

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Mención en Educación Física

TRABAJO FIN DE GRADO



Universidad de Valladolid

EL JUEGO COOPERATIVO COMO TRANSMISOR DE ACTITUDES Y VALORES POSITIVOS



Carmen Crespo García

Tutor: Carlos Velázquez Callado

RESUMEN

Desarrollar valores democráticos en los escolares a través de la cooperación es el principal fin que persigue este trabajo. Para comprobar su veracidad, he llevado a cabo un proceso de investigación: a partir de una unidad didáctica, basada en el juego cooperativo, he recogido los diferentes comportamientos de todos los alumnos, en especial de cinco de ellos, que han manifestado durante la puesta en práctica de dicha unidad didáctica. Posteriormente he analizado los datos clasificándolos en tres categorías de acorde a los objetivos y, por último, he expuesto las principales conclusiones, tanto positivas como negativas, aclarando si los fines pautados han sido logrados o no y contrastándolo con la teoría de algunos autores propios del ámbito de la cooperación.

PALABRAS CLAVES

Cooperación, valores positivos, juego cooperativo, Educación Primaria, Educación Física.

ABSTRACT.

Develop democratic values in schools through cooperation is the principal purpose of this work. For checking his accuracy, I conducted a research process: from a teaching unit based on cooperative game, I collected the different behaviors of all students, especially five of them, that they have expressed during the carrying out this teaching unit. Then I analyzed the data by classifying into three categories according to the objectives and, finally, I have presented the key findings, both positive and negative, clarifying whether ruled purposes have been achieved or not and contrasting it with the theory of some own authors scope of cooperation.

KEYWORDS.

Cooperation, positive values, cooperative games Primary Education, Physical Education.

ÍNDICE

➤	INTRODUCCIÓN.....	1
➤	CAPÍTULO 1: JUSTIFICACIÓN.....	3
➤	CAPÍTULO 2: OBJETIVOS.....	5
➤	CAPÍTULO 3: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
	1. El juego.....	6
	2. El juego cooperativo: Definición y características.....	7
	3. Tipos de juego cooperativo.....	9
	4. El juego cooperativo y el juego competitivo.....	11
	5. Inconvenientes y obstáculos del juego cooperativo.....	12
	6. Valores y actitudes que se desarrollan a través del juego cooperativo.....	13
	7. El juego cooperativo como medio socializador.....	16
➤	CAPÍTULO 4: METODOLOGÍA.....	18
	1. Contexto.....	18
	2. Proceso de intervención.....	19
	3. Proceso de recogida de datos.....	21
	4. Análisis de los datos.....	23
➤	CAPÍTULO 5: RESULTADOS.....	25
	1. Aparición de conductas cooperativas.....	25
	2. Manifestación de conductas despectivas.....	29
	3. Participación activa del alumnado.....	31
➤	CAPÍTULO 6: DISCUSIONES Y CONCLUSIONES.....	34
	1. Discusiones y conclusiones.....	34
	2. Limitaciones.....	37
	3. Reflexión final.....	38
➤	BIBLIOGRAFÍA.....	40
➤	ANEXOS.....	43
	1. Unidad didáctica: “Los Piratas de la Cooperación”.....	43
	2. Rúbrica de evaluación del profesor.....	68
	3. Rúbrica de evaluación de coevaluación.....	69
	4. Cuestionario para los alumnos.....	70

INTRODUCCIÓN

El trabajo de fin de grado (TFG) consiste en realizar una reflexión, en la cual se refleje las competencias y conocimientos que se ha adquirido tras haber cursado un Grado, en mi caso el Grado de Educación Primaria. Así lo implanta el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

La ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, presenta los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habilitan para el ejercicio de la profesión de Maestro de Educación Primaria. En ella aparecen recogidas doce competencias de las cuales, a lo largo de este trabajo, desarrollo las siguientes:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- Y, debido a la elección de mi tema, también hago hincapié en fomentar la convivencia en el aula, resolviendo conflictos de manera pacífica.

Desde estos planteamientos, he decidido decantarme por enfocar mi trabajo hacia la cooperación, concretamente por el juego cooperativo como transmisor de actitudes y valores positivos.

Desde mi punto de vista esta temática no solo es específica del área de Educación Física, sino que también del resto de las áreas. Es fundamental crear un clima donde la armonía, el diálogo, el trabajo en equipo, la igualdad y el respeto, entre otros, estén presentes en el día a día de la jornada escolar, de modo que los estudiantes puedan posteriormente trasladarlos a su vida cotidiana.

A lo largo de este documento nos iremos encontrando con una justificación más contundente sobre la elección de este tema y el marco teórico en el que trataremos aspectos como qué es, el por qué su presencia en la escuela, cuáles son sus beneficios e inconvenientes, la cooperación y la competición... Para ello me he apoyado en una serie

de autores que son relevantes en la cooperación como Velázquez (2004), Garaigordobil (2007) u Omeñaca y Ruiz (2001). Además planteo cuáles son los objetivos que pretendo alcanzar mediante el desarrollo de este proyecto.

Por otro lado, comentaré la metodología utilizada, exponiendo las principales características del centro que influyen en mi TFG (recursos materiales, rasgos del alumnado...), cómo se va a llevar a cabo el proceso de intervención junto a las técnicas e instrumentos que se van a emplear para la recogida de datos, y el análisis de estos.

Seguidamente, tras mi puesta en práctica, presento los resultados obtenidos clasificándolos en diferentes categorías, las cuales están en relación con los objetivos inicialmente planteados.

Por último, menciono cuáles han sido las conclusiones de este proyecto de investigación, haciendo una breve referencia a las limitaciones que me he encontrado en su realización y una valoración más personal sobre qué me ha aportado este trabajo.

CAPÍTULO 1

JUSTIFICACIÓN

La elección del juego cooperativo como tema central de mi TFG se debe a que considero que es una gran recurso que los docentes tienen a la hora de enseñar, tanto en lo conceptual, en lo procesual y en lo actitudinal. Sin embargo, centrándonos en el área de Educación Física, que es lo que a mí me compete, este tipo de juego es minoritario teniendo, por lo tanto, el juego competitivo una mayor presencia.

El juego competitivo puede generar en el alumnado un sentimiento de competitividad, solo les preocupa ganar y no perder, olvidándose en muchas ocasiones precisamente del principal objetivo que tiene el juego: disfrutar. No quiero dar a entender que estoy en contra de que en el contexto escolar se den situaciones de competitividad, pero sí creo que hay un exceso de ellas y que deben de ir reduciéndose este tipo de escenarios para dar cabida a nuevos.

Ahora uno de mis interrogantes es ¿por qué, si tras muchos estudios que han dado a conocer los efectos positivos que conllevan los juegos cooperativos, estos están en gran parte ausentes en los centros educativos? Quizás no haya un único motivo que resuelva mi duda, pero si uno de ellos es la falta de conocimiento por parte del docente acerca de estas prácticas. Es por eso que quiero aprovechar esta oportunidad para darlas a conocer, en caso de desconocimiento, y para fomentar este tipo de actividades y juegos.

En concreto quiero poner de manifiesto que a través de prácticas donde se juega con otras personas y no contra otras, es decir, juegos donde prima la cooperación, se desarrollan valores democráticos (Velázquez, 2004) y habilidades sociales, ya que hay interacción entre los participantes y se produce un diálogo de consenso y no de reproches, resolviendo los problemas de forma pacífica. Además favorece la inclusión de todos los participantes, tanto de los que presentan alguna discapacidad como los que tienen dificultades en el desarrollo motor (Pérez, 1998). Verse aceptados por los demás, igual de valorados e importantes que el resto en el desarrollo de una actividad o juego, genera en los alumnos un sentimiento de pertenencia al grupo (Garaigordobil 2007) y hace que se *“sientan protagonistas de los logros alcanzados”* (Omeñaca, Puyuelo y

Ruiz, 2001, p.21), lo que a su vez, contribuye a mejorar su autoestima y autoconcepto (Garaigordobil, 2007).

Podríamos hacer una pequeña comparación con el cuento “*El cazo de Lorenzo*” de Carrier (2010): Lorenzo siempre lleva arrastrando un cazo lo que provoca en los demás una reacción de rechazo hacia él, hasta que, gracias a la ayuda de una persona, comienzan a valorarlo tal y como es. En nuestra vida real, cada uno posee unas cualidades, características y defectos que nos hacen diferentes de los demás, pero que a su vez, estas peculiaridades son muy enriquecedoras porque nos permiten lograr grandes metas y aprender de los otros.

Por otro lado, hago un pequeño análisis sobre la presencia de la cooperación en el currículum. Entre todos los principios metodológicos, planteados para la etapa de Educación Primaria, destaca el aprendizaje cooperativo orientado a que los unos aprendan de los otros, ya que requiere poner en común conocimientos y estrategias para resolver diversas situaciones. También este concepto se ve presente en diversas áreas como en Ciencias de la Naturaleza o Ciencias Sociales. En ellas se reclama la presencia del trabajo cooperativo para la adquisición de conocimientos, a su vez que incide como un medio para el dialogo, la resolución de conflictos, la ayuda a los demás...

Volviendo al área de Educación Física, se da una doble vertiente. Por un lado, se establece, como tema transversal a todos los bloques de contenidos, la cooperación, es decir, como una herramienta para tratar los diversos contenidos. Por otro lado, hay un bloque llamado *Juegos y actividades deportivas* que establece el juego cooperativo como uno de los contenidos a desarrollar.

Concluyendo, y basándome en todo lo anterior dicho, considero que la Educación Física es idónea para tratar, a través de la cooperación, asuntos como la interacción con los demás, la resolución de conflictos, la educación en valores y el trabajo en equipo entre otros. Esta opinión coincide con la de otros autores:

La Educación Física se convierte en un área privilegiado para el trabajo de contenidos relacionados con la regulación pacífica de los conflictos, con las relaciones grupales [...], pero para ello hace necesaria una transformación de las prácticas tradicionales, [...], en otras alternativas de carácter más cooperativo (Velázquez, 2004, p24).

CAPÍTULO 2

OBJETIVOS

En mis primeros días de prácticas, como docente de Educación Física, he estado observando e identificando algunos problemas que surgen durante la realización de las sesiones. En ellas la competitividad es predominante, por lo que los niños manifiestan conductas hipercompetitivas y en ocasiones se olvidan del placer de jugar, pensando solo en ganar. Como consecuencia a lo anterior, se produce el rechazo hacia algunos alumnos que presentan peores habilidades motrices. Además, estos alumnos tienden a participar menos en las tareas de clase lo que les impide progresar en sus habilidades motrices.

Debido a esto y siendo congruente con mi justificación, me he planteado el objetivo de poner en práctica una propuesta de intervención basada en el juego cooperativo y determinar su eficacia para promover en el alumnado el desarrollo de conductas positivas hacia sus compañeros y compañeras.

Concretando este objetivo general, me centraré en evaluar la efectividad de mi propuesta de intervención para:

- Favorecer la aparición de conductas cooperativas, como la ayuda, el dialogo o mensajes positivos entre los propios alumnos, a través de juegos cooperativos.
- Disminuir las conductas despectivas de unos niños hacia otros mediante el juego cooperativo, favoreciendo su integración.
- Aumentar la participación activa de los alumnos, en especial de aquellos que a priori se muestran más pasivos y son rechazados por sus compañeros a través de los juegos cooperativos.

CAPÍTULO 3

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A continuación voy a realizar un recorrido sobre el juego cooperativo. Empezaré hablando del juego en general y después del juego cooperativo, pasando desde su definición a otros epígrafes como sus características, las diferencias con el juego competitivo, sus ventajas e inconvenientes y los valores, comportamientos y habilidades que transmite, entre otros, y finalizando con investigaciones y estudios que han realizado diversos autores.

1. EL JUEGO

El juego es la expresión más importante de la infancia (Gambero, 2011). Según Vicente Navarro (1993), el juego es una actividad recreativa natural de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural.

Por otro lado, Bijou (citado en Mercedes, 1996, p.204) define el juego como *“todo lo que el niño hace cuando él o ella dice que está jugando”*.

Las características que posee el juego, siguiendo a García López, Gutiérrez Hidalgo y otros (2000), son las siguientes:

- Placentero: produce placer a los jugadores.
- Natural y motivador: es espontáneo.
- Voluntario: no hay obligación, sino que es una actividad libre.
- Mundo aparte: somete al participante en un mundo paralelo y de ficción, donde él puede lograr metas que no es capaz de conseguir en el mundo real.
- Creador: favorece la creatividad al generar escenarios fantásticos.
- Expresivo: a través del juego ponemos de manifiesto sentimientos y comportamientos.
- Socializador: se da la interacción con los demás. también favorece aspectos como la cooperación, la convivencia y el trabajo en equipo

Si al juego lo dotamos de un componente didáctico, observamos que es una gran estrategia metodológica, ya que acerca al alumno al aprendizaje de forma activa y la aleja de lo meramente memorístico (Chacón, 2008).

Entre la gran diversidad de juegos existentes, voy a tratar el juego cooperativo.

2. EL JUEGO COOPERATIVO: DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS

Orlick (1990), uno de los pioneros y referentes en este ámbito, define el juego cooperativo como un conjunto de libertades que contribuyen al “*desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo*” (p.17). Estas libertades son cinco:

- Libres de competir: es un rasgo fundamental en el juego cooperativo. Todos los participantes buscan alcanzar una meta en común, eliminando la rivalidad y la división entre perdedores y ganadores.
- Libres para crear: los niños presentan una gran imaginación y, para que esta permanezca, hay que proporcionarles situaciones que requieran crear. Así pues la estructura cooperativa permite que el niño resuelva una situación o reto planteado desde diferentes caminos.
- Libres de la exclusión: eliminan la expulsión del juego, permitiendo que todos sigan teniendo una mayor experiencia, y todos los participantes son o ganadores o perdedores.
- Libres para elegir: se les da a los alumnos cierta autonomía para que tomen decisiones sobre el juego: establecer o cambiar las normas, resolver los problemas... Con ello se consigue aumentar su motivación y que aprendan a tomar sus propias decisiones.
- Libres de la agresión: las conductas violentas desaparecen debido a que el juego reclama la colaboración y la unión de esfuerzos por parte de todos los participantes.

Estas libertades han sido recopiladas con el paso del tiempo por otros autores.

Para Enrique Pérez Oliveras “*los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad*” (1998, p.1) y requieren la participación de todos para conseguir un objetivo común.

Esta última idea también es compartida por otros autores. En el caso de Bantulà (1998), considera que las actividades cooperativas se nutren de la participación de todos los jugadores, lo que genera en ellos un sentimiento de aceptación por parte de los demás.

Por otro lado, Guitart (1999) no emplea el término juego cooperativo, sino juego no competitivo. Aun así, hace hincapié en que estos juegos tienen que permitir la participación de todos, tanto de los más hábiles como de los menos, al igual que dejan de existir ganadores y perdedores. La pérdida del miedo al fracaso crea una situación de diversión y placer.

Omeñaca y Ruiz (1999), dos autores relevantes en este tema, señalan las características que poseen este tipo de juegos:

- Actividad conjunta y participativa, que necesita que todos los participantes colaboren entre ellos.
- Exige la coordinación de tareas, para la consecución de un fin común.
- Permite explorar y desarrollar la creatividad en la búsqueda de soluciones.
- Favorece las relaciones “*empáticas, cordiales y constructivas*” (1999, p. 46) entre los compañeros.
- Da más importancia al proceso que al resultado final.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social.
- No existe la competición, es decir, no hay rivales y por lo tanto no se enfrentan entre los participantes.
- No excluye ni discrimina: todas las personas aportan algo al grupo.
- No elimina, lo que permite seguir experimentando y, por ende, tener una mayor experiencia.

Velázquez es uno de los autores que se ha dedicado a indagar y a retratar el juego cooperativo, siendo un referente a nivel nacional. Él define el juego cooperativo como una situación en la que no existe la oposición entre los jugadores, ya que todos persiguen una misma finalidad (Velázquez, 2004).

Para ir finalizando este recorrido sobre las definiciones del juego cooperativo, quiero hacer referencia a Garaigordobil (2007), quien destaca varias de las virtudes que posee el juego cooperativo: es una actividad en la que todos participan uniendo sus acciones para la consecución de un objetivo común, desapareciendo los apodos de ganadores y perdedores. Al percibir esto como un juego colectivo despierta en ellos un sentimiento de éxito grupal y confianza en sí mismos.

Concluyendo con este epígrafe, el mensaje que transmiten los juegos cooperativos es *“sacar lo mejor de cada uno, ponerlo a disposición de los demás y enriquecernos mutuamente”* (Cascón, 1992, p.1).

3. TIPOS DE JUEGO COOPERATIVO

Dentro de este trabajo, la clasificación de las diferentes actividades no tiene una especial relevancia, pero si he querido hacer una breve mención, deteniéndome un poco más en los juegos cooperativos.

Velázquez (2004) realiza una clasificación de las actividades en función de dos parámetros: la interrelación entre las acciones de los jugadores y la compatibilidad o incompatibilidad de metas. Así pues diferencia, en un primer momento, entre actividades individuales, no existe la interrelación de las acciones y conseguir la meta depende de una única persona, y actividades colectivas, que a diferencia de las anteriores hay interrelación en las acciones de los participantes. Dentro de estas últimas, actividades colectivas realiza otra clasificación:

- Actividades competitivas: hay oposición entre los jugadores e incompatibilidad de metas.
- Actividades no competitivas: no existe incompatibilidad de metas, o bien todos ganan o bien todos pierden. Según como sean las interrelaciones pueden ser:

- No competitivas con oposición: existe una oposición, activa o pasiva, entre las acciones de los jugadores. También dentro de este tipo nos encontramos con cambio de rol o sin cambio de rol.
- Cooperativas: no existe oposición entre las acciones de los participantes y persiguen una meta común. pueden ser:
 - Con objetivo cuantificable: se puede comprobar si se consigue o no, bien sea con puntuación (conseguir el mayor número de puntos) o sin puntuación (se mide si han superado la prueba).
 - Con objetivo no cuantificable: no se puede evaluar si se ha cumplido o no el objetivo, por lo que no existen ganadores ni perdedores. Según el objetivo que consideremos podemos encontrar diferentes subgrupos: de imitación, de vértigo, de mantener un objeto en movimiento...

El siguiente esquema sintetiza esta clasificación:

		Interrelación entre las acciones de los y las participantes	
		<i>Existe</i>	<i>No existe</i>
		ACTIVIDADES COLECTIVAS	ACTIVIDADES INDIVIDUALES
		Tipo de interrelación entre las acciones de los y las participantes	
Incompatibilidad de meta		<i>Existe oposición</i>	<i>No existe oposición</i>
<i>No existe incompatibilidad de meta</i>		ACTIVIDADES NO COMPETITIVAS DE CAMBIO DE ROL	ACTIVIDADES NO COMPETITIVAS COOPERATIVAS
<i>Existe incompatibilidad de meta</i>		ACTIVIDADES COMPETITIVAS	

Figura 1. Taxonomía de las actividades físicas (Velázquez, 2004, p. 48).

4. EL JUEGO COOPERATIVO Y EL JUEGO COMPETITIVO

Revisando toda la bibliografía anterior y, especialmente, a partir de Brotto (citado en Velázquez, 2004, p. 27) y de Omeñaca y Ruiz (1999), he elaborado un cuadro comparativo sobre el juego cooperativo y el competitivo.

JUEGO COOPERATIVO	JUEGO COMPETITIVO
No hay oposición entre los participantes.	Hay oposición entre los participantes.
Todos ganan o todos pierden.	Unos ganan y otros pierden. Hay temor al fracaso.
El objetivo del juego es común a todos y se consigue con la unión de esfuerzos.	El objetivo solo es conseguido por algunos.
Prima el proceso sobre el producto.	Lo importante es el resultado final.
El error es aceptado y nadie abandona el juego hasta que este no finaliza. Hay un mayor número de experiencias.	El error provoca la expulsión del juego, convirtiéndose en un observador externo.
No excluye ni discrimina, todos aportan algo al grupo independiente de sus capacidades.	La falta de habilidad conduce a situaciones de rechazo.
Se crean actitudes favorables, como la ayuda a los demás, la resolución pacífica de problemas...	Se generan actitudes negativas como la desconfianza, el egoísmo, la agresión, la rivalidad...
Sentir que forman parte de un grupo, aumenta su autoestima y desarrolla la autoconfianza y confianza en los demás.	Pierden la confianza en sí mismos cuando fracasan en el juego, y por ende, tienen una menor autoestima.
Aprenden a compartir el éxito grupal, divirtiéndose en la realización de la actividad	Se busca que al rival le suceda algo "malo", para así conseguir el éxito unos pocos.

Por lo tanto, el juego cooperativo promueve una serie de aportaciones que el juego competitivo inhibe, debido a que *“la cooperación hace ver al otro como enemigo, alguien contra el que hay que actuar y no alguien con quien desarrollarse y construir”* (Garaigordobil, 2007, p. 14).

5. INCONVENIENTES Y OBSTÁCULOS DEL JUEGO COOPERATIVO

Han sido ya varios los beneficios de los juegos cooperativos que he ido exponiendo y, sin embargo, hasta el momento no he mencionado ninguna desventaja sobre este tipo de actividades, pues como bien afirma Jares (1992), los juegos cooperativos solo presentan ventajas para todos los participantes.

A pesar de esto, a la hora de desarrollar estos juegos nos encontramos con una serie de obstáculos que lo dificultan. Sería muy ingenuo por nuestra parte decir que por el simple hecho de plantear un juego que requiere de la cooperación no se van a producir situaciones no deseables. Tenemos que tener en cuenta factores de carácter individual, grupal y situacional que condicionan las acciones de los alumnos dentro de una situación cooperativa (Omeñaca y Ruiz, 1999).

Siguiendo en la línea de estos autores (2001) los factores que dificultan el desarrollo de las actividades de cooperación son los siguientes:

- Inadecuación a los aprendizajes previos: aquellas actividades donde se agrupan los alumnos para contribuir al aprendizaje de sus compañeros, hay que tener en cuenta cuales son los conocimientos de los que parten porque, si no, no podrá haber un aprendizaje recíproco.
- Reacción tras no alcanzar un resultado positivo: el éxito de la actividad no está garantizado, y cuando este no se consigue la motivación va disminuyendo al igual que va generando un sentimiento de fracaso. Por ello es importante dar feedback y centrar la atención en el proceso.
- Egocentrismo: a veces no consideran las perspectivas de los demás en la búsqueda de soluciones, creen que su idea es la correcta y la única. Para ello, el docente tendrá que adoptar un papel de mediador y así todos los alumnos puedan aportar sus ideas.
- Categorización grupal y favoritismo por su grupo: la permanencia de los mismos grupos para realizar actividades genera favoritismo por su grupo y rivalidad con los otros, a pesar de que sea una actividad cooperativa. Como solución se podría plantear una interdependencia entre los diferentes grupos.

- Incumplimiento de las normas del juego: incumplir una regla suele beneficiar a esa persona para conseguir el objetivo. En el juego cooperativos si alguien rompe las reglas trae consigo un beneficio para todos, asique el resto de participantes suele aceptarlas. Para solventarlo hay que promover el pensamiento moral.
- Interés por la competición: en las actividades competitivas el alumno puede mostrar sus capacidades, la satisfacción por lograr ganar, superarse a sí mismo... Hay que ofertar actividades cooperativas que permitan desarrollar esos aspectos, pero desde la perspectiva que todo ello conlleva beneficios individuales y grupales, y no como la superación de unos sobre otros.
- Deseo de obtener resultados inmediatos: se produce tanto en los alumnos como en los docentes. La cooperación es un proceso que requiere tiempo y continuidad.

6. VALORES Y ACTITUDES QUE SE DESARROLLAN A TRAVÉS DEL JUEGO COOPERATIVO

Los valores son las ideas que guían el comportamiento de una persona, es decir, los ideales que se poseen, los cuales se manifiestan a través de la actitud, de la forma de actuar ante determinadas situaciones. Por lo tanto, a la hora de determinar qué valores posee una persona habrá que observar sus conductas. Además, estas actitudes se adquieren, siendo modificables y educables (Garaigordobil, 2006; Omeñaca y Ruiz, 2001; Velázquez, 2004).

Llegados a este punto, nos planteamos ¿qué valores son los que se deben de tratar en la escuela? Omeñaca y Ruiz (2001) hacen referencia a unos valores que son compartidos por todos que proceden de la Declaración Universal de los Derechos Humanos: libertad, respeto, dialogo, cooperación, la igualdad...

Velázquez (2004) establece el termino Educación Física para la Paz para determinar que *“aspectos de la Educación para la Paz pueden ser trabajados desde la Educación Física”* (2004, p.14). No se trata de abarcar todo desde esta área, sino de aprovechar este ámbito para tratar elementos y situaciones que se producen en ella.

Los juegos cooperativos parecen ser un contexto muy apropiado para poner en práctica el desarrollo de esos valores, así lo han puesto de manifiesto varios autores, de los cuales ya hemos hablado anteriormente. Retomando a Omeñaca y Ruiz (2001), establecen tres ámbitos donde se desarrollan varios de estos “valores universales”: en primer lugar, valores para la convivencia y la vida en equilibrio con el entorno (libertad, responsabilidad, tolerancia, dialogo, respeto, amistad, cooperación, solidaridad y paz), en segundo lugar, valores para el bienestar personal (alegría, autoestima y autosuperación) y en tercer lugar, valores relacionados con las capacidades unidas a la propia actividad física (competencia motriz, creatividad motriz y salud).

A continuación vamos a analizar brevemente cada uno de estos valores y las actitudes que estos conllevan:

- Libertad: las actividades cooperativas requieren que el alumnado tome decisiones, exponga sus ideas, creen su propio camino para resolver la situación planteada. Si recordamos Orlick (1990) estableció que era una actividad liberadora.
- Responsabilidad: el alumno tiene que asumir y ser consecuente con sus actos, además de participar en la toma de decisiones a nivel grupal.
- Tolerancia: alude al respeto hacia las opiniones de los demás. A pesar de las diferencias que puedan existir entre los componentes del grupo, en el juego se crea un grupo de iguales.
- Dialogo y amistad: es un medio para comunicarse, el cual los alumnos emplean para intercambiar sus opiniones, resolver conflictos...A través de la cooperación los alumnos dialogan, se ayudan, comparten momentos lúdicos... que contribuye a desarrollar relaciones amistosas.
- Cooperación: las actividades que requieren de la cooperación favorece el poner en común las capacidades de cada uno, así ayudándose entre todos y coordinando sus acciones. Además las experiencias positivas que reciban de estas actividades ayuda a las relaciones sociales.
- Respeto: es un valor fundamental a partir del cual se construyen otros como la libertad o la paz. A través de la cooperación ponemos en juego este valor

mediante manifestaciones como la aceptación de los demás y de sí mismo, el respeto de las opiniones o el afrontar situaciones siendo coherentes.

- Solidaridad: en este tipo de actividades se dan relaciones entre iguales, que comparten los pilares sobre los que se crea la convivencia humana, y se generan actitudes empáticas.
- Paz: no solo implica la ausencia de violencia, sino también la presencia de situaciones de armonía, en las que se den el dialogo, la solidaridad... así pues, los juegos cooperativos favorecen el desarrollo de estas situaciones.
- Alegría: jugar es algo placentero y divertido que no debe perderse a la hora de jugar. Al cooperar los unos se divierten con los otros estableciendo relaciones entre ellos y manifestando su estado anímico.
- Autosuperación y autoestima: superarse a sí mismo en un reto o en el día a día y ver cómo vas mejorando es motivador y placentero, pero además en la cooperación no solo progresas, sino todo el grupo creando confianza con los compañeros, sintiéndose responsable, mejorando sus habilidades, estando a gusto con los demás... Esto favorece la autoestima.
- Competencia y creatividad motriz: si esta la relacionamos con valores como los ya mencionados *“podrá entenderse como un hecho deseable y por el que merece la pena esforzarse”* (2001, p.118), así buscando nuevas respuestas de movimiento para resolver diferentes situaciones.

Para fundamentar aún más este epígrafe, hago referencia a Pérez Oliveira (1998). Según este autor, el juego cooperativo puede desarrollar las siguientes actitudes: capacidades para poder resolver problemas, sensibilidad para reconocer como se siente el otro, sensibilidad para aprender a valorar y expresar la importancia del otro y la capacidad para poder expresar sentimientos, emociones, problemas...

Por otro lado, Jares (1992), también hace alusión a una serie de valores que se desarrollan con prácticas cooperativas como la empatía, el dialogo como medio de comunicación entre los miembros del grupo, la confianza con los demás, el autoconcepto, la autoestima y la alegría.

También a Garaigordobil, en la entrevista que le realiza Iñigo Marauri (2009), se le plantea la siguiente pregunta: “*con juegos más cooperativos y menos competitivos, ¿se promoverán unos comportamientos adultos más cooperativos y menos competitivos?*” a lo que ella no duda en responder “*sin ninguna duda, los juegos contiene y enseñan valores*” (p.14).

Sin embargo, no por establecer un periodo donde se imparta la cooperación o se traten los valores, ya el alumnado los adquiere y los mantiene, pues los valores tienen un carácter continuo. De ahí la importancia de que este tratamiento en valores se imparta de forma transversal, es decir, desde las distintas áreas. Además se debe de integrar a toda la comunidad educativa, incluyendo dentro de esta el entorno familiar del niño, donde los diferentes puntos de actuación sean congruentes (Cascón, 1992; Omeñaca y Ruiz, 2001).

7. EL JUEGO COOPERATIVO COMO MEDIO SOCIALIZADOR

La Educación Física cuenta con un alto componente social, que permite la interacción entre iguales. No obstante, estas interacciones se ven influenciadas por aspectos como la confianza, el autoconcepto o la percepción de sus capacidades entre otros (Omeñaca y Ruiz, 2001).

No es difícil encontrarnos contextos, dentro de nuestra área, en los que algún alumno es rechazado por el resto de sus compañeros. Pero también hay alumnos que presentan malas habilidades sociales o se muestran tímidos a la hora de relacionarse con los demás.

Antes de continuar, voy a clarificar dos términos tomando como referencia a Omeñaca y Ruiz (2001, p.81-82):

- Habilidades sociales: “*conjunto de estrategias que permiten interactuar de forma constructiva en los diferentes ámbitos de relación social de la persona*”. Abarca desde componentes verbales hasta los no verbales: gestos, saludos, dialogar, la mirada...
- Prosocialidad: “*conductas de carácter interpersonal entre cuyos fines esta beneficiar de algún modo al otro*”.

Son diversas las situaciones que la Educación Física permite poner en juego dichas actitudes: al compartir las ideas y respetar las de los demás, al ayudar, al dialogar, al poner en común estrategias para el juego, llegando a acuerdos, al alegrarse por los logros de los demás... Pues bien, la propia estructura que poseen las actividades cooperativas favorece el desarrollo de estas (Omeñaca y Ruiz, 2001), al estar la cooperación relacionada con valores (ya mencionados con anterioridad) que favorecen una interacción social positiva (Pérez, 1998).

Además los tres mecanismos básicos de aprendizaje de habilidades sociales y conductas prosociales, el feedback interpersonal, el aprendizaje observacional a partir de un modelo y el reforzamiento positivo de la conductas deseadas, descritos por Kelly, González y Valles (citado en Omeñaca y Ruiz, 2001, p.82), también son desarrollados en los juegos cooperativos.

El aprendizaje de las habilidades sociales y de la prosocialidad no es inherente a la Educación Física, por lo que los docentes deben programar su aprendizaje y, al igual que los valores, también desde las otras materias (Omeñaca y Ruiz, 2001).

Por todas estas peculiaridades que nos ofrece el juego cooperativo, parece que este puede convertirse en un excelente recurso para que el profesorado de Educación Física desarrolle un conjunto de valores positivos en sus estudiantes, valores, como el respeto, la ayuda, el diálogo, la tolerancia o la libertad, que son imprescindibles en sociedades democráticas como la nuestra.

CAPÍTULO 4

METODOLOGÍA

En este apartado expongo una contextualización del colegio en el que realizo la intervención de mi TFG. En ella describo aspectos como la distribución espacial, los docentes, el alumnado o el área que a mí me compete. Posteriormente explico cómo voy a llevar dicha intervención junto con las técnicas y los instrumentos que empleo para la recogida de datos, finalizando con una explicación del proceso del análisis de dichos datos.

1. CONTEXTO

Mi intervención la desarrollo en el CEIP Bilingüe Pedro I. Se encuentra en la localidad de Tordesillas, próximo a Valladolid. Se trata de un centro de línea tres formado por 28 unidades, con un total de 598 niños matriculados. Al centro acuden tanto los alumnos de la localidad como de pueblos de alrededor que no poseen escuela, integrando a alumnos con necesidades educativas especiales: discapacidad motórica, psíquica y auditiva, y a alumnos de compensatoria: inmigrantes, hijos de familias desfavorecidas y minorías étnicas y culturales.

El nivel socioeconómico de las familias cuyos hijos acuden al centro en general es de un estatus medio dentro del contexto provincial. Viven en familias convencionales, poco numerosas (cuatro miembros). La mayoría son trabajadores en fábricas, construcción, servicios... pero no debemos de olvidarnos de los alumnos que viven de los pueblos de alrededor cuyas familias, en su mayoría, se dedican a la agricultura, ganadería o a la construcción, ni de las familias inmigrantes, ya que suelen ser familias con pocos recursos y bajo nivel cultural.

Respecto a los espacios con los que cuenta este colegio para la Educación física, el gimnasio ha sido el más utilizado por dos motivos: aunque no es de grandes dimensiones, si es lo suficientemente idóneo para poner en práctica los diferentes juegos diseñados y, en segundo lugar, porque allí se encuentra el cuarto de materiales. Pero también se ha hecho uso del patio, el cual cuenta con un total de tres pistas de fútbol y

tres de baloncesto, y un amplio espacio de juego, para aquellos juegos que requerían mayores desplazamientos movimientos por parte del alumnado.

Los recursos materiales son muy diversos y abundantes. Todos aquellos que se necesitaban para las diferentes actividades se hallaban en el cuarto de los materiales, sin necesidad de ser sustituidos por otros similares. Se han utilizado colchonetas, picas, bancos, conos, cuerdas, un radiocasete, un paracaídas...

Por otro lado, esta intervención se ha llevado a cabo con una clase de quinto de primaria, formada por 25 alumnos. En general es un grupo en el que existe una gran competitividad, suelen interrumpir constantemente en las explicaciones, poner pegas a las actividades e incluso algunos alumnos te terminan desafiando. También se aprecian en alguno de ellos conductas infantiles respecto a su edad.

De forma más particular, cabe destacar que en esta clase se encuentra una niña brasileña, que no es aceptada por el resto de sus compañeros, y dos alumnas que manifiestan poca habilidad motriz. Todo esto provoca, en determinadas ocasiones, conflictos a la hora de formar grupos y realizar la actividad. También hay dos alumnos y una alumna que son considerados líderes por el resto de sus compañeros.

2. PROCESO DE INTERVENCIÓN

Antes de mi intervención, destiné varias semanas a la observación del grupo. De este modo, se registraron algunos problemas en el grupo, principalmente relacionados con la competición, las conductas despectivas y la participación desequilibrada del alumnado.

Para intentar solventarlos, diseñé una unidad didáctica (*anexo nº 1*) sobre el juego cooperativo, la cual estaba formada por cinco sesiones (un total de seis horas). La estructura de cada una de ellas constaba de tres partes: calentamiento, parte principal en la que se desarrollaban varias actividades y juego libre. Además todas las sesiones estaban relacionadas a través de una temática, en este caso trata de piratas, narrando pequeñas aventuras. Lo que pretendía con esto era captar la atención de los alumnos y a su vez motivarlos, pero sin olvidar sus características y la edad (Fernández y Velázquez, 2005).

Sintetizando las sesiones cabe decir que en la primera sesión se inició con dos juegos no cooperativos para después realizar a una breve explicación sobre los que sí lo son y, a partir de ahí, dar comienzo al hilo conductor de la unidad didáctica que estaba íntegramente formado por actividades cooperativas. Estas eran de índole muy variadas, pasando de juegos que requerían más de habilidades motrices a otros que requerían más de habilidades cognitivas para hallar estrategias y así resolver la actividad. Al finalizar cada sesión se le pasaba una rúbrica a cada uno para que evaluaran a los compañeros con los que habían compartido grupo. Estos no eran estables, sino que iban variando y dependiendo de la actividad se organizaban en pequeños grupos o en gran grupo (toda la clase formaba un único grupo). En la última sesión, y tras finalizar la última actividad, se realizó una pequeña asamblea donde los alumnos no solo expusieron lo aprendido sobre este tipo de juegos, sino que también expresaron sus opiniones respecto a mi unidad didáctica.

Todas las sesiones estuvieron guiadas por el trabajo en equipo y la cooperación (Velázquez, 2002; Omeñaca y Ruiz, 2001; y otros) y los principios de actividad, autonomía, socialización grupal, autonomía, juego y creatividad. Como metodología más específica se partió del descubrimiento guiado (Blázquez, 2010): los alumnos tenían que intentar resolver la actividad partiendo de sus experiencias, dialogando, explorando nuevas formas de resolverlo... Sin embargo se tuvo más en cuenta el proceso que emplearon para intentar dar una respuesta a la situación planteada que si lograron resolverla.

La formación de los grupos se realizó de dos formas: en algunas actividades de forma aleatoria y en otras los alumnos tuvieron libertad para crearlos ellos bajo la premisa de que los grupos deben de ser siempre mixtos.

Finalmente, debo mencionar que mis intervenciones como docente a lo largo del proceso de intervención se orientaron principalmente a:

- Dirigir y dinamizar la puesta en práctica de las sesiones.
- Detener la actividad para volver a explicarla y ayudar con pequeñas pistas a los escolares o reorientarlos si estaban tomando decisiones equivocadas.
- Ejercer de mediadora ante un conflicto, dejando siempre que fueran los propios alumnos los que lo resolvieran.

- Proporcionar un feedback positivo a todos los alumnos que iban progresando y realizando las actividades de forma correcta. También dar ánimos a los que se encontraban “perdidos” para que consigan avanzar.
- Centrar la atención especialmente en aquellos alumnos en los que previamente habían sido detectados los problemas, para ver si a través de mi propuesta había alcanzado los objetivos propuestos.

3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS

Para poder evaluar en qué medida he alcanzado los objetivos propuestos he recopilado los datos necesarios empleando distintas técnicas e instrumentos.

La observación directa ha sido la principal técnica que he usado ya que permite recoger la información en el momento que se produce. Además esta se caracteriza por ser sistemática, es decir, se trata de una observación planificada, ya que previamente he establecido qué y a quién observo, y dónde y cuándo hacerlo. A continuación explico cuáles fueron estos matices:

- Principalmente mi observación se centró en las dos niñas con peores habilidades motrices, una niña brasileña que, como ya he explicado en otras ocasiones, es discriminada por sus compañeros y en dos niños y una niña que son los líderes de la clase. Sin embargo, el resto de los alumnos también eran punto de mira porque, por un lado, debían de ser evaluados en el desarrollo de la unidad didáctica y, por otro lado, tenía que comprobar si sus actitudes se encuadraban dentro del marco de la cooperación.
- Al iniciar una actividad prestaba atención a los alumnos nombrados durante un periodo de tiempo de dos minutos a cada uno. El orden de observación iba rotando, así pudiendo observarlos en diferentes momentos y no siempre al inicio, durante o al final.
- Lo que tuve en cuenta fueron las actitudes y los comportamientos que manifestaron los alumnos a lo largo de todas las sesiones, concretamente en el desarrollo de las actividades. Las actitudes es algo difícil de evaluar ya que requiere que el evaluador posea unas habilidades “*que comportan la*

coherencia, la imparcialidad y la sensatez de su método” (Ortega y Pellicer, 2009, p. 61).

Para ayudarme de esta observación, utilicé diferentes instrumentos de evaluación en los que ir recogiendo toda la información:

- Rúbrica de evaluación (*anexo nº 2*): en ella aparecían descritos varios ítems y los diferentes niveles de consecución de cada uno de ellos. No establecí muchos criterios porque creo que, aunque es un instrumento a través del cual se puede recoger la información de forma clara y bien ordenada, es difícil observar el grado de adquisición de cada ítem de todos los alumnos. Es por eso que mi compañero también contaba con esta matriz de evaluación en la cual él iba evaluando en función de sus observaciones.
- Cuaderno de campo: todas las observaciones que iba realizando de cada sesión las anotaba aquí. No siempre las podía recoger inmediatamente por escrito, así que durante la clase anotaba solo aquello relevante y una vez finalizada ya hacía un escrito más riguroso de los datos. También contaba con un apartado llamado registro anecdótico en el cual recopilaba los comportamientos espontáneos de los alumnos.
- Diario del observador externo: se trata de un instrumento cuya función es la misma que el cuaderno de campo, solo que en esta ocasión fue mi compañero el que lo realizó, es decir, anotó el desarrollo de las sesiones poniendo especial interés en los alumnos ya indicados. Respecto a estos, establecimos que observaría cinco minutos seguidos a cada alumno.

Otra técnica fue la autoevaluación que consiste en que sea el propio alumno quien realice una reflexión sobre su aprendizaje. De esta forma se hace participe al alumno, implicándole en el diagnóstico de sus necesidades y fortalezas. Además si se realiza en grupo, *“ayuda a aumentar la cooperación y aumenta la cohesión del grupo”* (Ortega y Pellicer, 2009, p.15). Por lo tanto, a la hora de ponerlo en práctica, consideré que realizar una puesta en común era lo más idóneo, ya que los alumnos intercambiarían comentarios y reflexiones. Todas estas aportaciones las recogió mi compañero en su cuaderno.

También realicé un cuestionario (*anexo nº3*) al finalizar la unidad didáctica a todos los estudiantes de la clase. Constaba de una serie de preguntas abiertas y cerradas con el fin de conocer sus percepciones sobre cómo han cooperado y la opinión que tiene en relación con aspectos de la dinámica de las sesiones.

Para hacer una evaluación entre iguales establecí la coevaluación, así los alumnos evaluarían a los componentes de su grupo al finalizar cada sesión. La primera vez antes de su realización les expliqué que no se trataba de juzgar a los otros, sino de mostrar una visión crítica para ayudar a mejorar. Al comienzo de la sesión repartía a cada alumno una pequeña rúbrica (*anexo nº4*) para que tuvieran en cuenta qué aspectos debían de analizar. No se trataba simplemente de rellenar la tabla con una cruz, sino que también debían de hacer una pequeña reflexión sobre los motivos por los que sus compañeros no habían sido valorados positivamente en todos los ítems.

4. ANALISIS DE LOS DATOS

Una vez recogida toda la información y, por lo tanto, finalizada la unidad didáctica sobre juegos cooperativos, fui analizando y clasificando la información recogida en base a tres criterios, los cuales concordaban con los objetivos planteados inicialmente:

- Aparición de conductas cooperativas.
- Conductas despectivas.
- Participación activa del alumnado.

En primer lugar ordené la información de mi cuaderno de campo y del diario del observador externo, a la vez que contrastaba ambos datos. Así, si había alguna discrepancia la señalaba para tenerla en cuenta a la hora de establecer los resultados. También las rúbricas de evaluación fueron comparadas, estableciéndose un alto grado de concordancia entre ambos observadores.

Después analicé tres elementos: las anotaciones que había realizado mi compañero sobre las autoevaluaciones, es decir, los comentarios y reflexiones orales de los alumnos, los cuestionarios y las rúbricas de coevaluación que los alumnos habían completado. El hecho de examinar toda esta información a la vez se debe a que quería comparar si la percepción que tenía el alumno sobre sí mismo coincidía con la

valoración que sus compañeros habían realizado sobre él. Al igual que antes, aquellos datos relevantes los marcaba para que no pasaran desapercibidos.

Para finalizar, realicé un último contraste entre la información ya sintetizada de los cuadernos de campos y la de los alumnos con el propósito de saber si realmente los alumnos habían sido rigurosos y coherentes a la hora de evaluarse a ellos mismo y a sus compañeros. Antes de esto, pensaba que en la coevaluación los alumnos serían más transigentes con sus compañeros, pero para mi sorpresa, se habían mostrado bastante estrictos y críticos, como ya veremos en el próximo epígrafe de “resultados”. Por otro lado, los cuestionarios que habían realizado no concordaban en algunos casos con lo que yo o mi compañero habíamos observado: a veces por sobrestimación y otras, aunque en menor frecuencia, por subestimación. Creo que en el caso primero respondieron en función de lo que yo esperaba que sucediera al haberles hablado de algunas cualidades que tiene el juego cooperativo.

CAPÍTULO 5

RESULTADOS

En este capítulo expongo los resultados obtenidos tras analizar toda la información recogida durante mi intervención, ordenándola en estas tres categorías, ya mencionadas: aparición de conductas cooperativas, conductas despectivas y participación activa del alumnado. El hecho de desglosar de esta forma los datos se debe a que quería agruparlos por su semejanza, lo que me permitiría realizar una conclusión final sobre la consecución o no de cada uno de los objetivos.

Por otro lado, para mantener el anonimato de los alumnos me refiero a ellos mediante nombres ficticios. A continuación hago una breve aclaración de los principales:

- Alumna con un alto porcentaje de discriminación: María.
- Alumnas que manifiestas poca habilidad motriz: Laura y Sara.
- Alumnos líderes: Mateo, Adrián y Elena.

1. APARICIÓN DE CONDUCTAS COOPERATIVAS

Al iniciar la primera sesión realicé una breve explicación centrada en qué son los juegos cooperativos y qué actos ayudan al buen desarrollo de estos. Sin embargo las buenas conductas no se hacen muy notables en esta misma sesión: hay quejas por los agrupamientos, no hacen un buen uso del diálogo, la ayuda es mínima...

Una vez finalizada la actividad “cada oveja con su pareja” Juan, que se encuentra en el mismo grupo que Laura, le dice a su compañero Mateo: “menuda paliza nos van a meter”. Entonces yo intervine y le pregunte que por qué pensaba así a lo que me respondió: “pues mira a quien tenemos en el equipo” (refiriéndose a Laura).

Cuaderno de campo, 1ª sesión.

Actividad “buscadores de oro”: Al reagruparse Elena riéndose le dice a su compañera Marta “ya nos tocó la lotería” señalando a María.

Diario del observador externo, 1ª sesión.

Laura tiene problemas para desplazarse en el banco con los ojos cerrados. Su compañera Patricia tampoco colabora, dándole las directrices chillando y entre colando algún insulto como “torpe”. Cuando a Laura se le cae un saco, Patricia dijo textualmente “quita de aquí macho, ya lo hago yo torparrona”. Inmediatamente mi compañera intervino para decir que esa no era la solución al problema y que sería Laura la que terminaría de realizar la actividad y mejor que la ayudara en vez de quejarse. A raíz de esto parece que la situación mejoró.

Diario del observador externo, 1ª sesión.

En la pregunta del cuestionario “explica brevemente como ha sido tu cooperación a lo largo de las diferentes sesiones”, 15 niños hacían alusión a que comenzaron siendo poco cooperativos. Quiero resaltar la contestación literal que Patricia realizó: “supongo que no he sido la mejor cooperando, pero he ido mejorando y a Laura no la volví a tratar mal, bueno ni a Laura ni a nadie creo”.

Cuestionario de los alumnos.

Afortunadamente a medida que iban transcurriendo las sesiones era más frecuente observar comportamientos propios del ámbito de la cooperación. En general se intentaban ayudar los unos a los otros sin hacer distinción de que alumno la necesitase.

Actividad “cruzar el río”: en el mismo grupo se encuentran Elena y Sara. Al realizar la actividad Sara pisa fuera del folio y, por lo tanto, el grupo debe de volver a iniciar la actividad. Elena la primera vez protesta, pero al segundo intento uno de los folios estaba bastante distanciado del que se encontraba Sara, así que esta vez Elena retrocedió el folio para que así Sara pudiera pasar de folio a folio sin problema.

Diario del observador externo, 3ª sesión.

Cuando trataban de ordenarse por estaturas a Adrián se le ocurrió la idea de agacharse y que su compañera Laura pasara por encima mejor que agarrándose a él en paralelo porque había visto como solía perder el equilibrio.

Cuaderno de campo, 3ª sesión.

El ítem “ayuda a todos sus compañeros” en la rúbrica de coevaluación de la sesión 3, María había dado una muy buena puntuación a todos y aunque en la casilla para hacer comentarios estaba destinada para aquellas puntuaciones más

bajas, ella escribió que se había sentido ayudada por todos los compañeros de su grupo, algo que la había gustado.

Rúbrica de coevaluación del alumnado.

Manuel intenta llevar un banco para ayudar a sus compañeros a pasar de un lado a otro de las cuerdas, y Sara que ve que no puede sola va a ayudarla.

Cuaderno de campo, 4ª sesión.

También empleaban el diálogo a la hora de debatir cómo llevar a cabo la actividad. Además había comentarios positivos, de motivación y de ánimo. Algunos ejemplos de ellos y que más me han llamado la atención son los siguientes:

Juan, María, Víctor y Marta están investigando nuevas posturas de acrosport. Mateo que se encontraba cerca de estos al ver una de ellas les dijo: “como mola esa Juan, yo la voy a elegir”. Son más en el grupo, pero no los menciona.

Diario del observador externo, 2ª sesión.

Juan anima a otro grupo una vez que el suyo ha finalizado la actividad “pasar el río”.

Cuaderno de campo, 3ª sesión.

Adrián, antes de empezar el desarrollo de esta unidad didáctica, solía dar el solo las ordenes y no escuchar a sus compañeros. Sin embargo aunque empezó manteniendo esta conducta poco a poco se ha notado un cambio: ha intercambiado opiniones con sus compañeros e incluso ha tenido más contacto con Laura.

Diario del observador externo y cuaderno de campo, 3ª sesión.

En la actividad “en busca del tesoro” terminaron manteniendo un dialogo entre la mayoría de los alumnos para ir resolviendo la actividad.

Cuaderno de campo, 5ª sesión.

En la coevaluación de los compañeros de Marta, esta recibió una muy buena puntuación en las tres últimas sesiones en el ítem “emplea el dialogo para comunicarse”. Además Marta en su cuestionario anotó que había hablado con sus compañeros y los había escuchado. Todo esto coincide con mis observaciones

y las de mi compañero, pues ambos teníamos recogido que Marta se comunicaba de forma correcta.

Diario del observador.

A pesar de que todos estos comportamientos fueron abundantes, también se seguían produciendo situaciones no cooperativas, aunque con menor frecuencia.

Tienen que ponerse por parejas y al tener que ser mixtas, en el mayor número posible, surgen problemas debido a que ningún chico quiere ponerse ni con María ni Laura. Por otro lado, otros alumnos no quieren ponerse con una chica de pareja o viceversa. Así que intervine e hice los grupos aleatoriamente numerándolos. Algún alumno siguió negándose y aunque permaneció un rato sin jugar, terminó participando.

Cuaderno de campo, 2ª sesión.

Actividad “pasar el río”: Mateo intenta que su grupo sea el primero en llegar a la meta. Lo manifestaba con comentarios como “venga que vamos los primeros”, “date prisa en pasar el folio” o “no pises fuera que si no van a ganarnos ellos”.

Diario del observador externo, 3ª sesión.

Adrián se ha enfadado porque sus compañeros no han acatado la opción que él ha dado para resolver el juego.

Cuaderno de campo, 5ª sesión.

Como dato llamativo, en la pregunta del cuestionario “*siendo coherente con tus respuestas, ¿qué crees que deberías mejorar y cómo podrías hacerlo?*” 3 niños y 4 niñas contestaron que a ellos les gustaba que se hicieran las cosas como ellos decían y entonces debían de aprender a escuchar también lo que decían sus compañeros porque a veces pueden dar mejores opiniones, mientras que, por otro lado, 1 niño y 2 niñas, una de ellas era María, respondieron que tenían que poner en común lo que ellos pensaban, pero que no es que no quisieran hacerlo sino que cuando iban a decir algo no solían ser escuchados.

Por lo tanto, haciendo un balance sobre este tipo de información recogida considero que el objetivo “*favorecer la aparición de conductas cooperativas, como la ayuda, el dialogo o mensajes positivos entre los propios alumnos, a través de juegos*

cooperativos” ha sido logrado porque sí que se han potenciado su aparición, pero me hubiera gustado que solo sucedieran estos comportamientos sin la presencia de otros más disruptivos que ya había antes de comenzar esta unidad didáctica.

2. MANIFESTACIÓN DE CONDUCTAS DESPECTIVAS

En el epígrafe anterior ya se han dado muestra de actos que ponen de manifiesto el rechazo o la desvaloración de algunos de los alumnos. Ahora continúo enumerando este tipo de situaciones centrándome en comentarios despectivos o actos discriminatorios por parte de algún alumno a otro, especialmente aquellos que hacen referencia a Laura, Sara y María. No quiere decir que no sucediera con otros alumnos, sino que tanto mi compañero como yo observamos más detalladamente a estas alumnas era de las que poseíamos una información más relevante.

“Si es que no sabes ni saltar, hija”. Palabras textuales de Juan a Laura.

Diario del observador externo, 1ª sesión.

A Víctor le ha tocado como pareja María e inmediatamente se acerca a mí para decirme que le duele la barriga mucho, entonces le digo que se siente. Para que María pueda participar, mi profesor hizo de alumno y se puso con ella. Al poco tiempo, David se tenía que ir al médico, quedando Elena libre. Ahora ya Víctor quiere jugar y vuelve a dirigirse a mí diciéndome “profe me pongo yo con Rebeca”. Pero no le deje, es decir, le dije que me parecía perfecto que ya no le doliera la barriga y quisiera jugar, pero que su pareja era María y por lo tanto se ponía con ella y ya buscaría otra pareja para Rebeca. Víctor se mostró reacio y empezó a quejarse, pero finalmente terminó jugando. Conclusión: no le dolía la barriga, sino que no quería ser la pareja de María.

Cuaderno de campo, 2ª sesión.

Elena hace burla a María cuando esta trata de contar al grupo como pueden resolverla actividad.

Diario del observador externo, 3ª sesión.

Actividad “las nueve puertas y el camino vallado”: aparentemente parece un juego de dificultad media-alta porque tienen que ponerse de acuerdo para ver quien pasa por cada agujero. Aunque se resolvió de forma correcta, el primer

comentario que hizo Elena fue pues “los más gordos y torpes por abajo, así que Hugo, Sara...”

Diario del observador externo, 4ª sesión.

Los alumnos han sido numerados y tienen que situarse en la colchoneta indicada. Al ver Víctor que se encontraba en la misma colchoneta que María exclamó que otra vez le tocaba en el mismo grupo que ella.

Cuaderno de campo, 5ª sesión.

Analizando los cuestionarios de los alumnos en la pregunta “¿Consideras que hay algún compañero que no haya sido del todo integrado en la realización de los juegos? En caso de que sea afirmativo, nómbralos y explica el motivo” 17 alumnos respondieron que sí, siendo los más mencionados María, Laura y Hugo. Respecto a las dos primeras, María había sido mencionada por todos esos cuestionarios y algunos de los motivos era porque era de otro país, porque era una mandona y por eso no querían jugar con ella o porque cae mal a muchos compañeros. Por otro lado, me sorprendió que Hugo fuese nombrado 8 veces ya que tanto en las primeras semanas de observación, antes de mi intervención, como durante la puesta en práctica de la unidad didáctica ni mi compañero ni yo habíamos observado que ese alumno no estuviera integrado en la clase. El motivo que más o menos todos habían puesto era “*porque está gordo y siempre pide comida*”. Supongo que consideraron otras situaciones que se producen en el ámbito escolar o extraescolar, dado que Hugo siempre participaba, nadie se quejaba de estar en su grupo y en las coevaluaciones no es que fuera valorado con una puntuación alta, pero nadie había anotado alguna observación sobre él.

Pero también quiero reflejar aquellas conductas que se alejan de la discriminación de estos alumnos y, por el contrario, se acercan a la inclusión:

Juan pide a Marta que le enseñe cómo se hace la figura que estaban haciendo para que su grupo también pueda hacerla.

Cuaderno de campo, 2ª sesión.

Laura no quiere realizar la segunda parte del juego “las nueve puertas” porque tiene que vendarse los ojos. Cuando la preguntó el motivo, ella me responde que en otro juego que se tapó los ojos Patricia la riñó por no hacerlo bien. Al oír esto el resto de los compañeros, Patricia se acercó a ella y se

disculpó: “¡ay!, lo siento es que en ese momento pues me puse nerviosa, pero juega que ya no lo hago más”.

Cuaderno de campo, 4ª sesión.

Sara y David comienzan a intercambiar ideas de cómo pueden conseguir avanzar y David pide al resto de sus compañeros, aunque no de muy buenas formas, que los escuchen que Sara ha tenido una buena idea.

Diario del observador externo, 5ª sesión.

En esta ocasión el objetivo planteado inicialmente de “*disminuir las conductas despectivas de unos niños hacia otros mediante el juego cooperativo, favoreciendo su integración*” no ha sido resuelto de forma satisfactoria. Sí que he percibido que se han manifestado conductas de aceptación hacia los alumnos previstos para la observación, pero por ejemplo a la hora de hacer los agrupamientos siempre había un primer rechazo hacia ellos o en el desarrollo de una actividad si tenían alguna dificultad solían terminar haciendo un mal comentario.

3. PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL ALUMNADO

A rasgos generales los alumnos han mostrado interés por las actividades, han colaborado y contribuido en gran parte al buen funcionamiento de la clase, algo que no esperaba ya que en las clases previas solían interrumpir las explicaciones frecuentemente. Sí que se seguían produciendo, pero en las dos primeras sesiones, especialmente, disminuyeron, tal vez por ser la novedad de que yo era la que explicaba y ejercía de profesora.

Mi compañera explica la actividad sin que ningún alumno la interrumpa y guardando silencio.

Diario del observador externo, 1ª y 2ª sesión.

Laura hace por compartir con sus compañeros las ideas.

Diario del observador externo y cuaderno de campo, 2ª sesión.

En la coevaluación que realizan de Laura sus compañeros de la sesión dos la otorgan una buena puntuación como aportadora de ideas al grupo. Sin embargo en el cuestionario final en el ítem “he aportado mis ideas al grupo” marca la casilla de “no”.

Cuaderno de campo, 2ª sesión.

Todos los alumnos han cumplido las normas de la actividad (“pasar el río”) sin que mi compañera tuviera que indicar que volvieran a empezar si pisaban fuera del folio.

Diario del observador externo, 3ª sesión.

A medida que explica la actividad tiene que llamar la atención varias veces e incluso cambiar de sitio a Mateo y a Adrián.

Diario del observador externo, 4ª sesión.

Laura muestra interés por realizar las actividades sin cometer errores.

Diario del observador externo, 4ª sesión.

En todas las actividades realizadas con el paracaídas todos los niños se mostraban interesados y motivados.

Cuaderno de campo y Diario del observador externo, 4ª sesión.

Al finalizar la actividad se oye un comentario dando la enhorabuena a Sara por su idea, ya que gracias a ella consiguieron desplazarse con las colchonetas.

Cuaderno de campo, 5ª sesión.

Tras llegar al final de la última actividad y resolverla, les digo que se pueden dar un fuerte aplauso por haberla resuelto muy bien y enseguida todos, que estaban en círculo, se agarraron y empezaron a saltar gritando “oe oe oe”.

Cuaderno de campo, 5ª sesión.

En los momentos en que se les narra algún fragmento de la aventura de piratas en la que están sumergidos prestan atención. También se oyen comentarios como “que guay”, “a por el tesoro” o “piratas al poder”.

Cuaderno de campo, a lo largo de todas las sesiones.

También se han dado situaciones en el que algunos alumnos querían tener una mayor participación, pero se han sentido rezagados por otros:

Varios niños alegan en sus cuestionarios no haber aportado más opiniones al grupo porque muchas veces no eran escuchados.

Cuestionarios.

Patricia reclama a Mateo que él ya ha llevado la Tablet con el plano para buscar el tesoro que deje a los demás montar el puzle. Ella quiere un mayor protagonismo, quiere contribuir a la consecución de la actividad.

Cuaderno de campo, 5ª sesión.

Finalmente hay quien adopta en ciertos momentos roles pasivos por falta de motivación para realizar la actividad:

Actividad “reparto de funciones”: Pablo no muestra nada de interés y se baja del banco para situarse en el lugar que le corresponde en vez resolver la actividad siguiendo las normas. Mi compañera tiene que llamarle la atención.

Diario del observador externo, 3ª sesión.

Pablo en su cuestionario en el ítem “me he divertido con los juegos cooperativos” marca la casilla “a veces”. Esto concuerda con la anterior observación ya que no siempre se ha visto motivado por estas actividades, pero me sorprende el comentario que realiza en el cuestionario: “los juegos no han estado mal, pero no hemos hecho ningún juego con balones y ninguno se parecía al fútbol”. A mi parecer creo que da una valoración peor a la que es ya que no hemos recogido ninguna observación más en la que no se implicara ni se divirtiera.

Cuestionario y cuaderno de campo.

Han sido muchos más comentarios recogidos sobre la participación de los alumnos. Aquí he intentado reflejar los más interesantes y los que tienen mayor relación con el objetivo *“aumentar la participación activa de los alumnos, en especial de aquellos que a priori se muestran más pasivos y son rechazados por sus compañeros a través de los juegos cooperativos”*. Creo que sí que ha habido una mayor participación por parte de todo el alumnado y me ha gustado ver como alumnos que otras veces se dejaban guiar por otros han sacado su “genio” y han pedido un mayor protagonismo en la actividad. Lo cierto es, y como ya he dicho antes, que alumnos que querían participar han tenido más dificultades como María que es una de las principales a las que afecta este objetivo.

CAPÍTULO 6

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Para poner fin a este trabajo expongo las conclusiones a las que he llegado tras los resultados obtenidos y en relación a los objetivos inicialmente planteados. También enumero aquellos aspectos que considero que han limitado mi trabajo y concluyo con una breve reflexión sobre lo que ha supuesto para mí la elaboración de este TFG.

1. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

No ha sido nada fácil introducir una estructura cooperativa en un aula en la que están acostumbrados a una competitiva, y como bien señala Velázquez (2004, p. 56) *“las experiencias previas juegan un papel fundamental al determinar la situación de una actividad”*. Con esto quiero decir que, aunque se llevaran a cabo actividades cooperativas, no han faltado comportamientos competitivos, muy a mi pesar.

Si recordamos, a través de este proyecto, pretendía poner en práctica una propuesta de intervención basada en el juego cooperativo y determinar su eficacia para promover en el alumnado el desarrollo de conductas positivas hacia sus compañeros y compañeras, que, a su vez, se concretaba en otros tres objetivos, de los cuales iremos analizando a lo largo de este epígrafe.

El primer objetivo *“favorecer la aparición de conductas cooperativas, como la ayuda, el dialogo o mensajes positivos entre los propios alumnos, a través de juegos cooperativos”* está fundamentado en las ideas de autores como Omeñaca y Ruiz (2001), Pérez (1998) o Garaigordobil (2009). Especialmente el diálogo ha jugado un papel importante ya que ha sido el medio más empleado para comunicarse entre alumno-alumno y entre profesor-alumno, generando un buen clima a nivel de pequeños grupos (Ruiz, 2009).

Continuando con las conductas prosociales, la ayuda a los demás y el *feedback* positivo, al que hacen referencia Kelly, González y Valles (citado en Omeñaca y Ruiz, 2001, p.82), también han estado presentes, aunque con menor medida el intercambio de mensajes positivos. Uno de los hechos que más me llamó la atención fue que una de las alumnas con peor destreza motriz recibió varios comentarios positivos en la realización

de una actividad. Con pequeñas “*pinceladas*” como estas ayudamos a aumentar su autoestima y sobre todo a que crea en ella misma (Garaigordobil, 2007).

A pesar de persistir en la idea de que en los juegos cooperativos no hay ganadores ni perdedores, sino o bien todos logran el objetivo o todos fracasan (Guitart, 1999 y Velázquez, 2004), en aquellos juegos en los que tenían que resolver la misma actividad a la vez surgían comentarios competitivos. Uno de los factores a los que puede deberse era la disposición en filas paralelas de los grupos, ya que esta distribución es típica en los juegos de relevos y los alumnos directamente lo asocian a una carrera. Además al haber contacto visual y percibir como un grupo avanza más que el suyo favorece la competición (Velázquez, 2004).

Como conclusión a este primer objetivo, tras todas estas evidencias mostradas considero que, en gran parte, sí que he logrado la consecución de este objetivo, aunque no hayan desaparecido por completo las conductas competitivas.

En segundo lugar el objetivo “*disminuir las conductas despectivas de unos niños hacia otros mediante el juego cooperativo, favoreciendo su integración*” se apoya en las ideas de autores como Guitart (1999), Bantulá (1998) o Garaigordobil (2006). Sin embargo, como ya se ha podido ver en el apartado de “resultados”, mi puesta en práctica no termina de concordar con esta teoría. Veamos a que puede ser debido.

En relación a los agrupamientos, cabe decir que la categorización grupal y favoritismo por su grupo del que nos hablaban Omeñaca y Ruiz (2001), como un inconveniente en la cooperación, ha sido uno de los problemas que ha surgido a la hora de formar grupos para las actividades. Si es cierto que no se han mantenido unos grupos estables, pero los alumnos se agrupaban por afinidad.

A esto tenemos que añadirle que había alumnos que siempre eran elegidos los últimos para formar grupos o si los creaba yo se mostraban reacios a que uno de ellos fuera su pareja o estuviera en su grupo, manifestándolo a través de comentarios despectivos o incluso negándose a participar en el juego. De esta peculiaridad nos habla Velázquez (2009) alertando de que este tipo de situación puede producirse al inicio de incorporar prácticas cooperativas en grupos que no están acostumbrados a ellas.

Otro aspecto que dificulta la cooperación es el egocentrismo (Omeñaca y Ruiz, 2001). En ocasiones algún alumno no consideraba las perspectivas de su compañero en

la búsqueda de soluciones, creyendo que su idea es la correcta y, por ende, es la que hay que llevar a cabo.

Por lo tanto, en esta ocasión no he logrado de forma satisfactoria este objetivo, ya que se ha seguido produciendo escenas de discriminación de un compañero a otro y comportamientos displicentes.

Para finalizar, el tercer objetivo que planteé fue *“aumentar la participación activa de los alumnos, en especial de aquellos que a priori se muestran más pasivos y son rechazados por sus compañeros a través de los juegos cooperativos”*. Guitart (1999) y Garaigordobil (2003), entre otros muchos autores, destacan que una característica que posee el juego cooperativo es que permiten la participación de todos, tanto de los más hábiles como de los menos.

Efectivamente el alumnado participó de forma activa incluso los niños que son más rechazados por el resto de la clase intentaban esforzarse por contribuir al logro de la actividad. Pero no en todos se generó ese sentimiento de aceptación por par de los demás del que nos hablaba Bantulà (1998), pues así lo reflejaban en los cuestionarios.

Sí es cierto que la participación era mayor cuando se trataba de pequeños grupos que en aquellas que todos los miembros de la clase tenían que realizarla conjuntamente y es precisamente en este tipo de actividades en las que los alumnos con peores habilidades motrices pasaban más desapercibidos. Este hecho lo podemos relacionar con la idea de Velázquez (2004) de que hay que promover la participación y, para ello, reducir el tamaño de los grupos posibilita que todos participen equitativamente.

Algo muy placentero para mí ha sido ver cómo han disfrutado (Guitart, 1999) realizando las actividades propuestas. Me lo demostraban con su entusiasmo, sus risas, sus ganas porque siguiera narrando la historia de piratas, sus celebraciones por haber conseguido resolver la actividad... Sin duda, seguir la propuesta de Velázquez (2005) de establecer una temática que enlazara las diferentes actividades fue un éxito que generó en los alumnos una gran motivación.

De entre todos los objetivos, me atrevería a decir que este ha sido conseguido en su totalidad. Hacer comentarios como *“es imprescindible que os ayudéis los unos a los otros”* o *“todos debéis de lograr el objetivo del juego para poder continuar en esta*

aventura” ha favorecido a que haya una mayor participación e implicación en los juegos por parte de todos los alumnos.

En términos generales, asemejo bastante los resultados obtenidos en mi intervención con las conclusiones que realizaron Smith y Goc Karp (1997, citado en Velázquez, 2008, p. 125) tras poner en práctica un programa sobre la cooperación durante cuatro semanas para evaluar su incidencia sobre las habilidades sociales. Los resultados que obtuvieron fueron los siguientes: seguían surgiendo conflictos debido a la inexperiencia de trabajar en equipo, los alumnos que mejoraron su comportamiento no mejoraron su estatus social y las habilidades sociales que iban desarrollando no las ponían en práctica en otros ámbitos. Por lo tanto, estos autores afirman que los programas puntuales de juegos cooperativos *“no son eficaces si no se prolongan en el tiempo y van acompañados de otras acciones en las clases”* (p.125).

Extrapolando lo anterior a mi realidad, nunca antes habían realizado este tipo de prácticas y en mis sesiones siguieron surgiendo conflictos, sobre todo al principio, y tras finalizar la unidad didáctica retomaron las actividades competitivas, sin yo percibir la aparición de cualidades que habían sido tratadas en el juego cooperativo.

No quiero finalizar este epígrafe con un mal sabor de boca, pues no todo ha sido malo. La ayuda, el respeto y el ánimo hacia los demás, la comunicación mediada por el diálogo...son actitudes que se han propiciado a lo largo del desarrollo de mi unidad didáctica. Esto es algo de lo que me siento orgullosa.

2. LIMITACIONES

La puesta práctica de esta intervención se ha podido ver limitada por algunos aspectos, que a continuación voy a nombrar, lo que puede afectar a los resultados obtenidos.

En primer lugar, la estructura competitiva estaba muy presente en la vida de estos escolares, pues la mayor parte de sus prácticas escolares se basaban en juegos competitivos. Como consecuencia se hace difícil introducir una nueva mecánica y alejada de la estructura inicial de la que poseen.

En segundo lugar, destaco el corto periodo de tiempo que he tenido para desempeñar mi intervención. A consecuencia de esto la unidad didáctica se queda

bastante limitada y el número de sesiones puede ser insuficiente para alcanzar en su totalidad los objetivos planteados.

Por otro lado, me hubiera gustado llevar a cabo esta misma intervención con, al menos, otro curso, así pudiendo contrastar la información de ambos grupos.

Todos estos aspectos creo que han repercutido en los resultados, es decir, muchas de las cualidades que posee el juego cooperativo no han podido desarrollarse por falta de tiempo y otras de las que si se han intentado poner en práctica no han salido al pie de la letra por falta de costumbre a estas actividades. A esto hay que añadirle mi falta de experiencia en estas prácticas y la poca formación que se recibe desde la universidad sobre la metodología cooperativa.

3. REFLEXIÓN FINAL

Este ha sido mi primer trabajo de investigación y su elaboración no ha sido del todo fácil: buscar información sobre el tema, contrastar las ideas de cada autor, encontrar sus puntos en común, sintetizar, captar las esencias de las ideas y transcribirlas con mis palabras, diseñar una intervención con los instrumentos para la recogida de datos, analizarlos y extraer finalmente las conclusiones son tareas que requieren tiempo, dedicación y formación en el tema elegido.

Sin embargo la realización de este proyecto me ha permitido acercarme a un contenido, como es el juego cooperativo, en el que creo, me gusta y valoro por todas las cualidades positivas que posee. Además pretendo seguir formándome en este tema, no solo como contenido, sino también como una herramienta que me permita impartir los diferentes contenidos del área cualquiera que sea.

Que para mí sea la cooperación un elemento tan importante se debe a que uno de mis ideales o principios, como quiera verse, como maestra es la formación de buenos ciudadanos en los que, ante todo, los buenos modales prevalecen. Por supuesto que transmitir conocimientos es otra de mis prioridades, pero a mí no me sirve que un alumno sea muy culto si no es educado.

Por otro lado, quiero agradecer a todas las personas que me han ayudado a la elaboración de este TFG, en especial a mi tutor del colegio, David, quien me ha apoyado y respaldado, ya que en todo momento me ha facilitado los materiales, me ha

hecho críticas constructivas para mejorar y me ha aconsejado, y a los alumnos que han sido los protagonistas de este trabajo porque de ellos también he aprendido. Espero haber dejado una pequeña huella en todos ellos.

Ahora con la finalización de este trabajo, completo mi primera formación como maestra, y digo primera porque ahora toca seguir investigando, formándome y “*estar a la última*” para lograr ser una buena profesora que no se queda estancada, sino que va progresando.

BIBLIOGRAFÍA

- Bantulà, J. (1998). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Blázquez, D. (2010). *La Educación Física*. Barcelona: Inde.
- Carrier, I. (2010). *El caso de Lorenzo*. Barcelona: Juventud.
- Cascón, P. (1992). El juego cooperativo en la educación. *Aula de Innovación Educativa* 7. Recuperado a 29 de marzo de 2015 en <http://www.grao.com/revistas/aula/007-juego-y-curriculo-escolar--dinamica-de-grupos/el-juego-cooperativo-en-la-educacion>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta* 16 (32- 40).
- Fernández, J. y Velázquez, C (2005). *Desafíos físicos cooperativos*. Sevilla: Wanceulen.
- Gambero, J. (2011). *El juego Globalizado*. Barcelona: Paidotribo.
- Garaigordobil, M. (2003). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, L. M., & Fagoaga, A. J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Subdirección General de Información y Publicaciones.
- Garaigordobil, M. (2007). *Intervención psicológica para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los programas JUEGO*. Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: Nuevos enfoques educativos y su persecución en la orientación escolar. Castellón.
- García López, A., Gutiérrez Hidalgo, F., Marques Escámez, J.L., Román García, R., Ruiz Juan, F. y Samper Márquez, M. (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: INDE.
- Guitart, A. R. (1999). *Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos*. Barcelona: Grao.

- Jares, X. (1992). *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid: C.C.S.
- Marauri, I. (2009). El juego en el niño equivale al trabajo en el adulto. *Consumer Eroski* 129 (12-15). Recuperado a 3 de abril de 2015 en http://revista.consumer.es/web/es/20090201/pdf/revista_entera.pdf
- Mercedes, R. (1996). *El juego. Procesos de desarrollo y socialización. Contribución de la psicología*. Colombia: Magisterio.
- Navarro, V. (1993). El juego infantil. En AAVV. (1993). *Fundamentos de E.F. para Primaria, vol.II* (629-660). Barcelona: INDE.
- Omeñaca, R, Puyuelo, E. y Ruiz, J. V. (2001). *Explorar, jugar y cooperar: Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1997). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Ortega, M. y Pellicer, C. (2009). *La evaluación de las Competencias Básicas: Propuestas para evaluar el aprendizaje*. Madrid: PPC.
- Pérez, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Educación Física y deportes* 9 (1).
- Ruiz, J. V. (2009). *Juego cooperativo y actividades físicas cooperativas en Educación Física*. Recuperado a 25 de abril de 2015 en http://www.bakeola.org/archivos/monograficos/contenidos%5C1_es_ENTREVISTA%20JESUS%20VICENTE.pdf
- Ruiz Pérez, L. M. (1995). *Competencia motriz*. Madrid: Gymnos.
- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. México: D.F. Secretaria de Educación Pública.

- Velázquez, C. (2008). Las actividades cooperativas como recurso para el tratamiento de los conflictos en las clases de educación física. En VV.AA. (2008). *La resolución de los conflictos en y a través de la educación física* (117-161). Barcelona: Graó.
- Velázquez, C. (2009). Los peligros en el proceso de introducción de actividades y metodologías cooperativas en Educación Física. *La Peonza* 4(22-30).

ANEXOS

ANEXO 1: UNIDAD DIDÁCTICA

Los Piratas de la Cooperación



Unidad Didáctica: 5º primaria.

Carmen Crespo García

* Índice:

1. Título de la unidad didáctica.....	45
2. Justificación.....	45
3. Contexto espacial.....	46
4. Destinatarios.....	46
5. Duración y horario.....	47
6. Competencias.....	47
7. Contenidos, criterios de evaluación y estándares.....	48
8. Metodología.....	51
9. Temporalización.....	52
10. Secuencia de actividades.....	52
11. Atención a la diversidad.....	61
12. Evaluación.....	61
13. Bibliografía.....	63
14. Anexos.....	64

1. Título de la unidad didáctica:

El título que recibe la unidad didáctica que se presenta a continuación es “Los Piratas de la Cooperación”.

2. Justificación:

La educación es el principal medio para formar ciudadanos autónomos con una actitud crítica y con pensamiento propio, capaces de adaptarse ante los continuos cambios que se van produciendo en nuestra sociedad. Así lo establece la LOMCE: *“La educación es el motor que promueve el bienestar de un país. El nivel educativo de los ciudadanos determina su capacidad de competir con éxito en el ámbito del panorama internacional y de afrontar los desafíos que se planteen en el futuro”*.

En este sentido, hay que señalar que todas las áreas de conocimiento contribuyen a la formación integral del alumnado a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en valores como el respeto, la igualdad, la solidaridad y la empatía.

Por otro lado, esta unidad didáctica forma parte de la programación del **área de Ed. Física**, en la cual se tratan diversos contenidos de dicho área, siendo el principal y, por lo tanto predominante, **el juego cooperativo**.

A continuación, hago un pequeño análisis sobre la presencia de la cooperación en el currículum. Entre todos los principios metodológicos, planteados para la etapa de Educación Primaria, destaca el aprendizaje cooperativo orientado a que los unos aprendan de los otros, ya que requiere poner en común conocimientos y estrategias para resolver diversas situaciones. También este concepto se ve presente en diversas áreas como en Ciencias de la Naturaleza o Ciencias Sociales. En ellas se reclama la presencia del trabajo cooperativo para la adquisición de conocimientos, a su vez que incide como un medio para el dialogo, la resolución de conflictos, la ayuda a los demás...

Volviendo al área de Educación Física, se da una doble vertiente. Por un lado, se establece, como tema transversal a todos los bloques de contenidos, la cooperación, es decir, como una herramienta para tratar los diversos contenidos que contribuye a la educación integral del alumno (Velázquez, 2005). De esta forma, se pretende despertar en el alumnado **valores positivos** y generar **actitudes de comportamiento** y **habilidades sociales adecuadas** para la prevención y resolución pacífica de conflictos y

para convivir en sociedad. Por otro lado, hay un bloque llamado *Juegos y actividades deportivas* que establece el juego cooperativo como uno de los contenidos a desarrollar.

Siguiendo a Omeñaca y Ruiz (2001, p. 287) cooperar supone “*participar con los demás, compartir ideas, unir esfuerzos y crear acciones*”. Además, los alumnos son los protagonistas de la construcción de su propio aprendizaje sin dejar su participación de lado en ningún momento. Es decir, se valora la acción del alumno para alcanzar los objetivos por medio de la experimentación, comprensión y del diálogo con los demás.

3. Contexto espacial:

Esta unidad didáctica se va a desarrollar en el CEIP Pedro I, un centro escolar de la localidad de Tordesillas.

El principal lugar donde se pondrá en práctica la unidad didáctica será el **gimnasio**. Este no es muy amplio, pero tiene buena luminosidad y cuenta con un gran número de recursos materiales, disponiendo de todos ellos que son necesarios para llevar a cabo las actividades.

También se hará uso del **patio** del colegio, el cual es muy amplio y dispone de varias pistas de fútbol y baloncesto.

4. Destinatarios:

Esta unidad didáctica va dirigida a **quinto de primaria**. Esta clase está compuesta por un grupo heterogéneo de 24 alumnos.

Dado que el tema que se va a tratar es el juego cooperativo, quiero señalar que a priori es una clase que presenta en casi su totalidad un fuerte componente competitivo, lo que puede ir generando algún pequeño inconveniente a la hora de poner en práctica las sesiones diseñadas. Por ello, creo conveniente dar una breve explicación sobre que es cooperar a los alumnos al comienzo de esta unidad didáctica.

Por otro lado, según Piaget (1972), el desarrollo cognitivo de nuestros alumnos se encuentra en el periodo de las **operaciones concretas**, ya que esta fase abarca desde los 7 y 11 años. Este autor señala que durante esta etapa el niño se hace más capaz de mostrar el pensamiento lógico ante los objetos físicos. Además, los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. Por

último, en el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.

5. Duración y horario:

Esta unidad didáctica se desarrollará a lo largo de tres semanas aproximadamente, con un total de **5 sesiones**.

El **horario** respecto al área de educación física es el siguiente:

- Martes de 13:00 a 14:30.
- Viernes de 9:30 a 10:30

6. Competencias básicas:

A lo largo de esta unidad didáctica las competencias que se tratan son las siguientes:

- **Competencia lingüística:** está presente durante toda la unidad didáctica, ya que los alumnos tendrán que hacer uso del lenguaje oral durante la realización de los juegos y actividades. En este sentido, los alumnos deberán hacer uso del diálogo y el consenso para tomar las decisiones correctas, respetando y valorando siempre la opinión de los demás. Pero también tendrán que emplear la lengua escrita para descodificar, comprender e interpretar pequeños textos y acertijos.

En definitiva, esta competencia se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita.

- **Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología:** es la que tiene una menor presencia, pero no por ello no importante. Especialmente la encontramos en la última sesión en la lectura de mapas y orientación a través de ellos.
- **Aprender a aprender:** supone para los alumnos disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

Los alumnos deberán buscar, recurrir a sus conocimientos previos y experiencias personales y ponerlo en común con sus compañeros para encontrar una respuesta idónea ante el reto propuesto.

- **Competencia social y cívica:** es la encargada de hacer que los alumnos puedan comprender la realidad social en la que vive, y de que aprendan a cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como contribuir a su mejora. Por tanto, los alumnos desarrollarán esta competencia gracias sobre todo al trabajo en equipo lo que permite que los alumnos cooperen y dialoguen entre ellos para tomar las decisiones correctas, pero siempre valorando y respetando las ideas de los demás compañeros.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** durante el desarrollo de la unidad didáctica, los alumnos deberán tener la suficiente responsabilidad para trabajar colectivamente, y tendrán que conseguir tener la suficiente autoestima para creer en ellos mismos y no desanimarse en caso de no resolver correctamente alguna actividad.

Además, aunque los alumnos trabajen en equipo en muchas ocasiones, dentro de cada grupo, deberán descubrir entre ellos mismos que alumno tiene buena personalidad de liderazgo para que sea quien guie al grupo, sin olvidarse este de respetar y tener en cuenta las opiniones del resto.

- **Competencia digital:** hoy en día las nuevas tecnologías tienen un papel muy importante en la vida cotidiana, por lo que nuestros alumnos están en continuo contacto con ellas.

Para ello, proponemos a nuestros alumnos la utilización de las Tics a través de programas, como lector de QRs, que les haga valorar este recurso como medio de aprendizaje educativo, y no solo como medio de diversión.

7. Contenidos, criterios de evaluación y estándares:

Contenidos	Criterios de Evaluación	Estándares
<p>1. El juego cooperativo. Estrategias para potenciarlo.</p>	<p>1.1. Conocer los principales rasgos del juego cooperativo diferenciando este del juego competitivo.</p> <p>1.2. Intervenir en la actividad de forma participativa, cooperativa y solidaria sin agredir las normas del juego.</p> <p>1.3. Resolver el reto o actividad planteada cooperando con los compañeros, ya sea en gran grupo o en pequeños grupos, para la consecución del objetivo.</p>	<p>1.1.1. Discrimina adecuadamente un juego cooperativo de uno competitivo.</p> <p>1.2.1. Realiza la actividad junto a sus compañeros.</p> <p>1.2.2. Respeta las normas del juego.</p> <p>1.2.3. Valora respetuosamente las diferentes opiniones de los compañeros.</p> <p>1.2.4. Reacciona con flexibilidad ante los problemas que puedan surgir.</p> <p>1.3.1. Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo con todos sus compañeros, independientemente de quién sean estos.</p> <p>1.3.2. Comparte con sus compañeros sus estrategias para lograr la meta.</p> <p>1.3.3. Muestra interés por que se resuelva la actividad.</p>
<p>2. La coordinación y el equilibrio estático y dinámico. Actividades de acrosport.</p>	<p>2.1. Realizar y crear diferentes equilibrios estáticos grupales representando una variedad de figuras.</p> <p>2.2. Explorar el cuerpo de un compañero para averiguar qué zonas son las adecuadas para sostener nuestro peso manteniendo el equilibrio.</p> <p>2.3. Mantener el equilibrio en situaciones dinámicas coordinando las acciones consigo mismo y con las de sus compañeros con un objetivo en común.</p>	<p>2.1.1. Busca diferentes formas de equilibrio para construir figuras.</p> <p>2.1.2. Mantiene el equilibrio estáticamente junto a sus compañeros.</p> <p>2.2.1. Encuentra al menos los dos grandes soportes del cuerpo en posición cuadrúpeda.</p> <p>2.2.2. Reconoce cual es la postura y posición adecuada del cuerpo en cuadrúpeda para mantener a un compañero en equilibrio.</p> <p>2.3.1. Mantiene el equilibrio en movimiento en distintos elementos.</p> <p>2.3.2. Coordina los movimientos que realiza con su propio cuerpo.</p> <p>2.3.3. Coordina sus movimientos con los de sus compañeros a través de diferentes formas de desplazamiento.</p>

3. Representación de situaciones mediante el lenguaje no verbal.	3.1. Representar una acción utilizando los recursos expresivos del propio cuerpo de forma creativa. 3.2. Mostrar una actitud de respeto y aceptación del lenguaje corporal de los compañeros.	3.1.1. Experimenta los recursos expresivos de su propio cuerpo. 3.1.2. Resuelve la actividad a través del lenguaje corporal. 3.1.3. Busca la originalidad en la representación de la situación planteada. 3.2.1. Valora la expresión corporal como medio de comunicación entre los compañeros.
4. Uso correcto de materiales y espacio.	4.1. Utiliza de forma correcta el material y el espacio, velando por su conservación.	4.1.1. Hace un uso correcto del material. 4.1.2. Cuida el espacio donde se realiza la acción.
5. Calentamiento y dosificación del esfuerzo.	5.1. Ejecutar de forma correcta un calentamiento dosificando el esfuerzo durante la realización de una actividad física en función de su duración e intensidad.	5.1.1. Regula el esfuerzo en base a sus posibilidades. 5.1.2. Realiza el calentamiento valorando su función preventiva.
6. Relajación global con la colaboración de un compañero.	6.1. Realizar tareas de relajación tomando conciencia de cuando nuestro cuerpo esta relajado o en tensión con ayuda de un compañero. 6.2. Contribuir a la relajación del cuerpo de un compañero siguiendo las pautas.	6.1.1. Muestra una actitud favorecedora para crear un clima que contribuya a la relajación. 6.1.2. Diferencia entre distensión y tensión corporal. 6.2.1. Ayuda de forma correcta a un compañero para su relajación.
7. Percepción espacial: Orientación en el espacio a través de planos sencillos. Uso de las TICs.	7.1. Orientarse correctamente en el espacio a través de un plano haciendo uso de las TICs. 7.2. Utiliza las TICs de acorde a las indicaciones manejando de forma correcta el programa Neorader (QR).	7.1.1. Se sitúa en el espacio mediante un plano. 7.1.2. Orienta bien el plano. 7.1.3. Utiliza los recursos tecnológicos para orientarse. 7.2.1. Sigue las indicaciones del docente para hacer uso de las TICs. 7.2.2. Maneja el programa sin dificultad.
8. Estrategias para la resolución de conflictos.	8.1. Valorar la cooperación y el dialogo como forma de evitar y resolver conflictos.	8.1.1. Resuelve conflictos de manera pacífica. 8.1.2. Respeta las normas de clase y de su propio grupo de trabajo. 8.1.3. Usa el dialogo para pactar con sus compañeros las decisiones.

8. Metodologías:

El **modelo constructivista** provoca un cambio en los procesos de enseñanza y aprendizaje, al decantarse por una visión de la educación en la que se valora la acción del alumno para alcanzar los objetivos por medio de la comprensión, experiencia y manipulación, y no de la simple memorización sin sentido.

Esto hace que sea esencial plasmar la importancia que tiene este tipo de aprendizaje, donde el alumno es el protagonista de la construcción de su propio aprendizaje. Es decir, se basa en la necesidad de entregar al alumno las herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática. Por ello, se debe ser tolerante ante los errores de los alumnos y ante los caminos alternativos de búsqueda.

Uno de los aspectos más importantes en esta unidad didáctica es **la cooperación y el trabajo en equipo** (Velázquez, 2002; Omeñaca y Ruiz, 2001; y otros) que se verá presente en cada una de las sesiones y cooperar no solo aparecerá como un contenido del área sino también como una herramienta a la hora de tratar otros contenidos. Es por eso que el uso del diálogo y el consenso para tomar las decisiones, respetando siempre la opinión de los demás cobra una gran relevancia.

Como metodología específica, se partirá del **descubrimiento guiado** (Blázquez, 2010): los alumnos tendrán que intentar resolver la actividad que se les ha planteado partiendo de su experiencia, dialogando, explorando nuevas formas de resolverlo... Por lo tanto, el papel del profesor será ayudar con pequeñas pistas a los alumnos o reorientarlos si están tomando decisiones desorientadas. Sin embargo se tendrá más en cuenta el proceso que emplean para intentar dar una respuesta a la situación planteada que si logran resolverla.

Los diferentes **principios metodológicos** en los que se basan las sesiones son el principio de actividad, autonomía, socialización grupal, autonomía, juego y creatividad.

Finalmente decir dos aspectos a tener en cuenta: primero que la estructura que siguen todas las sesiones constan de tres partes: calentamiento, actividades y juego libre, ya que es la misma estructura que sigue mi tutor docente. Lo segundo es que todas las sesiones se intentan relacionar a través de una temática, en este caso trata de piratas, narrando pequeñas aventuras. Lo que se pretende con esto es captar la atención de los

alumnos y a su vez motivarlos, pero sin olvidar sus características y la edad (Fernando, J. y Velázquez, C., 2005).

9. Temporalización:

Sesiones	Actividades	Duración
Sesión 1: Rumbo a una nueva aventura.	- Calentamiento - Cada oveja con su pareja - A ver si me pillas - Buscadores de oro - Invasión - Reflexión - Juego libre	60 min
Sesión 2: Acrosport: Ondeada la bandera.	- Calentamiento - Diseña tu soporte - Exploración del barco - Relajación - Reagrupamiento - Juego libre	60min
Sesión 3: Hora de embarcar.	- Calentamiento - Relajación - El paso del río - Juego libre - Reparto de funciones	60 min
Sesión 4: Aventura en la isla.	- Calentamiento - Las 9 puertas y el camino minado - El refugio - Juego libre	60 min
Sesión 5: Destino final.	- Calentamiento - En busca del tesoro - Reflexión - Juego libre	60 min

10. Secuencia de actividades:

En el *anexo nº1* se encuentra una síntesis de todas las sesiones.

1. RUMBO A UNA NUEVA AVENTURA:

- **Objetivos:**

- Conocer los principales rasgos del juego cooperativo diferenciando este del juego competitivo.
- Representar una acción o situación a través del lenguaje corporal.
- Mantener el equilibrio en situaciones dinámicas coordinando las acciones consigo mismo y con las de sus compañeros con un objetivo en común.

- Cooperar con los compañeros empleando el dialogo para resolver la actividad.

- **Recursos:** Conos, bancos, Saquitos pequeños, cuerdas, antifaces.

- **Actividades:**

1. Calentamiento: Movilidad articular y estiramientos musculares dinámicos y carrera continua.

2. ¡A ver si me pillas!

Dos alumnos se sitúan a ambos lados del gimnasio y tienen que intentar juntarse mientras el resto lo impide.

Después se repite pero siendo ahora tres los que se tienen que unir y el resto se divide en dos grupos: los que ayudan a la unión y los que la impiden.

3. Invasión.

Se hacen dos equipos y a cada uno se le asigna un determinado espacio. En cada uno de ellos se colocan 7 conos que deben ser recuperados por el equipo contrario. Cuando uno entra en el campo del adversario puede ser pillado. De ser así iría a la “cárcel” (zona marcada) y otro jugador de su equipo podría salvarlo dándolo en la mano. Gana el que consiga antes todos los conos.

4. Cada oveja con su pareja.

Para empezar se comenta a los alumnos que en los siguientes juegos y sesiones todo gira en torno a una temática, los piratas, a los cuales les ira sucediendo una serie de aventuras y retos que tendrán que intentar resolver.

A continuación se les presenta la actividad diciendo que están en una fiesta de piratas y que deben de encontrar a tres de sus compañeros.

Para ello, a cada alumno se le da un papel que contiene escrita una determinada acción o situación (6 diferentes) que debe de representar utilizando sus recursos corporales: Luchar con una espada, Capitán Garfio, buscando un tesoro, mirando con un catalejo, conduciendo el barco y disparando con un cañón.

El objetivo es que todos los que tienen la misma acción se terminen juntando y así establecer unos grupos iniciales para el posterior juego.

5. Buscadores de oro.

En esta actividad el profesor les dirá: *“antes de embarcar, munición falta os hará, así que ser avispados y sacos de oro llevaros”*.

Primero se forman tres grupos manteniendo los anteriores (cada dos grupos forman ahora uno). Por otro lado, para cada grupo, colocamos cuatro bancos formando una cruz. Encima de cada uno de ellos se sitúa un compañero con los ojos cerrados agarrándose a una cuerda atada por los extremos y de un tamaño acorde con la distancia entre los bancos de tal modo que el avance en uno de los bancos implique el retroceso en otros. Distribuidos por el suelo, junto a cada banco se colocan dos sacos de arena.

El resto del grupo se situará detrás de cada banco y será el encargado de ir dando directrices al compañero que está subido al banco. Tienen que intentar coordinar sus acciones de tal forma que consigan recoger todos los sacos sin que nadie caiga del banco ni suelte la cuerda. Si esto ocurre, se les quita un saco.

6. Reflexión.

Analizaremos la sesión de hoy encontrando las posibles diferencias y semejanzas entre los dos primeros juegos y los dos últimos. Así iremos conociendo el juego cooperativo frente al competitivo.

7. Juego libre.

2. ACROSPORT: ONDEA LA BANDERA.

- **Objetivos:**

- Realizar y crear diferentes equilibrios estáticos grupales representando una variedad de figuras velando por la seguridad de los compañeros.
- Descubrir diferentes puntos de apoyo que puede tener el cuerpo.
- Cooperar con los compañeros empleando el diálogo para resolver la actividad.
- Favorecer la relajación corporal del compañero.

- **Recursos:** Colchonetas, picas, pañuelos, *anexo nº 2*.

- **Actividades:**

1. Calentamiento.
2. Exploración del barco.

Para comenzar la sesión, y así establecer una pequeña relación con la temática, el profesor dirá a los alumnos algo similar a lo siguiente: *“Es hora de colocar nuestra bandera pirata, pero eso si necesitamos un buen soporte original y divertido. Para ello lo conseguiremos a través del acrosport”*.

En primer lugar por parejas cogerán una colchoneta y empezaran una pequeña exploración: uno se coloca a cuatro patas (recibe el nombre de portor) mientras su compañero intenta desequilibrarle. Después hacemos una pequeña puesta en común para extraer entre todos cuando el portor es más estable (apoyos, separación...).

Nuevamente uno de los dos adoptaba la posición anterior y el otro explora en que zonas su compañero es capaz de aguantar peso sin causarle ninguna molestia, realizando otra puesta en común (posición de las extremidades y espalda, los puntos de soporte...).

Para finalizar, tienen que buscar diferentes formas de mantener el equilibrio sobre el compañero: todo el cuerpo encima del suyo o bien una parte encima y otra en el suelo.

3. Reagrupamiento.

El profesor reparte una ficha con diferentes equilibrios de acrosport (*anexo nº2*). Los alumnos se agruparan de cuatro en cuatro, es decir, se unirán dos parejas de las formadas ya en la actividad anterior.

Esta actividad consiste en que los alumnos intenten realizar las posturas que aparecen en la ficha.

4. Diseña tu soporte.

Manteniendo los grupos anteriores, partiendo de las figuras de acrosport que antes han practicado y de su imaginación, tienen que crear su propia figura, la cual será “el soporte” para colocar su bandera (una pica con un pañuelo atado). El profesor hará hincapié en que la creatividad y la originalidad son muy importantes en esta actividad.

Para no olvidarnos de la idea de que todos viajamos en un mismo barco, cada grupo expone su figura al resto de la clase. Cada grupo da una puntuación del 1 al 3 al resto de los grupos, siendo el que más puntos reciba el soporte elegido para colocar la bandera.

5. Relajación.

En parejas uno de los dos se tumba boca abajo en una colchoneta mientras el otro con ayuda de un balón realiza un masaje desde los pies a la cabeza siguiendo las indicaciones del profesor.

6. Juego libre.

3. HORA DE EMBARCAR:

- **Objetivos:**

- Mantener el equilibrio en situaciones dinámicas coordinando las acciones consigo mismo y con las de sus compañeros con un objetivo en común.
- Cooperar con los compañeros empleando el dialogo para resolver la actividad.
- Intervenir en la actividad de forma participativa, cooperativa y solidaria sin agredir las normas del juego.
- Tomar conciencia del cuerpo relajado frente al cuerpo distendido.

- **Recursos:** Folios, bancos, colchonetas.

- **Actividades:**

1. Calentamiento.

2. El paso del río.

“Estamos a punto de embarcar en nuestro barco, pero antes nos queda un nuevo reto que resolver, ¿cómo llegar hasta el barco con semejante río que hay separándonos de él?”

Para comenzar se forman grupos de 6 personas (4 grupos). Los componentes de cada grupo se colocan en fila manteniendo cada uno de ellos un folio y un folio más que habrá en el suelo delante del grupo. Los participantes tienen que desplazarse sobre las hojas para llegar al otro extremo del gimnasio o del lugar indicado. En ningún momento

se podrá pisar fuera de los folios y de ser así todo el grupo deberá volver a la salida y comenzar de nuevo.

Una vez que todos los grupos han logrado llegar hasta “el barco” deben unir todos los folios formando una frase que les conducirá al siguiente juego.

Nota: la solución es que vayan pasándose los folios todos los miembros del grupo para poder avanzar, teniendo en cuenta la distancia en la que sitúan los folios para que todos tengan la misma posibilidad de pasar de uno a otro.

3. Reparto de funciones.

Una vez que los alumnos hayan colocado los folios se encuentran con lo siguiente: *“En esa hilera de bancos os debéis de situar, mantener el equilibrio y luego escuchar. Si resolvéis bien la actividad la escalera de vuestro barco lista estará y un aplauso al terminar os podréis dar”.*

Los alumnos situados en los bancos escucharán en que consiste ahora la actividad: tienen que ordenarse de menor a mayor estatura sin caerse del banco o apoyar un pie en el suelo.

4. Relajación.

“Es hora de descansar porque el próximo día comenzáis a navegar, así que tumbaros en vuestros “camarotes” (colchonetas), cerrar los ojos y escuchar esta pequeña historieta: A partir de este instante vas a visualizar una isla a lo lejos cuya arena es dorada, justo como a ti te gusta, reluciente bajo este sol ardiente. Cuando te quieres dar cuenta el barco ya está llegando a la isla. Puedes ver el mar tranquilo y azul que se desliza con suavidad hasta la orilla, donde lentamente las olas se deshacen mientras se desgrana el dulce sonido de la espuma...”.

El profesor va narrando un pequeño relato mientras los alumnos tumbados en las colchonetas con los ojos cerrados van imaginándoselo.

5. Juego libre.

4. AVENTURA EN LA ISLA:

- **Objetivos:**

- Buscar estrategias para resolver el reto planteado participando de forma activa y cooperando.
- Emplear el dialogo para resolver la actividad y resolver conflictos.
- Coordinar las acciones consigo mismo y entre los compañeros.
- Valorar el trabajo en equipo como un medio de disfrute y diversión a la hora de realizar una actividad.

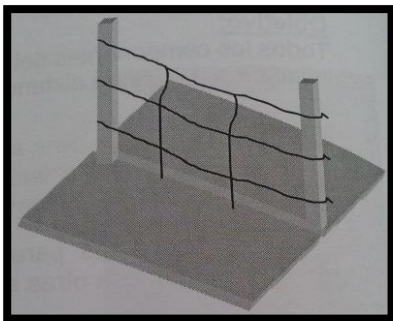
- **Recursos:** bancos, picas, cuerdas, colchonetas, conos, antifaces, paracaídas.

- **Actividades:**

1. Calentamiento.
2. Las nueve puertas y el camino minado.

“¡Tierra a la vista! Desembarquemos y echemos un vistazo, quien sabe si habrá un tesoro por estas tierras...Fijaros allí. Hay una especie de puertas amontonadas, ¿qué tal si las cruzamos?”.

La organización del espacio es la siguiente: en primer lugar aparece el montaje que se muestra a continuación, continuado por un recorrido lleno de conos colocados aleatoriamente.



Los alumnos tienen que pasar al otro lado cruzando al menos una persona y máximo tres personas por el mismo agujero, y sin tocar las cuerdas.

Para conseguirlo es importante que se ayuden entre todos y también pueden utilizar cualquier material disponible del gimnasio para ayudarse (plintos, bancos...).

Una vez que han pasado se colocan por parejas y uno de ellos con los ojos cerrados debe de llegar al final sin pisar ninguna “mina” (conos). Para ello su pareja le dirige.

3. El refugio.

“Parece ser que en esta isla no hay ningún tesoro. Todo ha sido una trampa. Aun así, estoy seguro de que cerca de aquí habrá otra isla donde nos aguardará una gran recompensa. Ahora ya se ha hecho tarde, será mejor que pasemos aquí la noche. Para ello construyamos una buena tienda de campaña”.

El profesor coloca un paracaídas en el suelo. Los alumnos se sitúan alrededor, agachados y agarrándolo con las dos manos. Tras una señal, todos levantan el paracaídas por encima de sus cabezas. En este momento se llena de aire y se forma una sombrilla gigante que se va desinflando poco a poco.

Iremos repitiendo el proceso para explorar nuevas posibilidades: si se quiere dejar sin aire rápidamente, hay que llevar el paracaídas hacia abajo y afuera o si queremos que suba más arriba, tenemos que dar algún paso hacia el centro cuando el paracaídas este inflado.

Después cogen el paracaídas a la altura de la cintura y lo inflando por encima de sus cabezas, con los brazos extendidos. En ese momento, rápidamente caminan hasta juntarse en el centro del círculo donde cerraran el paracaídas formándose una burbuja de aire.

Ahora se numeran del 1 al 4 y a la señal inflan el paracaídas lo más alto posible a la vez que todos los alumnos que tienen el número que el profesor ha dicho intercambian sus posiciones por debajo del paracaídas antes de que este se desinflen.

Para finalizar, los alumnos suben el paracaídas lo más alto que pueden a la vez que dan dos pasos hacia el centro. Cuando empieza a bajar se lo pasan por la espalda hasta que llegue el borde al suelo y se sientan sobre el formando una gran “tienda de campaña”.

4. Juego libre.

5. DESTINO FINAL:

- **Objetivos:**

- Orientarse en el espacio a través de un plano haciendo uso de las TICs.

- Intervenir de forma participativa y cooperativa empleando el dialogo para resolver la actividad y posibles conflictos.
- Coordinar las acciones consigo mismo y entre los compañeros.
- Favorecer la relajación corporal del compañero.
- **Recursos:** colchonetas, aro, tablets, códigos QR, música Piratas del Caribe, chupa-chuses.
- **Actividades:**
 1. Calentamiento.
 2. En busca del tesoro.

“Coge tu catalejo y mira allá a lo lejos, ¡es una nueva isla!... Sigamos avanzando, pero ¿qué está pasando? El barco se ha quedado atrapado entre todas estas plantas del mar, tendremos que buscar la manera de llegar a la isla sin tocar el agua del mar”.

Los alumnos forman tres grupos y cada uno de ellos dispone de una colchoneta a un extremo del gimnasio. El objetivo es llegar al otro lado sin pisar el suelo. La estrategia consiste en que los tres grupos compartan sus colchonetas y así poder llegar todos. El profesor, en principio, solo les dice en que consiste el juego, pero si pasado un tiempo no han encontrado la solución les dará alguna pista como *“recordar como cruzasteis la actividad del río”, “no es una carrera, el objetivo es que lleguéis todos”...*

Una vez que llegan al otro lado, se encontrarán con un aro encima de una caja: tienen que formar un círculo. Uno de ellos coloca el aro sobre el brazo y sin soltarse de la mano tendrán que pasar el aro de un niño a otro, sin soltarse de las manos.

Ahora ya podrán abrir la caja, la cual contiene tres códigos QR (*anexo 3*) que tiene que escanear. Ambos códigos contienen una vista de pájaro del colegio, pero en cada uno de ellos hay una cruz en un determinado sitio diferente. Cada grupo debe de llegar a ese lugar, coger una nota y regresar al gimnasio.

Finalmente, tienen que juntar las notas para formar el siguiente texto: *“¡Hola, duendes de los océanos y bacalaos de los mares del sur! Si sois los piratas de la*

cooperación mi mensaje ha llegado a la orilla adecuada. A llegado el momento de abrir el tesoro encontrado para cambiar de rumbo y volver a puerto”.

Mientras los alumnos unen las notas, sonará la música de piratas del caribe. Los alumnos abrirán la caja y allí encontrar un chupa-chus para cada uno de ellos.

3. Reflexión. Se realiza una puesta en común sobre todas las sesiones.
4. Juego libre.

11. Atención a la diversidad

La propuesta de actividades que se presentan a lo largo de toda la unidad didáctica no requiere de unas medidas especiales para garantizar una atención a la diversidad, dado que los contenidos que se tratan ofrecen la posibilidad de que cada alumno se acomode a su nivel de destreza y desarrollo motor.

La exigencia física de las sesiones va a permitir que casi todos los niños puedan practicarlos independientemente de sus circunstancias. Aun así, en el caso de alumnos que no puedan realizar práctica motriz serán introducidos en la dinámica de la sesión dotándoles de protagonismo, asumiendo otros roles y haciéndolos sentir codirectores en la puesta en práctica de las actividades.

12. Evaluación

A través de las actividades propuestas en la unidad didáctica, se pretende llevar a cabo una evaluación de forma **continua, formativa y procesual**, ya que lo que se quiere evaluar no es solamente el producto final, sino que tendremos en cuenta el proceso de enseñanza - aprendizaje que lleven a cabo los alumnos. Además como ya se señaló en el apartado de metodología, se da más importancia al proceso que al resultado.

La evaluación gira en torno a los **criterios de evaluación y estándares**. Para ello se pondrá en práctica una serie de técnicas e instrumentos de evaluación:

- **Técnicas:**
 - **Observación directa** del profesor a los alumnos durante la realización de todas las tareas para comprobar su actitud y su trabajo.

- **Auto-evaluación:** los/as alumnos/as irán autoevaluándose percibiendo aquello que han aprendido y lo que no; en la parte grupal y sobre todo de forma individual.
- **Diario de reflexión:** consiste en el registro de hechos o acontecimientos que reflejan la experiencia de aprendizaje del alumno durante el desarrollo de una actividad en un determinado período de tiempo.
- **Instrumentos:**
 - **Listas de control:** En ellas se irá recogiendo todo lo que el profesor observe en las distintas actividades.
 - **Cuaderno de clase:** en él, el alumno irá recogiendo lo que ha aprendido de cada actividad y valorará si le ha gustado tanto lo que han hecho como la actuación del profesor.
 - **El registro anecdótico:** nos permite recoger los comportamientos espontáneos del alumno durante un periodo de tiempo determinado. Este registro resulta útil como información cualitativa al momento de integrar datos y emitir juicios de valor.
 - **Comentarios y reflexiones:** esto le permite al profesor valorar conocimientos adquiridos, dificultades, descubrimientos compartidos...

Para obtener una valoración final de cada alumno, basándome en todo lo anterior, la nota se distribuye en los siguientes porcentajes, los cuales han de ser superados, es decir, obtener al menos la mitad de cada porcentaje para hacer media entre todos ellos:

- 20%: el comportamiento.
- 10%: participación en las actividades, ropa adecuada para las actividades...
- 70%: la consecución de los estándares de aprendizaje.

Por otro lado, el docente también realizará una evaluación de sí mismo y de la puesta en práctica de las sesiones, realizando aquellas reformulaciones que considere oportunas.

13. Bibliografía:

- Blázquez Sánchez, D. (2010). *La Educación Física*. Barcelona: Inde.
- Fernández, J. y Velázquez, C (2005). *Desafíos físicos cooperativos*. Sevilla: Wanceulen.
- Omeñaca, R, Puyuelo, E. y Ruiz, J. V. (2001). *Explorar, jugar y cooperar: Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2005). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

Otras referencias:

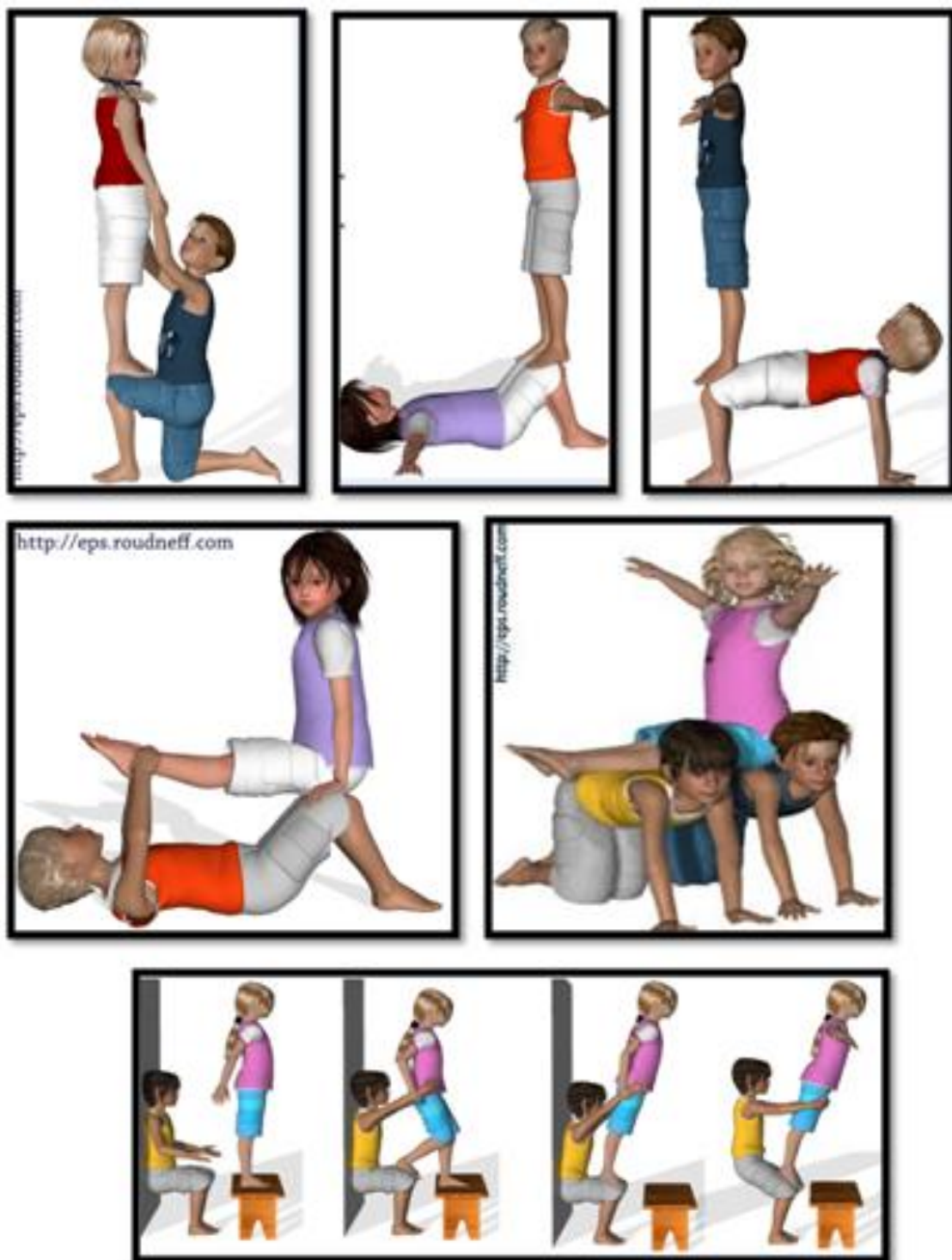
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (BOE 20 de junio de 2014).

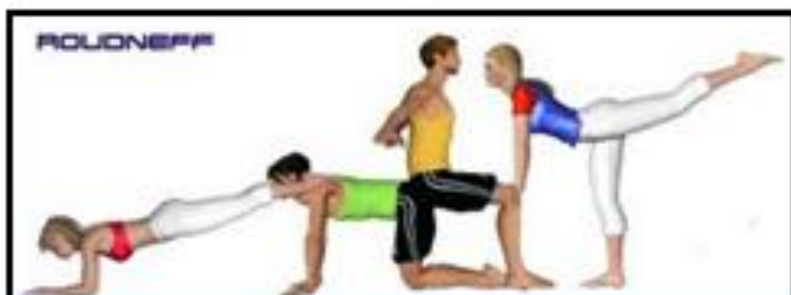
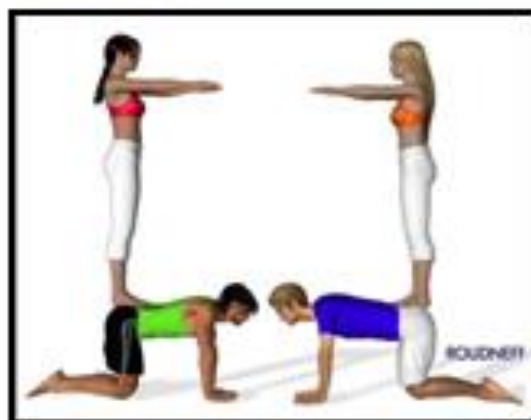
14. Anexos:

1. Síntesis:

<p>Sesión 1: Rumbo a una nueva aventura</p> <p>Objetivos: - Diferenciar el juego cooperativo del competitivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representar una acción o situación a través del lenguaje corporal. - Mantener el equilibrio en situaciones dinámicas coordinando las acciones consigo mismo y con las de sus compañeros con un objetivo en común. - Cooperar con los compañeros empleando el dialogo para resolver la actividad. <p>Actividades: Calentamiento, a ver si me pillas, invasión, cada oveja con su pareja, buscadores de oro, reflexión, juego libre.</p>
<p>Sesión 2: Acrosport: Ondeada la bandera.</p> <p>Objetivos: - Descubrir diferentes puntos de apoyo que puede tener el cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar y crear diferentes equilibrios estáticos grupales representando una variedad de figuras velando por la seguridad de los compañeros. - Cooperar con los compañeros empleando el dialogo para resolver la actividad. - Favorecer la relajación corporal del compañero. <p>Actividades: calentamiento, exploración del barco, reagrupamiento, diseña tu soporte, reflexión, juego libre.</p>
<p>Sesión 3: Hora de embarcar</p> <p>Objetivos: - Cooperar empleando el dialogo para resolver la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el equilibrio en situaciones dinámicas coordinando las acciones consigo mismo y con las de sus compañeros con un objetivo en común. - Intervenir en la actividad de forma participativa, cooperativa y solidaria sin agredir las normas del juego. - Tomar conciencia del cuerpo relajado frente al cuerpo distendido. <p>Actividades: Calentamiento, el paso del rio, reparto de funciones, relajación y juego libre.</p>
<p>Sesión 4: Aventura en la isla</p> <p>Objetivos: - Emplear el dialogo para resolver la actividad y resolver conflictos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buscar estrategias para resolver el reto participando activamente y cooperando. - Coordinar las acciones consigo mismo y entre los compañeros. - Valorar el trabajo en equipo como un medio de disfrute y diversión a la hora de realizar una actividad. <p>Actividades: Calentamiento, las nueve puertas y el camino de minas, el refugio, juego libre.</p>
<p>Sesión 5: Destino final</p> <p>Objetivos: - Orientarse en el espacio a través de un plano haciendo uso de las TICs.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intervenir de forma participativa y cooperativa empleando el dialogo para resolver la actividad y posibles conflictos. - Coordinar las acciones consigo mismo y entre los compañeros. - Favorecer la relajación corporal del compañero. <p>Actividades: Calentamiento, en busca del tesoro, reflexión, juego libre.</p>

2. Acrosport





3. Códigos QR



ANEXO 2: RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL PROFESOR

Ítems	Alum 1					Alum 2					Alum 3					Alum 4								
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Participa activamente en todos los juegos																									
Interviene en la toma de decisiones																									
Celebra el éxito con sus compañeros																									
Emplea el diálogo para comunicarse																									
Manifiesta conductas de ayuda																									
Respeto a todos sus compañeros																									
Acepta los diferentes agrupamientos																									

La puntuación es la siguiente:

- 1 → Siempre
- 2 → Casi siempre
- 3 → Algunas veces
- 4 → Casi nunca
- 5 → Nunca

ANEXO 3: RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE COEVALUACIÓN

Puntúa a tus compañeros teniendo en cuenta el valor de cada número indicado abajo:

Ítems	Nombre					Nombre					Nombre					Nombre				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Participa en los diferentes juegos																				
Aporta ideas y toma decisiones																				
Se siente participe de los logros																				
Emplea el diálogo para comunicarse																				
Ayuda a todos sus compañeros																				
Juega con todos sin quejarse por su grupo																				
Creo que su cooperación es buena																				

- ✓ Si has puesto alguna cruz en los números 1 o 2 en la columna de tus compañeros, reflexiona sobre el por qué y sobre qué podrías hacer para ayudar a este compañero.

La puntuación es la siguiente:

- 1 → Siempre
- 2 → Casi siempre
- 3 → Algunas veces
- 4 → Casi nunca
- 5 → Nunca

ANEXO 4: CUESTIONARIO PARA LOS ALUMNOS

Marca con una cruz la casilla correspondiente a cada ítem que tu consideres más adecuado:

Ítem	Si	No	A veces
Me he divertido realizando juegos cooperativos			
He aportado mis ideas al grupo			
He respetado las opiniones de mis compañeros			
Considero que mi participación ha contribuido al logro de la actividad			
He realizado comentarios despectivos a algún compañero			
He ayudado a todos mis compañeros que han necesitado ayuda			
He aceptado a todos los grupos en los que he estado			

- ✓ Siendo coherente con tus respuestas, ¿qué crees que deberías mejorar y cómo podrías hacerlo?

- ✓ ¿Consideras que hay algún compañero que no haya sido del todo integrado en la realización de los juegos? En caso de que sea afirmativo, nómbralos y explica el motivo.

- ✓ Explica brevemente como ha sido tu cooperación a lo largo de las diferentes sesiones.

- ✓ A continuación puedes comentar sobre aquello que quieras en relación a esta aventura de “Los piratas de la cooperación”.