación se van a tener en cuenta muchos factores. En primer lugar, tras haber acabado la puesta en práctica de las dos sesiones, a los alumnos se les va a pasar de nuevo el cuestionario para que vuelvan a responder las preguntas y comprobar así si sus preferencias han cambiado y el efecto que ha tenido el proyecto en ellos.

Además, durante el desarrollo de la unidad el docente ha estado haciendo una observación directa de todos los alumnos, ya que los protagonistas eran ellos, y su intervención estaba limitada a resolver posibles dudas o problemas que se pudieran generar a la hora de la planificación u organización. También, el profesor disponía de un cuaderno de campo en el que apuntaba aspectos destacables que observaba con el paso de las sesiones, haciendo especial hincapié en aquellos alumnos que habían presentado problemas de conducta o aislamiento antes de empezar con el programa de “Juntos somos más”.

## Anexo 2

### Test sociométrico.

Nombre y apellidos \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_ Curso \_\_\_\_\_

¿A qué compañeros o compañeras elegirías para trabajar en clase? ¿Por qué?

¿A qué compañeros o compañeras NO elegirías para trabajar en clase? ¿Por qué?

¿A cuáles de tus compañeros o compañeras invitarías a tu cumpleaños? ¿Por qué?

¿A cuáles de tus compañeros o compañeras NO invitarías a tu cumpleaños? ¿Por qué?

Quién crees que es el chico o chica de tu clase que destaca por:

- Tener muchos amigos y amigas \_\_\_\_\_
- Tener pocos amigos y amigas \_\_\_\_\_
- Llevarse bien con el profesorado \_\_\_\_\_
- Llevarse mal con el profesorado \_\_\_\_\_
- Ser simpático o simpática con los compañeros y compañeras \_\_\_\_\_
- Ser antipático o antipática con las demás personas \_\_\_\_\_
- Su capacidad para entender a las demás personas \_\_\_\_\_
- No entender a las demás personas \_\_\_\_\_
- Su capacidad para resolver conflictos entre compañeros y compañeras \_\_\_\_\_
- Querer llamar siempre la atención \_\_\_\_\_