

Facultad Ciencias de la Educación

Universidad de Sevilla



Juegos Cooperativos como estrategia de cohesión grupal.

El caso del C.E.I.P Coca de la Piñera de Utrera.

Trabajo de Fin de Grado.

2017-2018.

4º Curso Grado en Educación Primaria.

Mención en Educación Física.

Beatriz Crespo Rodríguez.

Tutor: Dr. Jesús Fernández Gavira.

1.ÍNDICE

1.ÍNDICE	3
1.1. ÍNDICE DE FIGURAS	4
1.2. ÍNDICE DE TABLAS	4
1.3. ÍNDICE DE ABREVIATURAS	4
2.RESUMEN	5
2.1. Resumen.....	5
2.2. Abstract.....	6
3. JUSTIFICACIÓN	7
4. INTRODUCCIÓN	9
5. MARCO TEÓRICO	11
5.1. El centro C.E.I.P Coca de Piñera y su entorno.....	11
5.2. Camino a la educación inclusiva en la escuela.	13
4.3. Cooperación y el aprendizaje cooperativo en Educación Física.	15
5.4. El juego cooperativo: Características y beneficios	17
5.5. Recurso para la cohesión del grupo.	20
6. OBJETIVOS	22
6.1. General.....	22
6.2. Específicos	22
7. TEMPORALIZACIÓN	23
8. METODOLOGÍA	24
8.1. Metodología de búsqueda bibliográfica.	24
8.2. Metodología de intervención.	25
8.2.1. Descripción del grupo.	25
8.2.2. Proceso de intervención.	28
8.2.3. Valores que se fomentan con las sesiones.	30
8.2.5. Herramientas.	34
9. RESULTADOS	37
10. DISCUSIÓN	60
11.CONCLUSIÓN	62
12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64
13. ANEXO	69
13.1. Cuestionario inicial	69
13.2. Registro anecdótico.....	70

13.3. Entrevista al Sujeto 23 transcrita.....	70
14. AGRADECIMIENTOS.....	72

1.1.ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Sociograma pregunta 2.....	37
Figura 2. Sociograma pregunta 3.....	38
Figura 3. Sociograma pregunta 4.....	39
Figura 4. Sociograma pregunta 5.....	39
Figura 5.Sociograma pregunta 7.....	40
Figura 6. Sociograma pregunta 8.....	41
Figura 7.Sociograma pregunta 9.....	42
Figura 8.Sociograma pregunta 10.....	43

1.2.ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1.Cronograma de realización.....	23
Tabla 2.Lista de clase.....	27
Tabla 3.Resumen cuestionarios iniciales.....	45
Tabla 4.Resumen cuestionario finales.....	59

1.3.ÍNDICE DE ABREVIATURAS.

JFG: Jesús Fernández Gavira. Tutor académico de este trabajo.

JRC: Jesús Rodríguez Carrillo. Maestro del C.E.I.P. Coca de la Piñera.

TFG: Trabajo Fin de Grado.

2. RESUMEN

2.1. Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene como objetivo desarrollar una propuesta didáctica dirigida al alumnado en riesgo de exclusión social. Para ello, utilizaremos como recurso los juegos cooperativos en las clases de Educación Física y analizaremos la influencia de estos juegos en la cohesión del grupo. Esta propuesta va destinada al alumnado del aula de tercero A de Primaria del C.E.I.P. Coca de la Piñera de Utrera. La muestra está constituida por 27 alumnos, que van a realizar 3 sesiones de juegos y actividades cooperativas en tres semanas distintas, concretamente, los jueves durante una hora. Antes de la puesta en práctica en el centro el alumnado respondió a un cuestionario inicial, cuyos resultados nos sirvieron para realizar un sociograma de la clase y analizar las relaciones existentes entre los miembros de esta aula. Tras esto se llevó a cabo la puesta en práctica en el centro y se volvió a pasar el mismo cuestionario, los resultados se han considerado positivos ya que esta práctica ha contribuido a fomentar la unión del alumnado y los valores inmersos en las sesiones. Como conclusión, destacar que, la aplicación de este proyecto ha servido para obtener mejorías. Si se inculca la práctica de estos juegos a lo largo del año en las clases de Educación física, podemos obtener verdaderos beneficios y hacer que, poco a poco, el grupo se encuentre más unido y no exista alumnado desplazado.

Palabras: juegos cooperativos, exclusión social, cohesión grupal, educación física.

2.2. Abstract

The aim of this final degree project is developed a didactic proposal focus on pupils in risk of exclusion. For that, we are going to use as resources cooperatives games in phisical education, then we will analized the influence of them in the group cohesion. This intervention will take place in C.E.I.P. Coca de la Piñera, class 3 A, Utrera. The sample of this study consist of 27 pupils, who are going to do 3 games sessions and cooperative activities in 3 different weeks, concretely one hour on Thursdays. Before starting the activity in the school, a initial questionnaire was answered by the pupils. The results were very useful in order to do a class's sociogram and analyze the relationships between them. After that, the proposal was made in the school centre and the survey was given to the pupils again. The results of them had been considered positives, due to the increase in the relationships between the pupils and the values in the session has been better. As a conclusion, the most important point is that the start up of this project has got improvements in the relationships. If the practice of theses games are done in he class during the scholar calendar in PE, the benefits obtained from them will be very . Moreover it is possible to make sure the pupils in the group are closer and the students out of place don't exist.

Keywords: cooperatives games, social exclusion, group cohesion, phisical education.

3. JUSTIFICACIÓN

La exclusión social es uno de los problemas que afecta a niños y niñas de nuestros centros escolares. Se entiende como exclusión social: “Proceso mediante el cual los individuos o grupos son total o parcialmente excluidos de una participación plena en la sociedad en la que viven” (European Foundation, 1995). En la actualidad, en los centros escolares, podemos encontrar conviviendo niños y niñas de diferentes razas, religión, etnias; con diferentes capacidades cognitivas y físicas, o con escasas habilidades sociales, esta diversidad hace que haya niños en las aulas puedan sentirse excluidos por parte de sus propios compañeros.

En este caso, para atender a la diversidad que hay en el centro, C.E.I.P Coca de la Piñera de Utrera, y paliar los problemas de exclusión social que se dan en el aula, surgió la idea de realizar una propuesta como la que mostraremos, a continuación, en este Trabajo de Fin de Grado.

Así pues, decidimos utilizar la Educación física y los juegos cooperativos, como vía para desarrollar y poner en práctica dicho trabajo, y para conseguir mejorar la cohesión grupal e incluir a los niños que estén en riesgo de exclusión. En cuanto a la elección de los juegos cooperativos como recurso, decir que sus características son las más acordes para conseguir nuestro objetivo. Ya que, requiere trabajo en equipo y la participación de todos, así los niños y niñas, afianzaran las relaciones entre iguales y mostraran aceptación por los demás, desarrollando valores y mejorando el control de sus sentimientos.

Tras realizar las prácticas en este centro y actualmente un voluntariado. Se valoró la existencia de este problema, y decidimos buscar una línea de investigación en la que se unieran la docencia y la Educación Física para poner en práctica, una propuesta para mejorar la unión grupal de nuestra clase de Tercero A. La autora de este trabajo como fin a sus

estudios universitarios, quiere mostrar en este TFG todo lo aprendido durante su formación y experiencia como docente con mención en Educación Física.

4. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado consiste en el desarrollo de una propuesta didáctica para los alumnos en riesgo de exclusión social del C.E.I.P. Coca de la Piñera, utilizando como recurso los juegos cooperativos para mejorar la cohesión del grupo-clase.

Este trabajo consta en explicar, el concepto de cooperación y de juego cooperativo, sus características y beneficios. La utilización de estos juegos como recurso para fomentar la unión del grupo, como forma para disminuir la exclusión social e incluir a niños y niñas que se encuentren apartados del grupo, utilizando el área de la educación física como medio.

Durante la observación y la vivencia de la autora en este centro escolar, concretamente en el aula de 3ºA de primaria, niños y niñas de 8-9 años, se propone la realización de esta propuesta didáctica. La cual diseñaremos teniendo en cuenta el curso a la que va dirigida, eligiendo juegos y actividades cooperativas acordes a su edad y desarrollo.

Para comenzar realizaremos, un cuestionario a todos los alumnos del aula elegida como muestra. Seguido de esto, con los resultados de los cuestionarios iniciales, realizaremos un sociograma de la clase mediante el cual analizaremos cómo son las distintas relaciones del alumnado que conforma este grupo-clase, para poder conocer el grado de cohesión existente. Y también, poder saber cuáles son los niños y niñas que se encuentran más desplazados del grupo.

Después de esto, pondremos en práctica la propuesta didáctica, que consistirá en desarrollar diferentes sesiones de juegos cooperativos en las clases de educación física en horario escolar, en las que utilizaremos estrategias para fomentar la unión del grupo.

Tras las sesiones de prácticas, volveremos a realizar el test del principio para comprobar, si la intervención llevada a cabo en el centro ha sido efectiva y si se han mejorado las relaciones entre los niños y niñas.

Para finalizar, escogeremos a uno de los niños que nosotros consideremos que se encontraba más desplazado del grupo y realizaremos una entrevista grabada. La autora hará unas preguntas, con las que valoraremos si tras la intervención se ha podido acercar a este sujeto al grupo y como ha percibido el niño/a esta acogida por parte de sus compañeros.

Este TFG se organizará en las siguientes partes, comenzará con un índice donde se expondrán de forma ordenada cada punto que se tratará en el trabajo. A continuación, se encontrará un resumen y las palabras claves; tras esto, una justificación para explicar el motivo por el cual la autora realizará este TFG, partiendo de una problemática existente en la actualidad como es la exclusión social en el aula. Seguidamente, un marco teórico en el que se presentará la información relevante encontrada sobre el tema y los objetivos, general y específicos.

Después se expondrá la metodología y las herramientas que se van a usar y, las conclusiones y los resultados que se obtendrán tras la intervención en el centro. Para terminar, aparecerán las referencias bibliográficas que hemos utilizado e incluiremos los anexos. Se expondrán los agradecimientos hacia las personas que han hecho posible este TFG.

5. MARCO TEÓRICO

Con la revisión de la literatura pretendemos situar al lector en el tema principal que vamos a tratar, el cual es los juegos cooperativos como estrategia de cohesión grupal. Para empezar, presentaremos el centro elegido y su entorno. En relación con nuestras palabras claves abordaremos, en primer lugar, lo que es la exclusión social, hasta llegar a lo que actualmente se quiere conseguir en los centros escolares, la inclusión de todos los alumnos. Seguido de esto, trataremos de acercarnos al concepto de cooperación y de aprendizaje cooperativo en el área de Educación Física. A continuación, expondremos el juego cooperativo, cuáles son sus características y sus beneficios. Y, para terminar, explicaremos como estos juegos se pueden utilizar para unir al grupo y como la educación física es un medio socializador.

5.1. El centro C.E.I.P Coca de Piñera y su entorno.

El centro de Educación Primaria e Infantil Coca de la Piñera se encuentra situado en la barriada Coca de la Piñera de la ciudad de Utrera, municipio localizado en la provincia de Sevilla. De su barriada, recibe este centro educativo su nombre. Es una barriada de casas, situado en la periferia de la ciudad.

El alumnado que acude cada día a este centro, procede casi en su totalidad de las barriadas cercanas al Colegio, así como de las zonas diseminadas de las carreteras de Sevilla, antigua de Carmona, Los Palacios, La Alcantarilla y Arahal que asisten al colegio gracias al servicio del Transporte Escolar.

La mayoría de las familias que envían a sus hijos al centro proceden del medio urbano y corresponden a una clase socioeconómica media y media-baja, predominando las profesiones de tipo manual, servicios, actividades autónomas y profesiones liberales. El tipo de vivienda más generalizado es el piso en bloque construido con protección oficial. También envían a

sus hijos algunas familias del medio rural, de una clase media y media-baja, que utilizan el transporte escolar mayoritariamente, aun cuando un grupo de alumnos lo hacen por medios propios. La implicación de estas familias con el marco escolar no es el deseado, ya que el centro está abierto a toda la comunidad educativa, mediante su proyecto de comunidades de aprendizaje, pero la mayoría de familias no se implican en el contexto escolar de sus hijos/as.

Es un centro abierto a la participación de toda la Comunidad Educativa y voluntariado a través de su proyecto de Comunidades de Aprendizaje: es un proyecto de transformación que se ha implantado con la finalidad de alcanzar los objetivos de disminuir el fracaso escolar, eliminar los conflictos que a nivel de convivencia se puedan producir, incentivar la participación activa de las familias y el voluntariado y transformar el entorno.

Este proyecto apuesta por el aprendizaje dialógico, es decir, el diálogo y la interacción entre iguales, su objetivo principal es lograr la igualdad educativa entre el alumnado, procurando conseguir el máximo desarrollo de sus potencialidades. Se desarrollan sesiones de grupos interactivos en todos los niveles educativos. Con las actividades de grupos interactivos, el alumnado aprende a trabajar en grupo y a colaborar para obtener mejores resultados, con la ayuda de los voluntarios que participan en este proyecto.

Las comunidades de aprendizaje representan una apuesta por la igualdad educativa en el marco de la sociedad de la información para combatir las situaciones de desigualdad en las que se encuentran muchas personas. Es la reivindicación de la educación que todas las personas quieren para nuestras hijas e hijos, para todas las niñas y niños del mundo.

Su profesorado, entusiasta de su trabajo, se empeña en atender y dar respuesta a las necesidades individuales de sus alumnos/as, proporcionando las enseñanzas y valores esenciales para la vida en sociedad, tales como: igualdad, justicia, confianza, comprensión, solidaridad, iniciativa, empatía,... que les haga crecer como personas y los preparen para el futuro (Ordoñez, 2016).

5.2. Camino a la educación inclusiva en la escuela.

Actualmente, la exclusión social, viene dada por el proceso de globalización que acontece en nuestra sociedad. Este concepto, según Bel (2002) trata de explicar *“en qué medida se tiene o no un lugar en la Sociedad”* (p.3) y como esto, es percibido por muchas personas como un sentimiento negativo de rechazo por parte de la sociedad en la que se encuentran, perdiendo así los derechos fundamentales que definen la igualdad de una sociedad (Jiménez, Luengo y Taberner, 2009).

Esta problemática llevada al contexto de los centros escolares, se ve reflejada en niños y niñas que en las escuelas no son valorado, ni reconocidos por sus por compañeros o por algún otro miembro de la comunidad educativa, por razones de diversidad cultural, de necesidades específicas de apoyo educativo o simplemente por falta de habilidades sociales. Para conseguir una educación social justa para todos, Murillo y Hernández (2014) proponen trabajar, entre otros, estos aspectos: en primer lugar, el autoconocimiento y autoestima, es decir, que los propios alumnos se conozcan ellos mismo y su procedencia. También, Respeto por los otros, fomentando el respeto a la diversidad y el aprendizaje de valores tales como la empatía. Por otro lado, despertar la conciencia, apuntando a sensibilizar a los alumnos para poder conseguir un cambio.

A raíz de todo esto, para luchar contra la exclusión, surge la educación inclusiva, tal y como apunta Arroyo (2017) en su artículo *“la idea de que la escuela debe ser para todos y todas las niñas, con independencia de sus características y deficiencias.”*

Este movimiento aparece para luchar contra la exclusión, como renuncia ante el abandono de los derechos humanos de los niños y niñas que sufren rechazo por pertenecer a otras culturas, etnias, religión, sexo, discapacidad, ya que ninguna persona debe estar sometida a exclusión. Por ello, se atiende a la diversidad de cada centro, incluyendo en el aula a todos los niños tengan las características que tengan y dando una educación acorde a cada uno. (Arnaiz, 2011)

Panayiotopoulos y Kerfooten (2017) en su estudio de intervención temprana y prevención para niños excluidos de las escuelas primarias, exponen como conclusión a su estudio sobre la exclusión de los niños y niñas, ofrecer apoyo a las familias y a los niños que sufran exclusión, prevenir la exclusión en etapas tempranas, si es posible antes de los 10 años, por último el compromiso de la familia con la escuela y sus hijos ante estos casos.

López, M.L., Rivera, E., y Herencia, M. (2017) afirman en su estudio que los alumnos en situación de riesgo son aquellos cuyas familias no muestran interés por la vida escolar de sus hijos, para ello desde la educación física, debemos de ayudar a los alumnos que estén más en riesgo.

Las relaciones de los niños y niñas que conviven a diario en un grupo-clase son muy importantes para su ajuste personal y social, esto se muestra principalmente en la disposición que tienen los niños y niñas para asistir a la escuela (Cava y Musitu, 2001). Por otro lado, las reputaciones previas y dinámicas grupales, determinan el hecho de que algunos niños y niñas

sean preferidos por sus compañeros, mientras otros sean objeto de rechazo y exclusión.

(Haselager, 1997)

Para conseguir una educación que incluya a toda la diversidad atenderemos a todos por igual, y eso implica, entender la inclusión como participación, esta participación está relacionada con el privilegio que deben tener los niños y niñas de expresar sus opiniones y ser atendido por los demás (Blanco, 2006). Otro punto a destacar es el trabajo en grupo y la cooperación para conseguir una buena convivencia dentro y fuera del aula. (Arnaiz, 2012). Bohoslavsky (2006) señala en su reseña que todo esto “debe abrir camino a la promoción de valores importantes para la sociedad como el respeto a la diversidad y la tolerancia, a la par que se ayuda a construir un mundo con mayores niveles de igualdad.”

Para el alumnado la escuela es el medio para desarrollarse y progresar tanto académicamente como a nivel personal y social (Hatton, 2013).

4.3. Cooperación y el aprendizaje cooperativo en Educación Física.

La Real Academia Española, define cooperar como

“Obrar juntamente con otro u otros para la consecución de un fin común.”

Cuando los alumnos unen sus esfuerzos con los compañeros del grupo-clase es mejor que realizar un trabajo de forma individual, debemos inculcar a los niños y niñas que cooperar es difícil pero beneficioso (Velázquez, 2015).

Para introducir los juegos cooperativos como recurso antes enseñar los niños y niñas lo que significa cooperar, tener una idea clara, para poder promover así comportamientos adecuados a este tipo de juegos y no obtener respuestas que no se adecuen a ellos. (Lavega, Planas y Ruiz, 2014). La cooperación y el aprendizaje cooperativo actualmente son recursos

metodológicos eficientes para conseguir logros tanto en el contexto social como en el académico del alumnado en todas las áreas del aprendizaje. (Velázquez, 2015). Andreas Bund (2008) apunta en su artículo que “el término aprendizaje cooperativo integra dos aspectos importantes de la educación escolar, como los son, el aprendizaje especial de la materia y el aprendizaje social, y con esto, el aprendizaje de la cooperación, la comunicación y la ayuda mutua.”

Este aprendizaje cooperativo puede definirse según la opinión de Fernández-Río (2014) como “un modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas y en el que docente y estudiantes actúan como coaprendices”. Es cierto que este tipo de metodología educativa se fundamenta en el trabajo en grupos, en los que los estudiantes suman sus esfuerzos y sus recursos para mejorar su propio aprendizaje y el de los miembros del equipo (Velázquez, 2010).

Casey, A., Dyson, B., y Campbell, A. (2009) afirman que para conseguir un objetivo común en equipo tendrá que trabajar junto y cada uno aportar lo que pueda para obtener el éxito.

Los cuatro elementos que integran el aprendizaje cooperativo son: interdependencia positiva, responsabilidad individual, participación igualitaria e interacción simultánea. (Pliego, 2011).

Los docentes aplican esta metodología en muchas de las áreas de enseñanza, en una de ellas, es en el área de la educación física buscando no solo el logro motor, sino el desarrollo de metas sociales y afectivas.

Velázquez en 2015 en su estudio menciona otras investigaciones como las realizadas por André, Deneuve y Louvet (2011), Dowler (2012), Vedder y Fortuin (2008) o la realizada por el mismo en 2012 destacando el papel del aprendizaje cooperativo como medio de la

inclusión de los niños y niñas con alguna discapacidad o de minorías étnicas utilizando el área de educación física.

Todo esto indica que esta metodología de aprendizaje favorece las de las buenas conductas de los alumnos y mejora las relaciones de los niños y niñas por su participación en grupos de trabajo, desarrollando su pensamiento crítico y exponiendo sus ideas ante los demás, en definitiva, fomenta el clima positivo de clase.

Primero se debe hacer que los niños tomen conciencia sobre la metodología que se utiliza en el aprendizaje cooperativo para poder introducir los juegos cooperativos como recursos.

5.4. El juego cooperativo: Características y beneficios.

Haciendo una retrospectiva en el tiempo, Omeñaca y Ruiz (2005) definen los juegos cooperativos como *“son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común”*. Dicho de otra forma, pueden definirse los juegos cooperativos como aquellos que promueven la participación, no la competición, y que buscan alcanzar un objetivo común como grupo.

Agramonte (2011) en su artículo sobre los juegos cooperativos señala a otros autores como a Pallares (1978), nos indica cuatro características principales de este tipo de juegos: en primer lugar, todos los participantes aspiran a un fin común: trabajar juntos. También propone como otra característica que todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario. Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego, en lugar de competir con ellos y, por último, los participantes combinan sus diferencias habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego. Por otro lado, a Orlick (1986) estima cuatro características: Cooperación, aceptación, participación y diversión.

En el siguiente gráfico se exponen las posibilidades educativas de los juegos cooperativos para los niños y niñas de 8-10, en el que podemos observar que estos llevan a un clima afectivo social cooperativo.



Grafico 1. El juego cooperativo: posibilidades educativas en el ciclo de 8-10 años

Fuente: Omeñaca y Ruiz, 2005.

Especificamos la edad de 8-10 años, ya que el alumnado con el que trabajaremos estará incluido entre estas edades. Según el autor de la gráfica anterior “Los juegos contienen los ingredientes necesarios para afianzar las relaciones constructivas con los compañeros”

El juego cooperativo representa un desafío para el grupo, se utilizan como medio para potenciar el pensamiento creativo y favorece la comunicación entre iguales. No existe la competición. Así es como los juegos empiezan a convertir la competencia en cooperación: posicionando a los jugadores adecuadamente dentro de una estructura tal que los actos

competitivos de un jugador proporcionen los obstáculos que otro jugador desea tener (Thi Nguyen, 2017).

La utilización de los juegos cooperativos requiere la implicación de todo el grupo en el juego provocando sentimiento de aceptación y de consideración hacia los demás. Saber compartir, ser más consciente de cómo se siente el otro y apoyarse mutuamente para conseguir lo propuesto.

Con los juegos cooperativos se desarrollan valores tan importantes como pueden ser: la libertad, la responsabilidad, la tolerancia, la amistad, el respeto, la solidaridad, la autosuperación, la empatía, y el diálogo (Crespo, 2015).

Numerosos estudios señalan que los niños/as que participan en programas de juegos cooperativos evidencian: mayor aceptación de los compañeros y mayor relación interétnica, disminución de rechazo a niños con problemas de aprendizaje, aumento de la autoestima y mejor control de los sentimientos, fomentan el buen rendimiento en la actividad y valoran la escuela de manera más positiva.

Zhingre (2013) expone en su tesis, “el Juego Cooperativo da evidencias de ser un instrumento idóneo para el proceder educativo, debido a que atiende al ser humano de manera global y en su entorno real”.

Estos juegos pretenden educar tanto en lo social como en lo afectivo, ya que hacen que los niños y niñas durante estas experiencias, tomen conciencia de su pertenencia a un grupo, sientan y reflexionen sobre su actuación durante el juego llevado a cabo (Pujolás, 2009).

El objetivo común del docente es proporcionar materiales y organizar a los alumnos en los grupos de aprendizaje, para que el rendimiento sea efectivo y se puedan conseguir las metas propuestas. Así pues, habilidades cooperativas y académicas pueden ir de la mano en el proceso de aprendizaje (Johnson, 1984).

5.5. Recurso para la cohesión del grupo.

La investigación de Velázquez (2015) sobre las posibilidades del juego motor cooperativo en contextos educativos destaca que puede ser un excelente recurso de inclusión (Grineski, 1989; Marín, 2007). Refiriéndose a este tipo de juegos como una manera de promover también la inclusión del alumnado con alguna discapacidad incluyéndolo en el área de Educación física.

Es interesante que se plantee la educación física como estrategia para incentivar la capacidad socio afectiva y las interacciones comunicativas de los estudiantes, promoviendo el desarrollo de la inclusión (Ulloa, 2017)

Para que se puedan llevar a cabo este tipo de juegos de manera fructuosa en educación física, es necesario un trabajo previo de sensibilización, para favorecer la actitud del grupo-clase. La no sensibilización del alumnado, puede llevar al rechazo por parte del grupo clase o de algún compañero (Ríos, 2009). Es decir, los niños deben entender la dinámica que se muestra con los juegos cooperativos para que ninguno de ellos se sienta rechazado de su grupo.

Una de las estrategias que se utiliza en el aprendizaje y en los juegos cooperativos, es, conseguir la cohesión del grupo, consiste en conseguir que los niños y niña tengan conciencia de que están dentro de un grupo (Pliego, 2011) y que adquieran responsabilidad dentro de este, respetando las normas que el docente acuerde con ellos (Velázquez, 2015).

La idea central del modelo cooperativo es enseñar habilidades y valores para la vida, mejorando el nivel de responsabilidad personal y social de las personas a través de la educación física. Para ello Fernández-Rio y Méndez-Giménez (2016), establecieron de 5 niveles de responsabilidad a superar por los alumnos con conductas observables: respeto, participación y esfuerzo, autonomía, ayuda a los demás y transferencia. La observación de

estas conductas por parte del docente, permitirá valorar las conductas positivas y que estas sean imitadas por los demás compañeros.

Para Fernández-Río (2017), para aprender de forma cooperativa y poder cohesionar al grupo se deben hacer grupos de trabajos para que aprendan a trabajar unos con otros, y que la organización sea flexible, para que así se obtengan buenos valores entre ellos compañeros y se logre la unión del grupo-clase.

6. OBJETIVOS

6.1. General

Desarrollar una propuesta didáctica para los alumnos en riesgo de exclusión social del C.E.I.P. Coca de la Piñera de Utrera, a través de juegos cooperativos en Educación Física, con objeto de conseguir la cohesión grupal.

6.2. Específicos

- Adquirir conocimientos sobre lo que significa exclusión social y en base a los mismos determinar que alumnos de Tercero A de primaria lo están.
- Poner en práctica una propuesta de juegos cooperativos con el alumnado del aula de tercero A de Primaria del C.E.I.P. Coca de la Piñera de Utrera.
- Analizar cómo son las relaciones del alumnado dentro del grupo, antes y después de la intervención.
- Fomentar las relaciones positivas y promover la participación activa de todos los alumnos durante la práctica, con objeto de mejorar el diálogo y la muestra de buenos valores entre compañeros.

7. TEMPORALIZACIÓN

A continuación, expondremos la temporalización propuesta por J.F.G., en la que se ha realizado el presente TGF, este trabajo se ha elaborado por partes, como podemos observar en el siguiente cronograma, entre los meses de noviembre a junio.

EVOLUCIÓN TFG	FECHAS
Reunión introductoria	20.11.2017
Tema definido y objetivos	11.12.2017
Marco teórico, objetivos e introducción de la metodología	08.01.2018
Herramientas elaboradas	29.01.2018
Puesta en práctica: sesiones en el centro.	19.03.2018
Resultados analizados	09.04.2018
Discusión, conclusiones y bibliografía.	23.04.2018
Trabajo completo	30.04.2018
Trabajo completo modificado	14.05.2018
Poster y presentación	04.06.2018

Cronograma de la realización del Trabajo de Fin de Grado.

Tabla 1. Cronograma de realización.

Fuente: Jesús Fernández Gavira (2017).

8. METODOLOGÍA

En este apartado, se exponen los instrumentos y herramientas que hemos utilizado para poder llevar a cabo este TFG y su intervención en el C.E.I.P. Coca de la Piñera.

8.1. Metodología de búsqueda bibliográfica.

Para llevar a cabo este trabajo, hemos realizado una revisión bibliográfica y búsqueda de referencias en distintas bases de datos. Inicialmente, obtuvimos las referencias utilizando las bases de datos: Scopus, ERIC, Dialnet, Google Académico (Google Scholar) y SPORTDiscurs.

Para ello, se introdujeron palabras claves de distintas maneras, en las bases de datos Scopus, ERIC y SPORTDiscurs: “cooperative games and group cohesion”; “physical education and social inclusion”; “cooperative games and social inclusion and group cohesion”; “social exclusión and school”; “group cohesion and physical education”; “cooperative games and benefits”, añadiendo un filtro para obtener artículos desde 2005 hasta la actualidad. De esta primera búsqueda obtuvimos 64 artículos, de los cuales 31 utilizamos para el presente trabajo. Usamos 31, ya que eran los más acordes y relevantes para realizar la elaboración del marco teórico.

Tras esto, realizamos una segunda búsqueda, en otras bases como Google Académico y Dialnet, obteniendo otros 14 artículos.

Otros artículos, fueron hallados a través de las referencias bibliográficas de otros artículos, siguiendo la metodología de la bola de nieve. También se han usado algunos artículos que se han ido encontrando a medida que se ha desarrollado este estudio.

La mayoría de los artículos permitían acceder al texto completo, pero otros encontrados eran de pago o necesitaban tener convenio con la Universidad de Sevilla. A estos últimos, hemos podido acceder desde FAMA, al texto completo. En el caso de no poder acceder, al artículo completo, utilizamos el resumen, sí la información en él contenida, fuera relevante y lo tomamos también como referencia.

8.2. Metodología de intervención.

En este apartado expondremos, en primer lugar, una descripción detallada del grupo que hemos sometido a estudio, el proceso que se ha llevado a cabo paso a paso, las herramientas con las que trabajaremos y la propia intervención que realizaremos en el centro.

8.2.1. Descripción del grupo.

La muestra escogida para este estudio son 27 alumnos de la clase de 3ºA de Primaria del C.E.I.P. Coca de Piñera de Utrera, sus edades están entre los 8 y los 9 años. De estos alumnos, 15 son niñas y 12 son niños, se trata de un grupo diverso en el que podemos encontrar, desde niños y niñas con un buen nivel académico hasta otros con un nivel bajo. Tenemos una niña con un implante coclear (Sujeto 19), con dificultades tanto para escuchar como para hablar. Por otro lado, también encontramos un niño diagnosticado de TDAH (Sujeto 5) que recibe tratamiento médico y una niña de escolarización tardía (Sujeto 23), recién llegada al centro, siendo este su primer año de colegio, ya que sus padres dedican su vida al circo, y no tenían una ciudad fija para vivir. Es una niña con pocas habilidades sociales con poca relación con sus compañeros.

Como ya hemos mencionado en el marco teórico, estos niños y niñas pertenecen a familias de niveles socioeconómicos medios-bajos, la mayoría provenientes de la propia barrida donde de encuentra el centro o de barrios de los alrededores.

Lista de Clase de 3º A de Educación Primaria:

Sujeto 1	Niño, 9 años.
Sujeto 2	Niña, 8 años.
Sujeto 3	Niño, 8 años.
Sujeto 4	Niña, 8 años.
Sujeto 5	Niño, 8 años, TDAH.
Sujeto 6	Niño, 8 años.
Sujeto 7	Niño, 8 años.
Sujeto 8	Niña, 8 años.
Sujeto 9	Niña, 8 años.
Sujeto 10	Niña, 8 años.
Sujeto 11	Niño, 8 años.
Sujeto 12	Niña, 8 años.
Sujeto 13	Niña, 8 años.

Sujeto 14	Niño, 8 años.
Sujeto 15	Niña, 8 años.
Sujeto 16	Niño, 9 años.
Sujeto 17	Niña, 9 años.
Sujeto 18	Niño, 9 años.
Sujeto 19	Niña, 8 años. Implante coclear
Sujeto 20	Niña, 8 años.
Sujeto 21	Niño, 9 años.
Sujeto 22	Niña, 8 años.
Sujeto 23	Niña, 9 años. Escolarización tardía
Sujeto 24	Niña, 8 años.
Sujeto 25	Niña, 9 años.
Sujeto 26	Niño, 8 años.
Sujeto 27	Niño, 8 años.

Tabla 2.Lista de clase.

Fuente: Elaboración propia.

8.2.2. Proceso de intervención.

En cuanto a la metodología utilizada para llevar a cabo nuestro estudio, trabajaremos con una metodología cualitativa, basada en un número reducido de participantes, entorno a unos 27 alumnos.

En primer lugar, se utilizará un cuestionario inicial a toda la clase para realizar un estudio cualitativo de la misma. Con los resultados que se obtendrán en estos cuestionarios iniciales, desarrollaremos un sociograma del grupo-clase para poder identificar cuáles son los niños y niñas que se encuentran más apartados del grupo.

Para elaborar este cuestionario hemos tomado como base un estudio previo realizado por García-Román en 2013, del cual hemos tomado algunas de las cuestiones y otras han sido elaboradas por la autora bajo la supervisión de un experto con las iniciales JRC. Se les pedirá a los niños y niñas que respondan a las preguntas de manera clara y sincera. Con los resultados de estos, realizaremos un sociograma del grupo, para obtener cuales son los alumnos apartados del grupo. La realización de estos cuestionarios tiene como objetivo analizar cómo son las relaciones del alumnado dentro del grupo antes de la intervención.

Tras esto, podremos en práctica una propuesta con el alumnado del aula de tercero A de Primaria del C.E.I.P. Coca de la Piñera, dicha propuesta consistirá en llevar a cabo 3 sesiones prácticas de juegos cooperativos. Las cuales se realizarán los jueves, en la hora de Educación física de esta clase. Dichas sesiones serán diseñadas acordes con el contenido de la unidad que estén trabajando, sesiones serán detalladas más adelante en este mismo trabajo. Con ellas pretendemos unir al grupo-clase y sobre todo incluir en este grupo al alumnado que se encuentren en riesgo de exclusión.

El problema de unión surge principalmente dentro de la clase, con los tres sujetos nombrados anteriormente, que son los casos más particulares que se encuentran en esta aula. En cuanto al

sujeto 5, un niño con TDAH, que se encuentra apartado del grupo por ser un niño muy inquieto, que molesta y siempre anda distraído. En cuanto al sujeto 20, niña con implante coclear, al no comunicarse bien con los compañeros y hablar muy poco, tiene dificultades para relacionarse con sus compañeros y por último el sujeto 23, una niña de escolarización tardía, nunca ha estado en un centro escolarizada por el trabajo de sus padres en un circo. En este su primer año de colegio, tiene muy pocas habilidades sociales y no sabe relacionarse dentro de la clase, problema añadido a esto, es la muerte de su padre hace unos meses, que todavía ha agravado más la situación de esta niña.

Durante la práctica de estas sesiones, pretendemos fomentar las relaciones positivas y promover la participación activa, y que se desarrollen valores positivos, siempre utilizando el diálogo. Sobre todo, estas sesiones, irán dirigida a estos tres niños, con el fin de que empiecen a relacionarse más con sus compañeros. Se utilizarán, por parte de la autora, los feedback positivos para reforzar buenas conductas y conseguir nuestro objetivo.

También, observaremos al alumnado durante su participación en la intervención, en las clases ordinarias de Educación física. La autora recogerá estas observaciones en un registro anecdótico, actos significativos que se muestren en las distintas sesiones.

Tras las sesiones prácticas que realizaremos en el centro escolar, se les volverá a pasar el mismo cuestionario inicial a todo el grupo. Por último, vamos a realizar una entrevista grabada a uno de los alumnos que se encontraban más apartado del grupo, para comprobar si el trabajo realizado en las clases de Educación Física ha sido beneficioso. Con ello podremos analizar cómo se ha sentido durante la intervención.

Para finalizar, haremos una puesta en común para valorar como les ha parecido la experiencia.

8.2.3. Valores que se fomentan con las sesiones.

Como hemos apuntado en el marco teórico, los juegos cooperativos desarrollan y fomentan valores en los niños y niñas. Estos valores inmersos en las sesiones prácticas de juegos cooperativos, nos servirán para acercar al grupo al alumnado más apartado. (Omeñaca, Puyuelo y Ruiz, 2001; Omeñaca y Ruíz, 2005; Crespo, 2015; Fernández-Río, 2017; Lavega, Planas y Ruiz, 2014; Ulloa, 2017). Para cumplir con uno de nuestros objetivos específicos, el cual es: fomentar las relaciones positivas y promover la participación activa de todos los alumnos durante la práctica, con objeto de mejorar el diálogo y la muestra de buenos valores entre compañeros. El carácter no competitivo de los juegos y la intención de conseguir una meta común por parte del grupo, propicia el diálogo, la creatividad para resolver problemas y la muestra de valores hacia los compañeros.

Los valores que se han elegido y se pretenden trabajar durante la intervención:

- La empatía: alude a saber ponerse en la piel de otros, para poder comprender como se sienten nuestros compañeros. En este tipo de juegos entre iguales se producen situaciones en las que tienes que ponerte en el lugar de otros.
- La amistad y el compañerismo: crear un vínculo de amistad y compañerismo, ya que se trabaja en grupo. Mediante el diálogo, la ayuda entre ellos, el compartir momentos y experiencias, durante la participación en los juegos cooperativos.
- El respeto: es uno de los valores más importante, lo vamos a trabajar con los juegos cooperativos a través de la comprensión y aceptación hacia los demás compañeros, hacia sus ideas y su manera de ver las cosas, aun sí tienen una opinión diferente a la nuestra.
- La responsabilidad y la autosuperación: actuar de manera consecuente y comprometerse con su grupo con el fin de llegar a conseguir la meta común propuesta, y al mismo tiempo superarse a sí mismo dentro de un grupo.

8.2.4. Sesiones de juegos.

Con el fin de cumplir nuestro objetivo general, en este apartado se desarrollará una propuesta didáctica para los alumnos en riesgo de exclusión social del C.E.I.P. Coca de la Piñera de Utrera, a través de juegos cooperativos en Educación Física, esta propuesta tiene como objeto principal unir al grupo-clase.

Las sesiones de juegos cooperativos se incluirán y adaptarán al contenido que toque trabajar en el periodo de puesta en práctica. Se realizarán tres sesiones, en tres semanas distintas, cuya duración será de 1 hora cada una.

Las sesiones que se utilizarán para realizar la intervención en el centro con los niños y niñas, se han realizado a partir de la temporalización del segundo ciclo de primaria del maestro de Educación Física y tutor del aula con las iniciales JRC, tomada de su programación anual.

Temporalización del segundo ciclo de primaria.

TEMPORALIZACIÓN	103	SESIÓN 1	144
BLOQUE I: EL CUERPO IMAGEN Y PERCEPCIÓN		SESIÓN 2	145
U. D. 1. ESQUEMA CORPORAL	105	SESIÓN 3	146
SESIÓN 1	107	SESIÓN 4	147
SESIÓN 2	108	U. D. 8. GOLPEOS	149
SESIÓN 3	109	SESIÓN 1	150
SESIÓN 4	110	SESIÓN 2	151
SESIÓN 5	111	BLOQUE III: EL CUERPO: EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN.	
SESIÓN 6	112	U. D. 9. EXPRESIÓN CORPORAL	153
SESIÓN 7	113	SESIÓN 1	154
U. D. 2. EQUILIBRIO	115	SESIÓN 2	155
SESIÓN 1	116	SESIÓN 3	156
SESIÓN 2	117	SESIÓN 4	157
SESIÓN 3	118	SESIÓN 5	158
SESIÓN 4	119	SESIÓN 6-7	159
U. D. 3. MARCHA Y CARRERA	121	BLOQUE IV: SALUD CORPORAL	161
SESIÓN 1	122	BLOQUE V: LOS JUEGOS.	
SESIÓN 2	123	U. D. 10. JUEGOS POPULARES	163
SESIÓN 3	124	SESIÓN 1	164
SESIÓN 4	125	SESIÓN 2	165
U. D. 4. SALTOS	127	SESIÓN 3	166
SESIÓN 1	128	SESIÓN 4	167
SESIÓN 2	129	SESIÓN 5	168
SESIÓN 3	130	SESIÓN 6	169
SESIÓN 4	131	U. D. 11. JUEGOS PREDEPORTIVOS	171
U. D. 5. COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL-GIROS	133	SESIÓN 1	172
SESIÓN 1	134	SESIÓN 2	173
SESIÓN 2	135	SESIÓN 3	174
SESIÓN 3	136	SESIÓN 4	175
BLOQUE II: EL CUERPO: HABILIDADES Y DESTREZAS.		SESIÓN 5	176
U. D. 6. COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL-COORDINACIÓN OCULO-MANUAL	137	SESIÓN 6	177
SESIÓN 1	138	SESIÓN 7	178
SESIÓN 2	139	SESIÓN 8	179
SESIÓN 3	140	SESIÓN 9	180
SESIÓN 4	141	SESIÓN 10	181
U. D. 7. COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL-COORDINACIÓN OCULO - PÉDICA	143	SESIÓN 11	182
		SESIÓN 12	183
		PLANTILLA DE EVALUACIÓN	184

Fuente: Jesús Rodríguez Carrillo (2017).

Partiendo de esta temporalización, las sesiones impartidas tendrán una duración de 1 hora aproximadamente cada una, se diseñarán de manera progresiva. Constarán de cuatro partes diferenciadas, en primer lugar, una breve explicación de lo que vamos a trabajar en cada una. Luego se realizará un calentamiento, la fase principal en la que se plantearán una serie de juegos cooperativos y una vuelta a la calma, en la que se harán juegos relacionados con valores.

Las tres sesiones que se desarrollarán a continuación, están enmarcadas en el bloque dos de la temporalización del maestro JRC, como contenido principal se trabajara con las habilidades

motrices básicas, algunas ya vistas en el bloque anterior y las que se trabajaran en este mismo bloque. Estas habilidades motrices básicas estarán inmersas en los juegos cooperativos propuestos por la autora en sus sesiones “Juntos somos más”.

- Competencias a desarrollar.

En estas sesiones trabajaremos también las competencias básicas de la Educación primaria llevadas al área de Educación física, se van a trabajar las cinco siguientes:

1. Competencia en comunicación lingüística: comunicarse positivamente con sus compañeros, escuchar y hablar. Usar las normas que rigen los juegos y un vocabulario adecuado.
2. Competencia matemática: resolución de problemas y cálculo que se dan durante los juegos.
3. Competencia para aprender a aprender: transferencia de aprendizajes a tareas motrices, tomando conciencia de sí mismo y de sus posibilidades, adquiriendo autoconfianza.
4. Competencias sociales y cívicas: adquisición de habilidades sociales a través de los juegos cooperativos. Fomentando valores, sobre todo el respeto y el trabajo en equipo.
5. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: superación personal y actitud positiva durante la participación activa en los distintos juegos.

- Valores relacionados con las distintas sesiones.

Los valores que se pretenden fomentar en estas sesiones son los expuestos en el punto anterior, en las 3 sesiones están inmersos todos los valores, pero en cada una de ellas hemos

querido resaltar alguno principalmente. En la primera sesión hemos intentado educar al alumnado en el respeto, el compañerismo y la amistad, partiendo de estos valores de manera que los alumnos sean capaces de respetar a sus iguales y las ideas que estos tengan, fomentando así el compañerismo y la amistad.

La segunda sesión la hemos relacionado con la empatía, juegos en los que tenemos que salvar a los compañeros, pedir ayuda para que nos salven, dando lugar a ponerse en el lugar del otro cuando nos toque a nosotros. También, hemos trabajado la responsabilidad y la autosuperación, en el juego de atrapa la bandera, de cara a formar parte de un equipo y comprometerse con lo demás en dar todo de sí mismo para conseguir la meta.

En la sesión tercera, hemos relacionado e intentado fomentar todos los valores anteriores.

Las sesiones se encuentran detalladas en el apartado de resultado, la autora ha titulado a estas sesiones “Juntos somos más”, ya que con ellas se pretende unir a todos para que juntos aprendan más.

8.2.5. Herramientas.

➤ Cuestionario

Con el fin de poder alcanzar uno de los objetivos específicos propuestos, es decir, analizar cómo son las relaciones del alumnado dentro del grupo, antes y después de la intervención. Pasaremos el cuestionario a los 27 alumnos, los cuales deben contestar a cada pregunta según la relación que tengan con sus compañeros.

El cuestionario constará de 10 preguntas, el cuestionario comienza con una pregunta general sobre cómo se sienten los propios niños en el aula, las siguientes (de la 2 a la 5) son preguntas

redactadas de manera afirmativa, y la pregunta 6 es una pregunta abierta, las restantes negativas. Las cuales expondremos de manera detallada en el Anexo 1 de este trabajo.

➤ **Sociograma.**

Se realizará un sociograma general de la clase partiendo de los resultados obtenidos en estos cuestionarios y relacionando los datos. Para elaborar el sociograma, hemos tomado como referencia dos documentos, Ruiz Berrido (2014) y García-Román (2013). Tras obtener los cuestionarios contestados por los alumnos, hemos realizado una matriz sociométrica para poder relacionar los resultados y conseguir analizar las relaciones de nuestros alumnos.

Para la elaboración de los sociogramas de cada pregunta, hemos usado un programa llamado: yEd, encontrado en un tutorial de youtube.com. El cual nos ha sido muy útil para analizar las relaciones que existen entre los miembros del grupo de tercero A.

➤ **Registro anecdótico.**

Durante el desarrollo de las sesiones, tendremos unas tablas como la que podemos ver en el anexo 2, de este mismo documento, para apuntar detalles que observemos durante la intervención que sean relevantes para nuestro estudio. En estas tablas anotaremos: el nombre, la fecha, una descripción de la situación y un análisis de dicha situación por parte de la autora.

➤ **Entrevista semiestructurada.**

Tras la puesta en práctica, realizaremos una entrevista semiestructurada con final abierto a uno de los alumnos a que queremos incluir en el grupo. La entrevista estará guiada por las preguntas que exponemos a continuación:

- ¿Cómo te has sentido con tus compañeros durante los juegos?
- ¿Te has sentido libre para expresarte con ellos?
- ¿Cómo te ha parecido esta experiencia?
- Dime algo bonito que hayas sentido durante las sesiones.
- ¿Te han tratado bien los compañeros/as?

En lo referente a la pregunta 3, ¿con quién te gustaría hacer un trabajo en grupo?

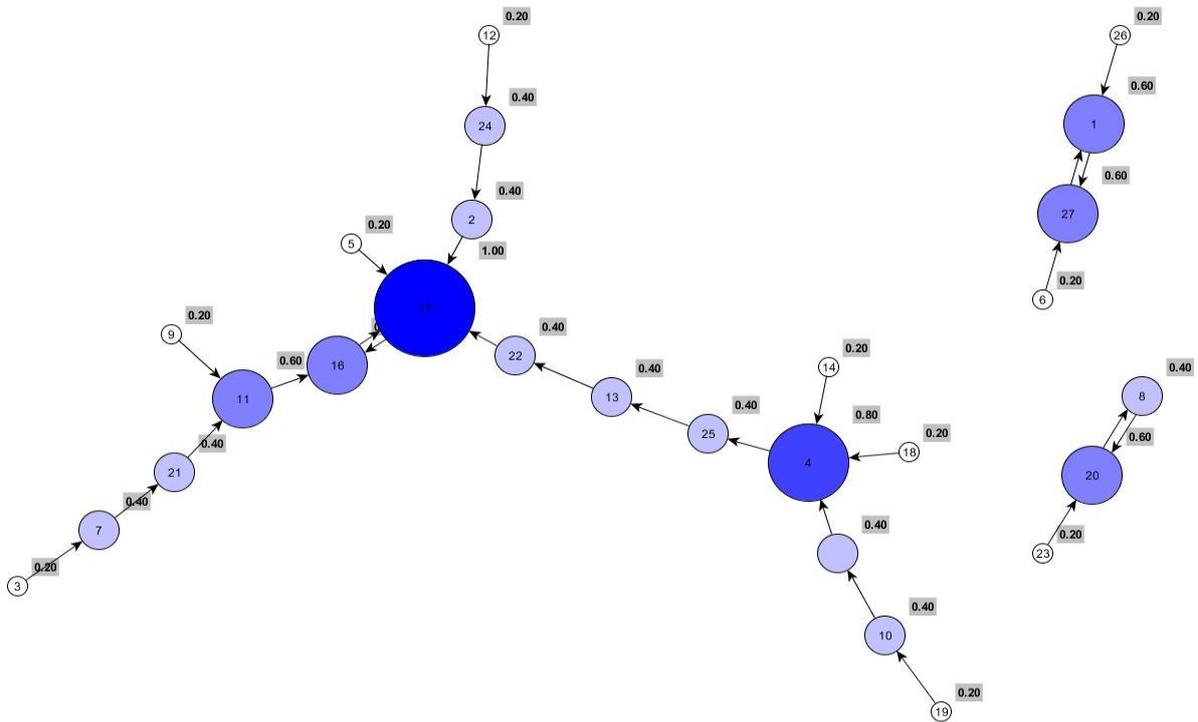


Figura 2. Sociograma pregunta 3.

Los sujetos 17 y 4, son los más elegidos por la clase para realizar un trabajo en grupo, luego podemos observar otros dos subgrupos cuyos integrantes se eligen mutuamente. El sujeto 23 se acerca a los sujetos 20 y 8, ya que se encuentran sentadas juntas en el mismo equipo de trabajo en clase.

Con respecto a la pregunta 4, ¿qué compañero/a sería tu favorito/a para ser capitán de tu equipo de fútbol?

Los sujetos 11 y 13 destacan, por sus afinidades personales hacia sus compañeros/as, en esta pregunta las elecciones son más diversas, ya que de trata de una pregunta que es más personal.

Con la pregunta 6, ¿con qué compañero/a de clase NO te llevas bien? ¿Por qué?, nuestro objetivo era saber cuáles son los porqués, que hay en clase para llevar mal con alguien, de las respuestas que se han obtenido, por ejemplo:

Una gran mayoría nombra y coinciden en el sujeto 18, los motivos principales: molesta en clase, es pesado y es pegón.

Con respecto a la pregunta 7, de tus compañeros, ¿con quién NO te gustaría sentarte en clase?

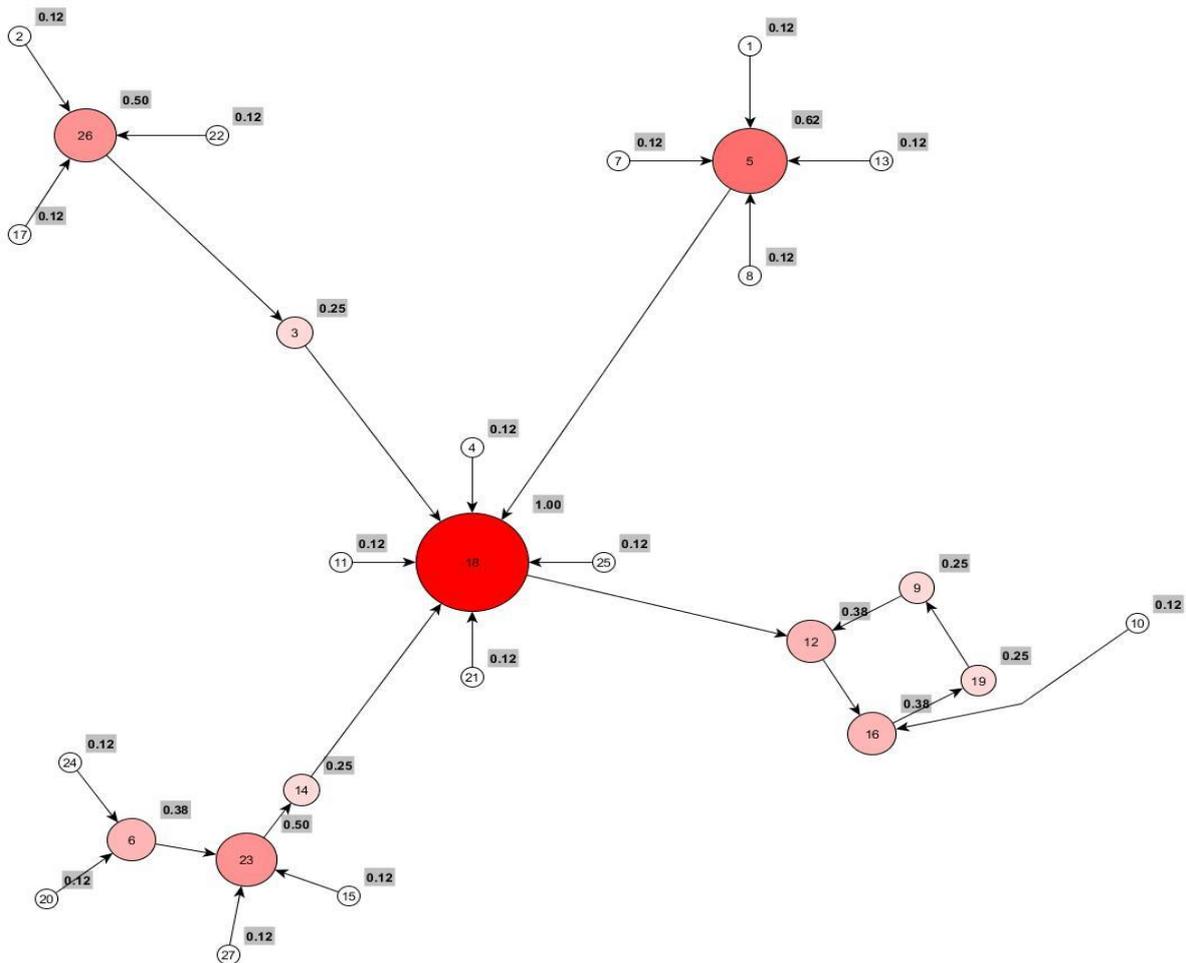


Figura 5. Sociograma pregunta 7.

Los resultados nos indican que los sujetos 18,5, 26 y 23, son los menos aceptados por sus compañeros, esto puede ser por diversas razones.

En el caso del sujeto 18, nombrado en la pregunta anterior, los niños lo apartan del grupo por molestar en clase y pegar. En el caso del sujeto 5, sujeto con TDHA, los compañeros muestran rechazo por ser inquieto y molestar también. En el caso del sujeto 26, sus compañeros no quieren sentarse con él en clase porque su higiene no es la adecuada. En el caso del sujeto 23, su falta de habilidades sociales hace que se encuentre apartada.

Los resultados obtenidos para la pregunta 8, ¿con qué compañero/a NO te gustaría hacer un trabajo en grupo?, son los siguientes:

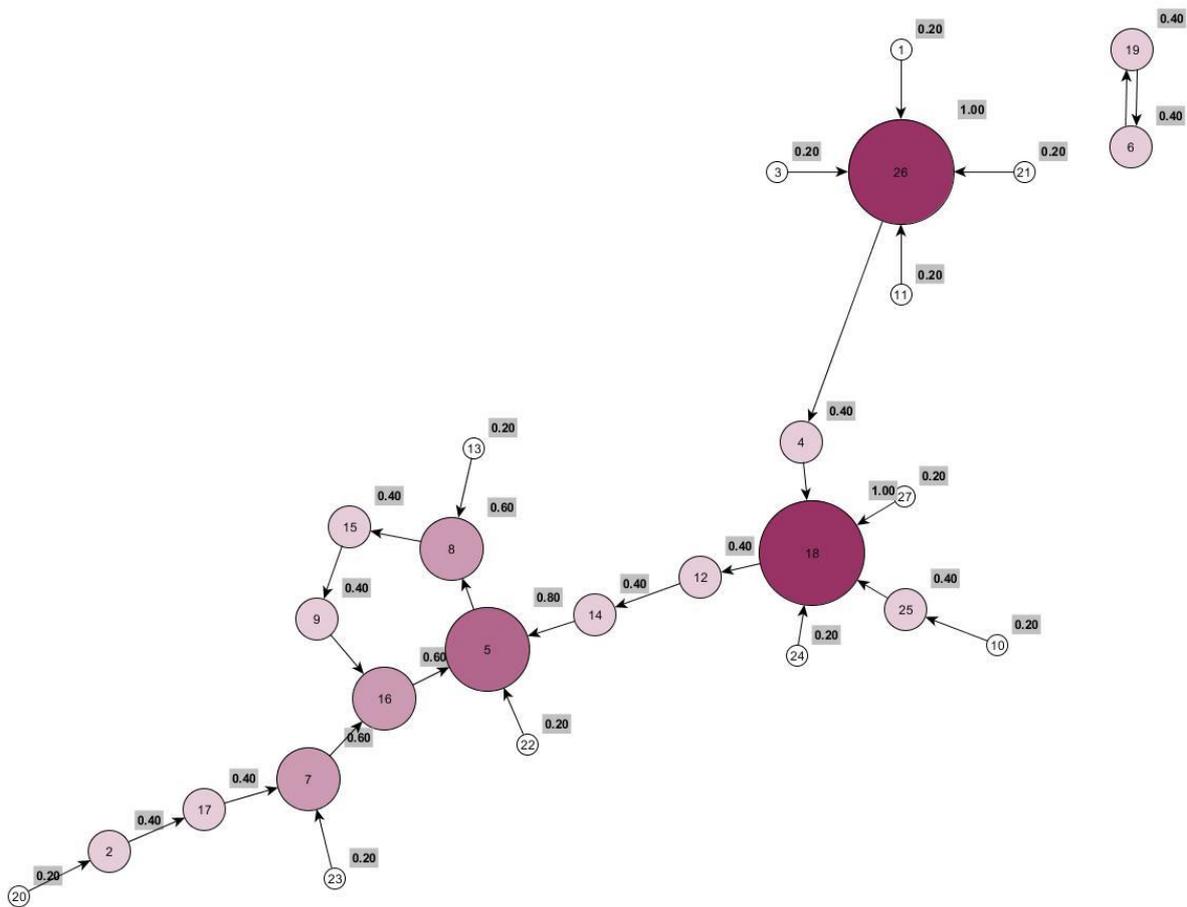


Figura 6. Sociograma pregunta 8.

Otra vez encontramos, a los sujetos 18, 26 y 5, casualmente porque son niños que tienen niveles académicos bajos, por esos sus compañeros no eligen a estos para hacer trabajos en grupo.

Según las respuestas obtenidas para la pregunta 9, ¿a quién NO elegirías para formar parte de tu equipo de fútbol?, observamos:

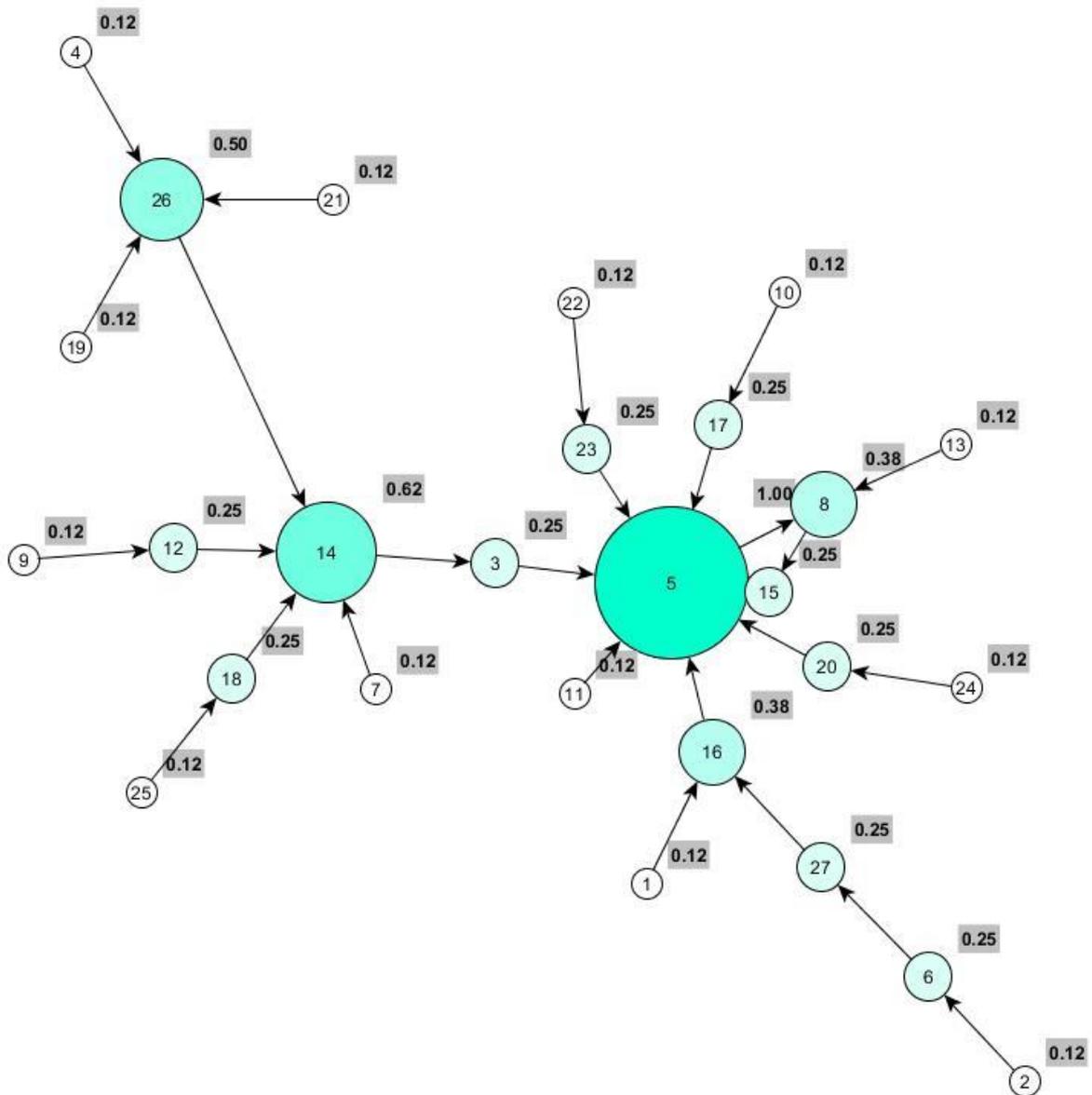


Figura 7. Sociograma pregunta 9.

Los alumnos no elegirían a los sujetos 14,5 ni 26, estos alumnos presentan dificultades para en sus relaciones sociales con el grupo por ello no son elegidos.

Con respecto a la última pregunta, ¿A qué compañero/a NO le contarías un secreto?

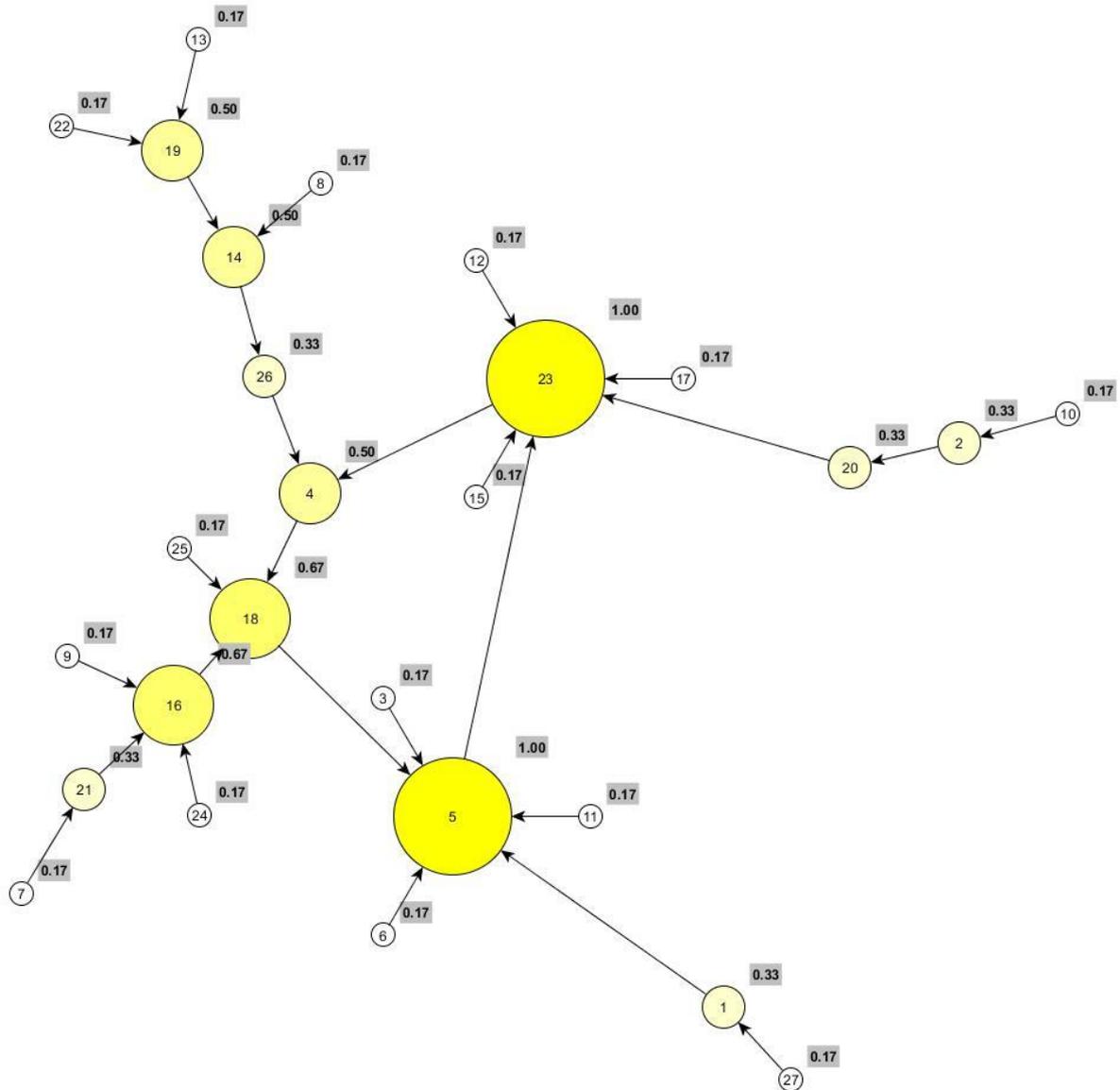


Figura 8. Sociograma pregunta 10.

Observamos que los sujetos 5 y 23, son los que tienen menos afinidad con sus compañeros a la hora de confiar un secreto.

Como resumen de todos estos resultados, se pueden observar que:

1. Los sujetos más apartados del grupo son:

Sujeto 5: TDHA

Sujeto 26: niño

Sujeto 18: niño, que no ha participado, por operación.

Sujeto 23: Escolarización tardía.

Sujeto 19: Implante coclear.

2. Los sujetos más elegidos por el grupo: son alumnos con buenos resultados académicos y buenas habilidades sociales.

Sujeto 11: niño.

Sujeto 16: niño.

Sujeto 17: niña.

Sujeto 1: niño.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
1																											
2	11	8	11	10	17	2	16	2	23	22	16	24	22	1	4	1	16	17	10	8	11	1	20	8	13	11	1
3	27	17	7	25	17	27	21	20	11	15	16	24	22	4	4	17	16	4	10	8	11	17	20	2	13	1	1
4	11	16	16	17	16	16	1	17	16	15	16	13	25	16	4	11	1	16	1	25	11	16	20	16	17	25	1
5	25	8	11	25	17	10	22	2	11	13	1	13	10	7	4	11	8	23	8	2	11	1	12	13	13	14	1
6																											
7	5	26	18	18	18	23	5	5	12	16	18	16	5	18	23	19	26	12	9	6	18	26	14	6	18	3	23
8	26	17	26	18	8	19	16	15	16	25	26	14	18	5	19	5	7	12	6	2	26	5	7	18	18	4	10
9	16	6	5	26	8	27	14	15	12	17	5	14	8	3	5	5	5	14	26	5	26	23	5	20	18	14	16
10	5	20	5	18	23	5	21	14	16	2	5	23	19	26	23	18	23	5	14	23	16	19	4	16	18	4	1

Tabla 3. Resumen cuestionarios iniciales.

Fuente: Elaboración Propia.

Las sesiones que se han puesto en práctica son las siguientes:

SESIÓN 1:

En esta sesión, para comenzar, se explicaron que son los juegos cooperativos, cuáles son sus principales características, y lo que queremos conseguir con estos juegos. Se razonó que estas sesiones se han llamado: **JUNTOS SOMOS MÁS**, con el fin de que se comprenda, que si se trabaja de manera conjunta será más fácil conseguir la meta que se nos proponga.

En la primera sesión, se realizaron 4 juegos, el alumnado se mostró muy atento a las explicaciones y a las indicaciones que se estaban dando.

Durante el primer juego, el sujeto 23, se quedaba fuera de los grupos en los primeros intentos, pero sus compañeros empezaron a acogerle a media que transcurría el juego, ya que no podía quedar ningún niño solo.

En el segundo juego, se eligieron de capitanes a los 4 sujetos más apartados del grupo (sujetos: 5, 18, 19 y 23), mostraron sorpresa al ser ellos los elegidos capitanes, sus compañeros querían ahora formar parte de sus equipos.

En el tercer juego, ambos equipos, antes de empezar dialogaron sobre su estrategia para conseguir la cadena más larga, se pidió el respeto ante toda las opiniones e ideas que surgían y se pusieron de acuerdo sin muchos problemas. Cada niño tenía que aportar algo, para ello la autora se puso con un equipo y el maestro JRC con el otro.

En la vuelta a la calma, nos reímos mucho todos, la sesión transcurrió sin problemas.

A continuación, se muestra en la tabla el desarrollo de esta sesión y las fotografías tomadas durante la misma:

JUNTOS SOMOS MÁS: SESIÓN 1	
Curso: 3º de Primaria	Número de alumnos: 27
Objetivos: -Conocer y trabajar distintos juegos cooperativos. -Conocer los valores y actitudes que llevan inmerso este tipo de juegos. -Comunicarse positivamente con los compañeros.	

Contenido: Juegos cooperativos	
Valores: Respeto. Compañerismo y amistad.	
Instalaciones: Pista del centro.	Duración: 1 hora.
Materiales: 12 aros.	
Fase Previa: 10 minutos. Explicación introductoria, sobre los juegos cooperativos y sus reglas. También, explicar lo que se va a realizar en esta sesión.	
Fase de Animación: 15 minutos.	
<p>1) Latas de sardinas</p> <p>Descripción: En media pista verde, se dispondrán por el suelo 12 aros. Los alumnos se desplazarán por todo el espacio de la manera que se indique (a pata coja, como pájaros, como molinos de viento, de espalda...). Al sonido del silbato, se dirá: lata de sardina de... 5, entonces los niños y niñas se irán cogiendo de las manos de sus compañeros hasta llegar a ser 5 y se meterán dentro de un aro todos. No puede quedar ningún niño solo.</p> <p>Fotografías:</p>	



Fase Principal: 30 minutos

2) Cola de Dragón

Descripción: Los alumnos se dividirán en 4 equipos, cada equipo tendrá un capitán y se le asignará una línea del campo, donde se deberán colocar en fila uno detrás de otro, agarrando al compañero de delante formando un dragón. Cuando se indique, el capitán de cada equipo irá a otro equipo e intentará tocar al último de la fila. Los demás deberán desplazarse para que la cola de su dragón no sea tocada.

Fotografías:



3) La cadena más larga

Descripción: Se harán dos equipos, este juego consiste en formar la cadena más larga entre todos, el único requisito es que tenemos que tocar una parte de cuerpo de nuestro compañero que esta antes y del que esta después, todas las formas son válidas. El equipo tendrá que decidir cómo hacerlo para conseguir que sea lo más larga posible.

Fotografías:



Vuelta a la Calma: 5 minutos.

4) ¿Quién es el rey de la selva?

Descripción: Dos niños/as la quedarán, los demás elegirán a un rey de la selva, los que la queden preguntarán: ¿quién es el rey de la selva?, y todos dirán “yo” imitando a un mono furioso, menos el que sea el rey que solo podrá mover la boca. Los que la queden deberán averiguar quién es el que solo mueve la boca, ese será el rey de la selva.

Fotografías:



SESIÓN 2:

En esta segunda sesión se comenzó, pidiendo a un alumno que explicara a sus compañeros, lo que habíamos explicado en la sesión anterior.

Los juegos se desarrollaron de manera correcta, repetimos varias veces el juego de atrapa la bandera porque lo pillaron muy bien y les gusto. Elegimos a los sujetos 19 y 23 de capitanes de los equipos, para elegir los equipos, lo hacemos de manera que se elige niño y luego niña, o niña y luego niño para que los equipos estén mezclados. Los alumnos estaban muy entusiasmados con sus equipos y se creó un buen clima, aunque alfinal uno de los niños hizo burlas a otro y hubo enfado.

JUNTOS SOMOS MÁS: SESIÓN 2

Curso: 3º de Primaria

Número de alumnos: 27

Objetivos:

-Participar activamente en las tareas utilizando sus capacidades físicas, para la realización de los juegos cooperativos y para resolver un problema.

-Fomentar valores como el respeto, la empatía y el compañerismo.

Contenido: Juegos cooperativos

Valores: Empatía.

Responsabilidad y autosuperación.

Instalaciones: Pista del centro.

Duración: 1 hora.

Materiales: Petos, 6 conos, 6 pañuelos.

Fase Previa: 10 minutos.

Pediremos a uno de los alumnos que les recuerde a sus compañeros, lo explicado en la sesión anterior, y se dirá lo que vamos a hacer en esta sesión.

Fase de Animación: 15 minutos.

1) Congelados

Descripción: Dos alumnos se designarán como congelados, que serán los que la queden, mientras que el resto se esparcen por el espacio, los congelados cuentan hasta 10 y salen a coger a los demás. Cuando un niño/a es cogido se queda congelado, y será salvado cuando un compañero pase por debajo de sus piernas, debemos estar

atentos para salvar a nuestros compañeros.

Fotografías:



Fase Principal: 30 minutos

2) Atrapa la bandera.

Descripción: Los alumnos formarán dos equipos, y cada equipo tendrá como casa una mitad de la pista y en cada portería habrá tres pañuelos (que serán las banderas). Cada equipo antes de empezar, acordarán entre todos una estrategia, que usarán para quitar las banderas al equipo contrario y a la vez mantener a salvo las suyas. Dentro de tu mitad del campo no puedes ser pillado, pero en la mitad del contrario si, por lo tanto, si eres pillado te sientas y pides ayuda a un compañero que venga a salvarte. Gana el equipo que consiga tener todas las banderas.

Fotografías:



3) Formas colectivas

Descripción:

Los alumnos irán moviéndose por todo el espacio, al oír el silbato, el maestro dirá una forma (número, letra, polígono...) deberán organizarse, sin que ningún niño quede solo, y formar la figura utilizando su cuerpo como quieran y la imaginación.

Fotografías:



Vuelta a la Calma: 5 minutos.

4) 1, 2, 3... Foto.

Descripción: Dos alumnos la quedarán, tomarán una postura durante un minuto, mientras los otros compañeros les observan. Cuando se diga: “1, 2, 3, foto...” Todos se darán la vuelta y los que la queden, deberán cambiar algo, los demás intentarán averiguarlo.

Fotografías:



SESIÓN 3:

En la tercera sesión se han querido fomentar todos los valores anteriores, esta sesión que fue la última fue la que mejor salió, ya que el alumnado empezaba a tomar conciencia sobre las aportaciones de estos juegos. Sin ningún incidente, ni problema se lleva a cabo la sesión.

JUNTOS SOMOS MÁS: SESIÓN 3

Curso: 3º de Primaria

Número de alumnos: 27

Objetivos:

- Cooperar y mostrar interés en superar retos, aportando ideas y ayudando a los compañeros.
- Afianzar los aspectos como la cohesión grupal, valores, y actitudes.

Contenido: Juegos cooperativos

Valores: Empatía.

Respeto.

Compañerismo y amistad.

Responsabilidad y autosuperación.

Instalaciones: Pista del centro.

Duración: 1 hora.

Materiales: 10 aros, altavoz y música,

Fase Previa: 10 minutos.

Pediremos a uno de los alumnos que les recuerde a sus compañeros, lo explicado en la sesión anterior, y se dirá lo que vamos a hacer en esta sesión.

Fase de Animación: 15 minutos.

1) Torito

Descripción: Los alumnos se desplazarán por la pista, uno o dos la quedan. El resto

se desplaza por la pista corriendo, para que no ser cogido, cuando venga el que la quede a por él/ella, busca a un compañero que se ponga en cuadrupedia y se sienta encima para salvarse.

Fotografías:



Fase Principal: 30 minutos

2) La sillita cooperativa

Descripción: Se disponen en el suelo 10 aros en forma de círculo, cuando la música empiece a sonar, los alumnos bailaran al son de la música alrededor de los aros.

Cuando la música deje de sonar tendrán que meterse en los aros, nadie puede quedar fuera, se irán quitando aros y cada vez tendrán menos aros para poder meterse.

Deberán ayudarse para poder entrar todos en los aros.

Fotografías:



3) Enredo con aros

Descripción:

Los alumnos se dividen en dos equipos, se agarran por las manos formando un círculo. Sin soltarse del compañero deberán pasar el aro, compañero a compañero, hasta que el aro pase de un extremo del círculo al otro.

Fotografías:



Vuelta a la Calma: 5 minutos.

4) La carta

Descripción: Nos ponemos en círculo y cada niño/a deberá decirle algo bonito al compañero que tenga a su derecha.

Fotografías:



Los resultados obtenidos tras las sesiones y sus cambios lo podemos ver reflejado en la siguiente tabla, obtenida de los cuestionarios pasados tras la realización de la intervención, en la que se pueden observar ligeros cambios, con respecto a los cuestionarios iniciales, lo que nos lleva a pensar que, con la aplicación de estos juegos, poco a poco se puede conseguir la unión del grupo, pero para que tenga un efecto sería importante seguir trabajando estos juegos en sesiones alternas de Educación física.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
1																											
2	11	8	11	10	17	2	16	2	23	22	16	24	22	1	4	1	16	17	10	8	11	1	20	8	13	11	1
3	27	17	7	25	17	27	21	20	11	15	8	24	22	4	4	17	16	4	1	23	11	17	20	2	13	1	22
4	11	16	16	17	14	16	1	17	16	15	16	13	25	16	4	11	1	16	1	25	2	24	20	16	17	25	1
5	25	8	11	25	17	10	22	2	11	13	1	13	10	7	4	11	8	23	8	2	11	1	12	13	13	14	1
6																											
7	9	26	18	9	18	23	5	5	12	16	18	16	5	12	23	19	26	12	9	6	18	26	14	6	18	3	23
8	26	17	13	18	8	6	16	15	16	25	26	14	18	5	2	5	7	12	6	2	13	5	7	18	5	4	10
9	16	6	5	26	8	27	14	15	12	17	4	14	8	3	5	3	5	14	26	5	26	23	5	20	18	14	16
10	5	20	24	18	23	5	21	14	16	2	5	6	19	26	23	18	23	5	14	23	16	19	4	16	3	4	1

Tabla 4. Resumen cuestionario finales.

Fuente: Elaboración Propia

10. DISCUSIÓN

Una vez que tenemos los resultados analizados, realizaremos un análisis comparativo de nuestros resultados con autores que hayan centrado su estudio en el mismo tema que nosotros.

A partir de los autores escogidos para la realización del Marco Teórico se puede empezar a visualizar si guardan relación o por el contrario existen discordancias entre, los resultados que se han obtenido con lo que dicen los autores en sus obras.

En primer lugar, como constata Agramonte, E. A. (2011), estos juegos engloban: “el disfrute del aspecto lúdico del juego compartido, y el hecho de compartir ideas y de unir esfuerzos para conseguir un objetivo común”, durante nuestra investigación hemos podido observar como los alumnos se han ido dando cuenta de que unidos y con la aportación de todos se podían conseguir mejor la meta propuesta.

Velázquez (2015) en su estudio sobre el aprendizaje cooperativo en Educación física, plantea que el aprendizaje cooperativo debe estar prolongados en el tiempo, que no solo se usen en una unidad, de acuerdo con el podemos decir que con tres sesiones hemos conseguido un mínimo cambio, si se prolongaran durante todo el año alternándolas con otros contenidos se afianzaría los cambios, y se conseguiría la cohesión total del grupo.

Por otro lado, lo que sigue estando ahí, es el carácter competitivo de los alumnos ante los juegos, ya que como afirman en su obra Omeñaca, R. y Ruiz. J. V. (2005), este tipo de juego se abstienen de carácter competitivo, centrándose más en la consecución de una meta, es decir, ganamos o perdemos todos. Hemos tenido que hacer mucho hincapié en esto, durante las sesiones, ya que algunos alumnos solo pensaban en ganar.

Lavega, Planas, y Ruiz en 2014, en su estudio sobre los juegos cooperativos e inclusión en educación física, resaltan “el potencial pedagógico que ofrecen los juegos cooperativos en

intervenciones de inclusión en educación física.” Como nosotros pensábamos cuando empezamos esta investigación, por ello fueron elegidos como nuestro recurso. Y podemos corroborar que los resultados han sido buenos. Durante la intervención, los niños y niñas estaban tan metidos en el juego que ya no existían líderes, ni se apartaba a nadie.

Pozas y Lucena (2010), defienden la importancia de la Educación física y la definen como “una herramienta educativa de alto valor y que no sólo da importancia a las cualidades físicas o a las habilidades motrices, sino que además transmite valores, comportamientos, conductas responsables, que fomentan la cooperación, la diversión, que permite interconectar la vida de un centro”. La autora defiende esta idea, está de acuerdo con estos autores ya que, para ella, la Educación física es un medio de disfrute para los niños y mediante el cual se aprende, no solo de manera conceptual como en otras áreas, si no también se aprende a ser persona y a socializarse mediante la práctica de los juegos y actividades.

En resumen, con estas sesiones puestas en práctica se han llevado a cabo, todos los objetivos propuestos, y lo más importante como dice el autor, Ulloa en su estudio de 2017, las relaciones interpersonales, se favorecen desde la Educación física mediante la diversión y el disfrute, que lo que hemos querido también fomentar desde este proyecto.

11. CONCLUSIÓN

A partir de investigación y sus consiguientes resultados, se pueden relacionar estos con los objetivos que nos planteamos para llevar a cabo este TFG, y ver si se han cumplido o no.

En cuanto a nuestro objetivo general, es decir, desarrollar una propuesta didáctica para los alumnos en riesgo de exclusión social a través de juegos cooperativos en Educación Física, con objeto de conseguir la cohesión grupal, podemos decir que tras la puesta en práctica se ha visto beneficiada la unión de la clase. Como podemos observar en el apartado de resultados, pudiéndose ver cambios en las respuestas de los sujetos entre los cuestionarios iniciales y los realizados tras la intervención. Para afianzar y fomentar esta unión grupal, se deberían llevar a cabo sesiones de juegos cooperativos durante todo el año, he incluirlas dentro de la programación anual, ya que, si con tres sesiones se han visto mejorías y se han fomentado valores, si se sigue trabajando el grupo cada vez estará más unido.

En lo referente a los objetivos específicos, adquirimos conocimientos durante el desarrollo del Marco Teórico, sobre exclusión social, observamos que lo que se pretende conseguir es la inclusión de todo el alumnado, para así, poder formar a personas tanto a nivel personal y social como a nivel académico. También podemos corroborar con los resultados de los cuestionarios iniciales, la existencia de niños/as apartados del grupo-clase, por diferentes motivos. Pero a lo largo del desarrollo de las sesiones el alumnado se ha ido concienciando de que hacían falta todos, para conseguir llegar a una meta común, nadie sobra, todos aportan algo beneficioso dentro del grupo.

Del mismo modo durante la puesta en práctica se han elegido los juegos cooperativos, porque sus características son las más idóneos para fomentar en el alumnado valores y conductas positivas, antes sus compañeros.

En un principio, la poca conciencia de los alumnos ante este tipo de juego, hizo que al comienzo de la primera sesión los niños siguieran apartando a algunos compañeros, tras darse cuenta poco a poco de que se necesitaban todos, unos a los otros, empezaron a verse sus beneficios y la muestra de buenos valores entre iguales. La participación activa de todos ha propiciado la aparición de valores, sobre todo el respeto hacia los demás y hacia uno mismo, dialogando en todo momento y mostrando comprensión con ideas distintas.

Todo esto nos lleva a reflexionar, que es indiscutible, el papel tan importante que juega la cooperación dentro de las aulas, la cooperación debería trabajarse, no solamente en Educación física sino, de forma transversal en todas las áreas de conocimiento de la Educación Primaria.

Como conclusión final a esta investigación, se ha podido apreciar que, con actividades lúdicas y cooperativas, el alumnado saca lo mejor de sí mismo, mostrando valores y dejan a un lado los prejuicios iniciales que se puedan tener hacia los compañeros/as.

12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Agramonte, E. A. (2011). Los juegos cooperativos en educación física. *Pedagogía Magna*, (11), 109-116.

Arnaiz, S. P. (2011). Luchando contra la exclusión: buenas prácticas y éxito escolar. *Innovación educativa*, (21).

Arnaiz, S. P. (2012). Escuelas eficaces e inclusivas: cómo favorecer su desarrollo. *Education siglo XXI*, 30(1), 25-44.

Arroyo, M. J. (2017). La educación intercultural: un camino hacia la inclusión educativa. *Revista de Educación Inclusiva*, 6(2).

Baker, S. R., y Edelman, R. J. (2002). Is social phobia related to lack of social skills? Duration of skill-related behaviours and ratings of behavioural adequacy. *British Journal of Clinical Psychology*, 41(3), 243-257.

Bayraktar, G. (2011). The effect of cooperative learning on students' approach to general gymnastics course and academic achievements. *Educational research and reviews*, 6(1), 62-71.

Bel Adell, C. (2002). Exclusión social: origen y características. *Ponencia en el curso: Formación específica en Compensación Educativa e Intercultural para Agentes Educativos, Murcia*.

Blanco, G.R. (2006). La Equidad y la Inclusión Social: Uno de los Desafíos de la Educación y la Escuela Hoy. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 4 (3), 1-15.

Bohoslavsky, P.(2006). Reseña de “Educación para la Inclusión o Educación sin Exclusiones” de Echeita, Gerardo. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 4 (3), 0.

Bund, A. (2008). Aprendizaje cooperativo en educación física. *La Peonza*, 3, 3-12.

Casey, A., Dyson, B., y Campbell, A. (2009). Action research in physical education: Focusing beyond myself through cooperative learning. *Educational Action Research*, 17(3), 407-423.

Cava, M. J., y Musitu, G. (2001). Autoestima y percepción del clima escolar en niños con problemas de integración social en el aula. *Revista de Psicología general y aplicada*, 54(2), 297-311.

Crespo, G. C. (2015). El juego cooperativo como transmisor de actitudes y valores positivos.

Cruz, D., y Lucena, M. (2010). El Juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia.

Darnis, F., y Lafont, L. (2015) Cooperative learning and dyadic interactions: two modes of knowledge construction in socio-constructivist settings for team-sport teaching, *Physical Education and Sport Pedagogy*, 20:5, 459-473

Dyson, B., Griffin, L. L., y Hastie, P. (2004). Sport education, tactical games, and cooperative learning: Theoretical and pedagogical considerations. *Quest*, 56(2), 226-240.

Fernández-Río, J. (2017). El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física (The Cooperative Learning Cycle: a guide to effectively implement cooperative learning in physical education). *Retos*, (32), 264-269.

Fernández-Rio, J., y Méndez-Giménez, A. (2016). El aprendizaje cooperativo: Modelo pedagógico para Educación Física. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (29).

García-Román, S. (2013). El uso del sociograma para determinar las relaciones existentes en un aula de 4º de ESO.

Garrido, Á. A., Olmos, J. C. C., García, R. P., y Arjona, N. G. (2017). Educación física y deporte: ¿Instrumentos de integración de inmigrantes? *Revista de Ciencias Sociales*, 22(3).

Hatton, L. (2013) Disciplinary exclusion: the influence of school ethos, *Emotional and Behavioural Difficulties*, 18:2, 155-178

Jiménez, M., Luengo, J. J., y Taberner, J. (2009). Exclusión social y exclusión educativa como fracasos. Conceptos y líneas para su comprensión e investigación. *Revista de curriculum y formación del profesorado*, 13 (3).

Johnson, D. W. (1984). *Circles of learning. Cooperation in the classroom*. Association for Supervision and Curriculum Development, 225 North Washington St., Alexandria, VA 22314 (Stock Number 611-84324, \$8.50).

Lavega, P., Planas, A., y Ruiz, P. (2014). Juegos cooperativos e inclusión en educación física / Cooperative games and inclusion in physical education. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 14 (53) pp. 37-51*.

López, M.L., Rivera, E., y Herencia, M. (2017). Educación Física y Desigualdad Social. Percepciones de los docentes en centros de riesgo de exclusión social en la zona norte de la provincia de Granada. *Journal of Sport and Health Research*. 9(1):53-64.

Murillo, F. J., y Hernández, R. (2014). Liderando escuelas justas para la justicia social. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 3(2).

Oliveira, L. S., De Oliveira, W. R. F., De Carvalho Filho, J. J., Borges, C. J., De Oliveira, G. L., De Oliveira, T. A. P. y Valentim-Silva, J. R. (2017). Cooperative games as a pedagogical strategy for decreasing bullying in physical education: Notable changes in behavior. *Journal of Physical Education and Sport*, 17(3), 1054-1060.

Ordoñez, G.T. (2016) C.E.I.P. Coca de la Piñera. Utrera, Sevilla. Recuperado de <https://ceipcoca.webnode.es/>

Omeñaca, R., y Ruiz. J. V. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*.

Editorial Paidotribo

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 actividades, juegos y Métodos de cooperación*. Editorial Paidotribo.

Panayiotopoulos, C., y Kerfoot, M. (2007). Early intervention and prevention for children excluded from primary schools. *International Journal of Inclusive Education*. 11:1, 59-80

Pliego, N. (2011). El aprendizaje cooperativo y sus ventajas en la educación intercultural. *Revista Educativa Digital Hekademos*, 8, 63-76.

Pozas, M. D., y Lucena Z, M. (2010). El Juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia.

Pujolás, P.(2009).Aprendizaje cooperativo y educación inclusiva: una forma práctica de aprender juntos alumnos diferentes. *VI jornadas de cooperación educativa con Iberoamérica sobre educación especial e inclusión educativa*.

Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23ª ed.). Consultado en <http://www.rae.es/>

- Ramón, P. R., y Sánchez, J. N. G. (2009). El entorno familiar y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos con dificultades de aprendizaje: revisión de estudios empíricos. *Aula abierta*, 37(1), 117-128.
- Ruiz, B. L. (2014). El sociograma como instrumento de evaluación del clima de aula.
- Ríos, H. M. (2009). La inclusión en el área de Educación Física en España. Análisis de las barreras para la participación y aprendizaje. *Ágora para la educación física y el deporte*, (9), 83-114.
- Thi Nguyen, C. (2017) Competition as cooperation, *Journal of the Philosophy of Sport*, 44:1, 123-137.
- Ulloa, M. A. C. (2017). La educación física como medio a fortalecer relaciones interpersonales en niños y niñas con discapacidad cognitiva y los que no la presentan. /physical education as a means to strengthen relationships in population with cognitive disabilities. *Revista Edu-Física*, 9(19).
- Velázquez, C. C. (2015). Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (28), 234-239.
- Zhingre, G. (2013). *Los juegos cooperativos en la formación de valores morales en niños escolares menores de la Escuela Simón Bolívar en el periodo octubre 2012-abril 2013*(Bachelor's thesis).

13. ANEXO

13.1. Cuestionario inicial

TFG: Juegos Cooperativos como estrategia de cohesión grupal.

El caso del C.E.I.P. Coca de la Piñera de Utrera.



Cuestionario.

Fecha: 09-03-2018.

Sujeto número:

Edad: Niño / Niña.

Su información se usará solo con fines académicos, es totalmente anónimo. Para responder a estas preguntas, deberás leerlas con atención y contestar de manera sincera.

1. ¿Cómo te sientes con tus compañeros de clase? Explícalo.
2. De tus compañeros, ¿a quién elegirías para sentarte en clase?
3. ¿Con quién te gustaría hacer un trabajo en grupo?
4. ¿Qué compañero/a sería tu favorito/a para ser capitán de tu equipo de fútbol?
5. ¿A qué compañero/a le contarías un secreto?
6. ¿Con qué compañero/a de clase NO te llevas bien? ¿Por qué?
7. De tus compañeros, ¿con quién NO te gustaría sentarte en clase?
8. ¿Con qué compañero/a NO te gustaría hacer un trabajo en grupo?
9. ¿A quién NO elegirías para formar parte de tu equipo de fútbol?
10. ¿A qué compañero/a NO le contarías un secreto?

13.2. Registro anecdótico

Nombre:	
Fecha:	
<u>Descripción de la situación</u>	<u>Análisis/comentario</u>

13.3. Entrevista al Sujeto 23 transcrita.

<p>1.Yo: Hola, ¿puedes decirme tu nombre y tu edad?</p> <p>Sujeto 23: Hola maestra, mi nombre como ya sabes es Yumara, tengo 9 años.</p>
<p>2.Yo: ¿Llevas mucho tiempo en este colegio?</p> <p>Sujeto 23: No, acabo de llegar este año, es mi primer año de colegio.</p>
<p>3.Yo: Vamos a hablar un poco de los juegos que hemos realizado en las clases de Educación física, ¿Cómo te ha parecido la experiencia? ¿Te ha gustado?</p> <p>Sujeto 23: Si, me ha gustado, sobre todo cuando era la capitana de mi equipo y los niños y niñas querían estar en mi equipo.</p>

4. Yo: Entonces, cuéntame un poco como te has sentido.

Sujeto 23: Bien... (piensa)

Yo: ¿Todo el tiempo has estado bien?

Sujeto 23: Al principio regular porque me quedaba sola, pero luego mis compañeros contaron conmigo.

5. Yo: Venga cuéntame, que sentías cuando tus compañeros contaban contigo. Dime algo.

Sujeto 23: Pues... Alegría, porque yo me quiero juntar con todos.

6. Yo: Después de esta experiencia, ¿tú crees que te saldrán algunos nuevos amigos?

Sujeto 23: No lo sé, creo que sí, si ellos quieren.

Yo: Gracias Yumara.

14. AGRADECIMIENTOS.

Este apartado está dedicado a todas aquellas personas que han hecho posible la realización de este Trabajo de Fin de Grado.

En primer lugar, a mi maestro, Jesús Rodríguez Carrillo, por confiar siempre en mí y por apoyarme en todos los proyectos que juntos llevamos a cabo.

A, mi tutor, Jesús Fernández Gavira, por darme la oportunidad de realizar este proyecto, por sus enseñanzas y su dedicación durante todos estos meses.

A mis niños y niñas de la clase de 3ºA, por su colaboración y participación, esencial para este proyecto. Por enseñarme tanto cada día, por sus sonrisas y por las ganas que han puesto para que todo salga bien. Gracias de corazón.

A mis amigas, por estar siempre, en especial a Marta y Elena, por su paciencia y ayuda durante este tiempo.

Y sin duda, a mis padres, por todos estos años de confianza, apoyo y constancia, por darme la oportunidad de haber llegado hasta aquí.