

EL JUEGO COOPERATIVO COMO MEDIO PARA LA INCLUSIÓN DEL ALUMNADO NO INTEGRADO



Trabajo Fin de Grado

Grado en Educación Primaria

Mención en Educación Física

Autor: Alejandro García Rodríguez

Tutor: Carlos Velázquez Callado



RESUMEN

El TFG expuesto a continuación se ha llevado a cabo para afrontar situaciones marginales con alumnos no integrados en las aulas de Educación Primaria a través del juego cooperativo.

Dicho TFG se ha centrado en torno a tres alumnos con problemas para integrarse en la dinámica general de la clase y con el objetivo de revertir esta situación. Se ha observado las diferentes carencias sociales y afectivas que mostraban estos alumnos y a través del juego cooperativo se ha modificado dicho aspecto. Se ha implementado una unidad didáctica que se ha comprendido en 7 sesiones, realizadas en dos grupos de tercero de primaria.

Los datos obtenidos se han clasificado a partir de cuatro variables en las que se ha distribuido las diferentes conductas recogidas en los alumnos en la unidad llevada a cabo durante el periodo de intervención en el colegio de la fase de Prácticum II.

Las conclusiones a las que se ha llegado tras analizar los datos han sido bastante positivas en cuanto a los objetivos propuestos y la intervención realizada, llevándolos todos a cabo en mayor o menor medida, profundizando en dichos datos a partir de la situación de cada alumno en particular.

PALABRAS CLAVE

Juego cooperativo.

Alumnado no integrado.

Socialización.

Inclusión.

Relaciones sociales.

ABSTRACT

TFG serve as confront strange positions with pupils who aren't integrate in the Primary School classes with cooperative play.

TFG have studied three pupils with problems to integrate in class. There were an objective to change that situation, I was watching the different social relationships that students shown through the cooperative games. I have made a Unit with seven sessions to teach a third course.

To classify data, I used four different changeable where I put different behaviors during the "Practicum II" in an Elementary School.

There are some conclusions when I analyzing the different data. It was quite positive if I bear in mind the objectives and the intervention, taking them all out to a greater or lesser extent, delving into that data from each student's situation particular.

KEYWORDS

Cooperative game.

Student unintegrated

Socialization

Inclusion

Social relations

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO 1. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS	4
CAPITULO 2. EL JUEGO COOPERATIVO COMO RECURSO PARA LA INCLUSIÓN DEL ALUMNADO NO INTEGRADO	5
1. EL CONCEPTO DE JUEGO COOPERATIVO	5
2. JUEGO COOPERATIVO Y JUEGO COMPETITIVO	9
3. COMPONENTES ESENCIALES DEL JUEGO COOPERATIVO	11
4. JUEGO COOPERATIVO COMO MEDIO SOCIALIZADOR.....	12
CAPÍTULO	
CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA	14
1. CONTEXTO.....	14
2. DESARROLLO DE LA INTERVENCIÓN	15
3. ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	17
4. ANÁLISIS DE LOS DATOS.....	18
CAPÍTULO 4. RESULTADOS	20
1. CONDUCTAS DE ACEPTACIÓN.....	20
2. CONDUCTAS DE RECHAZO	23
3. PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL ALUMNADO	25
4. APRENDIZAJE MOTOR.....	28
5. ENCUESTAS	29
CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES Y LIMITACIONES	31
1. CONCLUSIONES	31
2. LIMITACIONES.....	35
3. REFLEXIÓN FINAL.....	36
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37
ANEXOS	39
ANEXO 1.....	39
ANEXO 2.....	54

INTRODUCCIÓN

El presente TFG es un trabajo orientado al área de Educación Física, ya que es la mención en la que he desarrollado el Grado de Educación Primaria. Es por esto que la intervención educativa llevada a cabo se hace desde esta área.

Dicho TFG está realizado a partir de lo dispuesto en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, en el cual se establecen las enseñanzas mínimas universitarias. El TFG es un trabajo en el que se plasma la adquisición de las diferentes competencias que se asocian al Grado de Educación Primaria. La Resolución de 3 de febrero de 2012, en la que el Rector de la Universidad de Valladolid acuerda la publicación del reglamento para realizar dicho trabajo, y establece las líneas de elaboración del TFG.

La Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, detalla un total de 12 competencias, en las cuales se recogen los diferentes requisitos para la verificación de títulos universitarios oficiales que habilitan para ejercer la profesión de Maestro en Educación Primaria. Entre todas ellas cabe destacar:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del Centro.
- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.

La manifestación de estas competencias cobra especial importancia en aquellos procesos de aprendizaje en los que se atiende a la igualdad de género, la equidad, el respeto a los derechos humanos y al fomento de la convivencia, dentro y fuera del aula.

En este TFG se ha partido de los conocimientos adquiridos a través de la fase de observación y de los consejos dados por nuestros tutores en el centro para diseñar un plan

que se ajustase a las necesidades del alumnado, y así poder corregir los diferentes problemas que se manifestaban. En el caso de mi TFG, el objetivo fue incluir a los alumnos menos integrados en la dinámica general de la clase.

Me parece muy importante el hecho de que ningún alumno se sienta desplazado en la clase ya que afecta directamente al nivel de aprendizaje del alumno y no se involucra como los demás por miedo a ser rechazado. A través del juego cooperativo se ha pretendido que desaparezcan estos problemas y las relaciones sociales dentro del grupo crezcan, teniendo como base un clima de igualdad, respeto y compañerismo.

Teniendo en cuenta los aspectos mencionados anteriormente, se ha llevado a cabo el proceso de intervención, “el juego cooperativo como recurso para la inclusión de alumnado no integrado” con el fin de terminar con situaciones marginales y mejorar el clima social dentro del aula. Dicho trabajo se compone de las siguientes partes:

En primer lugar aparece el marco teórico, a partir del cual se han sacado las ideas principales derivadas del proceso de intervención. Dichas ideas son extraídas de diferentes trabajos de múltiples autores, centrándome en los beneficios del juego cooperativo y diferentes aspectos a tener en cuenta en el momento de llevarlo a cabo.

A continuación aparece la justificación del TFG, con los diferentes objetivos que se han perseguido en la intervención realizada. El contenido de dichos objetivos nos transmite el empeño por terminar con diferentes situaciones de marginalidad en el momento de llevar a cabo los diferentes juegos cooperativos, y la participación activa del alumnado menos integrado en el grupo-clase.

Tras ello, comento brevemente los aspectos del contexto del centro que se tienen que tener en cuenta para llevar a cabo la intervención.

En la siguiente parte del trabajo me centro en el proceso de intervención que se ha llevado a cabo, constando este de tres partes: en la primera de ellas está destinada a la fase de observación del Prácticum, en la cual observé las carencias que comentaba anteriormente. A continuación me centro en los grupos en de intervención, realizando una descripción más profunda de los mismos y, para terminar, describo la estructura de las clases impartidas.

El próximo apartado es el destinado a las estrategias e instrumentos de evaluación, en la que se describen los que he utilizado. A continuación se detalla el proceso de análisis de los

datos obtenidos, orientado a clasificar toda la información obtenida a partir de dichos instrumentos.

Más tarde se lleva a cabo el análisis de los datos, para después presentar los resultados obtenidos y así comprobar el éxito que ha tenido la implementación de dicho programa de intervención. Para una mejor comprensión de los mismos, se han establecido cuatro categorías: conductas de aceptación, conductas de rechazo, participación activa del alumnado y aprendizaje motor.

Finalmente expongo una serie de conclusiones del TFG, las cuales están vinculadas, en primer lugar, a las limitaciones y posibilidades que me ha brindado el contexto y, en segundo lugar, a la triangulación realizada a partir de las referencias teóricas y de la intervención docente para llevar a cabo la unidad referente al juego cooperativo.

CAPÍTULO 1

JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

Mi trabajo de fin de grado se llevó a cabo con un fin muy claro y no es otro que el de reducir situaciones marginales en algunos alumnos y mejorar la sociabilidad con todo el grupo clase.

El juego cooperativo se convirtió en el principal recurso didáctico de la unidad de lanzamientos, recepciones y golpes que recogía mi profesora en su programación. Gracias a este tipo de propuestas los alumnos cambian sus esquemas de juego, llevando estos a un clima de aceptación de toda la clase debido a su estructura.

El proceso de intervención se llevó a cabo en el colegio público Gonzalo de Córdoba, situado en la ciudad de Valladolid, con alumnado de dos grupos de 3º de Educación Primaria.

Las primeras semanas en el centro tuvimos un rol de observadores para poder analizar y determinar los diferentes puntos fuertes y carencias del alumnado, y fue aquí donde observé situaciones de marginalidad en algunas clases. Tras ello decidí implementar este trabajo y destinarlo a este tipo de alumnado, cambiando diferentes estructuras para, poco a poco, llevar a estas clases a un clima cooperativo y de ayuda entre ellos, y eliminar cualquier posible situación marginal.

En este sentido planteé los siguientes objetivos:

- Evitar conductas manifiestas de rechazo como agresiones físicas o verbales al alumnado menos integrado.
- Incluir a todos los estudiantes en las diferentes agrupaciones que se formen sin existir ningún tipo de queja o protesta por parte del alumnado.
- Participar activamente en las actividades junto a sus compañeros.
- Fomentar conductas no discriminatorias durante el transcurso de las actividades en la clase de Educación Física.

CAPÍTULO 2

EL JUEGO COOPERATIVO COMO RECURSO PARA LA INCLUSIÓN DEL ALUMNADO NO INTEGRADO

En primer lugar voy a realizar un recorrido por los trabajos de diferentes autores que han trabajado el juego cooperativo centrándome en sus definiciones y aportaciones más importantes. A continuación expondré las diferencias entre el juego cooperativo y el juego competitivo. Tras ello me parece interesante centrarnos en dos aspectos clave del juego cooperativo como son la comunicación y el papel de sus participantes para comprender mejor este tipo de juego.

Finalmente pondré en énfasis en las diferentes actitudes y comportamientos que se dan en los diferentes tipos de juegos, para comprender mejor las estructuras sociales que se pueden dar en un aula.

1. EL CONCEPTO DE JUEGO COOPERATIVO

Este epígrafe lo he realizado de forma cronológica para observar cual ha sido la evolución del juego cooperativo a lo largo del tiempo:

Uno de los autores más importantes dentro del panorama del juego cooperativo es Terry Orlick, que destaca en este tipo de actividad “una serie de libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo” (Orlick, 1990, p. 17). Esta serie de libertades las agrupa en cinco:

- Libres para competir: Esta característica es la verdaderamente distintiva del juego cooperativo frente al competitivo. En este tipo de juego no existe oposición entre las metas de los participantes y por lo tanto no se busca el logro de intereses particulares sino que todos los logros son grupales, lo que hace que todo el grupo se sienta como protagonista a la vez que persiguen un objetivo común. Al eliminar

este rasgo competitivo del juego se logra que la autoestima de los participantes aumente de forma general y no sólo en unos pocos.

- Libres para crear: los participantes al ser niños tienen mucha imaginación, la cual aprovechan para buscar diferentes límites y conocer la multitud de posibilidades que brindan los juegos cooperativos. Al poseer esta característica se inculcan una serie de valores muy positivos para la formación del alumnado.
- Libres de la exclusión: el no rechazo de ningún participante en los juegos cooperativos es una característica esencial de los mismos. Gracias a esta característica se evitan situaciones en las que los participantes no se sienten integrados, todos tienen el mismo rol, y nadie es superior a nadie, no se juzga por las características motrices del sujeto, sino que se tiene en cuenta la implicación de los mismos independientemente de su destreza. Al no producirse estos signos de rechazo, la autoestima de los participantes es mayor y con ella se consiguen mejoras en las relaciones sociales.
- Libres para elegir: es de vital importancia para los participantes elegir en diferentes situaciones durante el transcurso de los juegos. Al dotar a los alumnos de este poder de elección su nivel madurativo crece y con ello el nivel de autoestima y aceptación de sí mismos y de sus compañeros.
- Libres de la agresión: con esta característica se dota a los alumnos de unas bases de lo que en verdad es el juego cooperativo, en el cual no se incluye el término agresión ya que es algo opuesto a lo que se busca en el juego cooperativo, donde la mayor herramienta que se debe usar es el diálogo para llegar a diferentes acuerdos con el resto de participantes.

Por su parte, Bantulá. J. (1998, p.11) defiende la “utilización de estructuras lúdicas cooperativas las cuales requieren la implicación de todo el grupo en el juego, provoca el surgimiento de sentimientos de aceptación, de consideración hacia las demás personas”. Con este tipo de estructuras en el juego, los participantes pueden saber cómo se sienten los demás, actuando consecuentemente con ellos y mejorando el clima dentro del mismo juego.

Guitart (1999) defiende la utilización de juegos no competitivos. Utiliza este término para “remarcar la ausencia de competición y abrir las puertas a otras maneras de jugar que no se basaran en la competición entre niños y niñas: colaborando con los otros, poniendo en práctica habilidades personales sin compararlas con las de los compañeros y compañeras,

llevando a término papeles opuestos”. (Guitart, p. 5). En este tipo de juegos no hay ni ganadores ni perdedores, no se tiene en cuenta el nivel motivador del participante para poder desempeñar dichos juegos. Con esto se termina con cualquier tipo de situación marginal en las que todos los participantes interactúan del mismo modo.

Omeñaca y Ruiz (1999, p.9) definen el juego como una “actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje”.

Otra parte importante de su trabajo, que me parece interesante reseñar, son las características que tienen que tener el juego cooperativo y que a continuación enumero:

- Como medio para explorar y buscar diferentes soluciones en un entorno sin presiones.
- Es un marco propicio para que se den relaciones empáticas entre sus participantes.
- Se da más importancia al proceso que al producto final.
- En este tipo de juego se pueden dar errores ya que forma parte del proceso del mismo juego, y serán los compañeros los encargados de proporcionar feed-back para superar dichos problemas.
- La educación en valores está presente en este tipo de juegos así como habilidades de destreza social.
- El éxito del compañero no significa nuestro fracaso, es algo positivo dentro del mismo juego.
- La comunicación es factor esencial así como la ayuda entre los participantes.

Velázquez, (2004, p.41) define el juego cooperativo como “aquel en el que no existen acciones opuestas entre los participantes”, diferenciándole del competitivo ya que “en este sí que se establecen relaciones de oposición entre los jugadores con independencia de que también existan relaciones de cooperación entre los miembros de un mismo equipo” (Ibíd., p. 41).

Realiza una clasificación que abarca la totalidad de las actividades en función de dos variables o características: la interrelación entre las acciones de los participantes y la compatibilidad o incompatibilidad de meta. Así distingue entre actividades individuales; se

realizan con el fin de conseguir un objetivo para una única persona, y actividades colectivas en las que sus participantes interrelacionan entre sí en la dinámica del juego.

Dentro de las actividades colectivas nos encontramos con actividades competitivas; cuando las metas entre sus participantes son opuestas, la victoria o logro de metas de una parte del grupo supone la no consecución de dichas metas del otro, y actividades no competitivas, en las que no existe incompatibilidad de meta entre los grupos participantes. A partir de estas actividades no competitivas realiza otra división en actividades competitivas con oposición; actividades no competitivas donde existe oposición entre las metas de sus participantes, divididas a su vez en; actividades con oposición y cambio de rol y actividades con oposición sin cambio de rol, diferenciándose estas dos en que en las primeras se intercambian los papeles dentro del juego. Como segunda división de las actividades no competitivas nos encontramos con las actividades cooperativas; actividades colectivas en las que no existe oposición entre las metas de sus participantes, distinguiendo dentro de ellas entre las actividades con objetivo cuantificable y con objetivo no cuantificable.

A continuación expongo un esquema aclarativo de las actividades mencionadas:



Figura 1. Tipos de actividades en función de la interrelación entre las acciones de los participantes (elaboración propia, a partir de Velázquez 2004).

Finalmente, Garaigordobil (2006) destaca que en la estructura del juego cooperativo ningún alumno sobra ni se queda fuera del grupo, todos participan, ya que cada uno de los participantes puede aportar sus propias habilidades para conseguir la meta programada por el grupo. No se compite entre los participantes sino que se hace contra elementos no humanos. Gracias a este tipo de juego los participantes hacen que su autoestima se vea elevada, ya que no existen los fallos sino interaccionar con sus compañeros haciendo que se cree un clima favorable para el desarrollo de la personalidad.

Tras analizar los diferentes puntos de vista de algunos de los autores más relevantes en el juego cooperativo, puedo concluir que: (1) el juego es un importante instrumento para transmitir aprendizajes ya que el alumnado se divierte y la motivación es un hecho esencial en el aprendizaje, (2) el juego cooperativo es un medio esencial para mejorar las relaciones sociales en el aula y no crear situaciones de confrontación o violentas. Se consigue un grupo más unido que trabaja para el bien común y no solamente para el individual y (3) diferentes valores que nos aporta el juego cooperativo frente al competitivo, al formar el primero estructuras sociales en el grupo clase.

2. JUEGO COOPERATIVO Y JUEGO COMPETITIVO

En esta segunda parte del trabajo me voy a centrar en la comparación del juego cooperativo y juego competitivo.

La introducción del juego cooperativo en las aulas es un hecho reciente ya que ha sido en los últimos 20 años donde se ha profundizado más sobre este tema.

Orlick (1990) recoge diferentes experiencias de múltiples culturas y su forma de utilizar el juego, se centra en culturas no industrializadas donde resalta la imaginación de su población a la hora de llevar a cabo y de crear diferentes formas de juego, en el que el juego cooperativo tiene predominancia.

Este tipo de juegos cooperativos tiene la finalidad de que todos se diviertan sin que sea a costa de la infelicidad o fracaso de otros.

Me parece muy importante destacar el hecho de que los juegos cooperativos fomentan las relaciones sociales (Garaigordobil, 2006). Todo el grupo participa como uno solo, buscando una meta común a todos. El trabajo entre los integrantes del grupo va a ser un

comportamiento de favor y ayuda, y no existirán conductas que vayan en contra de otros participantes como ocurre en los juegos competitivos.

En los juegos competitivos los alumnos motrizmente mejores destacan sobre los demás, creando en ellos mismos sentimiento de victoria y felicidad, pero estos sentimientos o pareceres se crean en contra de otros negativos en los alumnos que no logran la victoria. Este aspecto se trabaja en los juegos cooperativos en los que dotaremos a los alumnos motrizmente mejores de responsabilidad en el juego, y los cuales van a ser los encargados de ayudar a sus compañeros con el objetivo de que todos participen de la misma forma, para crear en todos ellos sentimiento de victoria (Omeñaca, Puyuelo, y Ruiz, 2001).

A la hora de formar grupos, el profesor al llevar a cabo este tipo de juegos, tendrá en cuenta la distribución de los alumnos más aventajados, no uniéndolos en el mismo grupo y formando grupos heterogéneos. El papel de estos alumnos como ya hemos comentado anteriormente será el de ayudar a sus compañeros y actuar de líder con el objetivo de que el grupo en sus totalidad llegue a una meta, obteniendo este ventajas también como es la de reforzar sus conocimientos, (Cooperativa de Enseñanza José Ramón Otero y Ártica, 2009).

Todos estos aspectos las vemos reflejadas en la comparación que hace Brotto (en Velázquez, 2004, pp. 27-28).

Tabla 1: Diferencias entre los juegos competitivos y juegos cooperativos

JUEGOS COMPETITIVOS	JUEGOS COOPERATIVOS
Son divertidos sólo para algunos.	Son divertidos para todos.
La mayoría son excluidos por falta de habilidad.	Todos tienen un sentimiento de victoria
Algunos son excluidos por falta de habilidad	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros.	Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo “malo” le sucede a los otros.	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.

Conlleven una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

3. COMPONENTES ESENCIALES DEL JUEGO COOPERATIVO

De acuerdo a Guitart (1999) podemos afirmar que el juego cooperativo es un medio para afianzar las relaciones sociales entre los alumnos en el aula y con esto centramos en aspectos como la comunicación y los participantes del mismo juego para ser analizados de una forma más profunda.

3.1. Comunicación

En los juegos cooperativos, sus componentes tienen que dar sus diferentes opiniones las cuales deben ser respetadas por todo el colectivo, ya que se deben tomar decisiones de acuerdo al pensamiento de todos los integrantes del grupo. Estas opiniones se deben consensuar entre todo el grupo y tras ello decidir cuál es la más apropiada para el interés común.

Se debe potenciar el diálogo de sus participantes para que la comunicación sea la deseada y se conozcan las diferentes opiniones de los integrantes del grupo. Este es un rasgo que diferencia los juegos cooperativos y por lo tanto el trabajo cooperativo de otros como el coordinativo (2011, p.11).

Los seres humanos trabajamos de dos formas, coordinadamente, resultado de una organización que orienta y regulariza de manera tal que el comportamiento de unos y de otros se uniformiza de manera mecánica, y por otra forma cooperativamente, el cual es el resultado de la libre manifestación de la voluntad de los interesados en participar junto a los demás en el proceso de construir las condiciones que favorezcan en logro de sus intereses individuales y colectivos. (Latouche, 2011, p 11)

3.2. Los participantes

Los participantes en nuestro caso van a ser alumnos, en alguna ocasión nos encontramos con alumnos que buscan sobresalir por encima de los demás ya que se habitúan a estructuras competitivas debido a la cultura a la que pertenecen. Estos son los menos y gracias al juego cooperativo vamos a dotar de protagonismo a todo el grupo ya que todos sus participantes tienen papeles destacados como bien apunta Torres (2008).

El objetivo que se persigue a través del juego cooperativo, como bien apunta Armengolt (2011) es transformar las conductas agresivas de los participantes en conductas prosociales que fomente la unidad del grupo como equipo.

4. JUEGO COOPERATIVO COMO MEDIO SOCIALIZADOR

El presente trabajo está destinado a la integración de los alumnos que son rechazados en sus clases, por presentar algún tipo de discapacidad o comportamiento problemático, con problemas de integración.

Molina y Beltrán (2007) afirman que en las clases de Educación Física de la actualidad prima la ideología del rendimiento y por lo tanto los resultados y no el proceso del mismo juego.

El alumnado con problemas de integración o con algún tipo de discapacidad suele quedar en un segundo plano sin prestarle mucha atención e intentando que moleste lo menos posible, como refleja Damm (2009). Una de las posibles formas de transformar esta situación es emplear otra estructura de juego en las clases de Educación Física, pasar del juego competitivo al juego cooperativo.

De acuerdo a Prieto y Nistal. (2009) debemos tener en cuenta en primer término qué es el juego cooperativo y cómo dotar de estructuras cooperativas, sin confundir estas con juegos de grupos. Al realizar juegos por grupos existe un pensamiento de que el juego es cooperativo pero no es así ya que también existen juegos competitivos por grupos.

En nuestras aulas nos podemos encontrar con diferentes niveles motrices, el objetivo como recoge, Mejía (2006), es que los alumnos a través del juego cooperativo se ayuden entre sí para conseguir el objetivo común de toda la clase y no el individual, potenciando entre ellos las relaciones sociales.

El juego cooperativo le permite al alumnado moverse en un entorno lúdico donde su objetivo prioritario es disfrutar del mismo como recogen Omeñaca y Ruiz (1999), en donde su aprendizaje a la vez que el fomento de las relaciones sociales va a ser muy positivo. El autoconcepto que el niño crea, es muy importante para relacionarse con sus compañeros y poder interactuar, y gracias al juego cooperativo este autoconcepto suele ser bueno ya que no es necesario compararse con los demás, y por lo tanto los alumnos menos integrados tendrán un sentimiento de igualdad con sus compañeros.

En esta justificación de mi trabajo me parece importante resaltar la educación en valores que va a hacer que los alumnos adquieran comportamientos prosociales en las aulas. El trabajo en valores como la solidaridad, el trabajo en común o la aceptación de las diferencias que existen entre los alumnos, van a ser esenciales a la hora de llevar a cabo el juego cooperativo acompañado de toda la tarea educativa que ello supone, ya que debe ser un proceso continuo como recoge Cascón (1992).

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

A lo largo de este capítulo voy a detallar el contexto en el que he realizado la intervención, a continuación se describe dicha intervención, y tras ello explico las estrategias e instrumentos de evaluación empleados y el proceso de análisis de los datos obtenidos a través de dichos instrumentos.

1. CONTEXTO

Como ya hemos señalado, la intervención realizada se puso en práctica en el CEIP “Gonzalo de Córdoba, de Valladolid. Es un colegio de Educación Infantil y Primaria de línea dos.

El nivel socioeconómico de las familias que tienen a sus hijos escolarizados en este centro es de un estatus medio. Se constata un elevado porcentaje de obreros con trabajo regular que les permite cubrir las primeras necesidades. La mayoría de los padres tienen estudios primarios o elementales y cierto grado de cualificación laboral y un nivel de instrucción suficiente y adecuada a las exigencias de su relación social y cultural de su nivel.

Los grupos en los cuales se llevó a cabo la intervención fueron dos clases de tercero de primaria, contando ambas con 18 alumnos.

Los espacios que se utilizaron para llevar a cabo las diferentes sesiones fueron el gimnasio, espacio no muy grande pero si suficiente para llevar a cabo actividades con el volumen de número de alumnos que teníamos en este curso, y el patio, espacio muy amplio que cuenta con pista de fútbol sala y de baloncesto, las cuales se utilizaban para llevar a cabo diversas actividades.

Los materiales utilizados han sido diversos, como pelotas, picas, globos, bancos suecos, conos ect...El espacio referido a materiales de este colegio era bastante amplio contando con multitud de recursos para poder utilizar en la clase de Educación Física.

2. DESARROLLO DE LA INTERVENCIÓN

Con anterioridad al desarrollo de la intervención, se realizó un proceso de observación y detección de problemas o dificultades en los grupos de tercero. Dicho proceso tuvo una duración de dos semanas.

Se identificaron tres estudiantes no integrados en el grupo clase:

- El primero de ellos era un alumno de etnia gitana de la clase de tercero A. Este alumno siempre era elegido el último a la hora de realizar equipos y es un hecho que el alumno acusaba ya que esta situación se repetía cada vez que se tenían que realizar grupos. El rechazo a este alumno era derivado sobre todo por su olor corporal. A la hora de analizar los resultados me referiré a él como “participante 1”.
- Mientras tanto en la clase de tercero B me encontré con dos casos, el primero de ellos era una alumna de origen chino adoptada hace dos años y que se mostraba reacia a trabajar en los diferentes juegos debido a que percibía que sus compañeros nunca la tenían en cuenta a la hora de realizar grupos y siempre se quedaba la última, en el proceso de análisis será reconocido como “participante 2” . Y por último el “participante 3”, el cual era el caso más excepcional ya que sufría TDAH y tenía muchas carencias afectivas. Este alumno repitió en la etapa de infantil y solía tener bastantes problemas para relacionarse con sus compañeros, ya que les insultaba, en alguna ocasión les agredía y no tenía buenas capacidades físicas, hecho que los alumnos tenían muy en cuenta para determinar el estatus de un compañero. Dicho alumno presentaba un carácter muy autoritario.

Todos estos casos de marginalidad dentro de la clase me pareció muy importante revertirlos desde la postura de profesor imponiendo nuevas estructuras de juego como son las cooperativas en la que el profesor era el encargado de formar los grupos para que todos los alumnos partiesen de una misma situación, sin tener en cuenta el hándicap de ser elegido o no antes que sus compañeros.

Otro aspecto que me pareció muy importante implementar en los grupos donde se trabajó es el de aceptar las opiniones de todos los compañeros y que cada uno de estos tenga una propia sin que se dejasen arrastrar por alumnos que actuaban como líderes.

Se pusieron en práctica un total de 7 sesiones de Educación Física, desarrolladas a lo largo de tres semanas. Cada sesión tuvo una duración de una hora. La unidad se adjunta en Anexo 1.

La primera sesión se orientó a conocer las ideas previas del alumnado sobre el juego cooperativo. Para ello formulé una pregunta: ¿qué es un juego cooperativo?, a la que los alumnos fueron respondiendo con los que pensaban. Tras ello, realice una breve explicación para que conociesen lo que era el juego cooperativo y cual eran sus principales consignas.

Entre la segunda y la sexta sesión se siguieron siempre los mismos procedimientos:

En primer lugar y en el aula se realizaba un pequeño refuerzo de las consignas que se tenían que seguir en el juego cooperativo para después llevarlo a cabo en las actividades que llevaban a cabo. Se reforzaba positivamente a aquellos alumnos que habían seguido comportamientos y actitudes cooperativas durante el transcurso de la sesión anterior y delante de todo el grupo clase. Tras ello se utilizaba la pizarra para realizar dibujos explicativos sobre la distribución del alumnado o la dinámica de las diferentes actividades para evitar pérdidas de tiempo en el espacio donde se trabajaba, bien podía ser el gimnasio o el patio, dependía del tipo de sesión, la disponibilidad del gimnasio y del tiempo atmosférico.

A continuación, la clase se desplazaba hasta el lugar asignado para la realización de la práctica y trabajaba diferentes juegos cooperativos. El papel que tenía durante la realización de las diferentes actividades era el de conseguir que todos los alumnos llevasen a cabo la dinámica pretendida, para ello:

- Realizaba yo mismo los grupos siempre heterogéneos y evitando unir a los alumnos líderes en un mismo grupo y que estos a su vez trabajasen con el alumnado menos aceptado de la clase.
- Paraba el juego cuando no se estaba siguiendo la dinámica pretendida, volviendo a explicar, si era necesario, las reglas y funcionamiento del juego, o simplemente aportándole consignas sencillas para seguir y lograr el objetivo propuesto.
- Controlaba comportamientos negativos realizando advertencias y si este comportamiento perduraba apartando al participante durante un tiempo corto de la misma.

Diez minutos antes de la finalización de la clase se disponía a todos alumnos en la fila y subían al aula, donde se realizaba una pequeña puesta en común de la sesión orientada por preguntas del docente y dirigida a ver como se habían sentido durante la sesión y a verbalizar los conductas positivas y negativas manifestadas en la misma.

En la séptima y última sesión, el procedimiento cambió en algo ya que se incluyó un hilo conductor de la actividad, la búsqueda de un tesoro, el cual un alumno elegido por sus compañeros, actuaba como capitán recogiendo diferentes trozos de mapa y siendo el encargado de repartir el botín cuando pudieron encontrarlo al finalizar la sesión. En esta sesión se dotó de más protagonismo al alumnado y su motivación fue mayor ya que tenían un objetivo claro como era el de encontrar el tesoro a través de conductas cooperativas. Cuando se finalizó la sesión y por lo tanto esta unidad se realizó un refuerzo positivo a toda la clase en general por su implicación durante la misma y el ritmo de trabajo que se llevó.

3. ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Las estrategias e instrumentos que utilizaron para llevar a cabo la recogida de datos fueron los siguientes:

En primer lugar a través de la observación directa anotaba en mi *cuaderno de campo*.

En él anotaba las diferentes observaciones e impresiones de la clase tras terminar la misma, añadiendo los problemas que había surgido así como los comportamientos que tuve que corregir de forma más notable.

También se utilizó una *hoja de registro* donde recogía diferentes ítems acerca de su evolución en dichos juegos, tanto en el comienzo de los mismos como a su finalización. Esta hoja era de seguimiento individual y se pretendía llevar a cabo un control de su evolución siguiendo las técnicas que llevaba a cabo mi profesora en el centro de prácticas (ya que ella evaluaba de esta forma). Los ítems que se recogía en dicha hoja de registro eran los siguientes:

- Participa activamente en las clases de Educación Física (juegos cooperativos).
- Hace uso del diálogo para solucionar posibles problemas dentro del grupo.
- Acepta los diferentes agrupamientos realizados en las clases de Educación Física.
- Acepta la cooperación como medio para relacionarse con el resto de sus compañeros.

- Mantiene un buen comportamiento durante el transcurso de la clase, respetando a sus compañeros.
- Recepciona, golpea y lanza correctamente.

Diario del observador externo.

Mi compañero de prácticas realizaba una observación externa con doble función. Por una parte realizaba un narrado de la sesión en general, anotando todos los comportamientos en general así como el desarrollo de las actividades a lo largo de las sesiones. Por otra parte, a los alumnos que ya he comentado anteriormente que me he centrado en ellos para integrarlos en el grupo-clase, les observaba cada diez minutos en la sesión del juego cooperativo los comportamientos que tenían en ese momento y su implicación por la actividad en el mismo.

Como último instrumento empleado en la recogida de información pasé un *questionario* de evaluación. En el cual se recogían una serie de preguntas cerradas, con el fin de conocer sus diferentes impresiones acerca del juego cooperativo, el nivel de implicación del alumnado y aspectos relacionados con la dimensión social de la clase.

La encuesta entregada la podemos ver en Anexo 2.

4. ANÁLISIS DE LOS DATOS

En primer lugar comencé analizando la información recogida en mi cuaderno de campo en base a cuatro categorías de análisis:

- Conductas de aceptación.
- Conductas de rechazo.
- Participación activa del alumnado.
- Aprendizaje motor.

Gracias al narrado que me aportaba mi compañero, podía contrastar mis anotaciones con las suyas con el fin de que el resultado final fuese más fiable. También me aportaba observaciones sistemáticas cada diez minutos, se trataba de un tipo de seguimiento más cercano que ahondaba en los comportamientos de los alumnos a los cuales va dirigido el TFG en mayor grado, de forma más profunda, con el fin de analizar estos

comportamientos disponiendo de toda la información posible. Dichos comportamientos están recogidos en las categorías anteriormente mencionadas acompañadas de una reflexión que recoge los diferentes aspectos que se han dado durante el transcurso de la unidad.

Los resultados obtenidos a través del cuestionario se han cuantificado a través del número de respuestas obtenidas en cada una de las opciones que brindaba cada pregunta. Con este recuento vemos las impresiones generales, las cuales son recogidas posteriormente acompañadas de una conclusión.

Por otra parte se recogieron diferentes aspectos relacionados con la implicación de los alumnos en el juego cooperativo y la evolución de su nivel motivador, a través de una hoja de registro. Dichos datos son recogidos y evalúan el desarrollo individual del alumnado.

CAPÍTULO 4

RESULTADOS

Dentro de cada uno de estos apartados reflejaré los resultados que se han obtenido, a partir de las observaciones de mi compañero y de las mías propias, acompañados de una pequeña reflexión que supondrá el haber alcanzado los objetivos que se proponían al inicio del trabajo. Estas diferentes apreciaciones se han hecho tanto a nivel individual de los alumnos “no integrados” en el grupo como de la clase en general y se agrupan en torno a cuatro categorías: (1) conductas de aceptación, (2) conductas de rechazo, (3) participación activa del alumnado y (4) aprendizaje motor. Además presentaré los resultados obtenidos a partir del análisis de las encuestas al alumnado (5).

1. CONDUCTAS DE ACEPTACIÓN

Los alumnos al tratarse de un tipo de juego nuevo tratan de seguir las directrices e implicarse más a fondo.

En el transcurso de las actividades está presente la tutora de la facultad, lo que hace que los alumnos estén más centrados en los juegos siguiendo las directrices que se les marca, y por lo tanto no se observa ningún signo de rechazo durante el transcurso de las mismas.

(Diario del observador externo, 3ºB, 2ª sesión)

Los alumnos recogen a sus compañeros sin depender de quién es este, ya que el objetivo es el recoger al mayor número de compañeros y se centran en este aspecto.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 3ª sesión)

El participante número 3 trabaja y coopera con los diferentes compañeros, ya que se hacen rotaciones para conseguir que los alumnos trabajen con el mayor número de participantes.

No se observa ningún signo de rechazo por parte del resto de participantes hacia el participante número 3.

(Diario del observador externo, 3ºB, 4ª sesión)

El problema que tenía la participante 2 era el de distribuirse en los agrupamientos, cuando este hecho lo realizó yo su nivel de implicación en las actividades aumenta de forma muy notoria.

La participante 2 coopera muy bien, tiene muy buena dinámica de trabajo desde que mi compañero organiza las parejas.

(Diario del observador externo, 3ºB, 4ª sesión.)

En la fase de observación, el participante número 3 era increpado por sus compañeros en la realización de las actividades ya que no es bueno motivamente, este hecho desaparece y le aceptan y en las últimas sesiones del juego cooperativo muestran total respeto ante sus características y destrezas.

El resto de compañeros no exige más al participante número 3 porque conocen su nivel motiviz y saben que lo está intentando correctamente.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 4ª sesión)

A pesar de entrar más tarde que sus compañeros en la actividad, el participante 3 es bien aceptado y este acata el plan de funcionamiento que se está siguiendo en el grupo que le ha tocado para participar.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 5ª sesión)

No se observa ningún problema de interacción con el grupo con la participante número dos, ya que nadie se niega a participar con ella y lo más importante, no se esconde a la hora de formar grupos/parejas ni a la hora de llevar a cabo las actividades.

(Diario del observador externo, 3ºB, 5ª sesión)

El participante 3 durante la explicación de las actividades en el aula, expone al resto de la clase que no tiene ningún problema para participar con cualquier compañero de clase.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 6ª sesión)

Este hecho me sorprendió de forma muy positiva ya que al exponer a la clase su buena disposición para hacer actividades cooperativas se le recompensa con un refuerzo positivo de forma verbal y delante de todos sus compañeros.

El participante número 3 utiliza una técnica muy efectiva en la realización de una actividad por lo que se refuerza positivamente delante del resto de compañeros para intentar que aumente su autoestima y la participación en el resto de actividades.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 6ª sesión)

Los participantes 2 y 3 están participativos y atentos durante el transcurso de las actividades propuestas en esta sesión.

(Diario del observador externo, 3ºB, 7ª sesión)

El participante número 3 ayuda a la toma de decisiones del grupo, aspecto que antes no se había observado ya que se le ignoraba y en este caso se le ha tenido en cuenta.

(Diario del observador externo, 3ºB, 7ª sesión)

La participante 2, se implica mucho en las actividades, incluso demasiado, participa en las dos coreografías, como es algo positivo para relacionarse no se la llama la atención

(Cuaderno de campo, 3ºB, 7ª sesión)

Durante la realización de las actividades en pareja, al participante 1 se le ve muy participativo, y el otro integrante de la pareja le anima a la hora de realizar los ejercicios.

(Diario del observador externo, 3ºA, 2ª sesión)

La implementación de los grupos formados por el profesor hace que no se muestren signos de rechazo ni discriminatorios en este aspecto, ya que tiene que acatar las nuevas agrupaciones que se están realizando

Al trabajar con muchas parejas, la mayoría de las actividades de la sesión han transcurrido muy bien, sin signos de rechazo, exceptuando una actividad en la que

los alumnos tenían que recoger a diferentes compañeros, ignorando al participante número 1, por momentos.

(Cuaderno de campo, 3ºA, 3ª sesión)

El número de conductas de aceptación fue bastante numeroso sobre todo en la clase de 3º B, donde los alumnos se vieron muy implicados desde el inicio para seguir las diferentes consignas del juego cooperativo y todo lo que ello implica. En rasgos generales estas conductas se han visto aumentadas con el paso de las sesiones en dicho grupo.

Mientras tanto en el grupo de 3º A, este tipo de conductas fue bastante menor, lo que no quiere decir que no se dieran. Se vio reducido el número de estas actitudes debido a que el problema no derivaba de las características afectivas del implicado sino que es un problema de olor corporal que los alumnos tienen en cuenta a la hora de trabajar con él.

2. CONDUCTAS DE RECHAZO

El participante número 3, es un alumno no integrado que a su vez suele ser el que crea polémicas con el resto de sus compañeros, es decir el no intenta incluirse en el grupo-clase.

El participante número 3 tiene problemas para guardar silencio y molestar a sus compañeros durante la explicación de una actividad por lo que es apartado durante unos minutos del juego.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 1ª sesión)

A pesar de tener problemas para que algún alumno quiera jugar con el participante número 3, este rechaza el trabajar con una compañera, por el hecho de que no es una líder de clase sino otra alumna no integrada (participante 2)

Se une a los participantes 2 y 3, dos alumnos poco integrados en una pareja, y el participante 3 se niega a ponerse con su pareja, por lo que la participante 2 queda algo marginada Finalmente trabajan juntos.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 3ª sesión)

En el inicio de la actividad el participante número 3 rechaza trabajar con la participante número 2, con el resto de compañero no tiene ningún problema.

(Diario del observador externo, 3ºB, 4ª sesión)

Los participantes 2 y 3 se ven algo aislados durante la explicación de las actividades, sin tener ninguna duda como suele ocurrir con el resto de sus compañeros, pero sí que son muy participativos durante el transcurso de las mismas.

(Diario del observador externo, 3ºB, 6ª sesión)

El participante número 1 es consciente de su problema y no quiere crear situaciones en las que sus compañeros le puedan rechazar por el hecho del olor corporal, por lo que toma sus propias medidas para que no se dé.

El participante 1 se aísla en las explicaciones de las actividades, se cree que es debido al olor corporal del cual el mismo alumno es consciente y evita el acercamiento con el resto de sus compañeros.

(Diario del observador externo, 3ºA, 2ª sesión)

El resto de compañeros apenas se preocupan de recoger al participante 1 en una actividad, al contrario que hacen los demás participantes, por lo que se les lanzan consignas para que recojan a todos por igual sin depender de quién es este.

(Diario del observador externo, 3ºA, 3ª sesión)

El participante 1 es marginado en las explicaciones debido a su olor corporal por parte de sus compañeros.

(Cuaderno de campo, 3ºA, 4ª sesión)

A la hora de formar la fila se ve un hueco grande donde se sitúa el participante 1, este hecho se da por el olor corporal del alumno del que es consciente por lo que no intenta acercarse más al resto de sus compañeros.

(Cuaderno de campo, 3ºA, 6ª sesión)

En el grupo de 3º B, la única conducta de rechazo manifiesto que se dio fue precisamente entre los dos alumnos no integrados, uno de ellos es consciente de que lo es pero aún así rechaza estar con su pareja en la realización de un juego, aunque finalmente sí que participó

con ella. Este tipo de conductas se daba porque este alumno se siente más apartado del grupo al participar con esta alumna, la cual también estaba poco integrada, que con algún alumno que actúa como líder en el grupo-clase.

En comparación con los dos alumnos de 3° B, el número de conductas de rechazo que vio en relación con el alumno poco integrado de 3° A fue bastante elevado, y como ya comente anteriormente este rechazo era derivado de su olor corporal y no de determinadas malas conductas o actitudes que se puedan dar en el alumno, ya que su comportamiento era bastante bueno y no tenía conductas negativas.

3. PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL ALUMNADO

En la primera sesión que llevé a cabo referente al juego cooperativo, un alumno poco integrado se niega a participar por los desplantes sufridos en sesiones anteriores.

El participante número 3 se ha negado a participar en el inicio de una actividad por lo que mi compañero ha tenido que intervenir y finalmente este ha participado en la misma.

(Diario del observador externo, 3°B, 1ª sesión)

Al tener menos tiempo para la realización de las actividades por la presencia de una actividad de carácter extraordinario organizada por el centro, los alumnos están muy centrado en la realización de las actividades y la dinámica de las mismas es muy fluida y positiva.

(Diario del observador externo, 3°B, 3ª sesión)

La disposición por parte del alumnado es bastante buena con el desarrollo de las sesiones de juego cooperativo ya que muestran buena implicación motriz, intentando realizar los ejercicios a pesar de encontrarse con algunos problemas en su realización.

Durante la realización de una actividad el participante número 3 trabaja con ganas, a pesar de no realizar correctamente los ejercicios al no tener este un buen nivel motriz, por lo que ralentiza el ritmo de su pareja.

(Cuaderno de campo, 3°B, 3ª sesión)

El alumnado participa activamente en la consecución de las diferentes actividades, observando un progreso a nivel general de este aspecto y destacar de forma individual la implicación del participante número 3, que crece a medida que pasan las sesiones.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 4ª sesión)

La clase por lo general participa correctamente en la realización de las diferentes actividades, excepto dos alumnos que no siguen las normas establecidas y son apartados de un juego durante unos minutos.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 5ª sesión)

Esta situación que comento a continuación fue algo puntual, la cual intente solucionar inmediatamente, al no poder porque el alumno se negaba a participar, decidí centrarme en el resto de los alumnos, ya que no se iba a parar la clase por el comportamiento de un participante.

El participante 3 tarda 20 minutos en unirse al grupo ya que estaba disperso buscando algo por el patio, en diferentes ocasiones mi compañero trata de que se una al grupo para seguir la actividad propuesta pero este se niega y ese tiempo mencionado anteriormente cuando el mismo decide unirse a la dinámica de la actividad.

(Diario del observador externo, 3ºB, 5ª sesión)

La participante 2 no se esconde para jugar y realizar parejas ni otros agrupamientos, su nivel de interacción en las clases aumenta de forma muy notoria.

(Diario del observador externo, 3ºB, 5ª sesión)

En alguna ocasión se tuvo que llamar la atención a ciertos alumnos por el mal uso del material o no atender durante las explicaciones, son alumnos muy activos motivadamente que les cuesta seguir las indicaciones y pautas asignadas aunque finalmente sí que las siguen ya que saben cuál será el resultado sino lo hacen.

Durante la explicación de una actividad una serie de alumnos estaba haciendo uso indebido del material que se les había entregado por lo que dicha explicación no se ha terminado de dar, realizando una llamada de atención para corregir este aspecto.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 6ª sesión)

La participación de la clase en general ha sido bastante buena y exceptuando algún momento en el que se ha tenido que realizar llamadas de atención la dinámica ha sido la correcta.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 6ª sesión)

Al comienzo de la actividad se ha explicado a los alumnos que si realizaban bien las actividades se les recompensarían con el trozo de un mapa que finalmente conducía un tesoro, este hecho les ha motivado mucho y la participación de los alumnos ha sido muy positiva durante toda la sesión, así como el comportamiento.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 7ª sesión)

La clase en general al enfrentarse a la primera sesión del juego cooperativo, muestran mucho respeto por las normas, la participación del alumnado es bastante positiva.

(Cuaderno de campo, 3ºA, 1ª sesión)

El participante 1, siempre se mostró muy participativo durante las sesiones a pesar de que el consciente que sufre muchos desplantes por parte de sus compañeros.

El participante número 1 se muestra participativo durante la realización de las actividades y sigue una dinámica muy positiva.

(Diario del observador externo, 3ºA, 3ª sesión)

A pesar de la situación que supone que sea un alumno no integrado, el participante 1 se implica activamente durante las actividades.

(Diario del observador externo, 3ºA, 4ª sesión)

La participación de ambas clases en la realización de juegos cooperativos fue muy buena en líneas generales, ya que al tratarse de juegos los alumnos siempre quisieron participar y se los vio muy implicados en los mismos. Solo en un caso puntual un alumno se negó a participar en una actividad, por el miedo a la realización de las parejas ya que siempre se veía marginado en este aspecto.

Como es normal en clases con alumnos de estas edades en algún momento puntual de la sesión se apartó a alumnos al margen de la actividad por su comportamiento negativo el cual impedía la realización de las actividades y el seguimiento de la dinámica establecida.

4. APRENDIZAJE MOTOR

En la primera sesión realizada a los alumnos les cuesta coger la dinámica de lo que supone un juego cooperativo y no siguen las reglas establecidas en el juego.

En la primera actividad de la parte principal les cuesta coger la dinámica, ya que no llegan a entender del todo el objetivo del juego cooperativo y se centran en quitarse balones de encima.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 1ª sesión)

Los métodos de control para marcar la finalización de una actividad y el comienzo de otro han sido un éxito ya que desde el principio de su implantación los alumnos han seguido los pasos adecuados.

Los alumnos siguen correctamente una serie de consignas y rutinas que marca la finalización de una actividad y el comienzo de la siguiente. A la hora de realizar los ejercicios se les da una serie de técnicas que les facilitan la buena realización de los mismos, llevándolas a cabo correctamente.

(Diario del observador externo, 3ºB, 2ª sesión)

Gracias a la correcta realización de las actividades se ha conseguido cumplir los diferentes objetivos didácticos que se plantean al comienzo de la misma.

(Cuaderno de campo, 3ºB, 4ª sesión)

El ritmo seguida durante el transcurso de las actividades es el correcto así como la realización de las mismas por parte de casi toda la clase en general, exceptuando algún caso puntual que se ha corregido con llamadas de atención.

(Diario del observador externo, 3ºB, 5ª sesión)

Al ser alumno en su mayoría muy activos se aprovecha esta actividad para la recogida del material ya que es un hecho que siempre les motiva y les gusta, el ocupar cargos de profesor o responsabilidades mayores.

Se aprovecha la buena disposición de los alumnos para recoger el material y comenzar una nueva actividad.

(Diario del observador externo, 3ºB, 6ª sesión)

Rápida y correcta realización de las actividades por parte de toda la clase en general

(Diario del observador externo, 3ºA, 3ª sesión)

El aprendizaje motor es algo que estaba implícito en la realización de las actividades del juego cooperativo, se trabajaron lanzamientos, recepciones y golpes. La consecución de los objetivos relacionados con estos aspectos se superaron notablemente ya que el nivel motriz general de la clase era bastante bueno y la actividades propuestas no requerían de un nivel de destreza elevado.

5. ENCUESTAS

En cuanto a las encuestas que se realizaron a los alumnos y al haber sido ésta cerrada, se recogen de forma numérica los resultados obtenidos en dicha encuesta. Se cuenta con un total de 33 cuestionarios, debido a que algún alumno no asistió a clase el día que se realizó. Los resultados obtenidos fueron los siguientes, en dichas encuestas aparecía el nombre del alumno que la realizó.

La totalidad de los alumnos y alumnas manifiestan que los juego cooperativos les han parecido divertidos siempre (78.8 %) o bastante divertidos (21.2%).

En cuanto a la participación con el resto de compañeros, los alumnos han manifestado que un 66.6 % lo hace siempre y que un 33.3 % lo hace bastante.

El 33.3 % del alumnado prefiere trabajar con unos determinados compañeros en lugar de con otros, un 18.8 % manifiesta que bastante, un 3% que poco y por último un 45.45 % no tiene preferencias en este aspecto.

En cuanto a la aceptación de los compañeros sin depender de quién es este, un 72.72 % manifiesta que siempre lo hace, un 18.8 % lo hace bastante, un 3% poco y un 6% no acepta esta situación.

El 57.57% del alumnado cree que ha estado implicado siempre y el resto, un 42.43 % la ha estado bastante.

El 39.39 % admite que hay alumnos más integrados que otros, al 12.12 % le parece que este hecho ocurre bastante, al 24.24 % que pasa poco y sólo un 18.18 % cree que esta situación no se da nunca

Ahora me centraré en analizar las respuestas cualitativas que se dieron en dicha encuesta:

1. En general los juegos cooperativos han parecido divertidos al mayor porcentaje de la clase, lo cual se pretendió desde un inicio para no poder la motivación del alumnado.
2. En cuanto a la cooperación con sus compañeros, todos los alumnos admitieron haber cooperado mucho o bastante con sus compañeros, lo cual es algo con lo que estoy de acuerdo sobre todo con el grupo de 3° B, ya que en 3ª A, no se ha visto toda la implicación cooperativa deseada.
3. En relación a la tercera pregunta que se realizó, y que destaca las preferencias a la hora de trabajar, se ve que un porcentaje alto de la clase prefiere trabajar con unos compañeros que con otros mientras que a la mitad de la misma este aspecto no les importaba, dándoles igual los compañeros con los que tuviesen que trabajar.
4. En la aceptación de los compañeros de la clase, vemos que la mayoría de los alumnos no les importa quién sea este compañero, aunque sí que se observó que dos alumnos rechazan este aspecto, se trataba de alumnos líderes que su mayor preocupación es ganar y no realizar los ejercicios correctamente.
5. La implicación del alumnado fue bastante buena, tanto en la realización de las actividades como en el seguimiento de las consignas que se daban para poder llevarlas a cabo, y así lo reflejan sus respuestas.
6. Para finalizar la encuesta, la mayoría de los alumnos admitieron que existen compañeros que son aceptados más que otros, ya que era una realidad dentro de las clases.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y LIMITACIONES

En este capítulo voy a exponer las conclusiones finales de mi TFG así como las limitaciones con las que me he encontrado y las cuales afectan y son influyentes en los resultados obtenidos.

1. CONCLUSIONES

La intervención, llevada a cabo en el CEIP Gonzalo de Córdoba, se llevó a cabo entre el 25 de Febrero y el 17 de Mayo de 2013, ocupando la acción docente relacionada con el juego cooperativo unas tres semanas. La unidad se llevó en dos clases en las que se pudo llevar a cabo la unidad al completo. Nuestra tutora del centro desde el inicio me dio muchas facilidades para poder llevar a cabo la unidad correspondiente, previo análisis de la misma por su parte para comprobar que se podía llevar a cabo con total garantía.

El alumnado por lo general estaba bastante compactado y existían estructuras solidas afectivas entre la mayoría de ellos, ya que se conocen de cursos anteriores en el mismo centro. Como en casi todos los ambientes escolares hay una serie de alumnos que no están tan integrados en la práctica como sus compañeros, y es en estos sobre los que he basado mi TFG para intentar que se socialicen más y terminar con situaciones de discriminación. El número de este tipo de alumnos era de tres entre dos clases, por lo que se ha podido analizar bastante bien sus características y carencias para después poder intervenir. Concluyo por lo tanto en que era el número propicio de alumnos para empezar a tratar este tema como yo lo he hecho, ya que si fuese mucho mayor me encontraría con bastantes problemas a la hora de programar las clases y solucionar los problemas existentes.

A continuación expongo las conclusiones finales del TFG relacionando los objetivos planteados, con las ideas planteadas en el marco teórico y con el funcionamiento de la Unidad didáctica:

El primer objetivo planteado para este TFG es el de evitar conductas manifiestas de rechazo como agresiones físicas o verbales al alumnado menos integrado. Dicho objetivo

está apoyado en las ideas de diferentes autores como Guitart (1999), Bantulá (1998) o Garaigordobil (2006), quienes argumentaban las ventajas de socialización del juego cooperativo evitando por lo tanto este tipo de conductas negativas.

Este objetivo me parece que se ha cumplido con la intervención realizada ya que en un inicio había algunos alumnos que eran marginados y discriminados por sus compañeros haciendo uso de agresiones verbales por el hecho de no realizar bien las actividades. Creo sinceramente que este aspecto ha disminuido bastante ya que se pedía a los alumnos que siguiesen una serie de consignas en las actividades cooperativas, y respetasen una serie de normas, una de estas normas era el no discriminar a los compañeros ni recriminarles sus errores, sino que les animasen para que en las siguientes oportunidades que iban a tener poder hacerlo mejor. Este aspecto sobre todo se ha dado en las últimas sesiones de la unidad ya que es difícil cambiar su estructura de juego en un espacio de tiempo corto pero finalmente sí que lo han llevado a cabo.

Por otra parte, los alumnos poco integrados no recibían ningún tipo de agresiones físicas por parte de sus compañeros, esta parte del objetivo está encaminada a disminuir la violencia que mostraba un participante de los examinados en mi TFG con sus compañeros, ya que al frustrarse por no conseguir hacer bien las cosas respondía con violencia hacia algunos compañeros, estos hechos eran muy puntuales pero sí que se daban en la etapa de observación y en las primeras sesiones llevadas a cabo de la unidad. Finalmente con la puesta a cabo de la unidad y tras dotarle de una serie de estrategias para la realización de las actividades el alumno no agredió físicamente a ninguno de sus compañeros.

El siguiente objetivo planteado, trataba de incluir a todos los estudiantes en las diferentes agrupaciones que se formen sin existir ningún tipo de queja o protesta por parte del alumnado. Este aspecto es tratado por la cooperativa de enseñanza José Ramón Otero y Ártica (2009) quienes apuntan que la distribución a la hora de realizar los grupos es muy importante para poder llevar a cabo las actividades con cierto éxito. También es relacionable con la aceptación de todos el alumnado en la formación de grupo ya que, como recoge Damm (2009) el alumnado no integrado o con algún tipo de deficiencia física o psíquica suele quedar en segundo plano, y es precisamente estos aspectos los que se querían solventar en la puesta en práctica de las diferentes sesiones planteadas en la unidad.

En las primeras semanas de nuestra estancia en los colegios (fase de observación), y tras estar presentes en diferentes sesiones llevadas a cabo por nuestra tutora del centro,

observamos que los equipos a la hora de realizar las actividades casi siempre los formaban los propios alumnos, esto desembocaba en que siempre los mismos alumnos fuesen elegidos en último lugar, incluso a la hora de elegir a este tipo de alumnado los capitanes de los equipos, que eran los encargados de realizar la elección mostraban desagrado ante la presencia de estos alumnos en sus equipo.

Cuando comencé a llevar a cabo la unidad referente al juego cooperativo, expuse al alumnado que en este tipo de juegos íbamos a participar con casi todos los compañeros y que las parejas o agrupamientos los iba a realizar yo, evitando que se diesen situaciones como las que he comentado anteriormente. Estas nuevas agrupaciones los alumnos las aceptaban, en rara ocasión un alumno se ha negado a ponerse con otro (este caso se dio precisamente en dos alumnos no integrados), pero el resto de ellos acataba esta norma y formaba el grupo que se le decía.

Por otra parte, el caso de las quejas es algo que ha estado más presente durante toda la unidad. Los alumnos, al no estar con el compañero que a ellos les gustaría para llevar a cabo los juegos, se quejan y se lamentan. Se ha intentado que este hecho desapareciese, pero solo se ha llegado a disminuir ya que en algún caso los alumnos seguían realizando quejas al respecto.

El tercer objetivo planteado en mi TFG, consistía en que los alumnos participaran activamente en las actividades junto a sus compañeros.

El primer autor que nombro en mi TFG, y de los más relevantes en este aspecto es Orlick (1990), quien expone cinco tipos de libertades que dan lugar a la mayor participación del alumnado en las actividades ya que no se excluye a ningún alumno en los juegos y se dota a todos del mismo nivel de protagonismo en los mismos. Garaigordobil (2006) es otro de los autores que resalta la importancia de llevar a cabo juegos cooperativos para lograr que todo el grupo participe como uno solo, buscando una meta común, gracias a este aspecto los alumnos participan más motivados y por lo tanto se obtienen mejores resultados en cuanto a su implicación en dichas actividades. Torres (2008) es otro de los autores que resalta la importancia de llevar a cabo este tipo de estructuras ya que ningún alumno se quedará descolgado del grupo y participará como los demás.

En lo que respecta a la intervención llevada a cabo he de decir que el nivel de participación en líneas generales ha sido bastante bueno. En nuestra fase de observación alguno de los alumnos menos integrados se negaba a llevar a cabo una actividad por el hecho de que

había sido elegido el último y su auto concepto estaba por los suelos. Estos aspectos con la inclusión de los juegos cooperativos en las sesiones desaparece, ya que no hay un líder ni alumnos poco integrados a los que nadie quiere elegir, sino que todos parten de la misma base, iniciando las actividades con el mismo nivel de motivación que el resto. Al lanzar consignas como “tenéis que conseguirlo entre todo el grupo” los alumnos se centran en ayudarse unos a otros para conseguir el objetivo que se les propone y su participación es bastante activa y positiva, ya que se han visto involucrados y muy motivados en las diferentes actividades que se les ha propuesto a lo largo de la unidad.

El último objetivo propuesto en mi TFG consistía en fomentar conductas no discriminatorias durante el transcurso de las actividades en la clase de Educación Física.

Orlick (1990) es uno de los muchos autores que defiende estas ideas cuando expone 5 libertades, una de ellas habla de la no existencia de exclusión dentro de las actividades cooperativas, y con ello las conductas no discriminatorias ya que se debe aceptar a todos los alumnos por igual. El modelo de juego cooperativo expuesto por Guitart (1999) termina con las situaciones de exclusión dadas en otros juegos, participando todos los alumnos del mismo modo. Garaigordobil (2006) es otro de los autores que defiende la utilización del juego cooperativo para terminar con situaciones en las que los alumnos tengan que enfrentarse entre ellos para conseguir un objetivo sino que tienen que ponerse de acuerdo y aunar esfuerzos para competir contra elementos no humanos.

Partiendo de estas ideas se ha llevado a cabo la unidad referente al juego cooperativo, en la que los alumnos presentaban una serie de carencias o conductas negativas referentes al objetivo propuesto, ya que se observó que durante la realización de las actividades se recriminaba a los compañeros alguna decisión o acto motriz realizado durante las mismas.

En los juegos por grupos que los alumnos realizaban en la fase de observación y en los que competían uno contra el otro, se observaba que dentro del mismo equipo los alumnos menos hábiles motrizmente eran cuestionados por los que poseían una serie de destrezas más desarrolladas. Esta era una de las razones por las que los alumnos discriminaban a sus compañeros y no les dejaban integrarse en el grupo como los demás.

La forma en la que se ha trabajado para poder eliminar estos aspectos discriminatorios ha sido la penalización de dichas conductas, ya que en la iniciación de la unidad del juego cooperativo se explicó a los alumnos que no se iban a tolerar conductas discriminatorias

hacia sus compañeros y que lo que debían hacer era animarle por el bien del grupo y por el del alumno en concreto.

Estas conductas persistieron en algunos alumnos durante gran transcurso de la unidad, sobre todo en los alumnos que actuaban como líderes. Al contar estos con gran aceptación dentro del grupo se les proponía el reto de ser ellos quienes debían ser los primeros en animar a cualquier componente del grupo ya que al tener más habilidades sociales y respeto por parte de sus compañeros, los alumnos que lo necesitaban lo iban a tener muy en cuenta y les iba a ayudar para realizar bien la actividad. Gracias a estas consignas empleadas y a los procedimientos utilizados en el inicio de la unidad se vio reflejado como en las últimas sesiones los alumnos se animaban entre ellos en la realización de alguna actividad. Este hecho no fue algo permanente ni que se diese durante el transcurso de la clase pero sí que se daba en alguna ocasión cuando antes no ocurría nunca

2. LIMITACIONES

Entre las limitaciones de mi trabajo destaco principalmente aquellas relacionadas con la estructura que venían siguiendo estos alumnos en las clases de Educación Física, ya que seguían un modelo de juego competitivo que hacía que los alumnos líderes fuesen más líderes aún, y que los alumnos con problemas de integración fuesen más discriminados. Tenemos que tener en cuenta que en el área de Educación Física los casos en los alumnos son marginados por sus compañeros se deben en su mayoría, a que estos no son buenos motrizmente y por lo tanto no suelen ser elegidos para conformar los equipos en las diferentes actividades.

El hecho de que uno de los alumnos no integrado tuviese problemas de olor corporal me parece que es otras de las limitaciones a las que yo me he enfrentado y con la cual no se puede actuar desde el área de Educación Física. En estas clases los alumnos tenían su bolsa de aseo personal (esta norma o rutina de seguimiento estaba presente antes de mi llegada al centro) y tras terminar la sesión todos iban al lavabo para asearse, este alumno también lo hacía por lo que no se le puede exigir más desde dentro de las clases, es un tema que tendría que ser hablado con sus padres para evitar que su hijo fuera discriminado por este aspecto, ya que es un problema de deriva de su casa y no del centro.

Otro de los alumnos no integrados sufría TDAH, este aspecto nos le comentó la tutora a la llegada al centro, y tuve una reunión con la psicóloga del centro que trata este tipo de temas y me explico más a fondo la situación de este alumno. Gracias a esta reunión conocí su bagaje a los largo de su estancia en el centro y me mostró una serie de datos con los que comprendería mejor su situación. Las limitaciones que supone tener un alumno así en una clase se deben sobre todo a la dificultad que presentan para estar concentrados en las actividades y seguir las rutinas y normas que se le ofrecen, por lo que en determinadas ocasiones este alumno no se comportaba de acuerdo al correcto funcionamiento de la clase y se le tenían que realizar más llamadas de atención que al resto de los alumnos, y lo achaco principalmente a ese aspecto.

3. REFLEXIÓN FINAL

En líneas generales creo que el TFG llevado a cabo ha cumplido en mayor o menos medida con los objetivos propuestos. Teniendo en cuenta las limitaciones con las que me he encontrado estoy bastante satisfecho de cómo se ha llevado a cabo las diferentes sesiones y todo lo que ello implica, ya que se han superado las dificultades y problemas detectados en la fase de observación.

La situación del alumnado no integrado es diferente que al comienzo de dicha unidad, siendo esta mejor habiendo crecido su aceptación en el aula en líneas generales. En uno de los casos se trataba simplemente de cambiar las agrupaciones que se realizaban en la clase, en otro fomentar la relación con sus compañeros al tener bastantes problemas para crear vínculos sociales entre los diferentes participantes y poder relacionarse con ellos, aspecto que se ha trabajado gracias al juego cooperativo. En cuanto al otro caso que se ha tratado es un tema que tiene que ver más con aspectos relacionados con la familia y que se deben tratar dentro de sus casas y con sus padres ya que por mucho que se lleven a cabo juegos cooperativos y se fomente el respeto siempre existirá ese problema que es un muy palpable para los alumnos, creo sinceramente que si el problema del olor corporal referente a este alumno desapareciese, sus problemas de integración también lo harían.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Armengoth. L.V. (2011). El juego cooperativo como estrategia para favorecer el desarrollo de competencias para la convivencia. *Revista de Educación Física para la paz*, 6.
- Bantula, J. J. (1998). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Cascón, P. (1992). El juego cooperativo en la educación. Aula de Innovación Educativa. [Versión electrónica]. *Revista Aula de Innovación Educativa*, 7.
Consultado el día 4 de Abril de 2013 en <http://forum.grao.com/revistas/aula/007-juego-y-curriculo-escolar--dinamica-de-grupos/el-juego-cooperativo-en-la-educacion>
- Cooperativa de enseñanza José Ramón Otero y Ártica. (2009). Qué-por qué-para qué- cómo. Aprendizaje cooperativo. Propuesta para la implantación de una estructura de cooperación en el aula. Consultado el día 1 de Mayo de 2013, en http://crei.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/LAB_DOCUMENTACION_APRENDIZAJE_COOPERATIVO.pdf.
- Damm, X. (2009). Representaciones y actitudes del profesorado frente a la integración de Niños/as con Necesidades Educativas Especiales al aula común. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 3, pp. 25-35.
- Garaigordobil, L. M., & Fagoaga, A. J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Subdirección General de Información y Publicaciones.
- Guitart, A. R. (1999). *Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos*. Barcelona: Graó.
- Latouche. M.A. (2011): Cooperación en situaciones de juego. La perspectiva dialógica. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, vol. 4, Artículo 2.
- Mejía, E. (2006). *El Juego Cooperativo. Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares*. Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia.

- Molina, J. Y Beltrán, V.J. (2007). *Incompetencia motriz e ideología del rendimiento en Educación Física: el caso de un alumno con discapacidad intelectual*. Valencia: Universitat de València.
- Omeñaca, C. R., Puyuelo, E., & Ruiz, O. J. V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar: Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Omeñaca, C. R., Ruiz, O. J. V., & Omeñaca, M. J. A. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 312. (29 de diciembre), 53747-53750.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear: Nuevos juegos y deportes cooperativos*. Barcelona: Paidotribo
- Prieto, J.A., y Nistal. P. (2009). Influencia del aprendizaje cooperativo en Educación Física. *Revista iberoamericana de Educación*, 49/4.
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. *Boletín Oficial del Estado*, 206. (30 de octubre), 44037-44048.
- Resolución, de 3 de febrero de 2012, por la que se acuerda la publicación del Reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo de Fin de Grado. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 32. (15 de febrero), 10146-10154.
- Torres, E. (2008). Juego cooperativo en la Educación. *Innovación y experiencias educativas*. Nº 8. Granada. ISSN 1988-6047.
- Velázquez, C. (2004): *Actividades físicas cooperativas*. México D.F.: Secretaría de Educación Pública.

ANEXOS

ANEXO 1:

UNIDAD DIDÁCTICA: LANZAMIENTOS, RECEPCIONES Y GOLPEOS. JUEGO COOPERATIVO.

Objetivos:

- 1- Fomentar situaciones lúdicas cooperativas con los diferentes compañeros de la clase.
- 2- Conocer y respetar las diferentes normas y consignas de los juegos a realizar.
- 3- Resolver problemas por medio de la palabra y utilizando técnicas de resolución de conflictos.
- 4- Fomentar la convivencia y la cooperación, evitando la discriminación y los prejuicios.
- 5- Evitar conductas manifiestas de rechazo como agresiones físicas o verbales al alumnado menos integrado.
- 6- Incluir a todos los estudiantes en las diferentes agrupaciones que se formen sin existir ningún tipo de queja o protesta por parte del alumnado.
- 7- Participar activamente en las actividades junto a sus compañeros.
- 8- Fomentar conductas no discriminatorias durante el transcurso de las actividades en la clase de Educación Física.
- 9- Fomentar la coordinación y el nivel motriz en lanzamientos, recepciones y golpes.
- 10- Experimentar diferentes situaciones para lanzar, recibir, golpear e interceptar utilizando diferentes partes del cuerpo.

Contenidos:

Conceptuales:

- Conocimiento de diferentes lanzamientos, recepciones, intercepciones y golpeos.
- Coordinación de diferentes partes del cuerpo en la realización de las actividades propuestas.
- Conocimiento de las diferentes normas y consignas expuestas en clase.

Procedimentales:

- Seguir las diferentes reglas del juego cooperativo en las diferentes actividades.
- Coordinación de los diferentes segmentos corporales en la realización de las actividades cooperativas.
- Desarrollo de las capacidades físicas básicas.
- Adaptarse a las diferentes situaciones del juego cooperativo.
- Mejora en la calidad de ejecución de las diferentes habilidades manipulativas
- Mejora de la toma de decisiones a la hora de lanzar, recibir, interceptar y golpear diferentes objetos.

Actitudinales:

- Conseguir que los alumnos crean en sus características motrices para poder superar diferentes retos.
- Respeto hacia los demás compañeros, aceptándolos sus características motrices.
- Plantear diferentes formas de cooperación en las diferentes agrupaciones.
- Respeto de las normas y consignas de las actividades lúdicas cooperativas.
- Utilización del diálogo para compartir diferentes ideas e impresiones sobre las actividades lúdicas cooperativas.

SESIONES:

Sesión 1:

Objetivos didácticos:

- Utilizar diferentes métodos de cooperación.
- Interaccionar con los compañeros en actividades lúdicas cooperativas
- Explorar diferentes formas de lanzar un balón
- Buscar estrategias de cooperación con los compañeros

Material:

Balones, pelotas y red.

Actividades:

-Primera actividad: Sincronización y pase.

En esta primera parte de la sesión vamos a solapar dos actividades que comparten muchos rasgos.

En la primera los niños van a formar un círculo y van a realizar pases simultáneos con diferente número de balones aumentando su dificultad. Los balones tienen que estar siempre a la misma distancia.

En la segunda los alumnos pasaran sus balones a los alumnos que tengan a su derecha en un principio y después cuando oigan el pitido del silbato cambiarán de dirección, el número de balones irá aumentando, y los grupo se irán reduciendo ya que en un inicio los alumnos están distribuidos por grupos de cuatro o cinco personas y el objetivo final es que todos formen un único círculo.

-Segunda actividad: Pelota capitana.

Se divide la clase en dos grupos. Dispuestos en fila todos los integrantes de cada grupo menos uno, que se coloca enfrente de la misma y tiene que lanzar el balón al primero, cuando este se le devuelve se coloca sentado en el suelo y se sigue el proceso con todos los integrantes del grupo. Los roles del mismo cambian, el pasador cuando ha realizado todos los pases vuelve a la fila el último y el primero pasa a ser pasador.

-Tercera actividad. Ayúdame a recoger.

Es una actividad que consiste en la recogida del material, dos alumnos elegidos por el profesor sujetan la red de los balones mientras el resto de alumnos en fila pasan por delante de ella introduciéndolos en las mismas.

Sesión 2:

Objetivos didácticos.

- Llevar a cabo estrategias de cooperación con los compañeros
- Golpear y lanzar distintos objetos mejorando su eficacia.
- Trabajo en diferentes agrupaciones teniendo en cuenta las opiniones de todos ellos.

Material:

Globos, aros, picas, bancos suecos.

Actividades:

-Primera actividad: ¡Que no caiga!

Los alumnos se colocan por parejas con dos globos. Los alumnos golpeando el globo con diferentes partes del cuerpo deben mantenerlos en el aire. Será el profesor el que indique las diferentes formas de golpeo. Un alumno no puede golpear dos veces seguidas el mismo globo.

-Segunda actividad: Aros y globos.

Los alumnos se distribuyen en parejas y se sitúan en una parte del gimnasio con un globo cada una de ellas. Cada pareja coge un globo, lo lanza al aire y trata de conducirlo hasta un aro distante 6 metros del sitio de salida sin tocarlo con las manos. Se utilizan diferentes partes del cuerpo para llevar el globo de un lado a otro.

-Tercera actividad: Siempre arriba.

Se distribuye al alumnado en grupos de cuatro o cinco. Se intercala una pica entre cada dos niños. El juego consiste en mantener un globo en el aire golpeándolo únicamente con las picas sin soltarlas.

Sesión 3:

Objetivos didácticos:

- Cooperar con todos los compañeros independientemente de su nivel motriz.
- Mostrar voluntad y actitud para llevar a cabo las actividades con los diferentes compañeros.
- Buscar diferentes soluciones a las propuestas lúdicas cooperativas.
- Mejorar las diferentes formas de lanzamientos y recepciones.

Material:

Balones, bancos suecos, cuerda, y aros.

Actividades:

-Primera actividad: La caravana.

Se realizan varios grupos de cuatro o cinco alumnos a lo largo de una cuerda de la que tienen que ir cogidos todos con la misma mano, en la otra mano tendrán botando un balón. Si algún alumno pierde el control de su balón, lo recogerá y si quedara en el sitio donde lo ha cogido, la función del resto de caravanas es recoger a estos alumnos.

-Segunda actividad: Recogepelotas.

Se divide a los alumnos por parejas. Cada uno de los integrantes de estas parejas tiene un balón. En primer lugar pasarán se pasarán el balón entre las pareja de forma simultánea. Si se consigue este objetivo aumentaremos el nivel de dificultad de la misma, dando palmadas cuando la pelota este en el aire, sentados etc....

-Tercera actividad: El fuerte.

Formamos una especie de castillo con bancos suecos, formando un cuadrado. Se delimita el espacio desde el que se pueden lanzar los balones con cuerdas, a unos dos metros de los bancos. Los alumnos tendrán que lanzar sus balones (cada uno porta un balón) con los pies para introducirlos en el espacio delimitado por los bancos. Si se consigue el objetivo de que todos los balones estén dentro del cuadrado se aumenta la distancia de lanzamiento.

Sesión 4.

Objetivos didácticos:

- Reconocer el trabajo de los compañeros en diferentes agrupaciones.
- Compartir ideas con los compañeros para la consecución de los objetivos.
- Mejorar la capacidad de lanzar diferentes objetos.

Material:

Pelotas de tenis, balones de espuma y petos.

Actividades:

-Primera actividad. Botamos por parejas.

Se distribuye a los alumnos por parejas. Cada pareja va dada de la mano y en la otra botan una pelota de tenis, sin que ninguno de los dos pierda el control.

-Segunda actividad. La pelota voladora.

A cada pareja se le entrega un peto sobre la que colocan una pelota. Los dos jugadores colaboran para lanzar la pelota al aire y recogerla cuando caiga. A continuación sin que bote, tras ello dando una vuelta de 180 grados hasta ocupar el lugar de su compañero.

Ahora probamos nuevas formas de lanzamiento, dando media vuelta cuando la pelota esté en el aire. También tocándose las plantas de los pies entre los dos integrantes de la pareja.

-Tercera actividad. Juguemos al golf.

Se distribuye a los alumnos en dos grupos, en cada uno de ellos se dibuja un cuadrado en el suelo de unos dos metros de lado, dentro del mismo se colocan unos aros y tres pelotas de gomaespuma. El objetivo es introducir estas pelotas de gomaespuma dentro de los aros con pelotas de tenis sin que los participantes se metan en el cuadrado y sin que las pelotas de gomaespuma salgan del mismo.

Cuando este objetivo se consiga, cambiaremos la distribución de los aros y aumentaremos el número de balones a introducir en dichos aros.

Sesión 5

Objetivos didácticos:

- Respetar a todos los compañeros por igual sin tener en cuenta su nivel motriz.
- Ayudar a los compañeros que lo necesitan para que todos lleguen a conseguir el mismo objetivo.
- Establecer diferentes comunicaciones dentro del grupo para mejorar la realización del ejercicio.

Material:

Balones, cuerdas, tizas y aros.

Actividades:

-Primera actividad: Sígueme.

Se distribuye a los alumnos por parejas, uno de los alumnos se desplaza por el espacio conduciendo un balón con los pies mientras el otro le sigue con otro imitando sus gestos. Avisar a los niños de tienen que realizar movimientos que sus compañeros puedan realizar. Nombrar una serie de normas de lo que no se puede hacer, como tirar a portería, a canasta ect..

-Segunda actividad: El túnel.

Se distribuye a los alumnos en grupos de tres, uno de los niños se sitúa entre los otros dos con las piernas abiertas. Los otros dos participantes deben lanzar el balón con el pie para que pase entre las piernas del tercer participante que se encuentra en entre ellos. Este alumno tiene que colaborar moviéndose para conseguir que el balón pase entre sus piernas.

-Tercera actividad. Dentro del aro.

Se distribuye a los alumnos en grupos de cuatro o cinco alumnos, cada uno cogiendo una cuerda con cada mano formando una circunferencia. En el centro se coloca un aro en el cual tienen que introducir un balón lanzándole con el pie a partir de un límite marcado.

Aprovechar las líneas de la pista para evitar que los alumnos se acerquen más de la debido al aro, utilizar en un principio un aro grande con bordes más altos, si consiguen este objetivo cambiar el aro por otro con los bordes más bajos, aumentando la dificultad del juego.

Sesión 6

Objetivos didácticos:

- Fomentar la comunicación dentro del grupo.
- Argumentar y compartir ideas con las diferentes agrupaciones en las que se trabaje.
- Llevar a cabo diferentes formas de lanzamientos y recepciones.

Material:

Discos voladores, aros y tizas.

-Primera actividad: La diana.

Se distribuye a los alumnos en grupos de cuatro, se colocan enfrente uno de otros por parejas formando un cuadrado. Una de las parejas lanza un aro mientras la otra un disco volador de forma simultánea, el objetivo de la actividad es que el disco volador sea introducido por el aro, y que ambos objetos sean recepcionados correctamente.

-Segunda actividad: Lanzamientos.

Se coloca a los participantes por parejas, cada uno de los integrantes enfrente del otro, y deben intercambiar los móviles de forma simultánea como indique el profesor. Por el suelo y por el aire.

-Tercera actividad: máxima puntuación en equipo.

Se divide la clase en dos, cada uno de los grupos se colocan en una parte del cuadrado dibujado en el suelo con diferentes puntuaciones. En la línea de salida se colocan discos

voladores en el suelo, y una parte de las partes de la clase en las que la hemos dividido previamente lanza pelotas de tenis para mover los discos voladores y conseguir la máxima puntuación. Los alumnos que están detrás de la línea de recepción la devuelven rápidamente para conseguir sumar todos los puntos posibles. Tras un tiempo determinado cambian los roles.

Sesión 7

Objetivos didácticos:

- Fomentar estrategias de comunicación dentro del grupo.
- Tener en cuenta el nivel motriz de los compañeros sin discriminar a nadie por ello.

Material:

Bancos suecos, aros y reproductor de Cd,s.

Actividades:

-Aros cooperativos:

La primera actividad consiste en que cada alumno esta dentro de un aro y cuando suena la música tienen que salir de él y desplazarse por todo el espacio. El profesor irá quitando aros y cuando se paré la música tienen que estar todos los alumnos con alguna parte de su cuerpo dentro de algún aro. Finalmente se pretende que toda la clase comparta el mismo aro.

-Nos colocamos por...

Se disponen los bancos suecos en fila uno delante de otro de formando una línea con ella en la que los alumnos se colocarán de pies de forma aleatoria. Después se les propondrá diferentes formas de organización en los bancos. Los alumnos pueden bajar de los bancos para reagruparse.

-El gran baile

Se divide en dos partes la clase y en cada una de esas partes cuenta con alumnos ciegos o cojos y a partir de una música determinada van a tener que adaptar el baile creado a las necesidades de esos alumnos que son elegidos al azar. Se les da un tiempo aproximado de 5 minutos para que ensayen su coreografía y después la llevan a cabo delante de toda la clase.

FICHA DE SEGUIMIENTO INDIVIDUAL

Alumno: _____

Curso: _____

	AL INICIO	AL FINAL
Participa activamente en las clases de Educación Física		
Hace uso del diálogo para solucionar posibles problemas dentro del grupo.		
Acepta los diferentes agrupamientos realizados en las clases de Educación Física.		
Acepta la cooperación como medio para relacionarse con el resto de sus compañeros.		
Mantiene un buen comportamiento durante el transcurso de la clase, respetando a sus compañeros.		
Recepciona, golpea y lanza correctamente		

ESCALA DE VALORES: S=Siempre; F=Frecuentemente; A=A veces; R=Raramente; N; Nunca

ANEXO 2:

1. Los juegos cooperativos realizados te han parecido divertidos.
Siempre Bastante Poco Nada
2. Has cooperado con todos tus compañeros
Siempre Bastante Poco Nada
3. Prefieres trabajar con unos compañeros que con otros
Siempre Bastante Poco Nada
4. Aceptas a tus compañeros sin depender de quien es
Siempre Bastante Poco Nada
5. Crees que tu implicación ha sido la adecuada
Siempre Bastante Poco Nada
6. Crees que hay algunos alumnos más aceptados que otros
Siempre Bastante Poco Nada