

TRABAJO FIN DE GRADO



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Grado en Educación Primaria. Mención: Educación Física

Los juegos cooperativos como instrumento para solucionar problemas psicosociales en  
el aula

Autor/a

Laura Perea Olías

Tutor

Francis Ríos

Sevilla, 4 de Junio de 2018

## Índice

1. RESUMEN .....	1
2. ABSTRACT .....	1
3. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN .....	3
4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	5
5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	6
5.1. HABILIDADES SOCIALES .....	6
5.1.1. TIPOS DE HABILIDADES SOCIALES. ....	8
5.1.2. EL PAPEL DE LOS MAESTROS. ....	10
5.1.3. EL AMBIENTE SOCIAL QUE LES RODEA.....	10
5.1.4. INFLUENCIA DE LAS FAMILIAS. ....	11
5.1.5. EL EJERCICIO FÍSICO EN NUESTRO COMPORTAMIENTO.....	12
5.1.6. AUSENCIA DE HABILIDADES SOCIALES. ....	13
5.1.7. MODELO DE INTERVENCIÓN DE DONALD HELLISON (1990). ....	14
5.2. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS, ¿UNA AMENAZA?.....	15
5.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS .....	16
5.3.1. LOS JUEGOS EDUCATIVOS.....	18
5.3.2. TIPOS DE JUEGOS SEGÚN LOS OBJETIVOS. ....	19
5.3.3. LOS JUEGOS COOPERATIVOS.....	20
5.3.3.1. <i>CONTEXTO COMPETITIVO O NO COMPETITIVO</i> . ....	23
5.3.3.2. <i>LOS CONFLICTOS</i> . ....	23
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: UNIDAD DIDÁCTICA .....	25
6.1. IDENTIFICACIÓN .....	26
6.2. CONCRECCIÓN CURRICULAR .....	28
6.3. TRANSPOSICIÓN CURRICULAR .....	31
6.4. METODOLOGÍA .....	50
6.5. RECURSOS E INSTALACIONES .....	50
6.6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....	51
6.7. EVALUACIÓN .....	51

6.8. DIARIO DE LAS SESIONES .....	51
6.9. ANEXOS .....	54
7. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE APLICACIÓN DE LA U.D. EN EL AULA. ...	56
8. CONCLUSIONES.....	61
9. BIBLIOGRAFÍA .....	65

En el presente documento se aplica la “Disposición adicional novena. Referencia genérica” que dicta *“Todas las referencias para las que en este real decreto se utiliza la forma de masculino genérico, deben entenderse aplicables, indistintamente, a mujeres y a hombres”*

Real Decreto 132/2010, de 12 de febrero

## 1. RESUMEN

El trabajo se llevo a cabo en el *Colegio Público de Educación Infantil y Primaria Ángel Ganivet*, situado en Sevilla Este. El principal objetivo del trabajo es investigar si a partir de los juegos cooperativos, se pueden resolver algunos de los problemas psicosociales que se pueden encontrar en las aulas. Para ello se ha diseñado una unidad didáctica de una duración de 3 semanas, con 6 sesiones de modo que se puede dar respuesta a dicha investigación.

Nos vamos a centrar en un aula en concreto de 4º curso de Primaria. En ella, encontramos dos alumnos que no son bien aceptados por el resto; son dos niños bastante revoltosos, que en ocasiones molestan a sus compañeros de forma intencionada. Se trata por tanto de una intervención en un centro escolar, en la cual se busca mejorar el ambiente general del aula y que todo el alumnado tenga una buena relación entre ellos.

Palabras clave

Juegos cooperativos, problemas psicosociales, relación entre alumnado, ambiente del aula.

## 2. ABSTRACT

This investigation was developed in *Colegio Público de Educación Infantil y Primaria Ángel Ganivet*, in Sevilla Este. The aim of this project is to investigate if we can resolve psychosocial problems that the students may have, with cooperative games. We have designed a teaching unit with 6 sessions, 3 weeks, in order to find an answer to this investigation.

We are going to focus on a class of 4º level of primary. There, we found two students who were not accepted by the rest of the class as they are naughty and sometimes, they

bother their classmates. We are looking for an improvement at the class atmosphere so we can achieve a good relationship between all of the students.

Key words

Cooperative games, psychosocial problems, relationship between classmates, class atmosphere

### 3. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

En los últimos años se ha producido un empeoramiento del ambiente en las aulas, lo que ha llevado a que la relación entre el alumnado sea cada vez más complicada. Un estudio realizado por Bermejo (2010) evidencia que la percepción de los maestros con respecto al clima en sus aulas es negativa. Este empeoramiento también se puede comprobar al hablar con los padres, ya que la mayoría de ellos demuestran una gran preocupación sobre el Bullying o acoso escolar, términos que han aparecido para denominar el maltrato psicológico, verbal o físico que sufren algunos alumnos en las aulas y que detonan el ambiente que se vive en ellas.

El principal problema que encontramos es que los propios alumnos tienen miedo a contarle a los maestros la situación por la que está pasando, que no se encuentran cómodos en la clase o que está siendo acosado por un compañero. Con la aparición de las nuevas tecnologías (ordenadores, teléfonos móviles, tablets, etcétera) y el aumento del uso de las redes sociales, los problemas de rechazo o exclusión se están agravando mucho más.

Una de las consecuencias del uso excesivo por parte de los niños de los aparatos tecnológicos, es que su forma de comunicarse ha cambiado. Esto ha hecho que muchos niños no sepan como relacionarse con sus compañeros de clase y, por tanto, se queden más apartados del grupo o expresen sus sentimientos a través de la violencia hacia otros compañeros. (Chahín, 2010). Estos problemas de socialización aparecen en todos los aspectos de la vida del alumnado (familia, amigos, deportes, etc.) y se hacen aún más notables en la escuela. Lo más habitual es que un maestro que pasa muchas horas con sus alumnos sea capaz de detectar si alguno de ellos tiene problema para socializarse con el resto.

En las clases de Educación Física (EF), que son en las que tradicionalmente los alumnos interactúan más entre ellos, es un entorno muy adecuado para potenciar el objetivo de que todos los alumnos se relacionen entre ellos, de forma cordial y que se muestren receptivos a la hora de ayudar a algún compañero. Si el ambiente en el aula es el adecuado, el alumnado se muestra más motivado y más receptivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al mismo tiempo, su predisposición al entrar en clase es mucho más positiva que si, por el contrario, sabe que no se va a sentir cómodo en ella.

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG), trata de ver si los juegos cooperativos son una herramienta adecuada para mejorar la convivencia entre el alumnado. Para ello, se ha trabajado con una clase de 4º de Primaria, en la que encontramos a dos alumnos, que no están bien integrados en el grupo. Se quedan siempre solos cuando la maestra pide que se agrupen y, además, hay momentos en los que molestan a sus compañeros de manera intencionada. El objetivo por tanto es, intentar que, a través de los juegos cooperativos, esta situación cambie y se sientan mejor en el grupo-clase. Queremos comprobar si esta es una buena forma para ello.

#### **4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

Durante toda mi etapa como estudiante del grado en Educación Primaria, nos han estado insistiendo en la importancia del trabajo en equipo y la necesidad de tener una buena relación con todos los compañeros. En la sociedad actual la mayoría de los trabajos necesitan la colaboración e implicación de un equipo de trabajo, por lo que la formación profesional para desarrollar un trabajo es igual de importante que el saber relacionarse con los demás, dando lo mejor de cada uno y sacando lo mejor del resto.

Por este motivo, en las escuelas se debería de promover la metodología de trabajo en equipo, con el fin de que aprendan a trabajar en grupo y sepan cómo relacionarse correctamente con las personas que les rodean. Sin embargo, en algunas aulas no es fácil trabajar en equipo ya que existen problemas de convivencia entre los alumnos y es complicado encontrar soluciones.

A todos los niños les gusta jugar y a través del juego pueden llegar a entender que es necesario trabajar en equipo, y que para ello hay que comprender a los demás y saber expresar nuestros sentimientos. Es por ello por lo que nos planteamos la siguiente pregunta:

“¿En qué medida son los juegos cooperativos una buena herramienta para mejorar las relaciones psicosociales en el aula?”

## **5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **5.1. HABILIDADES SOCIALES**

Uno de los principios que se recogen en la constitución de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 1948 p.96) es la definición de salud. La OMS define la salud como “el estado completo de bienestar físico, mental y social y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades”. Debemos destacar la relevancia que tiene el estado social en este caso. Las personas vivimos en constante comunicación tanto con el medio, como con las personas que nos rodean y, por tanto, es esencial aprender a comunicarse y a interactuar con los demás y con el medio.

Resaltamos que, para un buen estado de bienestar, es necesario que los tres aspectos se desarrollen correctamente, ya que los tres están interrelacionados entre sí. Un buen estado social conlleva a un buen estado mental y viceversa; y si se tiene un buen estado mental, el estado físico también tendrá un carácter positivo. Por lo que podemos concluir que estos tres factores, están relacionados de manera directa y deben ser atendidos y trabajados de igual forma.

Cada persona, en base a sus experiencias se va formando en el aspecto psicológico y social ella misma. Desde pequeños, tomamos como referencia a nuestros familiares más cercanos, padre, madre, hermanos, etcétera; y tomamos de ellos determinadas conductas que hacemos nuestras y como consecuencia, nos vamos formando como personas.

Caballo (2005, p.57) define las habilidades sociales como “el conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación”. Con esto, llegamos a la conclusión de que, una persona se esta

“construyendo” durante toda su vida, nunca deja de vivir nuevas experiencias que asimila y adquiere, por tanto, una nueva percepción de cómo actuar ante una ocasión determinada.

Si buscamos en el diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2017), no encontramos una definición propia de habilidades sociales. Si buscamos por una parte habilidades, nos define la palabra como “capacidad y disposición para algo”, entre otras muchas definiciones. Por otra parte, social nos dice que es lo “pertenciente o relativo a la sociedad”. Con esto llegamos a la conclusión de que habilidades sociales es la capacidad de pertenecer a la sociedad, de formar parte de esta y ser personas activas en ella.

Desde la aparición del ser humano, este vive en sociedad y se ayuda de los otros para solucionar los problemas; si en el pasado no se hubiesen apoyado entre ellos, probablemente el mundo no sería el que conocemos actualmente.

Si comparamos toda la población mundial, podemos diferenciar varias culturas, varias formas de ver la vida (Harris, 2011). Esto se debe a que, el entorno (diferente según el lugar donde miremos) influye en las relaciones sociales entre las personas y en las propias personalidades de estas. Gracias a esto, contamos con una rica y variada diversidad que nos enriquece como personas. Con referencia a este tema, es muy importante que los niños sean conscientes de que hay compañeros que pueden tener una cultura diferente a la suya, o unas costumbres que no entiendan. Sin embargo, es de vital importancia inculcarle el respeto y la tolerancia hacia los demás. Este aspecto, se debe trabajar desde el ámbito familiar, pero también se debe inculcar en el ámbito escolar, siendo los docentes los primeros que lo practiquen.

La capacidad de expresar sentimientos también es decisiva cuando hablamos de habilidades sociales. Contini (2008) relaciona el concepto de habilidades sociales y emocionales con los sentimientos. Este defiende que el sujeto que tiene habilidades sociales y controla sus sentimientos, es capaz de reconocer los diferentes estados de ánimo de los demás y actuar de forma que afecte de manera positiva en sus vidas. Si sabemos expresar cómo nos sentimos en cada momento, las personas de nuestro alrededor pueden comprender mejor en que estado nos encontramos y ayudarnos a buscar una solución si es necesario. Al mismo tiempo, con esta cualidad, nos resultará más fácil ponernos en el lugar del otro (empatía) y desde ahí, ayudarlo. Asimismo, podemos encontrar otros autores que también hacen referencia a los sentimientos, como Caballo (2005) en su definición de habilidades sociales, o Roca (2014) que destaca la importancia de las habilidades sociales en nuestras vidas resaltando que una persona socialmente hábil incrementa su calidad de vida en la medida que le ayuda a sentirse bien consigo mismo y alcanzar los objetivos que se establece.

Al llegar al colegio, los compañeros de clase también influyen en la construcción de uno mismo y al mismo tiempo, nos ayuda a conocernos interiormente a cada uno. Como dice Cabezas (2014, p.4), “la escuela ha sido considerada como la institución social por excelencia”. En la etapa educativa, los niños están construyendo su propia identidad gracias a la interacción diaria que tienen con sus compañeros en las aulas; viven nuevas experiencias que le hacen crecer como personas y conocerse un poco más a ellos mismos.

### **5.1.1. TIPOS DE HABILIDADES SOCIALES.**

Las habilidades sociales son una serie de pautas que nos ayudan a relacionarnos con los demás sacando el máximo provecho a dicha relación. Con el uso de habilidades

sociales, las personas buscan su propio beneficio y alcanzar lo que buscan; sin embargo, también se tienen en cuenta los intereses de los demás (Roca, 2014). Según el objetivo que queremos alcanzar y las personas con las que estamos, las habilidades empleadas serán unas u otras. Todo el mundo conoce las habilidades sociales básicas (escuchar, saludar, preguntar algo, ...), pero cada uno hace un uso diferente de estas.

A la hora de estudiar las diferentes habilidades sociales, nos podemos centrar en tres dimensiones (Roca, 2014): las conductas observables, los componentes cognitivos y lo relacionado con las emociones. Cuando hablamos de conductas observables, nos referimos a nuestros gestos, la postura corporal, la expresión de nuestra cara, etcétera. En muchas ocasiones, estas conductas no se pueden controlar, y muestran realmente como nos sentimos, o expresamos (en muchas ocasiones sin ser conscientes) lo que queremos decir. Con componente cognitivo se hace referencia a la forma de percibir la realidad, a nuestros pensamientos. Y finalmente, los componentes emocionales están muy relacionados también con lo físico, lo que muestra nuestro cuerpo. Todas estas dimensiones se pueden entrenar y, por tanto, se pueden controlar.

No podemos tratar este tema sin nombrar la asertividad. La asertividad es una habilidad que nos permite mostrarnos tal y como somos, defendiendo nuestros pensamientos y respetando la opinión de los demás. Es casi imposible que una persona sea totalmente asertiva (Roca, 2014), por lo que debemos de hablar de grados de asertividad.

Lo contrario a la asertividad es la inhibición y la agresividad. Una persona inhibida es aquella que no piensa en si misma, sino que actúa de una forma que sabe que va a ser aceptada por los demás, o copia la actuación de alguien de su alrededor. Cuando hablamos de personas agresivas nos referimos a aquellas que no respetan a lo demás, solo buscan su propio interés.

Nuestros pensamientos serán decisivos a la hora de actuar, ya que según como interpretemos la situación en la que nos encontramos emplearemos unas habilidades sociales u otras. Muchas veces, nuestros propios pensamientos o ideas preconcebidas provocan que el desarrollo de las habilidades sociales sea difícil, por ejemplo, las exigencias. Las exigencias provocan que pensemos que la forma en la que estamos actuando es la correcta, y no hay otra; de modo que nos restringe mucho el uso de las muchas habilidades sociales que hay.

### **5.1.2. EL PAPEL DE LOS MAESTROS.**

Otro aspecto importante que no podemos olvidar son los maestros. Estos también tienen un rol importante en la construcción del alumnado, ya que ellos, también son un modelo para los niños (al igual que sus familiares) y tomarán conductas, o rechazarán conductas, que han visto en su maestro. No obstante, el maestro no es solo un modelo a seguir para el alumnado, sino que este debe guiar ese aprendizaje y desarrollo de las habilidades sociales en el alumno. Esta guía debe realizarse, sobre todo, en el aula al estar los niños rodeados de sus iguales, aprenden a interactuar con los demás, utilizando las expresiones y estructuras adecuadas al mismo tiempo que aprenden también del comportamiento de sus compañeros. Wentzel (2009) sostiene que cuando los niños tienen una buena relación con sus iguales, experimentan un alto grado de bienestar emocional, se sienten más seguros consigo mismo y llevan a cabo interacciones sociales más estables que aquellos niños que no tienen relaciones positivas con otros niños de su edad.

### **5.1.3. EL AMBIENTE SOCIAL QUE LES RODEA.**

Al mismo tiempo, el contexto social en el que crecen los niños también influye en la construcción del “yo”. Dependiendo del ambiente donde crezca cada niño, este verá

como adecuadas unas conductas u otras. Por ejemplo, un niño que crezca en un lugar donde se vea el hurto una forma adecuada de conseguir algo, no pensará ni actuará de la misma forma que un niño que se desarrolle en un lugar donde le enseñen que la forma de conseguir algo es trabajando y esforzándose.

Los niños de corta edad actúan la mayoría de las veces por imitación y de esta forma, van formándose como personas y construyendo ese “yo” que hemos nombrado anteriormente. Por un lado, la imitación tiene muchos aspectos positivos ya que consigue que el niño asimile y adopte todos los buenos comportamientos y actitudes que ve a su alrededor. Pero, al mismo tiempo, también asimila los comportamientos y las conductas negativas que tienen lugar en torno a él. Desde pequeños, se debe reforzar las actitudes y valores positivos como la amistad o el respeto para evitar posibles problemas como la violencia o delincuencia. Una detección precoz de la falta o ausencia de valores sociales positivos puede ser esencial para la mejora notable y rápida de la convivencia del niño en cuestión.

#### **5.1.4. INFLUENCIA DE LAS FAMILIAS.**

Finalmente, no debemos olvidar el papel fundamental que tienen las familias. Junto con los dos aspectos nombrados anteriormente, contexto familiar e institución educativa, conforman sus habilidades sociales y comportamientos sociales.

La familia es uno de los principales agentes de socialización, y todos necesitamos de ella (Rodríguez, 2008). Tradicionalmente, se habla de familia refiriéndose a un matrimonio entre una mujer y un hombre, con sus hijos. Sin embargo, esta estructura familiar ha ido cambiando a lo largo de los años, encontrando así familias de un solo progenitor con hijos, o dos progenitores del mismo sexo con hijos o una pareja sin hijos.

Una buena estructura familiar favorecerá la buena relación entre la institución escolar y la familia (Bolívar, 2006). Esto es muy importante para los niños, ya que una buena relación entre ambas instituciones favorece a que la percepción del niño sobre la escuela sea positiva.

### **5.1.5. EL EJERCICIO FÍSICO EN NUESTRO COMPORTAMIENTO.**

Constantemente estamos escuchando que es muy importante practicar cualquier tipo de ejercicio físico para mejorar nuestra salud y evitar posibles enfermedades. Pero ¿tiene efectos dicho ejercicio sobre nuestro comportamiento?

La práctica regular de ejercicio físico nos ayuda a tener una buena salud mental (Chahín, 2011). Al mismo tiempo, el abandono de esta favorecerá al aumento de síntomas relacionados con estados de ánimo negativos; como por ejemplo la depresión.

Durante la realización de la unidad didáctica propuesta en dicho TFG, podemos destacar que muchos niños se muestran reacios a la hora de realizar ejercicio físico y prefieren quedarse sin hacer nada. Al mismo tiempo, utilizan cualquier síntoma de mal estar (tos, resfriado) que ponen como excusa para no participar en la clase de Educación física. El papel del maestro en estos casos es el de incentivar y promover la importancia del ejercicio físico y la necesidad de practicarlo asiduamente. Debemos mostrarle las consecuencias de la falta de ejercicio físico y estas consecuencias, no solo son físicas; sino que también afecta en el aspecto psicológico.

Cuando realizamos ejercicio físico, liberamos endorfinas (Adams, 2003). Las endorfinas son hormonas de la felicidad y nos proporcionan una sensación de bienestar. Gracias a la liberación de dichas hormonas, nos sentimos mejor con nosotros mismos y nuestro comportamiento es mucho más relajado y positivo.

### **5.1.6. AUSENCIA DE HABILIDADES SOCIALES.**

Es de vital importancia el desarrollo adecuado y correcto de las habilidades sociales, ya que son imprescindibles para vivir en sociedad. Sin embargo, nos planteamos una pregunta, ¿la ausencia o escasa presencia de habilidades sociales es proporcionalmente inversa al grado de agresividad? Con esto, lo que nos planteamos es la duda de si cuando una persona no sabe como comportarse en una determinada situación, aumenta su predisposición a recurrir a cualquier tipo de violencia.

Una persona que esté acostumbrada a hablar de forma inadecuada, faltando el respeto (aunque en ocasiones no sea esa su intención) será vista como una persona de la que no puedes aprender nada bueno de ella, no tiene puntos positivos que remarcar y, por tanto, es mejor alejarte y no establecer ninguna comunicación con esta. De ahí la importancia de aprender a hablar ajustándonos al entorno en el que nos encontramos y utilizando el lenguaje adecuado para cada situación.

En las aulas, muchas veces se puede observar que los alumnos recurren a la violencia como método para captar la atención ya que no saben cómo destacar o actuar de otro modo. Este hecho, se relaciona con el desconocimiento de cómo actuar en determinadas situaciones y, en ocasiones, encontramos también graves problemas familiares que acaban afectado al niño y cómo consecuencia, actúa de forma violenta e inadecuada. No saber cómo actuar en una situación determinada conlleva a conflictos indeseados, que pueden acabar con el rechazo por parte de una persona o grupo y, por tanto, llevar al aislamiento.

Por otro lado, como ya hemos nombrado anteriormente, el Bullying o Acoso escolar es un problema cada vez más actual en nuestras aulas. Olweus (1993, citado en León,

2015), demuestra que los comportamientos que adquieren las víctimas de acoso escolar los mantienen en su vida adulta mostrando síntomas como depresión o baja autoestima. Este tipo de acoso tendrá consecuencias a nivel físico (problemas de sueño, pérdida de apetito, etc.), psicológico (como por ejemplo miedo, angustia o síntomas depresivos), social (aislamiento, rechazo social, etc.) y también afectará es su aprendizaje ya que su motivación será escasa, evitará ir al colegio y, por tanto, la probabilidad de fracaso escolar aumentará notablemente (Ovejero, 2013).

#### **5.1.7. MODELO DE INTERVENCIÓN DE DONALD HELLISON (1990).**

Donald Hellison es conocido por sus trabajos realizados en cárceles, internados, reformatorios, etcétera; en los que trabajaba, a través de la Educación Física, la adquisición de valores esenciales con el objetivo de fomentar la responsabilidad social y personal de los jóvenes que se encontraban en estos lugares. Para este autor, las personas están formadas por aspectos emocionales, físicos e intelectuales. Cuando habla de Educación Física, le da mucha más significación al hecho de educar; establece el lema “*educación a través del físico*” (Hellison, 1990).

El principal objetivo de dicho modelo es el desarrollo de la responsabilidad, diferenciando la responsabilidad personal y la responsabilidad social. Entiende la responsabilidad social como la preocupación y respeto por los sentimientos y pensamientos de las personas que nos rodean; en cuanto a la responsabilidad personal, la asocia con el autocontrol, esfuerzo y participación en diferentes actividades. Ambos aspectos, son esenciales a la hora de vivir en sociedad, y llevando una vida relajada, en la que tienes una buena relación con las personas que están a tu alrededor.

## **5.2. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS, ¿UNA AMENAZA?**

Algunos autores como Castells (1998, citado por Del-Fresno, 2014) hacen referencia a la cultura de la virtualidad real. En esta sociedad, podemos construir, destruir y movernos libremente por el espacio cibernético, el ciberespacio. Si es cierto que la sociedad que conocíamos tradicionalmente ha cambiado, y hoy en día debemos aprender a convivir con toda la tecnología que nos rodea, y por tanto enseñar a los niños las ventajas de esta cultura tecnológica, sin olvidar los inconvenientes que tiene. Desde la escuela, los maestros tienen un papel muy importante; deben incorporar estas nuevas tecnologías a sus metodologías e incluirlas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Al mismo tiempo, deben mostrar al alumnado cómo se deben comportar en esta nueva sociedad e inculcarles los valores necesarios para vivir en un entorno cordial y conciliador.

Un aspecto bastante positivo de las redes sociales es que facilitan el trabajo cooperativo y colaborativo. Podemos encontrar muchas aplicaciones que nos permiten trabajar al mismo tiempo sobre un mismo documento desde diferentes ordenadores, de forma que puedas ir viendo al instante el trabajo que está realizando tu compañero y poder ayudarle y colaborar con lo que sea. Esta puede ser una buena herramienta para los estudiantes, ya que en muchas ocasiones tienen que trabajar por grupos y, debido a las actividades extraescolares en la mayoría de los casos, no pueden quedar en un mismo lugar todos los componentes del grupo.

En muchas ocasiones, tras las pantallas podemos ocultar nuestra verdadera identidad o mostrarnos realmente como somos. A través de las redes sociales, es mucho más fácil ocultarle a los demás como es nuestra vida realmente, mostrando cosas que no son reales; o, todo lo contrario, podemos ser quienes somos realmente, sin el miedo al que

dirán. En cualquier caso, lo principal es mostrarnos tal y como somos ya que, si lo hacemos los demás pueden conocer nuestro verdadero “yo”. Una buena forma de mostrarte tal y como eres puede ser a través del juego. Cuando se juega, te sientes a gusto, relajado y tranquilo, con la libertad de abrirte con los demás y darte a conocer.

### **5.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS**

A consecuencia del uso excesivo (en muchos casos) de los videojuegos y las nuevas tecnologías en general, el aumento del sedentarismo es cada vez más notable en los niños de estas edades.

Si buscamos en la RAE (2017) qué es el sedentarismo, encontramos que es la “actitud de una persona que lleva una vida sedentaria”; buscamos en la RAE (2017) que es sedentaria y encontramos que su definición es: “Dicho de un oficio o de un modo de vida: De poca agitación o movimiento”. Por tanto, según nos indican las definiciones de la RAE (2017) podemos llegar a la conclusión de que los niños con vidas sedentarias son aquellos que no realizan mucho ejercicio físico. El principal problema es que el sedentarismo suele acarrear otros problemas que afectan a la salud, como puede ser la obesidad.

Una buena forma de evitar que nuestros niños lleven una vida sedentaria es incentivando en ellos la importancia de realizar ejercicio físico diariamente y mostrándoles los múltiples beneficios que tienen estos sobre su salud. A estas edades, a través del juego podemos conseguir llamar su atención.

En cuanto a la definición de juego, podemos encontrar muchas definiciones ya que es complicado definirlo. Por ejemplo:

Según la RAE (2017), el juego es la “acción y efecto de jugar por entretenimiento”. Si buscamos la palabra jugar, encontramos que se define como “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.

García y Alarcón (2011) defienden que el juego es esencial y necesario para el desarrollo humano ya que interviene en el aspecto afectivo-social, intelectual y psicomotriz. A través del juego, los niños se desarrollan físicamente ya que con ellos descubren que cosas son capaces de realizar y trabajan las habilidades y capacidades básicas; pero al mismo tiempo, también trabajan la dimensión social, ya que están en contacto directo con otros niños con los que deben ponerse de acuerdo para jugar. Gracias a este contacto entre iguales, se descubren a ellos mismos y descubren a los que les rodean.

García (2010, p.9) destaca algunos de los objetivos establecidos por la institución educativa, que pueden cumplirse a través del uso de los juegos, como pueden ser:

- “Enseñar a los niños a tomar decisiones ante un problema
- Adquirir una nueva experiencia de trabajo colectivo-cooperativo”

Como hemos dicho ya anteriormente, mediante el juego, los niños interactúan con sus iguales. Esto implica que deben saber cómo relacionarse con ellos y llegar a un acuerdo sobre las reglas del juego (si estas no están establecidas previamente), fomentando el respeto. Además, el niño al estar en contacto directo con los demás, puede observar como son sus conductas y copiarlas o evitarlas, conformando así su propia identidad. En un estudio realizado por Restrepo y Londoño (2008), se vio la importancia de realizar juegos y actividades grupales, ayudando de este modo a los niños a reconocer a los demás y a si mismo en un colectivo.

Durante el juego, el niño se siente relajado, puede mostrarse tal y como es. Torres (2002) dice que el juego es una forma diferente de aprender en un ambiente más relajado donde el alumno puede recrearse. El juego puede ser un medio perfecto para expresar las emociones e ideas de los niños con total libertad. Durante el juego se construye “un mundo aparte” (López, 2003), en el cual el niño puede mostrar su verdadera personalidad y sentirse libre en todo momento; es una forma de que sus compañeros le conozcan realmente.

En muchas ocasiones a través de los juegos se dan lugar a una serie de conflictos. En un primer momento, siempre pensamos que los conflictos solo tienen aspectos negativos; en cambio, López (2003) se centra en los aspectos positivos de los conflictos. Gracias a ellos, los alumnos aprenden a desenvolverse en determinadas situaciones, a comunicarse de manera correcta, a escuchar la opinión de los demás, etcétera. Cuando hay un conflicto, López (2003) defiende que esta situación debe transformarse a una situación de negociación, en la cual los alumnos lleguen a un acuerdo mostrando cada uno su punto de vista con respecto al asunto que se esté tratando.

### **5.3.1. LOS JUEGOS EDUCATIVOS.**

En el ámbito educativo, nos interesa trabajar con juegos educativos. Los juegos educativos son aquellos en los que se establecen unos objetivos a alcanzar, los cuales ayudarán al maestro a determinar el grado de adquisición de dichos objetivos por parte del alumnado. García (2006) destaca tres elementos de este tipo de juego:

- El objetivo didáctico. Es decir, qué queremos alcanzar, qué buscamos conseguir con este juego. Se establecen los contenidos a trabajar.

- Las acciones lúdicas.
- Las reglas del juego.

Como podemos ver, este tipo de juegos no es específico del área de la Educación Física, ya que se puede trabajar desde todas las áreas. Es una buena forma de hacer que el alumnado tenga una mayor participación en el aula y se muestre más receptivo a la hora de ampliar sus conocimientos. Kriz (2002) resalta que los juegos en los que se trabaja en equipo influyen positivamente en el desarrollo de competencias de diferentes ámbitos profesionales.

### **5.3.2. TIPOS DE JUEGOS SEGÚN LOS OBJETIVOS.**

Molina (2009), tomando como referencia al autor Johnson (1981), distingue tres tipos de juegos teniendo en cuenta los objetivos a alcanzar. Encontramos:

- Juegos con estructura de meta individualizada. Cada jugador tiene un objetivo propio, que no tiene relación ni interacción con los del resto, ni con el éxito o fracaso de los demás.
- Juegos con estructura de meta de competición. Se observa una discrepancia entre los objetivos de uno o varios participantes y los de los otros participantes.
- Juegos con estructura de meta de cooperación. Cada jugador alcanza su meta si el resto de los participantes alcanzan también la suya. En este último tipo de juego, se demanda a los jugadores una actuación orientada hacia el grupo, en la que todos los participantes colaboran entre ellos para alcanzar un fin común (Omeñaca y Ruiz, 2007).

Esta división es una división muy básica en la que podemos incluir todos los juegos, ya que los agrupa a grandes rasgos, sin la necesidad de precisar mucho en el tipo de juego.

### **5.3.3. LOS JUEGOS COOPERATIVOS.**

Los juegos cooperativos, son aquellas actividades que se realizan de forma colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, se busca el mismo objetivo independientemente del rol que se tenga y su objetivo puede ser cuantificable o no cuantificable (Velázquez, 2002). Cabe resaltar en este momento, una frase dicha por Garaigordobil (2007, p.13):

*“ [...] en los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal y se divierten más porque desaparece la “amenaza” de perder y la “tristeza” por perder”.*

Como sabemos, el principal objetivo de los juegos cooperativos es integrar a todos los alumnos, con el objetivo de crear un grupo-clase en el que haya confianza y un buen ambiente entre todos. Teniendo esto en cuenta, podemos distinguir varios tipos de juegos (Bedoya, 2012):

- Juegos de presentación: sirve para un primer contacto con los compañeros.

- Juegos de conocimiento: ayudan a conocerse a uno mismo y poder así comprender mejor a los compañeros.
- Juegos de afirmación: se trabaja la seguridad de uno mismo (tanto externa como internamente).
- Juegos de confianza: gracias a los cuales el alumno muestra una mayor determinación a la hora de trabajar con sus compañeros.
- Juegos de cooperación: en los cuales la colaboración entre jugadores es esencial. Es necesario trabajar en equipo.
- Juegos de comunicación: donde trabajamos la capacidad de expresarnos de forma correcta y establecer un canal de comunicación bidireccional.
- Juegos de resolución de conflictos: se plantean situaciones que deben resolverse con ayuda de todos.
- Juegos de distensión: su principal objetivo es liberar energía.

Anton (2011) recalca una serie de características de los juegos cooperativos, establecida por Orlick (1986). Estas características son:

- Cooperación
- Aceptación
- Participación
- Diversión

Estas características son imprescindibles para que un juego sea cooperativo. En primer lugar, es necesario que los jugadores actúen unidos, ayudándose mutuamente y pensando en los compañeros durante el juego. En segundo lugar, es necesario aceptar las normas y

condiciones que se establecen previamente al juego, llegando todos los jugadores a un acuerdo. En cuanto a la participación, es necesario que todos los jugadores tengan una actitud participativa, que se muestren activos durante el transcurso del juego y motivados. Finalmente, la diversión es un factor sustancial en todo juego.

Para que haya una buena cooperación, es necesario que los jugadores cuenten con unas buenas habilidades sociales y capacidades motrices y cognitivas para superar las exigencias del juego (Slavin, 1990). Teniendo en cuenta esta idea, en los centros escolares se podrían trabajar el desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos; y al mismo tiempo trabajar también el aspecto motriz y cognitivo.

Ahora bien, el proponer un juego cooperativo en el aula no quiere decir que el funcionamiento del grupo vaya a ser cooperativo con total seguridad, ya que nos podemos encontrar con diferentes situaciones. Es muy importante tener en cuenta las ideas previas del alumnado, y ajustar correctamente el juego teniendo en cuenta estas ideas ya que, de este modo, el alumno podrá aprender de forma significativa.

A estas edades, los niños se centran mucho en sí mismo, sin pensar demasiado en los demás. Consideran su opinión como la más correcta, la única posible y les cuesta aceptar la opinión del resto; en estos casos el maestro es muy importante, ya que le debe enseñar a escuchar a los demás y dejar ese egocentrismo a un lado. Es muy común también que el principal objetivo de los niños de Primaria sea el ganar, el ser los mejores. Para ellos todo es una competición y les cuesta pensar como equipo y darse cuenta, que en ocasiones si se ayudan entre ellos pueden alcanzar el éxito más rápidamente.

### **5.3.3.1. CONTEXTO COMPETITIVO O NO COMPETITIVO.**

Las comparaciones son algo que se debe evitar si no se tienen las actitudes y comportamientos adecuados; es por ellos que el maestro a la hora de proponer un juego, debe hacerlo pensando bien en cómo va a ser dicho juego. Jaqueira (2014) diferencia entre un contexto competitivo, en el que se comparan los resultados de los diferentes grupos o un contexto no competitivo, donde el principal objetivo es la superación propia. Que un juego sea competitivo no implica que no se deba realizar con los alumnos; siempre que se conozcan los comportamientos y actitudes que deben tener los alumnos en todo momento, se puede realizar un juego competitivo. Lo más importante siempre será que prevalezca el respeto mutuo entre compañeros.

Hay que tener en cuenta que, a estas edades los niños son bastante competitivos y siempre quieren ganar. Cabe destacar que los comportamientos y reacciones de las personas varían según si la actividad es competitiva o no (Alonso, 2013). Utilizar la competición puede ser un aspecto motivante para ellos, pero hay que saber como hacerlo correctamente.

### **5.3.3.2. LOS CONFLICTOS.**

Dentro del ámbito escolar, los conflictos entre compañeros de una misma clase son recurrentes. Según Deutsch (1973, citado por López, 2003) defiende que los conflictos aparecen cuando dos ideas son discrepantes entre sí.

Normalmente, se tiende a pensar que los conflictos son negativos; sin embargo, también tiene su lado positivo. De los conflictos se aprende y se pueden sacar conclusiones para que no se vuelva a repetir la misma situación. De esta forma, se aprende mucho más ya

que para ello utiliza el proceso de resolución de problemas (López, 2003). No podemos olvidar la importancia que tiene el conocimiento de las habilidades sociales, ya que a través de ellas actuamos de una forma u otra ante un conflicto.

Durante la realización de los juegos, surgen una gran infinidad de conflictos, cosa que hemos podido observar claramente en la realización de la Unidad didáctica diseñada.

Los juegos cooperativos son una buena forma de trabajar el cómo solucionar los conflictos a los que nos enfrentamos. Son juegos donde, si actúan de forma cohesiva, conseguirán alcanzar el objetivo. En estos casos es necesario la negociación entre los componentes del grupo y encontramos la necesidad de llegar a un acuerdo para poder continuar con el juego; es una forma de que el alumnado aprenda a escuchar a las opiniones de los demás, mostrar sus propias opiniones y llegar a un acuerdo común.

Pedraza (2013) llevó a cabo una propuesta de innovación con niños de cinco años cuyo objetivo era estudiar si a través de los juegos cooperativos podría mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad de los niños. Previamente a la realización del estudio, observó que los niños preferían trabajar de manera individual y les constaba mucho integrarse en los grupos de trabajo; tras el estudio percibió que ya algunos alumnos fueron integrándose poco a poco y ya el nivel de competitividad era menor entre ellos. Cabe resaltar que hubo alumnos que no consiguieron alcanzar el objetivo y por tanto no se integraron mucho en el grupo-clase. Al mismo tiempo, se consiguió que los alumnos no solo se comunicaran entre ellos para dar sus puntos de vista y pensamientos; sino que aprendieron a escuchar y a llegar a un acuerdo que favoreciera al grupo en general.

En la actualidad, uno de los principales problemas que sigue preocupando a las instituciones educativas es la falta de convivencia y tolerancia entre alumnos (Lago,

2015). Lago (2015) defiende que la escuela es el lugar donde los niños tienen que aprender a desarrollar las habilidades sociales que les serán de mucha utilidad a lo largo de su vida. A través de la metodología cooperativa, se puede llegar a desarrollar valores y actitudes en los alumnos que serán decisivos para ser unos buenos ciudadanos (Díaz Aguado, 2006, citado por Lago, 2015).

Lago (2015) destaca que, tras el estudio de varias investigaciones relacionadas con las metodologías cooperativas, se ha podido concluir que a través de ellas aumenta notablemente la participación y motivación del alumnado, las relaciones positivas entre los alumnos son notables, hay un mayor respeto hacia los compañeros y las actitudes violentas disminuyen.

Por tanto podemos ver que con la utilización de metodologías cooperativas, en la cual encontraríamos los juegos cooperativos como una herramienta más, los alumnos se conocen más a nivel personal y aprender a escuchar y pensar en una solución en conjunto donde todos se vean favorecidos. Al mismo tiempo desarrollan valores muy importantes como el respeto, la empatía o la tolerancia.

## **6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: UNIDAD DIDÁCTICA**

Como hemos dicho anteriormente, se diseñó una Unidad didáctica que se llevaría a cabo en un centro real y será el instrumento utilizado para intentar dar solución a la problemática presentada.

## 6.1. IDENTIFICACIÓN

### MARCO NORMATIVO

<b>PRIMARIA</b>	Segundo ciclo de Primaria		
<b>TÍTULO:</b>	Juegos cooperativos		
<b>ETAPA:</b>	Primaria	<b>NIVEL:</b>	4º
<b>PERSONAL PARTICIPANTE</b>	Laura Perea Olías		

<b>ÁREA:</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE:</b>
Educación física	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Aprender a aprender</li><li>➤ Competencia en comunicación lingüística</li><li>➤ Competencia sociales y cívicas</li><li>➤ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</li></ul>

<b>ENFOQUE DE LA UNIDAD:</b>	<p>En esta unidad didáctica nos vamos a centrar en el uso de los juegos cooperativos como medio para mejorar el ambiente de clase y la relación entre iguales.</p> <p>Uno de los objetivos de toda la etapa de Educación Primaria es el de desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos y su relación con los demás. A través de este tipo de juegos, podemos</p>
------------------------------	---

conseguir que los alumnos se relacionen más entre ellos, de modo que se conozcan mejor y el ambiente entre compañeros sea de confianza y buena relación.

Además, les ayudará a conocerse a ellos mismos y a mostrarse tal y como son. De forma que adquieran la confianza suficiente para mostrar su personalidad sin ningún miedo.

La finalidad principal de la Educación física es el desarrollo de la competencia motriz de los niños. Dicho desarrollo se puede estructurar en torno a cinco situaciones motrices, una de ellas son las “acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición”. En ellas, los alumnos se ayudan entre ellos para conseguir un objetivo común.

**Lo que el alumnado ya conoce.** Los alumnos ya se conocen un poco entre ellos, y también tienen un cierto grado de conocimiento sobre su propia personalidad.

**Previsión de dificultades.** Es posible que se muestren más contrarios a trabajar con compañeros con los que no suelen trabajar usualmente.

## 6.2. CONCRECCIÓN CURRICULAR

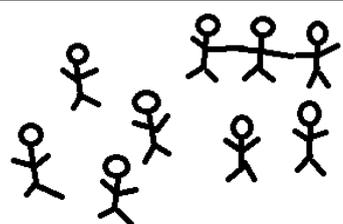
OBJETIVO DE ETAPA	CONTENIDOS	EVALUACIÓN DE LA UD
<p>O.EF.2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>O.EF.5. Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia,</p>	<p>1.2. Descubrimiento progresivo a través de la exploración y experimentación de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento</p> <p>1.7. Control del cuerpo en situaciones de equilibrio y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos</p> <p>1.9. Desarrollo de la autoestima y la confianza en uno mismo a través de la actividad física. Valoración y aceptación de la realidad corporal propia y de los</p>	<p>C.E.2.1. Integrar y resolver satisfactoriamente variadas situaciones motrices, utilizando las habilidades perceptivo-motrices y básicas más apropiadas para una eficaz solución</p> <p>C.E.2.3. Identificar y utilizar estrategias básicas de juegos y actividades físicas para interaccionar de forma individual, coordinada y cooperativa, resolviendo los retos presentados por la acción jugada.</p> <p>C.E.2.7. Valorar y aceptar la propia realidad corporal y la de otros, desde una perspectiva respetuosa que favorezca relaciones</p>

<p>ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.</p> <p>O.EF.6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.</p>	<p>demás.</p> <p>4.2. Práctica de juegos cooperativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía</p> <p>4.4. Aprendizaje y utilización de estrategias básicas en situaciones de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición, en la práctica de juegos y deportes.</p> <p>4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.</p> <p>4.9. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de</p>	<p>constructivas.</p> <p>C.E.2.9. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surgen en la práctica, opinando coherente y críticamente, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.</p> <p>C.E.2.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas en virtud a muestras de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas...</p>
--	---	--

	<p>empleo del tiempo libre.</p> <p>4.10. Valoración del esfuerzo personal en la práctica de los juegos y actividades. Interés por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz.</p> <p>4.11. Disposición favorable a participar en actividades motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y respetando los roles y estrategias establecidas por el grupo.</p>	
--	--	--

### 6.3. TRANSPOSICIÓN CURRICULAR

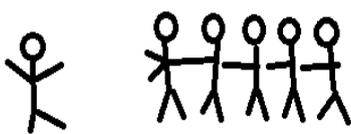
<b>Sesión 1</b>		
Unidad didáctica: Juegos cooperativos	Segundo ciclo	Nivel: 4º Primaria
Duración: 40 minutos	Espacio: Pista de fútbol	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Trabajar con compañeros nuevos</li><li>• Mejorar la resistencia</li></ul>		
Material: Pelotas		
<b>Calentamiento o Animación</b>		
*Antes de comenzar con la parte práctica, se pasará un cuestionario (Anexo I) que se repetirá en la última sesión para ver la evolución del alumnado.		
<b>Actividad 1: La cometa</b>		
Situación inicial: Gran grupo	Duración: 4 min.	Consigna a los alumnos: No nos podemos soltar de las manos

<p>Desarrollo de la actividad: Un alumno la queda, cuando pille a un compañero, deben ir a por el resto dados de la mano. La cadena se puede romper por la mitad cuando son seis.</p>	
---	--

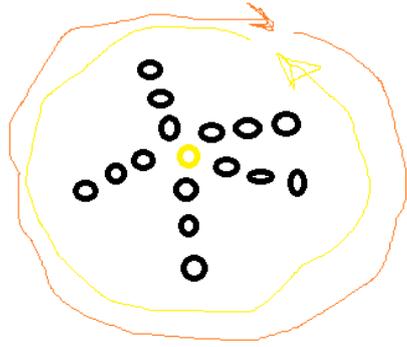
**Parte principal**

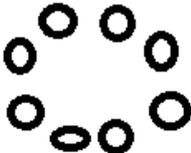
**Actividad 2: El vagón**

<p>Situación inicial: Grupos de 6</p>	<p>Duración: 5 min.</p>	<p>Consigna a los alumnos: La locomotora debe proteger sus vagones</p>
---------------------------------------	-------------------------	--

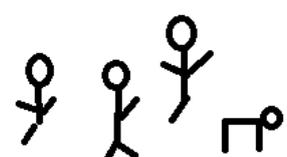
<p>Desarrollo de la actividad: Cinco de los seis alumnos forman una fila y se agarran por la cintura. El sexto alumno debe intentar tocar al último de la fila y el primero de la fila debe evitarlo.</p>	
---	--

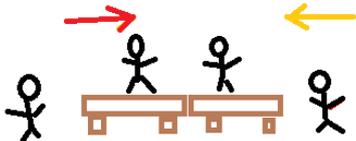
**Actividad 3: El vagón gusano**

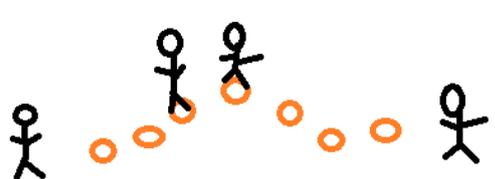
Situación inicial: Grupos de 6	Duración: 4	Consigna a los alumnos: Hay que llegar con el tren entero
Desarrollo de la actividad: Con el tren formado, deben dar una vuelta sin que este se rompa. Luego, deben dar otra vuelta, pero ahora entre cada alumno hay una pelota, la cual no puede caer al suelo		
Actividad 4: Sígueme o al contrario		
Situación inicial: Grupos de 6	Duración: 7 min.	Consigna a los alumnos: Si te quedas el último, la quedas.
Desarrollo de la actividad: Se hacen grupos y se colocan en forma de círculo (respetando las filas) todos mirándose. Uno la queda, y da vueltas alrededor del círculo. Cuando quiere le dice al último de una fila “Sígueme” y toda la fila debe seguirle, dando una vuelta completa y colocándose en su sitio de nuevo; o “Al contrario” y la fila debe correr en el sentido contrario. El que la queda debe intentar meterse en la fila.		

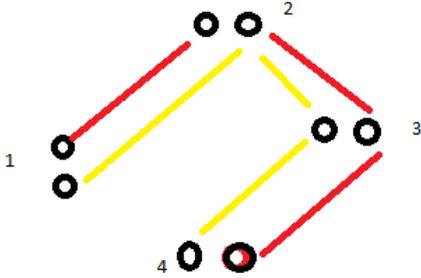
*Variante: asignar un rol familiar a cada componente de la fila.		
<b>Vuelta a la calma</b>		
Actividad 4: Cuento encadenado		
Situación inicial: Gran grupo	Duración: 10 min.	Consigna a los alumnos: Continúa siempre la historia
Desarrollo de la actividad: Nos sentamos en círculo y cada uno cuenta un trozo de la historia.		

Sesión 2		
Unidad didáctica: Juegos cooperativos	Segundo ciclo	Nivel: 4º Primaria
Duración: 40 minutos	Espacio: Pista de fútbol	
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajar con todos los compañeros</li> <li>Mejorar el equilibrio</li> </ul>		
Material: bancos y colchonetas.		
Calentamiento o Animación		
Actividad 1: Calentamiento		
Situación inicial: Gran grupo	Duración: 4 min.	Consigna a los alumnos: Calentamos bien
Desarrollo de la actividad: Movemos las articulaciones principales.	 <p>El diagrama muestra cuatro categorías de ejercicios de calentamiento con ilustraciones de personas realizando los movimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Movimientos de los brazos y hombros:</b> Flexión, Flexión, Abducción, Abducción.</li> <li><b>Movimientos de la cadera:</b> Flexión, Extensión, Abducción, Abducción, Rotación lateral, Rotación interna.</li> <li><b>Movimientos de la rodilla:</b> Flexión, Extensión.</li> <li><b>Movimientos del tobillo:</b> Dorsi-flexión, Flexión dorsal, Plantar-flexión, Elevación.</li> </ul>	
Actividad 1: Torito en alto		
Situación inicial: Gran grupo	Duración: 4 min.	Consigna a los alumnos: No se puede estar siempre

		a caballito
Desarrollo de la actividad: Un alumno la queda, y para poder salvarse el alumno que es perseguido debe montar en la espalda de otro compañero (a caballito).		
<b>Parte principal</b>		
Actividad 2: ¿Cuántos apoyos?		
Situación inicial: Grupos de 6	Duración: 5 Min.	Consigna a los alumnos: Hay que tener los apoyos correctos
Desarrollo de la actividad: Por grupos, deben llegar al lado contrario de la pista con un número determinado de apoyos.		
Actividad 3: Sin caernos		
Situación inicial: Grupos de 6	Duración: 8 min	Consigna a los alumnos: Nadie puede tocar el suelo
Desarrollo de la actividad: Los alumnos deben ordenarse, sin bajar de los bancos según: la edad, la altura y el mes del cumpleaños.		
Actividad 4: Cruzamos el río		

Situación inicial: Grupos de 6	Duración: 8 min.	Consigna a los alumnos: Nadie toca el suelo
Desarrollo de la actividad: Se unen dos grupos. Deben cruzar al otro lado sin tocar el suelo; cada grupo está en un lado del banco.		
<b>Vuelta a la calma</b>		
Actividad 5: Adivina la película		
Situación inicial: Grupos de 6	Duración: 11mins	Consigna a los alumnos: Hasta que no acaben no se puede decir el título
Desarrollo de la actividad: Cada grupo deberá representar dos películas, y el resto de compañeros debe averiguar de qué película se trata.		

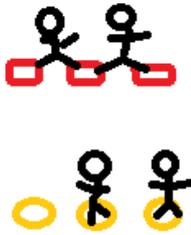
Sesión 3		
Unidad didáctica: Juegos cooperativos	Segundo ciclo	Nivel: 4° Primaria
Duración: 40 minutos		Espacio: Pista de fútbol
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar con todos los compañeros</li> <li>• Trabajar la velocidad</li> <li>• Mejorar el equilibrio</li> </ul>		
Material: Aros, ladrillos y pelotas		
Calentamiento o Animación		
Actividad 1: Piedra, papel, tijeras		
Situación inicial: Dos grupos	Duración: 10 min.	Consigna a los alumnos: Corre lo más rápido posible.
<p>Desarrollo de la actividad: Cada alumno debe ir corriendo siguiendo el camino de aros, cuando se encuentre a un compañero, deben jugar a piedra-papel-tijeras. El gane continúa y el otro se sale del camino. Sale otro compañero del grupo perdedor.</p>		

Mientras esperan en la fila, van moviendo las articulaciones.		
<b>Parte principal</b>		
Actividad 2: Busca a tu grupo.		
Situación inicial: Grupos de 6	Duración: 5 min	Consigna a los alumnos: Todos tenéis que ir juntos
Desarrollo de la actividad: Cada componente del grupo tiene un número y se coloca en un sitio de la pista. El número uno debe ir hacia el número dos, y cuando llegue agarrarse a la cintura de este; los dos juntos van a por el número tres y así sucesivamente. Al estar toda la fila formada, deben dar una vuelta completa a la pista.		
Actividad 3: A su casita		
Situación inicial: Grupos de 12	Duración: 7 min	Consigna a los alumnos: Lo hacemos lo más rápido posible
Desarrollo de la actividad: Por parejas, deben llevar la pelota hasta el aro contrario y traer la pelota que hay allí dados de la mano, corriendo de		

<p>espaldas, de forma latera (espalda con espalda).</p>	
---	--

**Actividad 4: Cruzamos el río**

<p>Situación inicial: Grupos de 6</p>	<p>Duración: 8 min.</p>	<p>Consigna a los alumnos: Nadie toca el suelo</p>
---------------------------------------	-------------------------	--

<p>Desarrollo de la actividad: Deben cruzar al otro lado sin tocar el suelo, primero con ladrillos y luego con aros.</p>	
--	--

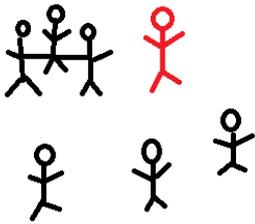
**Vuelta a la calma**

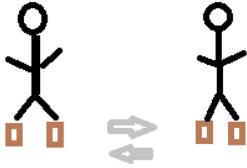
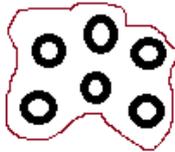
**Actividad 4: La orquesta**

<p>Situación inicial: Gran grupo</p>	<p>Duración: 10 min.</p>	<p>Consigna a los alumnos: Observamos a todos.</p>
--------------------------------------	--------------------------	--

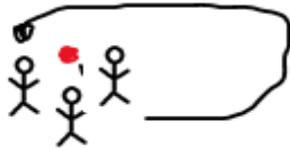
<p>Desarrollo de la actividad: Los alumnos se sientan en círculo, uno de ellos es el director y el resto debe de seguir sus movimientos. El que la queda debe averiguar quién es el director.</p>	
---	--

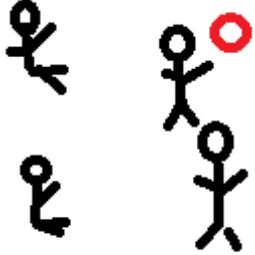
Sesión 4		
Unidad didáctica: Juegos cooperativos	Segundo ciclo	Nivel: 4º Primaria
Duración: 40 minutos	Espacio: Pista de fútbol	
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajar con todos los compañeros</li> <li>Fomentar el trabajo en equipo</li> <li>Mejorar el equilibrio y la resistencia</li> </ul>		
Material: Aros, zancos y cuerdas		
Calentamiento o Animación		
Actividad 1: Palomas y gavilanes		
Situación inicial: Dos grupos	Duración: 7 min.	Consigna a los alumnos: Las palomas tienen que escapar de los gavilanes
Desarrollo de la actividad: Se colocan dos aros en cada extremo de la pista (el palomar). El grupo que hace de gavilanes se situará en el centro y los que hacen de palomas estarán dentro de los aros. A la voz del profesor las palomas tendrán que		

cambiar de palomar. Los que son cazados cambian de rol.		
<b>Parte principal</b>		
Actividad 2: Nos unimos		
Situación inicial: Gran grupo	Duración: 5 min	Consigna a los alumnos: Escuchar bien lo que dice el profesor.
Desarrollo de la actividad: El alumnado camina libremente por el espacio, se dice un número, en el que se deben agrupar. Y otro número, que será el número de apoyos.		
Actividad 3: El hielo		
Situación inicial: Gran grupo	Duración: 6 min	Consigna a los alumnos: Para salvarte te deben coger dos compañeros
Desarrollo de la actividad: Para no ser pillado, dos compañeros te deberán coger (la sillita de la reina)		
Actividad 4: Cambiamos los zancos		
Situación inicial: Gran grupo	Duración: 6 min	Consigna a los alumnos:

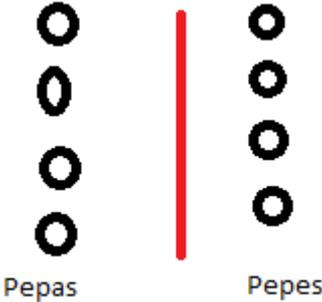
grupo		No podemos tocar el suelo
Desarrollo de la actividad: Todos los alumnos están subidos a unos zancos. A la señal, deben cambiarse con un compañero sin tocar el suelo.		
Actividad 5: Nos levantamos a la vez.		
Situación inicial: Por parejas	Duración: 6 min	Consigna a los alumnos: No podemos hacer trampa
Desarrollo de la actividad: Por parejas deben levantarse: cogidos en jarras (por los codos) y apoyados espalda con espalda. Sin apoyarse en el suelo.  *Variante: Grupos de: 3, 4, 5...		
<b>Vuelta a la calma</b>		
Actividad 4: La isla		
Situación inicial: Gran grupo	Duración: 10 min	Consigna a los alumnos: Nos ayudamos entre todos
Desarrollo de la actividad: Con cuerdas, se hace una “isla” poco a poco esta va siendo más pequeña y deben intentar que ningún compañero caiga al “agua”		

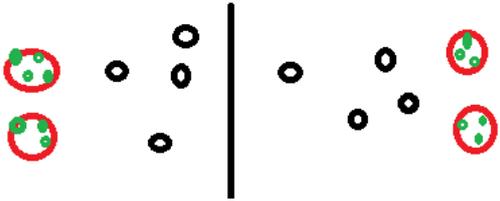
<b>Sesión 5</b>		
Unidad didáctica: Juegos cooperativos	Segundo ciclo	Nivel: 4º Primaria
Duración: 40 minutos	Espacio: Pista de fútbol	
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar con compañeros nuevos</li> <li>• Fomentar las ventajas de la colaboración</li> </ul>		
Material: Aros, globos, balones.		
<b>Calentamiento o Animación</b>		
Actividad 1: Los aros		
Situación inicial: Gran grupo	Duración: 7 min	Consigna a los alumnos: Intenta no quedarte sin aro
Desarrollo de la actividad: A la señal, los alumnos deben meterse en los aros. Se deben ayudar entre ellos.		
<b>Parte principal</b>		
Actividad 2: Pásalo rápido		
Situación inicial: Grupos de 6	Duración: 9 min	Consigna a los alumnos: No puede caer el balón al

		suelo.
<p>Desarrollo de la actividad: En fila, se pasan el balón por debajo de las piernas y el último se pone al principio de la fila.</p> <p>*Variante: pasar el balón por encima de la cabeza.</p>		
<p>Actividad 3: Con todo el cuerpo</p>		
<p>Situación inicial: Grupos de 6</p>	<p>Duración: 7 min</p>	<p>Consigna a los alumnos: No puede caer el balón al suelo</p>
<p>Desarrollo de la actividad: Por parejas, trasladar el balón con distintas partes del cuerpo (espalda, cabeza, brazos, rodillas)</p>		
<p>Actividad 4: El globo volador</p>		
<p>Situación inicial: Grupos de 6</p>	<p>Duración: 7 min</p>	<p>Consigna a los alumnos: No puede caer el globo al suelo</p>
<p>Desarrollo de la actividad: Cada grupo, debe dar tres vueltas a la pista, todos</p>		

juntos evitando que el globo caiga al suelo. Debe darle cada vez un componente diferente del grupo.		
<b>Vuelta a la calma</b>		
Actividad 4: Globo arriba		
Situación inicial: Gran grupo	Duración: 10 min	Consigna a los alumnos:  No puede caer el globo al suelo
Desarrollo de la actividad: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.		

<b>Sesión 6</b>		
Unidad didáctica: Juegos cooperativos	Segundo ciclo	Nivel: 4º Primaria
Duración: 40 minutos	Espacio: Pista de fútbol	
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajar con todos los compañeros</li> <li>Mejorar el ambiente de clase</li> </ul>		
Material: Balones, aros.		
<b>Calentamiento o Animación</b>		
Actividad 1: ¡Todos a por él!		
Situación inicial: Gran grupo	Duración: 10 min	Consigna a los alumnos: Nos tenemos que acordar de que número somos
Desarrollo de la actividad: Cada alumno tienen un número (del 1 al 6). Todos están colocados en círculo y sentados en el suelo. El alumno que la queda da vueltas fuera del círculo y coloca una pelota detrás de un compañero. Este compañero debe gritar su número y todos lo que		

<p>tengan el mismo número deben ir a por el compañero que la queda.</p>		
<p><b>Parte principal</b></p>		
<p>Actividad 2: Pepes y pepas</p>		
<p>Situación inicial: Gran grupo</p>	<p>Duración: 6 min</p>	<p>Consigna a los alumnos: Si nos tocan, nos han pillado.</p>
<p>Desarrollo de la actividad: A un lado de la pista están los “pepes” y a otro las “pepas”. A la señal se dirá uno de estos dos nombres y todos juntos deben ir a por el equipo contrario, estos se salvarán si llegan al final de la pista. Cuando te pillan, te cambias al bando contrario.</p>		
<p>Actividad 3: La muralla</p>		
<p>Situación inicial: Grupos de 6</p>	<p>Duración: 6 min</p>	<p>Situación inicial: No nos podemos hacer daño.</p>
<p>Desarrollo de la actividad: Cuatro del grupo se dan las manos formando un círculo. El quinto participante se coloca en el centro del círculo y el sexto, debe intentar tocarle. Los compañeros que forman el círculo deben proteger al que</p>		

está en el centro.		
Actividad 4: ¿Robamos?		
Situación inicial: 2 grupos	Duración: 8 min	Consigna a los alumnos: No podemos robar de las manos
Desarrollo de la actividad: Cada grupo, tienen el mismo número de balones en sus aros. A la señal, pueden ir a los aros contrarios a robar balones al otro equipo. Puede haber defensores alrededor de los aros.		
<b>Vuelta a la calma</b>		
Actividad 4: Nos relajamos		
Situación inicial: Por parejas	Duración: 10 min	Consigna a los alumnos: El objetivo es relajarnos.
Desarrollo de la actividad: Le damos un masaje al compañero y luego se cambian los roles.		
*Volverán a realizar el cuestionario del Anexo I.		

#### **6.4. METODOLOGÍA**

La metodología que se va a llevar a cabo en esta unidad didáctica partimos de la base de que, contamos con la ayuda de la maestra, la cual conoce a todos los alumnos y sabe diferenciar aquellos alumnos que tienen más problemas para relacionarse con el resto.

El tema a tratar durante toda la unidad didáctica con los “juegos cooperativos” por lo que nos centraremos en el aprendizaje cooperativo y la participación activa por parte del alumnado. Para ello, siempre buscamos que los alumnos trabajen en grupos y que, en la medida de lo posible, no estén con aquellos compañeros con los que trabajan normalmente. Para evitar que trabajen siempre en los mismos grupos, en cada sesión la maestra será la encargada de realizar los grupos de forma aleatoria, contando con la posibilidad de mover a determinados alumnos si lo cree conveniente.

#### **6.5. RECURSOS E INSTALACIONES**

El centro cuenta con dos pistas de fútbol que se encuentran al aire libre y un “SUM” (Sala de usos múltiples) para poder llevar a cabo las clases de Educación Física. En el “SUM” encontramos varias bancas y un escenario, por lo que no se cuenta con todo el espacio posible.

En cuanto al material, cuenta con dos almacenes en los que encontramos una gran variedad de materiales útiles para las clases.

## **6.6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

No ha sido necesario ajustar la UD a ningún alumno en especial, ya que todos contaban con las cualidades necesarias para poder realizarla de forma correcta y sin dificultad.

## **6.7. EVALUACIÓN**

La evaluación se llevará a cabo por dos vertientes; por una parte, la evaluación del alumno y por otra parte la evaluación de la unidad didáctica, la cual la realizará el maestro. Para la evaluación del alumnado, la observación directa por parte del maestro será decisiva. Al mismo tiempo, el Anexo I servirá como instrumento para analizar el pensamiento del alumnado.

## **6.8. DIARIO DE LAS SESIONES**

Día 26/02/2018.

Previamente a la clase, tuve que modificar la sesión por la posibilidad de no poder usar la pista deportiva por razones meteorológicas. Con este hecho queda claro que, aunque se tenga todo preparado, pueden surgir imprevistos y hay que ser capaz de dar soluciones rápidas. Decidí que, en el caso de que no se pudiera hacer uso de la pista deportiva, la primera sesión sería la sesión 2 que se puede realizar dentro del Sum. Finalmente se pudo realizar la sesión 1 sin ningún inconveniente.

En esta primera sesión me di cuenta de que el tiempo empleado en el desarrollo de la tarea es mayor del que tenía planeado, y que el tiempo de compromiso motor no suele

ser superior a 20 minutos teniendo en cuenta toda la sesión (45 minutos). Al poco tiempo de estar con los alumnos, se puede ver la clara diferenciación que existe entre niños y niñas, son dos grupos separados y evitan estar en grupos mixtos. Cabe destacar la relación de un niño con una niña que no querían estar en el mismo grupo de trabajo.

Cómo ya sabíamos de antemano, hay dos niños más disruptivos, que están constantemente distrayendo a sus compañeros y llegando a molestarlos. Hay que estar constantemente pidiéndole que no molestan al resto de compañeros

#### Día 05/03/2018

Un dato que resaltar en este día es que, se encuentran en una clase que tiene las mesas dispuestas por grupos. Los alumnos se colocan libremente y hacen grupos de niños y por otro lado las niñas. Es un dato a tener en cuenta en nuestra investigación.

La sesión 2 estaba programada para llevarla a cabo en la pista, pero no se puede utilizar, por lo que se realiza en el sum, un lugar mucho más pequeño y del cual no disponemos de todo el espacio (hay muchos bancos y un escenario).

Durante la sesión cabe resaltar que los alumnos están preocupados por ganar y ser los primeros, sin preocuparse de todo el grupo, solo piensan en su victoria individual. Por otro lado, les cuesta ponerse de acuerdo, e incluso se da el caso de que un grupo no puede participar por falta de consenso.

#### Día 07/03/2018

Ya en la tercera sesión se comienza a apreciar pequeños cambios en el comportamiento del alumnado, interaccionan más entre ellos. Sin embargo, buscan cualquier momento para ponerse con sus amigos y realizar los juegos con ellos.

Día 12/03/18

En esta cuarta sesión, muestran menos problemas a la hora de hacer grupo mixtos; aunque les sigue constando bastante. Se quejan por los compañeros que conforman sus grupos y observamos que, dentro de los mismos grupos, hay también división según el género.

Día 14/03/18

La quinta sesión tampoco se puede realizar en el lugar estipulado previamente, la pista, por lo que se realiza en el Sum. Durante esta sesión, advertimos que, dentro del grupo de las niñas, hay rivalidad y no todas se llevan bien entre ellas. En cambio, entre los niños, exceptuando los dos alumnos más disruptivos, el ambiente es muy más relajado.

Día 19/03/18

En la última sesión, se pueden observar pequeños avances. Aunque dichos avances son muy importantes, sería conveniente seguir trabajando de esta forma y hacerlo al mismo tiempo en otras materias para conseguir resultados mucho más notables y favorecedores para el ambiente del aula.

## 6.9. ANEXOS

### ANEXO 1

#### Cuestionario.

1. ¿Te gusta venir a clase de E.F.?

Nada	Muy poco	Me da igual	Si	Si, mucho
------	----------	-------------	----	-----------

2. ¿Cómo te encuentras en clase?

Mal	Regular	Normal	Bien	Muy bien
-----	---------	--------	------	----------

3. ¿Tienes amigos en clase?

No	1 o 2	Algunos (4-5)	Bastantes (5-10)	Muchos (+ 10)
----	-------	---------------	------------------	---------------

4. ¿Cómo te llevas con los compañeros?

Mal	Regular	Normal	Bien	Muy bien
-----	---------	--------	------	----------

5. ¿Te has sentido alguna vez solo/a en clase?

Nunca	Muy poco	Algunas veces	Si	Si, muchas
-------	----------	---------------	----	------------

				veces
--	--	--	--	-------

6. ¿Te gusta participar en clase?

Nada	Muy poco	Me da igual	Si	Si, mucho
------	----------	-------------	----	-----------

7. ¿Siempre trabajas con el mismo grupo?

No	No, siempre cambio porque me gusta	No, aunque siempre con mi amigo	Si, y no quiero trabajar con otro	Si, pero me da igual cambiar
----	------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	------------------------------

8. ¿Te gustaría trabajar con alguien con quien no lo haces normalmente?

No	Me da igual	Si
----	-------------	----

9. ¿Conoces bien a todos tus compañeros?

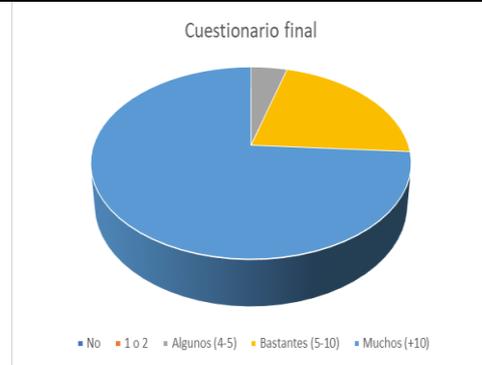
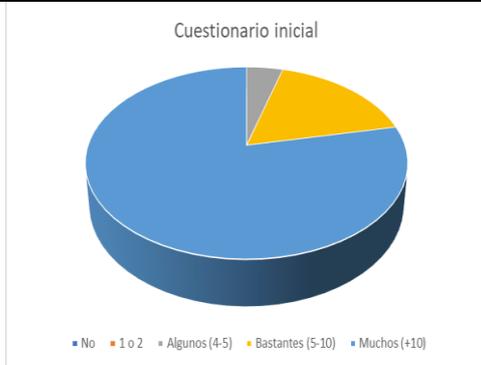
No	Muy poco	Mas o menos	Si	Si, mucho
----	----------	-------------	----	-----------

## 7. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE APLICACIÓN DE LA U.D. EN EL AULA.

1. ¿Te gusta venir a clase de E.F.?	
<p>Cuestionario inicial</p>	<p>Cuestionario final</p>
<p>Como podemos observar, el número de respuestas positivas antes esta cuestión ha aumentado notablemente tras realizar la Unidad didáctica. Cabe remarcar que, en el cuestionario final, ningún alumno elige la opción “Me da igual”. Podemos llegar a la conclusión que, por tanto, el realizar juegos cooperativos hace que el alumnado muestre una mejor predisposición ante la clase de EF; lo que conllevará a un mejor ambiente de aula.</p>	
2. ¿Cómo te encuentras en clase?	
<p>Cuestionario inicial</p>	<p>Cuestionario final</p>
<p>Se observa una disminución bastante grande de la opción “Normal” y un aumento de la elección “Muy bien”. Por tanto, podemos suponer que el ambiente de la clase ha mejorado y la relación entre compañeros es mucho más positiva. El número de</p>	

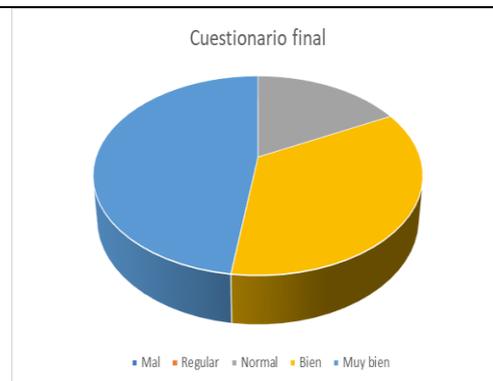
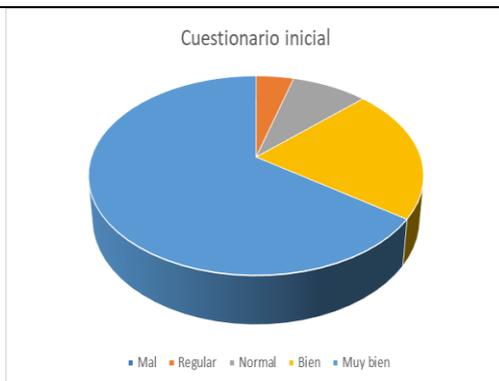
respuestas de la opción “Regular” no ha variado. Esto puede deberse al escaso tiempo que se ha trabajado con este tipo de metodología.

### 3. ¿Tienes amigos en clase?



De antemano, ya vemos que todos los alumnos consideran que tienen al menos algunos amigos, por tanto, no se sienten solos en clase. Algo curioso que resaltar en esta pregunta es que ha aumentado el número de respuestas ante la opción “Bastantes (5-10)” haciendo disminuir la opción de “Muchos (+10)”. Una posible respuesta puede ser que, al conocerse más, han podido observar si realmente consideran a determinados compañeros amigos, o son compañeros de clase.

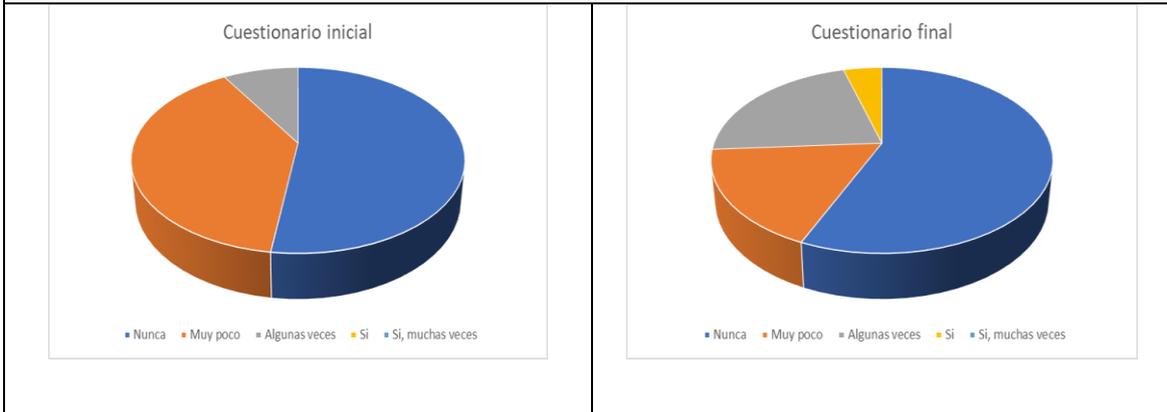
### 4. ¿Cómo te llevas con tus compañeros?



En esta pregunta observamos que en al pasar el cuestionario tras la realización de las

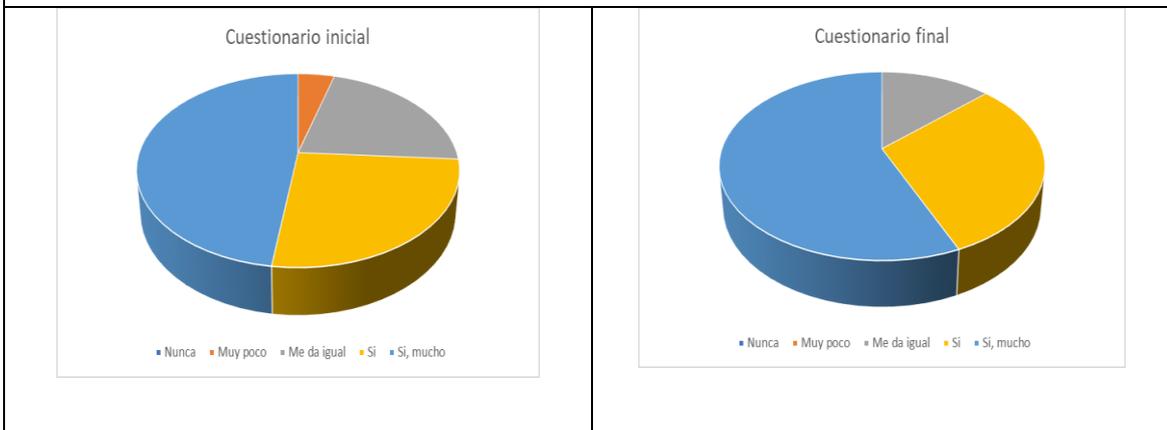
sesiones, la opción de “Regular”. Al mismo tiempo, es destacable que disminuye en número de respuestas a la opción “Muy bien”. Se puede llegar al mismo razonamiento que en la pregunta anterior; los alumnos se han conocido mucho más y han diferenciado más las relaciones de amistad y las relaciones entre compañeros.

5. ¿Te has sentido alguna vez solo/a en clase?



Se observa que, en la segunda gráfica aparece la opción de “Si”. Con esto se puede llegar a pensar que, al conocerse un poco más, algunos alumnos se han quedado un poco más desplazados del grupo; es por ello que es importante seguir trabajando con esta metodología con el objetivo de conseguir un grupo unido, en el que todos tengan una buena relación entre ellos.

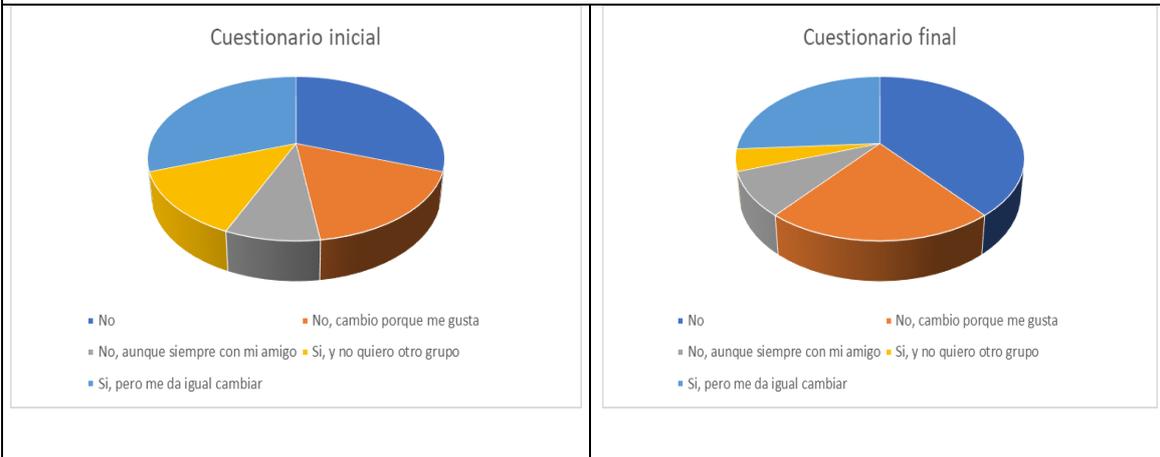
6. ¿Te gusta participar en clase?



En este caso, observamos que desaparece la opción de “Muy poco” y aumenta la de “Si,”

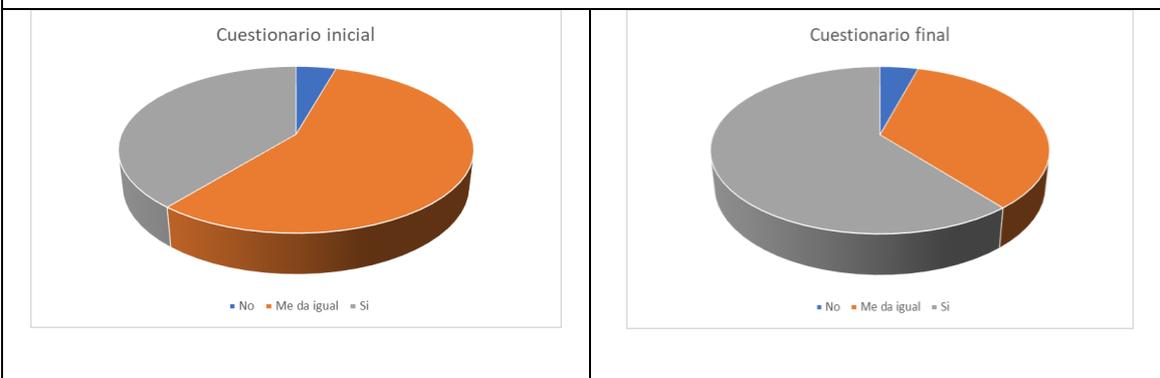
mucho". Por tanto, los alumnos se sienten más cómodos al participar en clase y esto les ayudará a adquirir muchos más conocimientos y sentirse seguros en el aula a la hora de intervenir.

7. ¿Siempre trabajar con el mismo grupo?



Tras realizar la Unidad didáctica, el alumnado parece que cede un poco más a la opción de cambiar de grupo y trabajar con otros compañeros. Sigue habiendo un mínimo de alumnos que aun no quiere establecer relación con el resto de los compañeros; con este se demuestra de nuevo la necesidad de trabajar este aspecto durante un tiempo más prolongado.

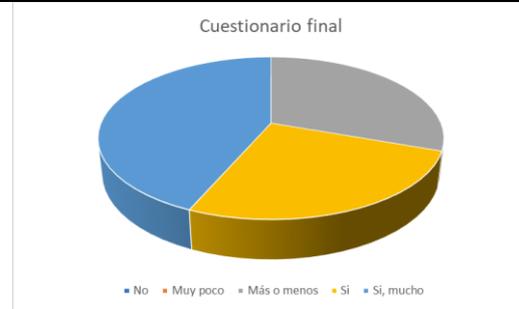
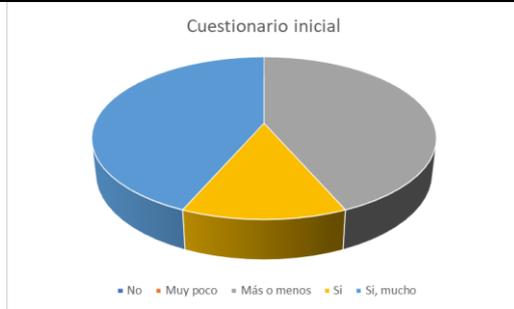
8. ¿Te gustaría trabajar con alguien con quien no lo haces normalmente?



Notamos que tras las sesiones el número de alumnos que se muestran predispuestos a trabajar con otros compañeros es mayor; por lo que vemos que esta metodología nos

ayudará a alcanzar los objetivos establecidos en el TFG.

9. ¿Conoces bien a todos tus compañeros?



En esta última pregunta, los alumnos dejan claro que se conocen mejor de lo que lo hacían antes aunque no se conocen bien del todo. Para ello hay que seguir trabajando y haciendo que interacciones todos los alumnos entre ellos.

## 8. CONCLUSIONES

El objetivo principal de esta investigación era poder dar respuesta a la pregunta planteada en el apartado “Problema de investigación”: ¿En qué medida son los juegos cooperativos una buena herramienta para mejorar las relaciones sociales en el aula?

Tras llevar a cabo la Unidad didáctica en un colegio público de un barrio con un nivel socioeconómico medio-alto, se ha podido comprobar que dicho tipo de juegos ha ayudado en este caso para mejorar las relaciones sociales dentro de las aulas; por lo que parece afianzar la hipótesis de que los juegos cooperativos son una buena herramienta para mejorar las relaciones sociales en las aulas.

A través de los juegos cooperativos, los niños deben trabajar todos juntos para alcanzar un objetivo común. Esta es una forma de que se conozcan más en el ámbito personal y afiancen unos lazos sociales más fuertes con sus compañeros. Cabe destacar que esta forma de trabajar no solo es exclusiva de la Educación física, sino que se puede extrapolar al resto de materias que se imparten en esta etapa educativa.

Lo ideal sería utilizar una metodología cooperativa en todas las asignaturas, de modo que estuvieran constantemente trabajando en grupo y ayudándose unos a otros, para que aprendan a valorar las diferencias en los compañeros y sepan sacar lo mejor que tiene cada uno para el beneficio del equipo. Con esto estaremos preparando a los alumnos para su futuro personal y profesional en el que, con mucha probabilidad, deberán trabajar en equipo para conseguir un fin común. Nuestros alumnos también aprenderán que cuando ayudamos a una persona, es un buen momento para autoevaluar nuestro propio conocimiento y ver si de verdad lo hemos comprendido y al mismo tiempo, ayudar a nuestro compañero.

El principal problema que he podido observar al llevar a la práctica la Unidad didáctica ha sido el tiempo y mi falta de conocimiento sobre el grupo-clase. En un primer momento conté con la ayuda de la maestra, la cuál me indicó quienes eran los niños que estaban más apartados del grupo-clase, pero en el desarrollo diario pude detectar que había más problemas, por ejemplo; había alumnos que se negaban a formar parte de un mismo grupo. Estos problemas surgieron en la creación de grupos de forma aleatoria, y pude trabajar con estos alumnos; pero puede que no haya detectado todos los problemas sociales del aula. Si los hubiera conocido con anterioridad habría podido crear los grupos antes de empezar la unidad y no hacerlo de forma aleatoria. Por ellos creo que si hubiera contado con la ventaja de conocer al grupo-clase antes de programar las sesiones, el resultado habría sido mucho más positivo ya que, conocería de antemano cómo es la relación entre los compañeros y cuáles son los problemas más destacables.

Por otro lado, como hemos indicado antes, la falta de tiempo ha sido otro de los problemas encontrados. La unidad didáctica contaba con seis sesiones, dos por semana. En mi opinión, es un número de sesiones bastante escaso para poder conseguir resultados muy notables. Lo ideal, sería haber trabajado con este grupo de alumnos el doble de tiempo o incluso más. Debemos de tener en cuenta que, al tener solo dos horas semanales para trabajar con esta metodología, es difícil conseguir que los alumnos se sientan cómodos y asimilen esta forma de trabajar. En este trabajo de intervención las sesiones se realizaron lunes y miércoles, adaptándome al horario normal del alumno, pero esto creo que conllevó el problema de la pérdida de hábitos de trabajo colaborativo ya que pasaban muchos días sin trabajar de esta forma de miércoles a lunes. Esto lo pude apreciar porque el lunes era más difícil trabajar con ellos de esta forma que el miércoles que ya recordaban la sesión del lunes.

En el desarrollo de las distintas sesiones he podido comprobar que la mayor preocupación del alumnado es llegar los primeros, es decir, ser los ganadores. Además, para ellos es muy importante que el resto de los compañeros sepan que han ganado. Creo que esta actitud se debe a la gran competitividad que existe en la sociedad y que es trasladada al aula, por lo que pienso que es fundamental que se les inculque que lo importante es alcanzar el objetivo y que el momento en el que se consiga no tiene mayor relevancia. En la mayoría de los casos, la competitividad que tienen los niños a estas edades hace que se creen enfrentamientos entre ellos y que, por tanto, su relación se vea afectada.

Para hacerles comprender que la competitividad no aporta nada al aula, en cada sesión se crean grupos de trabajo con diferentes alumnos para así intentar conseguir que al menos todos ellos ganaran alguna vez un juego. También, al final de cada juego se les hablaba sobre el rato agradable que habían pasado, independientemente de quien hubiera ganado o no. Además, a todos ellos se les decía que habían jugado muy bien como refuerzo positivo al trabajo realizado.

Un aspecto que destacar con respecto a este grupo-clase es la separación que encontramos entre niños y niñas. Les cuesta mucho trabajar con compañeros del otro sexo e intentan evitarlo en todo momento. Es fundamental para crear una sociedad en donde no haya discriminación por razón de sexo, que desde pequeños aprendan a trabajar con personas, y no con niños o niñas. Se debe trabajar desde pequeños en la idea de que los grupos de trabajo siempre deben ser mixtos, y lo que se debe tener siempre en cuenta es que trabajamos con personas, sin importar su género o cualquier otro motivo de discriminación (raza, orientación sexual, etcétera).

Finalmente, dada mi experiencia en este trabajo, concluyo que se debería de utilizar mucho más las metodologías que fomentan el trabajo cooperativo ya que he

comprobado, que al menos en este caso, ha ayudado a mejorar las relaciones sociales en el aula. También creo que, en el futuro, la mayoría del actual alumnado se verá obligado a trabajar en equipo y todo lo que ello conlleva: saber defender sus ideas y opiniones, pero también, escuchar a los demás y tener en cuenta todos los puntos de vista. Pienso que estas metodologías de trabajo también fomentan el respeto hacia los demás, ya que en muchos casos la falta de respeto y consideración a los demás viene del miedo a algo que no conocemos, mientras más conocimiento tenga el alumnado unos de otros, más fácil es que vean en el compañero a un amigo y no una amenaza de alguien que no conocen.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Adamns, J. & Kirkby, R. (2003). El exceso de ejercicio como adicción: una revisión. *RET, Revista de Toxicomanía* (34).
- ✓ Alonso, J.I., Lavega, P., & Gea, G. (2013) *Incidencia de los juegos de oposición en la vivencia de emociones*. Universidad de Murcia: Murcia.
- ✓ Antón, E. (2011) Los juegos cooperativos en Educación Física. *Pedagogía Magna* (11).
- ✓ Bedoya, C.A. *Los juegos cooperativos. Una nueva manera de aprender disfrutando* (Consulta: Marzo de 2014).
- ✓ Bermejo, B. & Fernández, J.M. (2010). Habilidades sociales y resolución de conflictos en centros docentes de Andalucía (España). *Revista Educación Inclusiva*, volumen 3 (2), 65-76.
- ✓ Bolívar, A. (2006). Familia y escuela: dos mundos llamados a trabajar en común. *Revista de Educación*, volumen 339, 119-146.
- ✓ Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. (6º Edición). Madrid: Siglo XXI
- ✓ Cabezas, H. & Monge, M. (2014) Influencia del entorno donde se ubica el centro educativo en la presencia del acoso en el aula. *Revista electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, volumen 12 (3), 1-22.
- ✓ Chahin, N., Cosi, S., Lorenzo-Seva, U., & Vigil-Colet, A. (2010). Stability of the factor structure of Barrat's Impulsivity Scales for children across cultures: A comparison of Spain and Colombia. *Psicothema*, volumen 22 (4), 983-989.

- ✓ Chahín-Pinzón, N. & Libia, B. (2011) Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, internet y videojuegos. *Psicología: avances de la disciplina*, volumen 2 (1), 9-23.
- ✓ Contini, N. (2008). Las habilidades Sociales en la Adolescencia Temprana: Perspectivas desde la Psicología Positiva. *Psicodebate*, volumen 9, 15-27.
- ✓ Del-Fresno, M., Marqués, P. & Sánchez, D (2014). *Conectados por redes sociales: Introducción al Análisis de redes sociales y casos prácticos*. Editorial UOC: Barcelona.
- ✓ Garaigordobil, M. (2007): “Intervención psicoeducativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los programas JUEGO” (Conferencia de Clausura). Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: “Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar. Castellón. Organizado por la Universitat Jaume I.
- ✓ García, E y Alarcón, M. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EF Deportes.com, Revista Digital. Buenos Aires*.
- ✓ García, M. (2009). Los espacios convencionales y no convencionales para la práctica físico-deportivo-recreativas. *Tándem*, volumen 30, 9-21.
- ✓ Harris, M. (2011). *Antropología cultural*. España: Alianza Editorial.
- ✓ Hellison, D. (1990). Teaching PE to at-risk youth in Chicago—A model. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*.
- ✓ Jaqueira, A. (2014) Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos. *Educatio Siglo XXI*, volumen 32 (2), 15-32.

- ✓ Kriz, W.C.; Ruess, T. (2002): Evaluation of a training program for systems-thinking and teamwork-skills with gaming and simulation. Munich. University of Munich.
- ✓ Lago, J.R., Pujolàs, P., Riera, G. & Vilarrasa, A. (2015). El aprendizaje cooperativo y cómo introducirlo en los centros escolares. *Revista Latinoamericana*, volumen 9 (2), 73-90.
- ✓ León, V. (2015) El *bullying* o acoso escolar en la Educación Secundaria. La Educación Física y el Deporte como medios de prevención e intervención (TFG). Universidad de Sevilla: Sevilla.
- ✓ López Ros, V., Eberle, T. (2003). Utilizar los juegos para aprender a resolver conflictos. *Revista Tándem* 10
- ✓ Molina, R. (2009). Los juegos cooperativos y su incidencia en los estados de ánimo y las emociones en escolares de 10-12 años. *Revista Digital de Educación Física*, (41).
- ✓ Organización Mundial de la Salud (1948). *Constitución de la Organización Mundial de la Salud* [Documento en línea]. Disponible: [http://www.who.int/gb/bd/PDF/bd46/s-bd46\\_p2.pdf](http://www.who.int/gb/bd/PDF/bd46/s-bd46_p2.pdf) [Consulta: 2007, Octubre 14].
- ✓ Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2007). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Editorial Paidotribo: Barcelona.
- ✓ Orlick, T (1990): *Libres para cooperar, libres para crear*. Editorial Paidotribo: Barcelona.
- ✓ Ovejero, A., Smith, P.K., & Yubero, S. (2013). *El acoso escolar y su prevención*. Biblioteca Nueva: Madrid.

- ✓ Pedraza, R. (2013). El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar. (Proyecto pedagógico). Universidad Pedagógica Nacional: México.
- ✓ Restrepo y Londoño (2008). La educación física en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Eduardo Santos, Universidad de Antioquia. *Medellín, Colombia: Instituto Universitario de Educación Física.*
- ✓ Roca, E. (2014). Como mejorar tus habilidades sociales.
- ✓ Rodríguez Sabiote, C., Herrera Torres, L., Quiles, O. L. & Álvarez Rodríguez, J. (2008). El valor familia en estudiantes universitarios de España: análisis y clasificación Enseñanza e Investigación en Psicología. Volumen 13 (2) 215-230.
- ✓ Slavin, R. (1990). *Cooperative learning theory, research and practice*. Ally and bacon: Bostón.
- ✓ Torres, C. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.  
Recuperado de [http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf)
- ✓ Velázquez Callado, C. (2002). *Hacia la coeducación física. Una propuesta basada en la cooperación*. Editorial Clarión:
- ✓ Wentzel, K. R., & Miele, D. B. (2009). *Handbook of Motivation at School*. Routledge: New York.