

# JUEGOS COOPERATIVOS VS JUEGOS COMPETITIVOS

TRABAJO FIN DE GRADO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TUTOR: ANTONIO FRAILE ARANDA

CURSO: 2022/23



---

**Universidad de Valladolid**

RICARDO MONCADA MILÁN

1. INTRODUCCIÓN.....	2
1.1. JUSTIFICACIÓN.....	2
1.2. COMPETENCIAS.....	3
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
2.1. LA EDUCACIÓN FÍSICA.....	6
2.1.1. Definición de Educación Física.....	6
2.2. EL JUEGO.....	7
2.2.1. Definiciones de juego.....	7
2.2.2. Clasificaciones de juego.....	8
2.2.3. El juego en el ámbito educativo.....	9
2.3. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA.....	9
2.3.1. Estilos de enseñanza en la Educación Física.....	10
2.4. EL JUEGO COOPERATIVO.....	11
2.4.1. Definiciones de juego cooperativo.....	11
2.4.2. Características del juego cooperativo.....	12
2.5. EL JUEGO COMPETITIVO.....	13
2.5.1. Definición de competición.....	13
2.5.2. El juego competitivo.....	14
3. METODOLOGÍA.....	15
3.1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	15
3.2. OBJETIVOS.....	16
3.3. PLAN DE ACCIÓN.....	16
3.4. PROCEDIMIENTO E INSTRUMENTO DE RECOGIDA DE DATOS.....	17
4. RESULTADOS.....	21
5. DISCUSIÓN.....	33
6. CONCLUSIÓN.....	37
7. BIBLIOGRAFÍA.....	39

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. JUSTIFICACIÓN

Implementar el juego cooperativo en las aulas de Educación Física es algo importante puesto que la cooperación es algo necesario de trabajar en los alumnos, puesto que la cooperación tiene muchos aspectos positivos que pueden ayudar en el futuro de nuestros alumnos. El juego cooperativo promueve valores tales como la empatía, la comunicación, la confianza, la participación... y estos valores no solo son importantes para que nuestros alumnos adquieran un aprendizaje y los pongan en práctica en el colegio, sino que también son valores muy necesarios y que van a poner en práctica a lo largo de toda su vida.

Por ello, he decidido trabajar los juegos cooperativos en un aula real, a través de la implementación de una Unidad Didáctica basada en los juegos cooperativos, para ver de primera mano cómo reaccionan los alumnos a los juegos cooperativos y si de verdad son útiles y a través de ellos se pueden adquirir los valores que ya he nombrado anteriormente y otros muchos. Los retos que suponen los juegos de cooperación pueden ayudar a que nuestros alumnos se superen día a día y que vean que son capaces de superar obstáculos que en un principio pensaban que no iban a poder superar, que extrapolen esta superación a aspectos tanto de otras asignaturas que den en el colegio, como otros aspectos de la vida cotidiana.

Otro aspecto que me ha llevado a escoger este tema es que, con anterioridad a meterme en la carrera de Educación Primaria, yo realicé el grado superior llamado TAFAD, y en una de las asignaturas que se cursaban en este grado superior se desarrollaban los juegos. Realizamos muchos tipos de juegos, pero los que más me llamaron la atención fueron los juegos cooperativos, y no solo a mí, sino que a prácticamente toda la clase les resultaban muy atractivos. Por lo tanto, creo que los juegos cooperativos son muy motivantes y estimulantes, lo cual hace que la participación y implicación del alumnado a la hora de desarrollar este tipo de juegos es muy alta, lo cual es muy bueno para los propios alumnos, y también para el profesor.

Otro aspecto que me gustaría analizar a lo largo de mi TFG es la relación que o que puede haber entre el juego cooperativo y la competición en las aulas de Educación Física. Aunque el termino competición en las aulas es un término que no está bien visto del todo, creo que, con prudencia, es algo que puede ser positivo a la hora de llevar a cabo una clase de Educación Física. Por ello voy a investigar sobre las diferencias entre el deporte, en el que siempre está presente la competición, y los juegos cooperativos, en los que puede o no puede estar la competición, y ver cómo reaccionan los alumnos a una cosa y a la otra.

## 1.2. COMPETENCIAS

Durante los cuatro años que ha dura el Grado en Educación Primaria, he adquirido una serie de conocimientos que me servirán en mi futuro como docente. Por ello, en este Trabajo Final de Grado he puesto en práctica muchos de los conocimientos adquiridos a lo largo de esta etapa. A continuación, y apoyándonos en el Real Decreto 822/2021 del 19 de septiembre, voy a hablar de las competencias generales que se deben adquirir a lo largo de esta etapa.

1. *Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación primaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.*

A lo largo de los cuatro años que ha durado el Grado, he adquirido multitud de conocimientos, todos ellos necesarios en mi formación, y con el objetivo final de ser docente.

Durante los dos primeros años, las asignaturas dadas iban más encaminadas en aspectos generales sobre la educación. He adquirido conocimientos sobre programación de Unidades Didácticas, manejo del Currículum educativo, a analizar diferentes contextos educativos y cómo trabajar en cada uno de ellos... También he estudiado aspectos relacionados con la psicología, algo muy importante para comprender a los alumnos y saber cómo trabajar con cada uno de ellos, dependiendo de la etapa evolutiva en la que se encuentre.

A lo largo de esta etapa también he adquirido conocimientos generales y que me servirán en el futuro sobre todas las materias presentes en el Currículum educativo. Contenidos sobre matemáticas, lengua, Ciencias sociales y naturales, inglés y artes plásticas y audiovisuales.

Aunque todos estos conocimientos ya citados también han sido muy importantes en mi etapa formativa, donde más conocimientos he adquirido ha sido en los últimos dos años de la carrera. En los dos Prácticum que he realizado, he podido poner en práctica todos los conocimientos adquiridos, y ver de primera mano lo que es la realidad y el día a día en un centro Educativo. A demás, estos dos años me han permitido realizar asignaturas más relacionadas con la Educación Física, lo cual me han ayudado para desarrollarme mejor en lo que realmente quiero ser en el futuro, y es profesor de Educación Física.

2. *Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación-.*

Durante esta etapa, han sido varias las asignaturas en las que se han trabajado aspectos relacionados con la programación. Estas asignaturas me han servido para saber planificar

y crear Unidades Didácticas y en menor escala, sesiones. Todo esto me ha enseñado a que no siempre lo planificado es lo que se debe llevar a cabo, sino que siempre hay que ser capaz de adaptarte a las exigencias de los alumnos en cada momento. También he aprendido a ser inclusivo, y a ser capaz de planificar y programar teniendo en cuenta dificultades o limitaciones que puedan tener algunos de mis futuros alumnos.

He podido comprobar que el trabajo colaborativo es algo muy importante, y que, aunque a veces es complicado, puesto que siempre pueden aparecer discrepancias y problemas, es algo normal y que es otra forma más de aprendizaje, puesto que, al trabajar con otras personas, siempre nos servirá para seguir desarrollándonos en nuestra etapa formativa.

Como aprendizaje final, me he visto obligado a pasar de ser alumno a ser profesor, principalmente en el transcurso de las prácticas, y lo que esto conllevaba.

- 3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.*

Todas las clases dadas a lo largo del Grado me han servido para adquirir conocimientos sobre diversos temas relacionados con la educación. Estos conocimientos me han ayudado a ser reflexivo sobre los mismos y analizarlos. En algunas de estas clases, principalmente en las prácticas, los profesores nos han dado la oportunidad de debatir y trabajar sobre estas ideas y temas, y así poder ver diferentes opiniones que se pueden tener sobre un único tema.

Los trabajos realizados durante toda la carrera también han sido importantes para saber buscar y analizar datos que me ayudaran en la realización de los distintos trabajos. La adquisición de estas capacidades de búsqueda, análisis y reflexión de información para la creación de trabajos se han visto reflejadas de forma final en la realización de este TFG.

- 4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.*

Durante este Grado han sido muchas las exposiciones que he tenido que realizar. Estas exposiciones han sido realizadas para públicos más especializado en los diversos temas como pueden ser los profesores de esta Facultad, pero también han sido realizadas para público menos especializado como han podido ser el resto de los compañeros de la carrera.

A demás, durante el desarrollo de los dos Prácticum, he tenido que ponerme en la piel de profesor, lo cual implica que tengas que transmitir información a los alumnos, y tienes que estar preparado para ser capaz de transmitir lo que quieres a niños y niñas muy diversos.

- 5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.*

A lo largo de esta etapa, he aprendido multitud de conocimientos que han servido para formarme y desarrollarme en mi etapa formativa, pero que también me ayudarán en el futuro.

Aunque sé que aún no he logrado el nivel de autonomía total, creo que actualmente tengo un nivel de autonomía muy elevado, y lo he demostrado durante la realización de ambas prácticas como también en la realización de este TFG.

También creo que el ser docente implica que siempre debes estar formándote y aprendiendo, puesto que es una profesión que está en continuo cambio, y hay que estar preparado para todo aquello que nos depare el futuro.

6. *Que los estudiantes desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.*

Como futuros docentes, vamos a ser ejemplo de muchos niños, que configurarán las generaciones futuras. Por ello, creo que es muy importante ser capaz de ser un profesional como docente y como persona. A lo largo del Grado, hemos visto varias asignaturas relacionadas con la tolerancia, el respeto hacia los demás, la inclusión, la igualdad... por ello, debemos ser capaces de transmitir a nuestros futuros alumnos estos valores que creo que son esenciales ya no solo dentro del colegio, sino que también en la vida en general.

Como bien he dicho antes somos ejemplos para los alumnos, por lo tanto, debemos transmitir estos valores y hacer especial hincapié para que los alumnos los interioricen y adquieran dichos valores.

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A continuación, vamos a exponer una base teórica de conceptos relacionados con el tema de este Trabajo. Esto nos va a ayudar a comprender mejor el trabajo y los diferentes conceptos que van a aparecer a lo largo del mismo. Para ello, vamos a utilizar estudios de otros autores importantes en materia de la Educación Física y del área de la Didáctica en general.

Vamos a comenzar hablando de la Educación Física y aspectos relacionados con su enseñanza y posteriormente nos centraremos en el juego, y más concretamente en el juego cooperativo y el juego competitivo, que es en lo que más se va a centrar este TFG.

### 2.1. LA EDUCACIÓN FÍSICA

#### 2.1.1. Definición de Educación Física

En este apartado, vamos a ver diferentes definiciones de autores reconocidos en el ámbito de la Educación Física, y que nos van a ayudar a comprender mejor el concepto de Educación Física.

Cagigal, (1981), nos define la Educación Física como toda tarea en la que se eduque con el empleo del movimiento, el cuerpo y las capacidades motrices.

*“La Educación Física es el desarrollo integral del ser humano a través del movimiento”*. (Calzada, 1996 p. 123)

*“Pedagogía de las conductas motrices”*. (Parlebás, 1986, p. 31). Además, habla de diferentes campos de acción de la Educación Física: *“varios grandes sectores bien tipificados: la escuela y la educación, el deporte de competición, el inmenso campo del deporte de ocio y, finalmente el campo de los disminuidos y la reeducación”*. El campo que a nosotros nos interesa y del que vamos a hablar y a tratar en este TFG es el campo de la escuela y la educación, pero también es importante saber que la Educación Física está presente en otros ámbitos, no solo en la escuela.

Lagardera, (1999), la define como una disciplina que forma parte de la educación y que se ocupa de llevar a cabo determinados proyectos educativos a través de actividades, saberes y estrategias metodológicas que utilizan la corporalidad como su referente óptico.

Según la RAE: *“Conjunto de disciplinas y ejercicios encaminados a lograr el desarrollo y perfección corporales”*.

Por lo tanto, gracias a estas definiciones de los diferentes autores que hemos visto, podemos concluir que la Educación Física es una disciplina encargada de enseñar, educar e instruir a través de conductas y/o habilidades motrices.

## 2.2. EL JUEGO

### 2.2.1. Definiciones de juego

Para Russel (1970, p. 13) el juego es *“una actividad generadora de placer que no se realiza con finalidad exterior a ella si no por sí misma”*.

Huizinga, autor de la obra de referencia *“Homo ludens”* (1938 p. 49), define el juego como *“una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”*.

Cagigal (1996) lo define como una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente con limitaciones temporales y espaciales, que tiene reglas improvisadas o determinadas y que tienen un elemento informativo que es la tensión.

Vicente Navarro (1993), define el juego como una actividad recreativa natural de incertidumbre y que está sometida a un contexto sociocultural.

Elkonin (1980) define el juego como una concepción etimológica, histórica, y dice que el juego es una variedad de práctica social en la que se reconstruye una actividad que destaque por lo social, humano y sus tareas, y las normas y tareas surgen de relaciones sociales al margen de su propósito real.

Gracias a estas y a otras muchas definiciones, se pueden sacar características comunes que deben tener los juegos:

- El juego debe ser una actividad libre y voluntaria. Aunque en contextos educativos, suele ser una actividad obligatoria.
- Debe tener unas reglas más o menos estrictas.
- Debe tener un carácter incierto.
- Se suele desarrollar con un carácter imaginario.
- Lo verdaderamente importante del juego es la diversión y el disfrute, no quien gana o quien pierde.

A continuación, mediante una tabla vamos a ver las diferencias existentes entre el juego y el deporte:

<b>Juego</b>	<b>Deporte</b>
El objetivo principal del juego es el disfrute y la diversión	El objetivo principal del deporte es la competición, y por lo tanto ganar.
Reglas más flexibles que se pueden adaptar al grupo al que va dirigido el juego.	Las normal son menos flexibles y más estrictas, principalmente en los deportes más profesionalizados.
No tiene grandes organismos que lo rijan.	Esta muy institucionalizado y tiene organismos que regulan los deportes.

No requieren de entrenamiento y prácticamente cualquier persona puede jugar a cualquier juego.	Los deportes requieren de un entrenamiento para conseguir mejorar.
El espacio donde se desarrollan generalmente no requiere de grandes instalaciones, y se pueden desarrollar en casi cualquier lugar.	Los deportes requieren de instalaciones propias de ese deporte con unas características marcadas.

### 2.2.2. Clasificaciones del juego

La primera clasificación del juego según Piaget (1932, 1966), la edad y la etapa de desarrollo del niño. Clasifica el juego de la siguiente manera:

Tipo	Descripción
Juego motor	De 0 a 2 años. El niño interactúa con los objetos y el medio que le rodea. Tienen un carácter principalmente sensoriomotor.
Juego simbólico	De 2 a 6 años. El niño simula situaciones, personajes, animales... El juego se basa en realizar representaciones y/o imitaciones.
Juego de reglas	De 6 a 12 años. El niño comienza a realizar juego reglado, es decir, comienza a jugar siguiendo unas normas que debe cumplir.
Juego de construcción	De 0 a 12 o más años. El niño realiza construcciones con piezas para crear figuras. Cuando va avanzando en edad, va realizando construcciones más complicadas.

Otra clasificación que vamos a ver va a ser la de Sandoval Magalhaes (2011), que clasifica el juego de la siguiente manera:

Tipo	Descripción
Juego sensorial	Este tipo de juegos se basan en sentir. A los niños les gusta tener sensaciones positivas. Pueden ser juegos de manipular objetos, realizar ruidos, examinar cosas...
Juego motor	Son los juegos más comunes en las clases de Educación Física. Son juegos de carreras, saltos, golpesos...
Juego intelectual	Juegos que se basan en reunir y analizar información para conseguir una respuesta. Juegos de adivinanzas, crear historias...
Juego social	Son juegos que implican una relación entre los alumnos. Juegos de agrupación, de cooperación...

En esta segunda clasificación de Sandoval Magalhaes (2011), los juegos cooperativos, que es uno de los principales aspectos a estudiar a lo largo de este TFG, como bien

podemos ver estarían enmarcados en los juegos sociales, aunque de manera secundaria, también les podríamos englobar dentro de los juegos motores.

### 2.2.3. El juego en el ámbito educativo

Una vez vistas todas las definiciones y clasificaciones del juego, podemos sacar en claro que el juego es una actividad física muy importante no solo en la asignatura de Educación física, sino que también es un aspecto muy importante en la educación de los niños. A través del juego, los niños se desarrollan física y mentalmente, puesto que los juegos son una actividad muy enriquecedora en la etapa del desarrollo en la que se encuentran.

Gracias al juego y a las variantes que podemos proponer con ellos, podemos desarrollar en los niños actitudes y aptitudes muy variadas, como por ejemplo la diversión, la espontaneidad, desarrollo físico y mental, compañerismo, disfrute... Muchas de estas actitudes o aptitudes no podrían ser desarrolladas en los niños si no fueran a través de los juegos, puesto que muchas de ellas son características casi únicas de los juegos, y sería muy difícil desarrollarlas a través de otras actividades que no sean los juegos.

A su vez, los niños también pueden servirse de estos juegos desarrollados en el ámbito educativo para jugar fuera del mismo, y seguir desarrollándose y adquiriendo los beneficios que hemos citado anteriormente sin necesidad de estar en el colegio.

## 2.3. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

Según Omeñaca y Ruiz (2001, p. 19), el juego *“se caracteriza por establecer una actividad a realizar, por estar regido por un sistema de reglas que marcan su dinámica interna como actividad física organizada y por hacer efectiva la posibilidad de utilizar estrategias de actuación”*. Por lo tanto, el juego es una actividad esencial en la asignatura de Educación Física.

Dentro del BOCYL se le da gran importancia al juego dentro de la asignatura de Educación Física, y tal es dicha importancia que tiene un bloque propio donde se habla sobre el juego y cómo trabajarlo en dicha asignatura. A través del juego, podemos trabajar no solo los contenidos de su propio bloque, sino que también podemos trabajar otra serie de contenidos relacionados con la Educación Física. Además, también podemos trabajar otros contenidos de otras asignaturas de forma transversal, puesto que el juego te da infinidad de posibilidades de trabajo.

Para que el juego desemboque en la adquisición de aprendizajes significativos Omeñaca y Ruiz (2002) establecen tres aspectos claves:

- Los alumnos deben poseer tanto el grado de madurez suficiente como los conocimientos previos con lo que poder conectar los nuevos aprendizajes.

- Los nuevos contenidos de aprendizaje han de ser significativos.
- Es necesaria la disponibilidad del alumno para aprender significativamente.

En relación con estos tres aspectos clave, es importante que en las clases de Educación Física se trabaje el juego, pero también es importante que se adapten los juegos al nivel madurativo y de desarrollo que tengan los alumnos, puesto que, si no realizamos esta adaptación, es muy posible que no se trabaje el juego de manera correcta.

### 2.3.1. Estilos de enseñanza en la educación Física

Según Delgado Noguera (1989) los estilos de enseñanza son *“un modo o forma que adoptan las relaciones didácticas entre los elementos personales del proceso de enseñanza-aprendizaje tanto a nivel técnico y comunicativo, como a nivel de organización del grupo-clase y sus relaciones afectivas en función de las decisiones que tome el profesor.”*

El mismo autor, Delgado Noguera (1992), clasifica los estilos de enseñanza en los siguientes:

- Tradicionales:
  - Mando directo: el profesor posee el total control sobre la clase y ordena a sus alumnos.
  - Modificación del mando directo: semejante al mando directo, con el matiz de que las tareas se adaptan en cierto punto al alumno y hay mayor comunicación profesor-alumno.
  - Asignación de tareas: el profesor explica o ejemplifica una tarea y los alumnos deberán reproducirla a su ritmo.
- Individualizadores:
  - Trabajo por grupos de nivel: se realiza una evaluación del grupo y se crean niveles. Posteriormente se trabajará una tarea en varios niveles.
  - Trabajo por grupos de interés: igual que el trabajo por grupos de nivel, pero esta vez los grupos se harán en función de los gustos e intereses de los alumnos.
  - Enseñanza modular: es necesario dos profesores. Se crean dos grupos en función de los intereses de los alumnos y cada profesor se encargará de un grupo.
  - Programas individuales: se entrega información sobre la tarea que el alumno debe realizar, y de manera individual debe realizar la tarea.
  - Enseñanza programada: se utiliza la informática y se basa en aspectos más bien teóricos.
- Participativos:
  - Enseñanza recíproca: por parejas, un alumno realiza la tarea mientras el otro le evalúa. Después se cambian los roles.

- Grupos reducidos: se crean grupos de 4-6 personas, y se crean roles para desarrollar una actividad (ejecutante, observador, evaluador, ayudante...).
- Microenseñanza: el profesor explica una tarea a un grupo de alumnos, que pasarán a ser los maestros y deberán explicar la tarea al resto de sus compañeros.
- Socializadores: este estilo, más que un estilo es una técnica. Se basa en la idea de que el grupo socialice entre sí. Algunas técnicas pueden ser la lluvia de ideas, Philips 66, juego de roles...
- Cognoscitivos:
  - Descubrimiento guiado: el profesor va lanzando preguntas que los alumnos deben ir contestando para conseguir un objetivo final.
  - Resolución de problemas: el profesor lanza una pregunta a modo de reto y los alumnos deberán intentar resolverla. Puede haber varias respuestas posibles.
- Creativos: el profesor lanza una propuesta de tarea y los alumnos deben resolver a su manera la tarea.

Todos estos métodos de enseñanza sirven para orientar al docente a la hora de llevar a cabo una actividad o tarea, pero si es cierto que muy pocas veces una actividad o tarea está únicamente enfocada en un solo, sino que generalmente es una mezcla de uno o varios. En función del estilo/s de enseñanza que un docente utilice más o sea con el que más a gusto se encuentre a la hora de plantear las tareas a sus alumnos, será un tipo de profesor u otro.

Un aspecto que influye a la hora de elegir uno u otro estilo de enseñanza es el tipo de tarea o actividad a realizar, puesto que habrá tareas en las que habrá que dejar mayor libertad a los alumnos y otras en las que el profesor deba tener más control. Otro aspecto que influye son las características del grupo, puesto que es el estilo de enseñanza el que se debe adaptar al grupo, no el grupo el que se debe de adaptar al estilo de enseñanza.

## 2.4. EL JUEGO COOPERATIVO

### 2.4.1. Definición de juego cooperativo

A continuación, vamos a ver una serie de definiciones de diferentes autores:

Según Omeñaca & Ruiz (2005), 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.

Para Garairgordobil (2002) son aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos.

Y Orlick (2002) piensa que es jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego.

Como resumen general a las tres definiciones, podemos sacar en claro que el juego cooperativo es aquel en el que los jugadores trabajan de manera conjunta para conseguir un objetivo común.

#### 2.4.2. Características del juego cooperativo

Podemos encontrar dos autores que nos van a dar algunas características que deben tener los juegos cooperativos.

Para Pallares (1978):

- 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.

Orlick (1986), valora cuatro características específicas de los juegos cooperativos:

- Cooperación.
- Aceptación.
- Participación.
- Diversión

Este mismo autor también habla de que el juego cooperativo debe cumplir una serie de requisitos, tales como:

- Libre de competición: se libera la necesidad de superar a los demás y se crea la opción de tener más interacciones positivas.
- Libre para crear: la estructura del juego cooperativo determina un fin común pero no un camino concreto para lograrlo. Se da la opción al pensamiento divergente.
- Libre de exclusión: se rompe con la eliminación, ya que ésta propicia desconfianzas y perjudica el autoconcepto del alumno.
- Libre de elección: pone en marcha la iniciativa personal y demuestra respeto por ellos, confirmando la creencia de que son capaces de ser autónomos.

Como hemos visto también en las definiciones, en las características de los juegos cooperativos, los autores siguen coincidiendo en algunos conceptos clave para que un juego pueda ser denominado como cooperativo. Estos conceptos comunes son, entre otros, el trabajo conjunto y la diversión.

## 2.5. EL JUEGO COMPETITIVO

### 2.5.1. Definición de competición

Morton Deutsch, (cfr. por R. Weinberg 1996) y citado por Pérez Turpin (2002), define a la competición como una situación en donde las recompensas se distribuyen de forma desigual entre los participantes. Así los objetivos de éstos son interdependientes negativamente: si una persona logra el objetivo, la otra no lo consigue.

Según Devis (1994), citado por Pérez Turpin (2002), en una definición de la competición en los niños y niñas comenta que la competición consiste en una búsqueda de la excelencia personal, una mejora de la afiliación y una mejora en el tratamiento del estrés, lo que produce una participación positiva en las actividades competitivas, pero que desgraciadamente vienen acompañadas normalmente por la búsqueda de la victoria por encima de todo, o la especialización temprana, produciendo graves problemas de salud.

El diccionario enciclopédico Larousse (1996) define competición como *“Esfuerzo que desarrolla un individuo o grupo para situarse en una determinada posición dentro de la escala social, sin tener referencia de la actividad desarrollada en el mismo sentido por otros individuos o grupos y limitada exclusivamente por las directrices generales del orden social”*.

Según estas definiciones, la competición es algo que repercute negativamente en la sociedad, por lo tanto, la competición sería un aspecto negativo para implementar en las clases de Educación Física. Sin embargo, Parlebás (1969), nos da dos visiones sobre la competición:

- La primera, más constructiva y humanista, postula que, partiendo de una realidad social existente, y de la que no podemos permanecer aislados ni ajenos a su influencia, pretende sacar el máximo fruto a los valores positivos que se pueden obtener de la competición inherente al deporte. Esta perspectiva es defendida por autores como Coubertin y Giraudoux, y asumida por la mayoría de los autores constructivistas.
- La segunda, liderada por sociólogos radicales, consiste en no ver más que los defectos de la competición sin tener en cuenta lo que aporta el deportista y, consecuentemente, imputando todas las desviaciones a aspectos negativos de los valores sociales.

Fijándonos en estas dos visiones que comenta Parlebás, podemos ver que sí que hay valores positivos en la competición, y es en ellos en los que nos tenemos que fijar y apoyar a la hora de implementar la competición en la Educación Física.

### 2.5.2. El juego competitivo

Podemos definir el juego competitivo como aquellos en los que un individuo participa de manera individual y colectiva para conseguir un objetivo. En ellos se prima la individualidad, puesto que, en este tipo de juegos, siempre habrá un ganador y un perdedor.

Algunas de las ventajas y desventajas que podemos encontrar en los juegos competitivos, son:

Ventajas	Desventajas
Fortalecen la confianza en uno mismo.	Fortalecen en egoísmo.
Mejorar la capacidad de autosuperación.	Fomenta el individualismo.
Enseñan a saber perder, pero también a saber ganar.	Generalmente, provoca enfrentamientos no deportivos.
Ayuda a valorar el esfuerzo, y no solo el resultado.	Eleva los niveles de estrés de la persona que los practica.

Como reflexión sobre el juego competitivo, es importante que al implementarlo en las clases de Educación Física tengamos claro cómo vamos a enfocar este tipo de juegos, y cómo vamos a presentárselos a los alumnos, puesto que, es muy fácil implementar estos juegos potenciando en nuestros alumnos los aspectos beneficiosos de los mismos, pero también es muy fácil que, en cualquier momento, los aspectos negativos de estos juegos aparezcan. Por ello, debemos conocer al grupo al que va a ir destinados el juego, y saber presentárselo de una manera en la que se cumplan los objetivos marcados para dicho juego, y controlar en todo momento que los objetivos planteados se estén cumpliendo durante el desarrollo de los juegos.

### 3. METODOLOGÍA

En este punto recogeremos el proceso que he llevado a cabo para la realización del TFG. Primeramente, vamos a contextualizar el colegio donde se ha realizado dicho estudio. Posteriormente vamos a ver cómo se ha recogido dicha información con la que se ha trabajado. Para finalizar, hablaremos del plan de acción y veremos cómo se han repartido los ítems para cumplir con los objetivos del trabajo.

#### 3.1. CONTEXTUALIZACIÓN

El colegio donde se ha desarrollado el estudio es el CEIP Miguel Íscar, es un colegio público situado en la calle de Cantabria s/n en el Barrio España en Valladolid.

El centro cuenta con pocos alumnos y esto influye a la hora de distribución de los cursos, puesto que el centro solo cuenta con cuatro clases, repartidas de la siguiente manera: una clase en la que se encuentran los alumnos de 1º de Primaria, una segunda clase donde encontramos alumnos de 2º y 3º de Primaria, una tercera clase donde se encuentran alumnos de 4º y 5º de primaria y una cuarta clase para los alumnos de 6º de Primaria.

Como he dicho antes, el centro cuenta con un número reducido de alumnos, y casi la totalidad de alumnos que conforman el centro son de etnia gitana, exceptuando dos alumnos, uno marroquí y otro búlgaro.

Casi la totalidad de los alumnos presentan un nivel educativo inferior a la etapa educativa que les corresponde, por lo que muchos de ellos no se encuentran en la clase que les correspondería por edad o los contenidos educativos que se imparten en la clase no se corresponden con la etapa educativa a la que pertenecen los alumnos a los que van dirigidos dichos contenidos.

Otro aspecto para destacar en cuanto a las características del alumnado es que, por lo general, el nivel de absentismo es elevado y la puntualidad no es adecuada, ya que los alumnos entran al colegio entre las 9:00 y las 10:00 de la mañana, haciendo que muchas veces la primera hora del horario sea dada a un número muy reducido de alumnos. Aunque por parte del centro se toman medidas para intentar paliar esta situación, de momento no se ha logrado sanar dichos problemas.

Un aspecto positivo de que los alumnos sean de etnia gitana es que los alumnos se protegen y se ayudan mucho entre sí, ya que muchos de ellos son familia y esto es beneficioso en muchos aspectos.

En cuanto el estatus que se le da a la Educación Física de manera oficial es elevado, y la Educación Física es otra asignatura más a la que se le dedica tiempo y se trabaja sobre ella. Sin embargo, a la hora de la verdad, la Educación Física no tiene el estatus que aparece en la documentación oficial, y en muchas ocasiones, las horas de Educación

Física se emplean para realizar otro tipo de talleres o actividades que no están relacionados con la propia asignatura.

Por parte de los alumnos, la importancia que dan a la Educación Física es engañosa, puesto que siempre están dispuestos a darla y te reclaman las horas de Educación Física con ganas, pero si es cierto que no tienen interiorizado la Educación Física como una asignatura pautada y en la que se hacen actividades para aprender, sino que más bien tiene vista la Educación Física como un recreo más o como una hora de juego libre. Por lo tanto, a la hora de marcarles pautas o de hacer sesiones con actividades marcadas o no tan libres, de manera general, aunque no todos los alumnos, muestran rechazo a realizar las sesiones o les cuesta mucho entrar en la dinámica de la sesión.

### 3.2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este TFG es realizar, poner en práctica y evaluar un trabajo sobre la competición y la cooperación, implementado en alumnos de Primaria en la Educación Física, y más concretamente a través de los juegos.

Por otro lado, los objetivos específicos que se van a querer lograr a través de este TFG son:

- Analizar cómo afectan la competición y la cooperación en las aulas de Educación Física en Educación Primaria.
- Observar y recoger datos sobre las opiniones de los alumnos en materia de la competición y la cooperación, y cómo varían estas opiniones en función de la edad o el género.
- Valorar cómo se comportan y participan los alumnos en función de si se ponen en práctica juegos competitivos o juegos cooperativos.

### 3.3. PLAN DE ACCIÓN

El plan de acción que se ha llevado a cabo está compuesto por 6 sesiones, 3 sesiones de juegos competitivos y posteriormente otras 3 sesiones de juegos cooperativos. El objetivo principal de este plan de acción es que los alumnos practiquen ambos tipos de juegos para que los conozcan y sepan de ellos.

Semana	Nº Sesión	Dimensiones para analizar	Juegos
Semana 1	Sesión 1	Competición	1.-El pañuelo 2.-Robacolas
	Sesión 2	Competición	1.-Carreras de carretillas 2.-Araña peluda
Semana 2	Sesión 3	Competición	1.-Capturar la bandera

			2.-El juego de las sillas
	Sesión 4	Cooperación	1.-Cruzar el río 2.-El juego de los globos
Semana 3	Sesión 5	Cooperación	1.-Orden en el banco 2.-Cruzar el muro
	Sesión 6	Cooperación	1.-Transporte humano 2.-Transporte de objetos

Los estilos de enseñanza que se va a emplear para el desarrollo de las sesiones va a ser el mando directo modificado. He elegido esta metodología debido a las características del alumnado y porque es la que mejor funcionaba a la hora de poner en práctica otro tipo de sesiones que realicé anteriormente.

Las sesiones partían de una explicación inicial sobre los objetivos a desarrollar y de los tipos de juego. Posteriormente se pasaba al calentamiento, parte principal, donde se desarrollarán los juegos expuestos en la tabla anterior, y una vuelta a la calma final. Para acabar la clase, se realizaba una reflexión final que consistirá en poner en común con todos los alumnos las diversas opiniones sobre la sesión en general y sobre las actividades en particular.

Con esta reflexión final, aparte de que los alumnos piensen sobre que les ha parecido la sesión y/o los juegos, también para que se den cuenta de si se han cumplido los objetivos planteados, las estrategias que se han seguido en los juegos y si han sido parecidas o muy diferentes... Estas reflexiones se profundizarán más en función del grupo de nivel con el que se desarrolle dicha reflexión.

### 3.4. PROCEDIMIENTO E INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS

Una vez llevado a cabo el plan de acción expuesto en el punto anterior, se entregó a los alumnos un cuestionario relacionado con el juego cooperativo y el juego competitivo que tuvieron que rellenar en función de sus experiencias previas y/o con experiencias adquiridas en la realización de las sesiones planteadas.

## Cuestionario sobre la competición y la cooperación escolar

Curso:

Sexo:

Edad:

Responde las siguientes preguntas teniendo en cuenta que cada número significa: 1 (totalmente en desacuerdo), 2 (en desacuerdo), 3 (ni acuerdo ni en desacuerdo), 4 (de acuerdo) y 5 (totalmente de acuerdo).

+	1	2	3	4	5
1.-Me gustan los juegos donde compito contra mis compañeros.					
2.-Prefiero ganar un juego que jugar junto a mis compañeros.					
3.-Prefiero jugar solo que jugar en equipos.					
4.-Soy capaz de hacer trampas con tal de ganar un juego.					
5.-Prefiero el deporte y la competición a juegos cooperativos.					
6.-En un juego, lo importante es ganar.					
7.-Cuando juego en equipo, juego de manera individual, sin importar cómo están jugando mis compañeros.					
8.-No me gusta jugar en equipos.					
9.- Me gusta jugar con mis compañeros.					
10.- Disfruto cuando mis compañeros y yo hacemos algo en común.					
11.-Cuando encuentro una buena estrategia para realizar en un juego, la comparto con mis compañeros.					
12.-Me gusta escuchar las ideas y estrategias de mis compañeros cuando jugamos.					
13.-Disfruto ayudando a mis compañeros.					
14.-Si un compañero, se le da mal un juego, trato de ayudarlo y darle ideas de mejora.					
15.-Me gusta poner en común ideas ingeniosas sobre un juego.					
16.-Me gustan los juegos de estrategia e ingenio.					
17.-Cuando juego en equipo, antes de empezar hablo con mis compañeros para ver cómo vamos a jugar en equipo.					
18.-Me gusta enfrentar a retos y superarlos junto a mis compañeros.					

Este cuestionario fue realizado por mí, y los ítems que aparecen están relacionados con los objetivos que quería conseguir con la realización de este TFG. Los ítems están agrupados de la siguiente manera:

Aspectos relacionados con el compañerismo	10.- Disfruto cuando mis compañeros y yo hacemos algo en común.
	11.-Cuando encuentro una buena estrategia para realizar en un juego, la comparto con mis compañeros.
	13.-Disfruto ayudando a mis compañeros.

	14.-Si un compañero, se le da mal un juego, trato de ayudarlo y darle ideas de mejora.
Aspectos relacionados con la cooperación	3.-Prefiero jugar solo que jugar en equipos.
	7.-Cuando juego en equipo, juego de manera individual, sin importar cómo están jugando mis compañeros.
	8.-Me gusta jugar en equipos.
	9.- Me gusta jugar con mis compañeros.
	17.-Cuando juego en equipo, antes de empezar hablo con mis compañeros para ver cómo vamos a jugar en equipo.
Aspectos relacionados con la competición	1.-Me gustan los juegos donde compito contra mis compañeros.
	2.-Prefiero ganar un juego que jugar junto a mis compañeros.
	5.-Prefiero el deporte y la competición a juegos cooperativos.
	6.-En un juego, lo importante es ganar.
Aspectos relacionados con la estrategia y el análisis sobre un juego.	12.-Me gusta escuchar las ideas y estrategias de mis compañeros cuando jugamos.
	15.-Me gusta poner en común ideas ingeniosas sobre un juego.
	16.-Me gustan los juegos de estrategia e ingenio.
	18.-Me gusta enfrentar a retos y superarlos junto a mis compañeros.
Aspectos relacionados con el respeto de las normas	4.-Soy capaz de hacer trampas con tal de ganar un juego.

Cuando repartí el cuestionario en las diferentes clases, casi la totalidad de los alumnos no lo aprobaron, porque veían que, al realizar el cuestionario, se estaba perdiendo clase de Educación Física, y no veía el cuestionario como algo relacionado con dicha asignatura. Por ello, tuve que explicarles que era un cuestionario relacionado con la materia y que, realizándolo, me ayudarían mucho, puesto que estaba realizando un estudio para un trabajo que tenía que hacer yo. Esto les llamó la atención, y así pude empezar a explicarles en lo que consistía y cómo había que realizar el mismo.

La manera de realizarlo fue diferente en función del grupo donde se realizaba el cuestionario, puesto que, en los niveles inferiores, había que ir leyendo con ellos los ítems y posteriormente ellos eran los que marcaban la opción que más les representaba sobre dicho ítem. En los niveles superiores, hicieron el cuestionario de manera individual y personal.

Una vez que todos realizaron el cuestionario, todos los alumnos me lo entregaron para que pudiera hacer el estudio. A continuación, en el apartado de resultados, se expondrá lo recogido en los cuestionarios.

#### 4. RESULTADOS

Una vez ejecutado el plan de acción y de haber recogido los datos gracias al cuestionario que fue realizado por los alumnos, a continuación, vamos a ver cómo han salido dichos resultados y vamos a analizarlos.

Tabla 1.- Recogida de datos totales:

Ítem	TotDes	EnDes	NiDeniDes	DeAcu	TotAcu
1.-	10	3	2	14	15
2.-	16	11	3	9	5
3.-	12	5	7	8	12
4.-	10	12	3	11	8
5.-	9	6	5	5	19
6.-	11	11	2	6	14
7.-	10	4	4	10	16
8.-	4	4	6	10	20
9.-	1	2	3	15	23
10.-	2	1	5	13	23
11.-	10	10	5	2	17
12.-	9	6	8	13	8
13.-	6	5	7	15	11
14.-	10	7	8	7	12
15.-	13	9	5	10	7
16.-	7	5	5	12	15
17.-	7	7	5	14	11
18.-	4	7	3	13	17

Leyenda:

TotDes: Totalmente en desacuerdo

EnDes: En desacuerdo

NiDeniDes: Ni de acuerdo ni en desacuerdo

DeAcu: De acuerdo

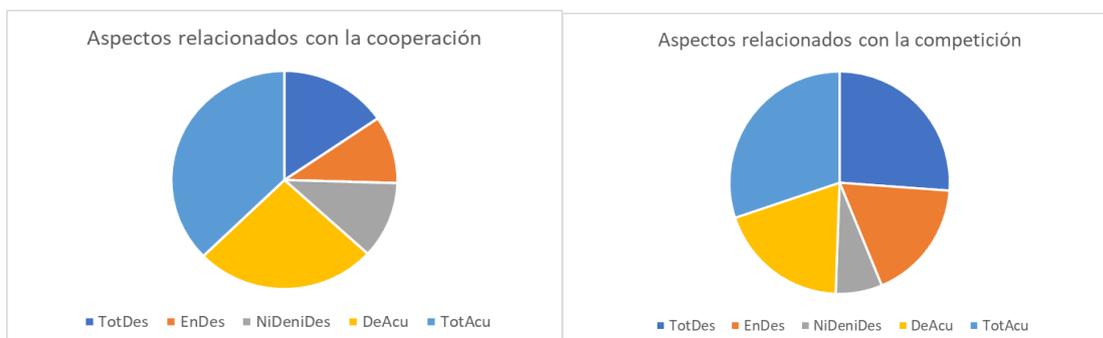
TotAcu: Totalmente de acuerdo.

En la tabla anterior vemos todos las respuestas que realizaron todos los alumnos a los que se les realizó el cuestionario. A simple vista, no se ven grandes diferencias entre los resultados generales obtenidos, pero si es cierto que se puede apreciar que las respuestas suelen tender hacia las respuestas más extremistas.

Si bien es cierto, lo que más podemos destacar son los ítems 9.- y 10.-, puesto que, en estos dos ítems, la gran mayoría de los alumnos están de acuerdo o totalmente de acuerdo con ellos. Estos dos ítems están relacionados con la cooperación y con el compañerismo respectivamente.

Pasa a la inversa con los ítems 2.- y 8.-, puesto que la mayoría de los alumnos están totalmente en desacuerdo o en desacuerdo. Estos dos ítems están relacionados con la competición y con la cooperación. Esto llama más la atención puesto que quiere decir que los alumnos coinciden en dos aspectos que a la hora de analizarlos, son antagonistas.

A continuación, se van a comparar los ítems relacionados con los aspectos de la cooperación y de la competición.

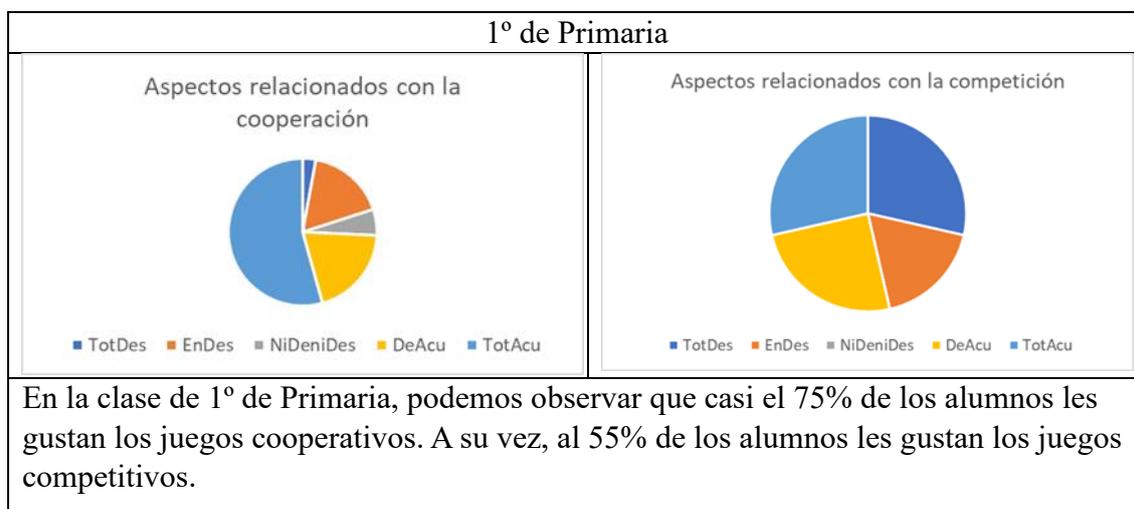


Al analizar los resultados totales obtenidos, no vemos nada significativo que llame la atención a simple vista. Lo que sí podemos observar, es que más del 60% de los alumnos totales encuestados están a favor de los juegos cooperativos, mientras que un poco menos del 50% están a favor de los juegos competitivos.

Esto resulta llamativo, puesto que, por lo que se pudo observar antes de implementar el plan de acción, los alumnos preferían mucho más los juegos de competición a los juegos de cooperación, por lo que, al obtener estos resultados, llama la atención el cambio. Este cambio.

Otro aspecto que me llama la atención es que hay pocos alumnos indecisos, puesto que en ambos no llegan al 10% del total, lo cual indica que saben bien lo que les gusta y lo que no les gusta.

Ahora vamos a ver los mismos aspectos, pero analizándolos por clase.



### 2° de Primaria

Aspectos relacionados con la cooperación



■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu

Aspectos relacionados con la competición



■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu

En la clase de 2° de Primaria, podemos observar que casi el 70% de los alumnos les gustan los juegos cooperativos. A su vez, al 40% de los alumnos les gustan los juegos competitivos.

### 3° de Primaria

Aspectos relacionados con la cooperación



■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu

Aspectos relacionados con la competición



■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu

En la clase de 3° de Primaria, podemos observar que a un poco más del 50% de los alumnos les gustan los juegos cooperativos. A su vez, al 50% de los alumnos les gustan los juegos competitivos.

### 4° de Primaria

Aspectos relacionados con la cooperación



■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu

Aspectos relacionados con la competición



■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu

En la clase de 4° de Primaria, podemos observar que casi el 65% de los alumnos les gustan los juegos cooperativos. A su vez, al 50% de los alumnos les gustan los juegos competitivos.

### 5° de Primaria



En la clase de 5° de Primaria, podemos observar que casi el 55% de los alumnos les gustan los juegos cooperativos. A su vez, al 40% de los alumnos les gustan los juegos competitivos.

#### 6° de Primaria



En la clase de 6° de Primaria, podemos observar que casi el 60% de los alumnos les gustan los juegos cooperativos. A su vez, al 60% de los alumnos les gustan los juegos competitivos.

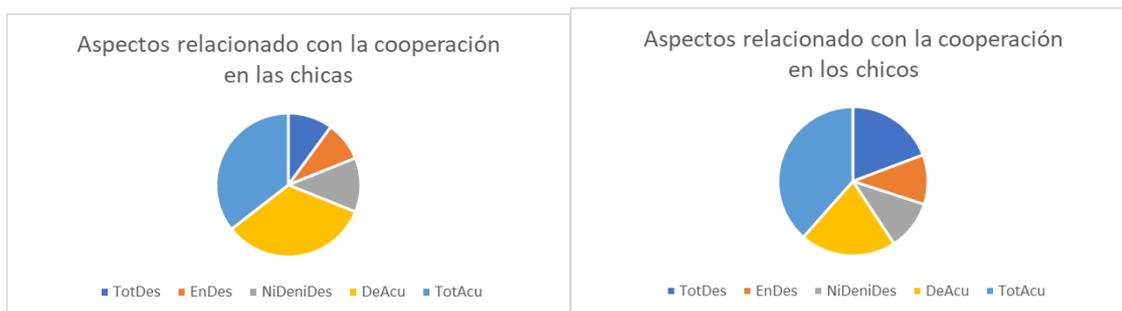
Como reflexión general de las clases, podemos observar que a más de la mitad de los alumnos de cada clase les gustan los juegos cooperativos, siendo la clase de 1° de Primaria donde a más alumnos les gusta y la clase de 3° de Primaria donde menos. En cuanto a los juegos competitivos, es diferente, puesto que hay clases como la de 2° y 5° de Primaria donde hay más personas a las que no les gustan este tipo de juegos. En el resto de las clases es mayor el número de personas a las que les gustan los juegos competitivos, destacando la clase de 6° de Primaria.

Esto nos puede indicar a su vez, que, por norma general, en la etapa de Primaria, es más común que gusten los juegos cooperativos a los juegos competitivos.

Para acabar con los aspectos relacionados con la cooperación y la competición, vamos a recoger los resultandos teniendo en cuenta el sexo de los encuestados.

Primeramente, vamos a destacar que del número total de alumnos encuestados que son 44, 18 son del sexo femenino (chicas) y, por lo tanto, 26 son del sexo masculino (chicos).

- Aspectos relacionados con la cooperación:



Como podemos ver a simple vista, el porcentaje de chicas que están a favor de la cooperación es mayor al porcentaje de chicos. El porcentaje de chicas que está a favor de la cooperación ronda el 70% y el porcentaje de chicos ronda el 60%.

Aunque la diferencia no es muy notable, tan solo un 10% a favor de las chicas, generalmente siempre el porcentaje de chicas a favor es mayor que el de los chicos.

- Aspectos relacionados con la competición:



En cambio, en lo que se refiere a aspectos relacionados con la competición, sí que podemos ver diferencias significativas. El porcentaje de chicas que están a favor de la competición es de aproximadamente un 30% y el porcentaje de chicos que están a favor es de casi un 60%. Aquí podemos ver que la diferencia es del doble a favor de los chicos, lo cual es bastante significativo.

Como hemos comprobado, los chicos están a favor de la cooperación y también están de la competición, ya que en ambos resultados obtenidos han sido del 60%. Sin embargo, en el caso de las chicas el porcentaje a favor de los juegos cooperativos asciende a un 70%, mientras que el de la competición baja a un 30%.

Estos resultados se pueden deber a que, generalmente, los chicos son más partidarios de la competición y del enfrentamiento de un equipo contra otro, mientras que las chicas, de manera general, no les suele gustar enfrentarse contra otros, y tiende a gustarles juegos en los que trabajar juntos por un mismo objetivo sea la base del juego.

A demás de estos resultados obtenidos gracias al cuestionario, también pude ver en otras circunstancias fuera de la Educación Física, como pueden ser el recreo u otros ratos libres, que los chicos tendían a practicar deportes y/o juegos donde la competición

era la base de estos deportes y/o juegos (como pueden ser el fútbol o el ajedrez principalmente), mientras que las chicas optaban por jugar a otro tipo de juegos donde la competición no existía (como pueden ser los juegos de manos o saltar a la comba).

Ahora vamos a analizar los resultados obtenidos relacionados con el compañerismo.



Al analizar los datos totales obtenidos, podemos observar que el 60% de los alumnos están a favor del compañerismo, un poco más del 30% están en contra del compañerismo y un 10% no sabe si está a favor o en contra.

Estos datos tan a favor del compañerismo tienen que ver con el contexto del colegio, puesto que como bien hemos visto antes, el colegio estaba compuesto casi en su totalidad por alumnos gitanos, y una cualidad que les caracteriza a los gitanos es que son muy familiares entre sí, y se ayudan mucho los unos a los otros.

A continuación, vamos a ver los datos repartidos por clases.

1º de Primaria	2º de Primaria
<p>En la clase de 1º de Primaria observamos que el 30% de los alumnos están a favor del compañerismo, y un 55% están en contra.</p>	<p>En la clase de 2º de Primaria observamos que un 60% de los alumnos están a favor del compañerismo, y un 30% en contra</p>
3º de Primaria	4º de Primaria

<p>Aspectos relacionados con el compañerismo</p>  <p>■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>	<p>Aspectos relacionados con el compañerismo</p>  <p>■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>
<p>En la clase de 3° de Primaria observamos que un 50% de los alumnos está a favor del compañerismo, y un 40% está en contra.</p>	<p>En la clase de 4° de Primaria observamos que casi un 75% de los alumnos está a favor del compañerismo, y un 5% está en contra.</p>
<p>5° de Primaria</p>	<p>6° de Primaria</p>
<p>Aspectos relacionados con el compañerismo</p>  <p>■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>	<p>Aspectos relacionados con el compañerismo</p>  <p>■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>
<p>En la clase de 5° de Primaria observamos que un 65% de los alumnos está a favor del compañerismo, y un 10% está en contra.</p>	<p>En la clase de 6° de Primaria observamos que un 60% de los alumnos está a favor del compañerismo, y un 35% está en contra.</p>

Como resumen de los cursos, podemos observar que únicamente en la clase de 1° de Primaria hay más alumnos en contra del compañerismo que a favor. Esto se puede deber a que, en las primeras etapas del desarrollo, los niños tienden a ser más individualistas, y según se va avanzando en las etapas evolutivas esta tendencia cambia. En el resto de los cursos, hay más alumnos a favor que en contra del compañerismo, destacando por encima de todo el curso de 4° de Primaria, donde es muy elevado el número de alumnos a favor y muy reducido el número de alumnos en contra.

A continuación, vamos a ver los datos de los aspectos relacionados con el respeto de las normas.



En cuanto al respeto de las normas que rigen un juego, el número los alumnos que están de acuerdo con respetarlas y los que no son muy parejos, puesto que el 50% están de acuerdo y creen que es importante respetar las normas, y el 45% no están de acuerdo con respetarlas.

Esto es algo que desde mi opinión había que trabajar para mejorar, puesto que para conseguir que los juegos que se proponen en las clases de Educación Física funcionen, los alumnos deben respetar las normas y cumplirlas.

Ahora vamos a ver cómo se distribuyen los datos entre las clases.

1° de Primaria	2° de Primaria
<p>Aspectos relacionados con el respeto de las normas</p> <p>■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>	<p>Aspectos relacionados con el respeto de las normas</p> <p>■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>
<p>En la clase de 1° de Primaria observamos que un 60% de los alumnos está a favor del respeto de las normas, y un 45% está en contra.</p>	<p>En la clase de 2° de Primaria observamos que un 25% de los alumnos está a favor del respeto de las normas, y un 75% está en contra.</p>
3° de Primaria	4° de Primaria

<p>Aspectos relacionados con el respeto de las normas</p> <p>■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>	<p>Aspectos relacionado con el respeto de las normas</p> <p>■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>
<p>En la clase de 3° de Primaria observamos que un 70% de los alumnos está a favor del respeto de las normas, y un 30% está en contra.</p>	<p>En la clase de 4° de Primaria observamos que un 25% de los alumnos está a favor del respeto de las normas, y un 65% está en contra.</p>
<p>5° de Primaria</p>	<p>6° de Primaria</p>
<p>Aspectos relacionados con el respeto de las normas</p> <p>■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>	<p>Aspecto elacionado con el respeto de las normas</p> <p>■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>
<p>En la clase de 5° de Primaria observamos que un 75% de los alumnos está a favor del respeto de las normas, y un 25% está en contra.</p>	<p>En la clase de 2° de Primaria observamos que un 45% de los alumnos está a favor del respeto de las normas, y un 30% está en contra. En esta clase cabe destacar que hay un 25% de alumnos indecisos.</p>

Como resumen de los cursos, podemos ver que en 1°, 3°, 5°, y 6° hay más alumnos a favor de respetar las normas que de no respetarlas, pero en 2° y 4°, hay muchos más alumnos que están en contra de respetar las normas que a favor. Esto como bien he dicho antes, sería un tema muy importante que trabajar con ambas clases, porque las cifras que hemos obtenido son muy preocupantes. Si bien es cierto, cuando yo he realizado clases con estos cursos, los alumnos respetaban las normas y por lo tanto estos resultados, personalmente, no veo que se cumplieran.

Otro aspecto que me llama la atención es que en la clase de 6° de Primaria hay muchos indecisos, lo cual me quiere hacer pensar que hay alumnos que no han sido del todo sinceros a la hora de contestar.

Para finalizar, vamos a hablar de los datos recogidos sobre los aspectos relacionados con la estrategia y el análisis sobre un juego.



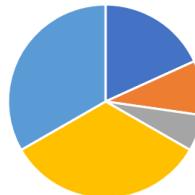
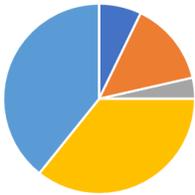
Como análisis general, podemos observar que el 55% de los alumnos analizar y crean estrategias para jugar a los juegos que se les proponen. Mientras, el 40% de los alumnos, prefieren jugar un poco más de manera libre, sin pensar estrategias y sin analizar qué puede funcionar mejor o peor en cada uno de los juegos.

En mi opinión, ambas posibilidades podrían ser acertadas dependiendo de los juegos, y también creo que el profesor no se debe meter en este aspecto, puesto que es muy importante que los niños jueguen de manera libre, puesto que ellos son los protagonistas del juego y son ellos los que tienen que buscar la manera que mejor crean para pasárselo bien a la hora de jugar.

También creo que hay ciertos juegos en los que la estrategia y el análisis del juego es importante, y el profesor debe dar ciertas pautas para que la búsqueda de estrategias y el análisis del juego se dé por parte de los alumnos, pero sin interponerse en la libertad de los niños para jugar como ellos quieran.

Ahora vamos a ver cómo se distribuyen los datos entre las clases.

1º de Primaria	2º de Primaria																								
<table border="1"> <caption>Aspectos relacionados con la estrategia y el análisis sobre un juego (1º de Primaria)</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TotDes</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>EnDes</td> <td>70%</td> </tr> <tr> <td>NiDeniDes</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>DeAcu</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>TotAcu</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	TotDes	0%	EnDes	70%	NiDeniDes	15%	DeAcu	15%	TotAcu	0%	<table border="1"> <caption>Aspectos relacionados con la estrategia y el análisis sobre un juego (2º de Primaria)</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TotDes</td> <td>55%</td> </tr> <tr> <td>EnDes</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>NiDeniDes</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>DeAcu</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>TotAcu</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	TotDes	55%	EnDes	15%	NiDeniDes	15%	DeAcu	40%	TotAcu	0%
Categoría	Porcentaje																								
TotDes	0%																								
EnDes	70%																								
NiDeniDes	15%																								
DeAcu	15%																								
TotAcu	0%																								
Categoría	Porcentaje																								
TotDes	55%																								
EnDes	15%																								
NiDeniDes	15%																								
DeAcu	40%																								
TotAcu	0%																								
<p>En la clase de 1º de Primaria observamos que un 15% de los alumnos está a favor de la estrategia y el análisis de los juegos, y un 70% está en contra.</p>	<p>En la clase de 2º de Primaria observamos que un 55% de los alumnos está a favor de la estrategia y el análisis de los juegos, y un 40% está en contra.</p>																								

3° de Primaria	4° de Primaria
<p data-bbox="327 241 699 293">Aspectos relacionados con la estrategia y el análisis sobre un juego</p>  <p data-bbox="359 521 671 539">■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>	<p data-bbox="890 241 1262 293">Aspectos relacionados con la estrategia y el análisis sobre un juego</p>  <p data-bbox="922 521 1235 539">■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>
<p data-bbox="240 568 775 716">En la clase de 3° de Primaria observamos que un 60% de los alumnos está a favor de la estrategia y el análisis de los juegos, y un 35% está en contra.</p>	<p data-bbox="802 568 1337 716">En la clase de 2° de Primaria observamos que un 70% de los alumnos está a favor de la estrategia y el análisis de los juegos, y un 25% está en contra.</p>
5° de Primaria	6° de Primaria
<p data-bbox="327 775 699 826">Aspectos relacionados con la estrategia y el análisis sobre un juego</p>  <p data-bbox="359 1055 671 1072">■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>	<p data-bbox="890 775 1262 826">Aspectos relacionados con la estrategia y el análisis sobre un juego</p>  <p data-bbox="922 1055 1235 1072">■ TotDes ■ EnDes ■ NiDeniDes ■ DeAcu ■ TotAcu</p>
<p data-bbox="240 1102 775 1249">En la clase de 2° de Primaria observamos que un 75% de los alumnos está a favor de la estrategia y el análisis de los juegos, y un 20% está en contra.</p>	<p data-bbox="802 1102 1337 1328">En la clase de 2° de Primaria observamos que un 50% de los alumnos está a favor de la estrategia y el análisis de los juegos, y un 25% está en contra. En esta clase cabe destacar que hay un 25% de alumnos indecisos.</p>

Como resumen general de las clases, exceptuando la clase de 1° de Primaria y su bajo porcentaje a favor de la estrategia y el análisis de los juegos, el resto de las clases es mayor el número de alumnos que están a favor que en contra.

Yo creo, que el bajo porcentaje de alumnos a favor en la clase de 1° se debe a que estos alumnos están en una etapa formativa donde comprenden el juego de una manera más libre, lo cual no es bueno ni malo, si no que debido a su maduración es cómo comprenden el juego y cómo se lo pasan bien jugando. También podemos observar de una manera clara que, según se va avanzando en los cursos, los alumnos que están a favor cada vez son más, lo cual explica que su manera de comprender y entender los juegos va madurando y avanzando.

En la clase de 6°, pasa lo mismo que pasaba en los ítems anteriores relacionados con el respeto a las normas, que el número de personas indecisas es elevado, lo cual me hace pensar o que no han sido del todo sinceros a la hora de responder a estos ítems, o que

como eran de los últimos del cuestionario, llegaban cansados y lo único que querían era hacerlos rápidos para ir a hacer Educación Física.

## 5. DISCUSIÓN

A continuación, vamos a ver el capítulo de discusión sobre los resultados obtenidos, donde se realizará una síntesis de los mismos. A su vez, relacionaremos estos resultados con los objetivos que se pretendía lograr con la realización de este TFG y con toda la información expuesta en el marco teórico avalada por los diferentes autores de los que se ha recogido información.

El objetivo general de este trabajo era conocer cómo valoran los alumnos de Primaria en la Educación Física la importancia de la cooperación y de la competición a través de los juegos.

En referencia a este primer objetivo general, los resultados obtenidos gracias al cuestionario realizado por los alumnos, podemos destacar que el 60% del total de los alumnos encuestados están a favor de los juegos cooperativos, y el porcentaje baja a un 50% cuando hablamos de los juegos competitivos. Esto nos quiere decir, que, de manera general, es mayor el apoyo que reciben los juegos cooperativos que los juegos competitivos.

Estos porcentajes a favor y en contra de los juegos cooperativos y competitivos, los veremos desglosados teniendo en cuenta la edad y el sexo en los objetivos específicos 2 y el 3, lo cual nos ampliará la información sobre este objetivo general del TFG.

A demás de aspectos relacionados con la cooperación y la competición, también se han analizado otro tipo de aspectos que tienen relación con la cooperación y la competición, y son los siguientes:

- Aspectos relacionados con el compañerismo, donde nos encontramos que el 60% de los encuestados se encuentran a favor.
- Aspectos relacionados con el respeto a las normas, donde el 50% asegura respetarlas y el 45% confiesa ser capaz de no respetarlas.
- Aspectos relacionados con la estrategia y el análisis de los juegos, donde el 55% analiza cómo jugar a un juego antes o durante el propio juego y el 40% prefiere jugar de una manera más libre y directa, sin analizar nada.

En referencia a los aspectos relacionados con el compañerismo, creo que el porcentaje a favor es elevado, pero creo que es importante adoptar medidas para que este porcentaje suba todavía más, ya que no solo es importante en la asignatura de Educación Física, sino que es transversal al resto de materias que se imparten en la etapa de Primaria y en la vida en general.

Algo que creo que es muy preocupante es el alto porcentaje de alumnos que confiesa que a veces no respeta las normas, y creo que sería importante analizar e intentar mejorar, puesto que, si durante los juegos no se respetan las normas, los juegos pueden desvirtuarse

y perder de vista el objetivo de los mismos. A su vez, creo que podría ser interesante realizar una investigación en un futuro sobre por qué hay tantos alumnos que confiesan que a veces no respetan las normas y encontrar el origen.

En relación con la estrategia y el análisis de los juegos, tienen especial relación con el aprendizaje significativo a través de los juegos de Omeñaca y Ruiz (2002), que da tres claves necesarias para que se produzca este aprendizaje y es importante que el nivel madurativo del alumno sea adecuado al juego para que el propio alumno sea capaz de realizar un análisis sobre el juego para crear sus propias estrategias y reflexiones sobre el mismo.

A continuación, vamos a pasar a hablar de los objetivos específicos de este TFG.

El objetivo específico 1 tenía como fin estudiar cómo afectan la competición y la cooperación en las aulas de Educación Física en Educación Primaria.

Los resultados obtenidos gracias al cuestionario fueron los siguientes:

De manera general entre todos los alumnos encuestados, es mayor el número de alumnos al que les gusta la cooperación (60%) por encima de la competición (50%). Pero al analizar los resultados por cursos académicos, se puede observar que a medida que vas subiendo de curso, los juegos cooperativos iban gustando menos (75% en 1º de Primaria y 60% en 6º de Primaria), quitando alguna excepción, y los juegos competitivos iban ganando en importancia (55% en 1º de Primaria y 60% en 6º de Primaria). Esto nos quiere decir que, en este contexto, según van avanzando en su etapa madurativa, van ganando en peso los juegos de competición donde los alumnos se enfrentan entre sí, y van perdiendo peso los juegos cooperativos donde los alumnos trabajan conjuntamente para lograr un objetivo común.

Este objetivo se ha apoyado a su vez en dos apartados principalmente, que son el del plan de acción y el de los resultados.

El plan de acción consistía en la realización de 6 sesiones, 3 de juegos competitivos y 3 de juegos cooperativos. Para asegurarnos de que los juegos que realizábamos estaban comprendidos y cumplían con las características para serlo. Para los juegos competitivos cogimos referencias de autores como R. Weinberg (1996) o Devis (1994). Mientras que para los juegos cooperativos no fijamos en autores como Omeñaca & Ruiz (2005) y Garairgordobil (2002).

Una vez adquirida una base teórica que respaldara los juegos a implementar en el plan de acción, puse en marcha las sesiones planteadas. A lo largo de estas sesiones, pude observar cómo respondían los alumnos a los diferentes juegos, y cómo eran sus comportamientos, puesto que no son lo mismo los juegos competitivos que los cooperativos, ya que tienen características diferentes. Para conocer las características que debían presentar los juegos cooperativos no fijamos en autores como Pallares (1978) u Orlick (1986).

Para concretar más a fondo la consecución de este objetivo, también creí que era importante elegir un estilo de enseñanza que se adaptara bien al contexto en el cual se iba a poner en práctica la situación de aprendizaje, por ello utilicé la clasificación de Delgado

Noguera (1992) donde se exponen los diferentes estilos de enseñanza y sus características y el mando directo modificado era lo que mejor se adaptaba al contexto, a las sesiones y con el que yo me sentía más a gusto a la hora de trabajar.

Para finalizar, desarrollé un cuestionario a modo de instrumento de recogida de datos, por el cual quería saber de primera mano cómo afectaba la competición y la cooperación en los alumnos. Este cuestionario fue realizado por todos los alumnos a los que iba dirigido el estudio y se recogieron una serie de datos que expondré a continuación.

El objetivo específico número 2 consistía en observar y recoger datos sobre las opiniones de los alumnos en materia de la competición y la cooperación, y cómo varían estas opiniones en función de la edad. Para ello, como bien he dicho antes, se utilizó un cuestionario que se pasó a los alumnos para que lo realizaran.

En cuanto a la cooperación, podemos observar que según se va avanzando en los cursos, salvo algunas excepciones, el porcentaje de alumnos que está a favor de la cooperación va disminuyendo de la siguiente manera: 1º de Primaria 75%, 2º de Primaria 70%, 3º de Primaria 50%, 4º de Primaria 65%, 5º de Primaria 55% y 6º de Primaria 60%. Como podemos observar, salvo en 4º de Primaria, el apoyo va disminuyendo progresivamente.

En cambio, en cuanto a la competición, el porcentaje de alumnos que están a favor va a la inversa, puesto que va subiendo a medida que se aumenta de curso de la siguiente manera: 1º de Primaria 55%, 2º de Primaria 40%, 3º de Primaria 50%, 4º de Primaria 50%, 5º de Primaria 40% y 6º de Primaria 60%. Aquí la subida no es tan clara, puesto que los porcentajes no varían demasiado, pero sí se puede apreciar una tendencia a subir.

Estas diferencias en los cursos se pueden apoyar en la clasificación del juego según Piaget (1932, 1966) y cómo lo relaciona con la edad y la etapa de desarrollo del niño. En los primeros cursos de la etapa de primaria, los alumnos no tienen un nivel madurativo elevado, y acaban de salir de la etapa del juego simbólico, que se caracteriza por ser un juego donde el niño simula situaciones, personajes, animales... El juego se basa en realizar representaciones y/o imitaciones. Según van avanzando en las etapas de primaria, el nivel madurativo también va aumentado, y los niños pasan del juego simbólico al juego de reglas, donde el niño comienza a jugar siguiendo unas normas que debe cumplir.

Basándonos en esta clasificación de Piaget, es lógico que en las primeras etapas el apoyo a los juegos cooperativos sea mayor, puesto que según Orlik (1986) son juegos donde hay prima la cooperación, la aceptación la participación y la diversión y la libertad es un aspecto muy importante dentro de estos juegos. En cambio, a medida que avanzamos en la edad de los alumnos, como dice Piaget, se tiende al juego reglado, lo cual es la base principal de los juegos competitivos, en la que las reglas son muy importantes y son una de las bases de este tipo de juegos.

Por último, el objetivo específico 3 consistía en observar y analizar la valoración del alumnado sobre la competición y la cooperación, y cómo varían estas opiniones en función del sexo.

Los resultados obtenidos para la cooperación y la competición en función del sexo son los siguientes:

Para la cooperación, el 70% de las chicas están a favor, mientras que en los chicos el porcentaje baja al 60%. Para la competición, el porcentaje de chicas que están a favor es tan solo del 30%, mientras que en los chicos asciende hasta el 60%.

En la cooperación, aunque si es cierto que el porcentaje de chicas es mayor un 10%, no es algo significativo, puesto que, en ambos sexos, es mayor el porcentaje de alumnos que están a favor que el porcentaje de alumnos que están en contra.

Sin embargo, en la competición, sí es muy llamativo la diferencia de porcentaje entre los sexos, puesto que es de un 40% superior en los chicos que en las chicas. A demás, el porcentaje de chicas que están a favor de la competición es de tan solo un 30% de total. Esto se puede deber a que, generalmente, las chicas tienden a preferir otro tipo de juegos en los que la competición no sea algo importante, y prefieren juegos en los que se puedan ayudar unas a las otras o simplemente jugar sin ningún objetivo más allá del de divertirse. En cambio, los chicos generalmente prefieren juegos de competición, y se ve reforzado por ese 70% de alumnos que están a favor de los juegos competitivos.

## 6. CONCLUSIÓN

En este apartado final se van a recoger las conclusiones finales sobre los objetivos expuestos en este trabajo, tanto el objetivo general como los específicos. En función de dichos objetivos, se concluye lo siguiente:

El objetivo general de este TFG, poner en práctica y evaluar un trabajo sobre la competición y la cooperación, implementado en alumnos de Primaria en la Educación Física, y más concretamente a través de los juegos. se ha logrado debido a:

- Se ha desarrollado un plan de acción compuesto por varias sesiones donde se trabajaban juegos relacionados con la cooperación y la competición, y una vez desarrolladas se han llevado a la práctica teniendo en cuenta el contexto donde se iba a desarrollar y la metodología que se iba a emplear.
- Dentro del plan de acción, también se ha elaborado un cuestionario, teniendo en cuenta todos los objetivos que se quería cumplir a lo largo del TFG, que una vez realizado y validado se ha pasado a los alumnos para que su realización.
- Una vez realizado el cuestionario, se han recogido todos los datos y se han analizado en el apartado de los resultados. Este análisis a sido por partes, teniendo en cuenta los objetivos del TFG y los diferentes aspectos en los que se dividió el cuestionario.
- Para finalizar, se ha realizado una discusión de los objetivos del TFG teniendo en cuenta los datos recogidos gracias al cuestionario y los resultados obtenidos en el análisis.

El objetivo específico número 1 se ha logrado ya que, gracias al plan de acción ejecutado, se han podido comprobar cómo les afectaba a los alumnos los juegos cooperativos y competitivos y cómo eran sus comportamientos y respuestas dependiendo del juego que se estaba implementado en cada momento.

A parte de la observación directa durante las sesiones, este estudio también se ha realizado gracias a los datos obtenidos por el cuestionario y a su posterior recogida y análisis.

Algo que me hubiera gustado mejorar respecto este objetivo es que el número de encuestados fuera mayor, y a ser posible en diferentes contextos educativos, ya que los datos obtenidos hubieran tenido mayor riqueza en interés, pero por diversos motivos, no ha sido posible el conseguir esto últimos.

Para finalizar, el objetivo específico 3 también ha sido logrado por dos motivos:

El primero porque gracias a la observación directa y al cuestionario se han recogido datos relacionados con la cooperación y la competición y con otros aspectos relativos a estos dos grandes temas. Estos aspectos relativos a la cooperación y la competición les he seleccionado puesto que creo que también enriquecían el estudio, y son ellos podía lograr un estudio más amplio y a su vez más completo sobre el objetivo general del Trabajo.

El segundo motivo ha sido gracias al apartado de los resultados, donde se han analizado todos y cada uno de los ítems propuestos en el cuestionario y se han realizado pequeñas reflexiones sobre los mismos. Este análisis ha sido visual, gracias a los diagramas de sectores y escrito, gracias a los comentarios y reflexiones que se han hecho sobre los mismos. Para finalizar, también se ha hecho este estudio entre las diferentes edades existentes en la etapa de Primaria, que era otro de los requisitos requeridos para la lograr este objetivo específico.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Delgado Noguera, M. A. (1991). *Los estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Universidad de Granada. Instituto de Ciencias de la Educación.

Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires,: Emecé Editores.

Omeñaca, R., Puyuelo, E. & Ruiz, J.V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona: Paidotribo.

Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2002). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, España: Paidotribo.

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

Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga, España: Unisport

Pérez Turpin, José Antonio (2002). *La competición en el ámbito escolar: un programa de intervención social*. Universidad de Alicante. Departamento de Didáctica General y Didácticas Específicas, Alicante. <http://hdl.handle.net/10045/9909>

Pizarro, M. (2023). Principales diferencias entre juego y deporte. *Lecturas: Educación Física Y Deportes*, 28(300), 236-240. Recuperado a partir de <https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/7044>

PLAY, P. E. A. (2010). *La educación física y el juego*. *Investigación educativa*, 14(26), 105-112.

Rando Aranda, C. (2010). Estilos de enseñanza en Educación Física. Utilización según el análisis de las tareas de aprendizaje y las características de los alumnos y alumnas. *EfDeportes.com*