



Facultad de
Ciencias de la Salud
y del Deporte - Huesca
Universidad Zaragoza

Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

APLICACIÓN Y BENEFICIOS DEL JUEGO COOPERATIVO DURANTE LA ETAPA DE SECUNDARIA

Applications and benefits of cooperative play in students
of Secondary School

TRABAJO FIN DE GRADO CCAFD

Autor: Alvaro Ignacio Corpas Escudero

Tutor académico: Luis García González

Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal.

Curso: 2017/2018

INDICE

1. RESUMEN.....	1
2. ABSTRACT.....	2
3. INTRODUCCIÓN.....	3
4. MARCO TEÓRICO.....	4
4.1. Juego.....	4
4.2. Juego Cooperativo.....	6
4.3. Juego cooperativo y juego competitivo.....	10
4.3.1. Características.....	14
4.3.2. Comparación con otras metodologías.....	15
5. APLICACIÓN Y BENEFICIOS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA.....	17
6. ANÁLISIS DE CASO.....	21
6.1. Entrevista.....	21
6.2. Encuesta de satisfacción.....	27
6.3. Discusión general.....	31
7. CONCLUSIONES.....	33
8. CONCLUSIONS.....	34
9. BIBLIOGRAFIA.....	35
ANEXO 1.....	38

1. **RESUMEN**

El objetivo del presente trabajo fue la realización de una revisión bibliográfica acerca de los juegos cooperativos, que recogiera todos los contenidos teóricos relacionados con su concepto, sus características y diferencias con los juegos competitivos, su distinción y la vez relación con el concepto de aprendizaje cooperativo, así como sus aplicaciones y beneficios en la infancia y adolescencia de la persona.

Para verificar la validez de las bases teóricas se realiza un trabajo de campo basado en una entrevista a un docente de Educación Física en un centro educativo y una encuesta de satisfacción a los alumnos de 2º ESO del mismo centro, acerca de las experiencias vividas durante una semana practicando juegos cooperativos.

Los resultados del trabajo de campo han permitido confirmar la validez de la información recogida de los diferentes autores

Respecto a la entrevista con el docente, se ha podido corroborar la preferencia de los alumnos por este tipo de actividades y la indudable transmisión de valores que producen estos juegos contribuyendo a la mejora de las relaciones sociales, autoestima, refuerzo de los valores de igualdad y trabajo en equipo y a la integración en el grupo de alumnos.

La encuesta de satisfacción se realizó sobre una muestra de 60 alumnos de 2º ESO, distribuidos en tres clases diferentes, a los que se les planteo durante una semana una serie de juegos cooperativos durante las clases de Educación Física.

Respecto a los resultados de dicha encuesta, mostraron un elevado interés por este tipo de actividades frente a las de carácter individual, observándose una correlación entre la integración en el grupo y la aportación de uno mismo.

2. **ABSTRACT**

This work was aimed to carry out a bibliographic review about cooperative games, collecting all the theoretical contents regarding to its concept, its characteristics and differences with competitive games, its distinction and relationship with the concept of cooperative learning, as well as its applications and benefits in the childhood and adolescence of the person.

In order to verify the validity of the theoretical bases, a fieldwork was carried out based on an interview with a Physical Education teacher in an educational center and a satisfaction survey to the students of the 2nd year of secondary of the same center, about the experiences lived during a week practicing cooperative games.

With regard the teacher's interview, it has been possible to confirm the preference of the students for this type of activities and the undoubted transmission of values that produce these games, contributing to the improvement of social relations, self-esteem, reinforcement of the values of equality, teamwork and integration in the group of students.

The satisfaction survey was carried out on a sample of 60 students of 2nd year of secondary, distributed in three different classes, to which a series of cooperative games during the classes of Physical Education was proposed during a week.

Regarding the results of this survey, they showed a high interest in this type of activities as opposed to those of an individual nature, observing a correlation between the integration in the group and the contribution of oneself.

The results of the fieldwork have confirmed the validity of the information collected from the different authors

3. INTRODUCCIÓN.

Uno de los aspectos básicos en nuestra sociedad es la educación, a través de la cual las personas se forman y desarrollan no solo en el ámbito intelectual, sino también a nivel psicológico, motriz y social, mediante la transmisión de una serie de valores y conceptos que son básicos para el desarrollo de la persona y la convivencia en sociedad.

Dentro de la educación, centrándonos de manera más concreta en nuestro ámbito (Educación Física) es importante ser conscientes de la metodología que empleamos como docentes para impartir las clases, con la cual, intentamos que los alumnos no solo aprendan conceptos tanto técnico como tácticos de diferentes deportes y actividades, sino que también sean conscientes de una serie de valores que son básicos para convivir en sociedad como son el respeto, el trabajo en equipo, la empatía, la solidaridad, etc. Además otro de los objetivos del docente a la hora de desarrollar las clases, es hacer que los alumnos disfruten de las actividades que realizan, produciéndoles un aprendizaje más ameno y a su vez, más eficiente.

Dicho trabajo como se verá a continuación, se estructura principalmente en 2 partes. Una primera parte teórica en la que se comentarán todos los fundamentos teóricos relacionados con los juegos cooperativos, recopilando información de diferentes autores preferentes en este ámbito. Además de comentar todos los fundamentos relacionados con los juegos cooperativos, se mostrará algunas comparativas de diferentes conceptos de juego o de metodologías para aclarar de mejor manera sus características identificadoras.

Finalmente la segunda parte del trabajo tendría un componente más práctico que consiste en la realización de una entrevista al profesor y director del departamento de Educación Física de un centro educativo de la ciudad de Zaragoza. Y además por otro lado, se comentará los resultados de una encuesta de satisfacción sobre los juegos cooperativos a un curso de dicho centro educativo. Por ello me gustaría agradecer tanto al centro educativo como al profesor, su ayuda y tiempo para ayudarme a realizar este trabajo.

4. MARCO TEÓRICO

A continuación comentaremos todos los términos generales y específicos relacionados con los juegos y aprendizaje cooperativo, realizando una revisión de los distintos conceptos y comentarios que han realizado diversos autores a lo largo de los años.

4.1. Juego.

Dentro del ámbito de la Educación física, el juego tiene un papel imprescindible para el desarrollo de las clases siendo de vital importancia su desarrollo y el método que se escoge para la elaboración de las sesiones. El juego es una actividad que está íntimamente relacionada con la condición humana. Como concepto histórico, no se puede hablar de una fecha concreta con la que se pueda identificar el origen o inicio de este tipo de actividad, ya que el juego existe desde que el hombre vive en sociedad, pudiéndose dar en cualquier situación, tiempo o espacio.

Respecto al término de juego, son varios los autores que han destacado rasgos propios del juego a lo largo de los años, queriendo elaborar una definición del mismo. En primer lugar cabe destacar a un autor que es Johan Huizinga, el cual escribió el primer libro que abordó el fenómeno lúdico del juego desde un punto de vista científico-académico. Huizinga (1972, pag 45-46) en su libro *Homo Ludens* desarrolla el concepto de juego como *“una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas, que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”*.

Por otro lado, Buitendij (1933) resalta como elementos característicos del juego, la espontaneidad, la alegría, el esparcimiento o la oscilación (haciendo referencia al movimiento de vaivén).

Así mismo, Decroly y Monchamp (1914-1986) destacan dentro de la actividad lúdica la alegría y el placer que van unidas y se convierten en fundamentos básicos del juego, destacando además, la no inclusión en éste (además de la propia acción de juego) de un fin consciente.

Son muchos los autores que hablan sobre la importancia del juego dentro de la educación de los niños, señalando distintas teorías y conceptos que definen al juego. Por ello cabe destacar a dos autores muy significativos en este ámbito, Raúl Omeñaca Cilla y Jesús Vicente Ruiz Omeñaca. Los cuales en su libro “Juegos Cooperativos y Educación Física” realizan una comparativa tomando como base 24 estudios de diferentes autores que se centran en la actividad lúdica, en la que delimitan los elementos básicos que definen el juego. Dentro de este estudio comparativo, ambos autores destacan unos fundamentos que consideran básicos a la hora de definir el juego:

- *El juego es fuente de júbilo, de alegría y de placer.* En la mayoría de las situaciones de juego, la realización de éste va unido a vivencias de alegría, sentimientos de alegría y plenitud emocional. Se puede observar el comportamiento de las personas cuando se ven envueltas en una situación de juego, lo cual nos dice que dicha actividad lúdica está llena de sentido.
- *El juego constituye un fin en sí mismo.* La actividad lúdica no tienen como objetivo el alcanzar metas finales, sino que representa más bien un disfrute de medios, dando un mayor énfasis en la recreación de la actuación o ejecución. De este modo, a través del juego se supera la visión utilitaria de la vida humana y los planteamientos de una sociedad basada en el logro de objetivos.
- *El juego es espontáneo y voluntario, libremente elegido.* La actividad lúdica constituye una manera de actuación que no se basa en imposiciones desde fuera, otorgando a las personas que participan en el juego con una gran autonomía tanto personal como social. Son las normas de juego las que limitan dicha libertad y autonomía, pero a su vez son ellas las que ayudan a definir la propuesta de juego y encaminar la libertad individual dentro de la actividad colectiva.
- *El juego propicia el aprendizaje.* el juego está presente en los aprendizajes que realizan los niños, sobre todo en los primeros años, aunque la potencialidad de dichos aprendizajes lo está a lo largo de toda la vida. A través del juego se trabajan aspectos básicos y esenciales para el desarrollo de las personas como son el desarrollo cognitivo, motriz o la adquisición de habilidades comunicativas y sociales.
- *El juego es una forma de expresión.* La actividad lúdica ha sido y es valorada con frecuencia como una representación simbólica de sentimientos y situaciones.

- *El juego implica participación activa.* La actividad lúdica, otorga un gran protagonismo a las personas participativas en ella. Este aspecto tiene una gran importancia hoy en día ya que actúa como solución para la costumbre de esta sociedad de dejar de ser meros espectadores y convertirnos en los “protagonistas” del juego. Esto hace también que el juego se convierta en una ayuda para luchar contra el sedentarismo que agravan hoy en día las nuevas tecnologías.
- *El juego posee puntos de encuentro con las “conductas serias”.* Principalmente durante la infancia, el juego se puede considerar como un modo de enfrentarse a la realidad que, al igual que otras conductas consideradas como “serias”, implica a la totalidad individual y proporciona vivencias y experiencias que permiten el desarrollo personal.
- *El juego constituye un “mundo aparte”.* Este aspecto que sitúa al juego fuera de la realidad puede parecer que se contradice con el punto anterior. Pero no es así, ya que el juego posee puntos de encuentro con la vida cotidiana, haciendo su vez, durante el desarrollo de la actividad lúdica, una lejanía de lo “serio” de la vida diaria gracias a la magia y satisfacción que produce.

4.2. Juego Cooperativo.

Dentro de la diversidad de tipos de juegos y actividades que existen, se encuentran los juegos cooperativos. De forma resumida, este tipo de juegos a diferencia de otros juegos como los individualistas o los de competición, son actividades lúdicas en los que existe “una relación directa entre los objetivos las posibilidades de éxito de las distintas personas que participan”. En otras palabras, todos los participantes alcanzan la meta del juego, que es común para todos. (Omeñaca, 1999, p.20).

Además, Omeñaca y Ruiz (1999, p.9) que definían en su obra “*Juegos cooperativos y educación física*” el juego como “*actividad alegre, placentera y libre*” destacan además, una serie de características que poseen los juegos cooperativos. En primer lugar, se destaca como característica que estas actividades funcionan como un medio de exploración y oportunidad a los participantes de buscar soluciones ante determinadas situaciones, siempre sin que pueda producirse algún tipo de presión sobre los alumnos. Además, los juegos cooperativos permiten que los alumnos al jugar de forma conjunta,

desarrollen relaciones empáticas entre todos ellos, ayudándose entre todos para conseguir el objetivo final del juego. Ante esto, son ellos mismos los que se dan feedbacks unos a otros para ayudarse mutuamente y fortalecer el trabajo en equipo, sin dejar a nadie de lado. Estas características dan lugar a otras íntimamente relacionadas y que son también signos de identificación de estos juegos como son la gran importancia de la comunicación entre los compañeros

Otra de las características principales de los juegos cooperativos que destacan Omeñaca y Ruiz, es que la importancia y esencia de estos juegos se centra en el proceso y no el resultado final. De esta forma, todos los problemas que surgen en el juego son solucionados por los participantes, ayudándose unos a otros. Este trabajo en equipo da lugar a otro rasgo característico, el entendimiento del éxito de un compañero como algo positivo del juego y no como un fracaso para el resto de participantes. Ya que se trata de actividades en las que los participantes no compiten unos con otros para ver quién gana o pierde, o quien es el mejor de todos. Sino que lo esencial en este juego, como ya hemos comentado, es el saber trabajar en equipo para conseguir una meta común. Con todas estas características se puede deducir que otro rasgo esencial de los juegos cooperativos es la transmisión de valores, ya que durante el desarrollo de estos juego están presentes una serie de valores como puede ser la importancia del trabajo en equipo y su eficacia, el respeto tanto hacia el resto de personas como del material, la igualdad con el resto de compañeros etc.

Respecto a los juegos cooperativos, un aspecto que es esencial para su definición y que es destacado por todos los autores, es que se centra en el proceso del juego y no en el resultado como lo hacen otros tipos de juegos como son los competitivos.

Uno de los autores más importantes dentro del ámbito de los juegos cooperativos, es Terry Orlick, el cual concebía que la idea que hay tras los juegos cooperativos se basa en “mejor jugar con otros que contra otros” (Orlick, 1990, p.16).

Dicho autor, asocia el concepto de juego cooperativo con “una serie de libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo” (Orlick, 1990, p.17). Dichas libertades las clasifica en cinco grupos:

- *Libres de competir.* Se trata de la cualidad puramente distintiva de los juegos cooperativos, que como he comentado anteriormente, se centran en el proceso, no el resultado final del juego. Los participantes juegan y se divierten para conseguir

un objetivo común, sin tener esa presión que produce la competitividad por superar o ser mejor que los demás.

- *Libres para crear.* Los niños son creativos y curiosos. Estos dos términos van de la mano, ya que la curiosidad les empuja a desarrollar esa creatividad, a través de la cual, obtienen una gran satisfacción personal y experiencia positiva para encontrar soluciones a nuevos problemas. Este tipo de juegos aportan dicha oportunidad para poder crear, haciendo que los niños desarrollen esa capacidad creativa para poder resolver diversas situaciones.
- *Libres de exclusión.* En los juegos cooperativos, el no rechazo es una cualidad esencial. Gracias a esta característica se evita las situaciones en las que hay participantes que no se sienten integrados. Todos los participantes tienen un rol a la misma altura en los cuales nadie destaca o manda sobre los demás, y se tiene en cuenta el papel de cada uno de los jugadores, independientemente de sus características físicas o habilidad y destreza.
- *Libres para elegir.* El proporcionar elecciones, aunque sean pequeñas, demuestra respeto por los niños y sobretodo les ayuda a desarrollar la capacidad de ser autónomos. Esto hace que su nivel de maduración crezca, al igual que la autoestima y la creencia en sí mismos, teniendo una mayor confianza en sus propias capacidades y la de sus compañeros.
- *Libres de la agresión.* La violencia o la búsqueda de las soluciones agresivas, es contrario al ideal de los juegos cooperativos, ya que precisamente lo que se busca es la cooperación entre los compañeros evitando situaciones de enfrentamiento y violencia.

Estas características que se destacan, también son reforzadas por otros autores. Por ejemplo, Pallares (1978), en la definición de los juegos cooperativos resalta cuatro características que considera claves e identificadoras de éstos:

- Todos los participantes en vez de competir aspiran a un fin común que es trabajar juntos.
- Los jugadores solo compiten contra elementos no humanos del juego, nunca entre ellos.

- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- Los jugadores combinan sus habilidades y esfuerzos para conseguir alcanzar la finalidad del juego.

Por otro lado, la autora Guitart (1990), la cual apoya las características señaladas anteriormente por los autores, añade que además de dichos aspectos, el objetivo de los juegos cooperativo no puede ser el único nexo de unión entre los participantes ya que esto podría dar lugar a situaciones de enfrentamiento, convirtiéndose estos juegos en otros con un carácter más competitivo, perdiendo la esencia de las actividades cooperativas. En este sentido, Velázquez (2004, p.41) define el juego cooperativo como “aquel en el que no existen acciones opuestas entre los participantes”. De esta forma, se marca la diferencia con el juego competitivo, en el que sí que se dan las relaciones de oposición entre los participantes, independientemente de que también existan relaciones de cooperación entre los miembros de un mismo equipo (Ibíd., p.41).

Al igual que existe diversos tipos de juegos, entre los que se encuentran los juegos cooperativos, dentro de éstos, se pueden encontrar varios tipos de juegos, en función del objetivo que persiguen. Una de las clasificaciones que recoge prácticamente todas variedades de juegos cooperativos, es la que realiza Bedoya (2012) en su artículo “los juegos cooperativos, una vieja manera de aprender disfrutando” según el objetivo del juego:

- *Juegos de presentación.* Se trata de actividades con un carácter lúdico y dinámico, con el objetivo de producir un primer acercamiento entre personas desconocidas. Por ello, suelen ser juegos con los que se comienzan en las clases y sobre todo en el inicio de un curso, para conocer los nombres de todos los compañeros.
- *Juegos para conocerse.* Son actividades muy importantes ya que lo que permiten es conocer de mejor manera, no solo a los compañeros sino que también a uno mismo. Si este tipo de juegos no se realizan o se realizan de manera incorrecta puede llevar a que alguno niños puedan desarrollar una desconfianza negativa en ellos mismos, afectando a la autoestima del alumno.
- *Juegos de distensión.* La oportunidad de poder liberar tensiones es una de las características del juego no competitivo. Es una oportunidad para los niños de romper una situación de estrés o cansancio, de acabar con la monotonía o de

olvidarse de los aspectos negativos de la vida cotidiana. Esto ayuda a desarrollar un factor esencial en los alumnos y las clases de Educación Física como es la motivación y el disfrute.

- *Juegos energizantes.* Se trata de actividades puramente activas en las que los niños “descargan” toda esa energía que tienen dentro. Esto es una de las razones por la que los juegos cooperativos les hace sentir mejor a los niños. Estos juegos pueden servir para despertar al grupo.
- *Juegos de confianza.* Son juegos cooperativos cuyo objetivo es reforzar la confianza de los niños tanto en uno mismo como en los compañeros. Son juegos en los que destacan la transmisión de algunos valores como el trabajo en equipo, la igualdad y respeto entre compañeros o la empatía.
- *Juegos de contacto.* Son actividades cuyo objetivo es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. Aquí, el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (“el que toca y el que es tocado”).
- *Juegos de estima.* Son juegos en los que se trata de enseñar al alumno a sacar los aspectos positivos de sus compañeros.
- *Juegos de autoestima.* Son muy similares a los anteriores, solo que en estos juegos, no se trata de otras personas, sino que se enseña a los alumnos a que puedan sacar cualidades positivas de sí mismos, reforzando su autoestima y creándoles un ambiente en el que se sienten a gusto.
- *Juegos de relajación.* Son actividades o dinámicas que ayudan a los alumnos a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo. Suelen ser actividades que pueden servir para cerrar una clase o directamente convertirlas en un tipo de sesión en el caso que nos encontremos con un grupo excesivamente movido.

4.3. Juego cooperativo y juego competitivo

En este apartado se realizará una comparativa sobre los juegos cooperativos y los juegos competitivos atendiendo a sus características. Para poder observar las diferencias notables entre estos dos tipos de juegos, es importante resaltar algunas características de los juegos cooperativos, comentadas en el punto anterior.

En dichos juegos, como ya hemos hablado, el objetivo del juego no es el resultado del mismo, sino que se centran en el proceso y evolución de la actividad (Orlick, 1990). De esta forma, la principal finalidad que se persigue al realizar este tipo de actividades es que los alumnos se diviertan y disfruten al participar en estos juegos, sin que sea a costa de la infelicidad o fracaso de los demás compañeros (Omeñaca y Ruiz, 1999, p.9).

Es importante tener en cuenta que los juegos cooperativos, uno de los valores que se persigue es fomentar las relaciones sociales entre los alumnos (Garaigordobil, 2006). Ya que todo el grupo actúa o participa como uno solo, persiguiendo un fin o meta común para todos. De esta forma, el comportamiento de los participantes será siempre de carácter favorable y de ayuda a los demás, evitando las conductas que les lleve a enfrentarse u oponerse con otros compañeros como ocurre en los juegos competitivos.

Por otro lado, en los juegos competitivos no hay una igualdad absoluta respecto a todos los participantes, ya que los alumnos motrizmente mejores destacan sobre los demás. De esta forma, se crea en ellos mismos, un sentimiento de felicidad y victoria que de manera simultánea produce una decepción o negatividad en aquellos alumnos que no logran la victoria. Este desequilibrio, se evita en los juegos cooperativos, dotando a dichos alumnos aventajados con una responsabilidad en el juego, siendo los encargados de ayudar a sus compañeros. De esta forma se intenta conseguir que todo el grupo acabe participando de igual manera, evitando que algunos alumnos sean excluidos o se omitan en el juego, pudiendo disfrutar todos de ese sentimiento de felicidad y victoria (Puyuelo, Omeñaca y Ruiz, 2001).

Durante el desarrollo de las sesiones de Educación Física, hay ciertos momentos en los que según como se realicen se puede observar notablemente la diferencia entre los juegos cooperativos y los competitivos. Con esto, se debe hacer referencia al momento de la formación de grupos. Ya que en los juegos competitivos se vuelve a repetir la situación de desigualdad en la que los alumnos motrices aventajados destacan frente a los demás.

Por ello, una de las medidas que se suelen tomar en los juegos cooperativos, para evitar ese desequilibrio de un grupo frente a los demás, es la distribución de dichos alumnos motrizmente mejores, en todos los grupos con el objetivo de crear agrupaciones heterogéneas y lo más igualado posible. Como se comenta en el párrafo anterior, el papel de dichos alumnos consistirá en ayudar a sus compañeros y conseguir

así, la meta del juego de manera conjunta (Cooperativa de Enseñanza José Ramón Otero y Ártica, 2009).

Por otro lado, Rosa María Guitart (1990) realiza una comparación entre los dos tipos de juegos a la vez que destaca las características de los juegos cooperativos:

- El niño participa por el mero placer de jugar y no por el hecho de alcanzar un premio.
- En los juegos cooperativos se asegura la diversión al no aparecer la amenaza o decepción de no alcanzar el objetivo marcado.
- Se favorece la participación de todos por igual.
- Se establecen relaciones de igualdad con el resto de compañeros
- Se busca la superación personal y no el superar a los demás.
- El niño percibe el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
- Se favorece el protagonismo conjunto en el que todos tienen un papel destacado, evitando que solo destaquen “los mejores”.

Otra comparación que considero que es bueno comentar, ya que aclara las diferencias entre los juegos competitivos y los cooperativos, es la que realiza el brasileño Fabio Otuzi (1999), el cual hace una comparación respecto a las características de ambas actividades, basándose en las ideas de Terry Orlick, comentadas en apartados anteriores:

Tabla 1. Comparación de Juegos competitivos y cooperativos

JUEGOS COMPETITIVOS	JUEGOS COOPERATIVOS
Son divertidos sólo para algunos.	Son divertidos para todos.
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.	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.
Conllevan 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.

2.1. Aprendizaje Cooperativo.

2.1.1. Concepto.

Uno de los conceptos que están íntimamente relacionado con los juegos y actividades cooperativas, es el aprendizaje cooperativo.

Son muchos los autores que han estudiado este término, determinando su propia definición, las ideas características que lo representan y sus ventajas y debilidades que posee el llevar a cabo dicha metodología.

De un modo global, el aprendizaje cooperativo hace referencia a “todo el conjunto de métodos de organización de trabajo en los que los alumnos participan de forma interdependiente y coordinada, realizando actividades de carácter educativo” (Omeñaca y Ruiz, 1999). Esta definición basada en la interdependencia de los alumnos, coincide con numerosos autores. Por ejemplo, Johnson y Johnson (1998), se centran en esta metodología, en la interacción y aporte de los integrantes de un grupo, formando un todo, mediante la participación por parte de todos los componentes del grupo. De esta forma, estos autores definen el aprendizaje cooperativo como “un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo, que se desarrolla mediante un proceso gradual en el que cada miembro se sienten mutuamente comprometidos con el aprendizaje de los demás, generando una interdependencia positiva que no implica competencia”. Son

muchos los autores que incluyen en su definición el hecho de que existe una relación de interdependencia positiva entre los alumnos, cuando se está trabajando con ellos mediante una metodología basada en el Aprendizaje Cooperativo. Alguno de estos autores son Kagan (1994), Melero y Fernández (1995), Lucero, Chiarani, Pianucci (2003), etc. Por esta razón, se podría considerar que dicha interdependencia colectiva es un factor clave que forma parte del concepto de Aprendizaje Cooperativo (AC).

Muchas personas confunden el termino de Aprendizaje cooperativo con el de trabajo en equipo, considerándolos sinónimos. Esto es un error, ya que no es lo mismo hablar de un término que del otro.

Por un lado, el trabajo en equipo se podría considerar como el mero hecho de designar simplemente tareas a un grupo, sin tener ninguna estructura, ni papeles o roles a desempeñar por componentes del grupo. No tiene en cuenta la responsabilidad individual del niño, y se da ese desequilibrio en cuanto al trabajo invertido, habiendo siempre niños que realicen casi todo el trabajo y otros que aporten muy poco o prácticamente nada Kagan, 1994, pg. 4-5).

Por otro lado, como ya definen diversos autores que se han nombrado, el Aprendizaje Cooperativo, a diferencia del trabajo en equipo, se puede definir como “el uso didáctico de equipos reducidos de alumnos, generalmente de composición heterogénea en rendimiento y capacidad, aunque ocasionalmente puedan ser más homogéneos, utilizando una estructura de la actividad tal que se asegure al máximo la participación igualitaria y se potencie al máximo la interacción simultánea entre ellos”(Pujolas, 2009).

4.3.1. Características.

El Aprendizaje cooperativo implica la presencia de una serie de características durante el trabajo en grupo (Johnson y Johnson, 1999):

- Interdependencia positiva de metas. Puede definirse como el sentimiento de necesidad hacia el trabajo de los demás. Se produce cuando “Los miembros del grupo perciben que están vinculados entre sí para realizar una tarea y que no pueden tener éxito a menos que cada uno de ellos lo logre”.

- La interacción “cara a cara” o simultánea. En el aprendizaje cooperativo los alumnos deben trabajar de forma conjunta con todo el grupo, facilitando la comunicación de conocimientos, recursos, ideas, etc.
- La responsabilidad individual. Dentro del grupo, cada miembro tiene que asumir una parte de responsabilidad para conseguir la meta. De tal forma que cada uno se sienta responsable del resultado final, haciéndose sentir que algo depende de uno mismo y que los demás confían en la propia capacidad de trabajo, aumentado así, la motivación y rendimiento tanto individual como colectiva.
- Las habilidades sociales. Son puramente necesarias para el buen funcionamiento de un grupo. Los roles que cada persona vaya ejerciendo en el equipo, ya sea de líder, animador o el que sea, su aceptación o no por parte de los demás compañeros, la gestión de los conflictos que vayan surgiendo, el ambiente general,... son temas que los alumnos deben aprender a gestionar. Este aspecto es fundamental y está muy relacionada con las demás, ya que teniendo un buen control y gestión del grupo entre los compañeros, dará lugar a un mayor rendimiento, a una mejor colaboración y trabajo en equipo, etc.
- La autoevaluación del grupo. Se les otorga a los alumnos de la oportunidad de ser ellos mismos quienes evalúen el proceso de aprendizaje que ha seguido su grupo. De esta forma el alumno aprende a valorar tanto los aspectos positivos como los negativos del trabajo propiamente realizado, sabiendo reconocer los puntos fuertes y los aspectos que se podrían mejorar.

4.3.2. Comparación con otras metodologías.

Las características nombradas en el apartado anterior sobre el Aprendizaje Cooperativo, permiten reconocer este tipo de metodología durante el desarrollo de las clases de Educación Física. Pero además, hay otras formas de diferenciar este método con otros. Por ejemplo, otra manera de reconocimiento es mediante la estructura de la actividad. Ésta se entiende como el conjunto de elementos y operaciones que se dan durante el desarrollo de la actividad. A continuación se muestra un cuadro comparativo de las características de distintas metodologías según la estructura de las actividades (Pujolás, 2009):

Tabla 2. Metodologías según la estructura de las actividades.

ESTRUCTURA INDIVIDUALISTA	ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD COMPETITIVA	ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD COOPERATIVA
Los escolares trabajan individualmente, sin interactuar con los demás. Sólo interactúan con el profesor o profesora.	Los escolares trabajan individualmente, rivalizando entre sí.	Los escolares están distribuidos en pequeños grupos heterogéneos, para ayudarse y animarse mutuamente.
Objetivo: Se espera de ellos que aprendan lo que se les enseña.	Objetivo: Se espera de ellos que aprendan lo que el profesor les enseña.	Objetivos: Se espera que aprendan no sólo lo que el profesor o profesora les enseña, sino que contribuyan a que lo aprendan sus compañeros y compañeras del equipo.
Consiguen el objetivo independientemente de que lo consigan sus compañeros.	Consiguen este objetivo si, y sólo si, los demás no lo consiguen (interdependencia negativa de finalidades).	Consiguen el doble objetivo si, y sólo si, los demás también lo consiguen (interdependencia positiva de finalidades).

Finalmente, para terminar con las características del Aprendizaje Cooperativo, otro autor característico como es García López (1996), hace otra comparativa del aprendizaje cooperativo, pero esta vez con una metodología definida por técnicas tradicionales (citado por Traver, J., 2000):

Tabla3. Comparación del Aprendizaje Cooperativo y técnicas tradicionales.

TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO	TÉCNICAS TRADICIONALES DE APRENDIZAJE GRUPAL
Interdependencia positiva: interés por el rendimiento de todos los miembros del grupo.	Interés por el resultado del trabajo.
Grupos heterogéneos.	Grupos homogéneos.
Liderazgo compartido.	Un solo líder.
Responsabilidad individual de la tarea asumida.	Responsabilidad sólo grupal.
Responsabilidad de ayudar a los demás miembros del grupo	Elección libre de ayudar a los compañeros.
Meta: aprendizaje del máximo posible.	Meta: completar la tarea asignada.
Enseñanza de habilidades sociales.	Se da por supuesto que los sujetos poseen habilidades interpersonales.
Papel del profesor: intervención directa y supervisión del trabajo en equipo.	Papel del profesor: evaluación del producto.
El trabajo se realiza en el aula.	El trabajo se realiza fuera del aula.

5. APLICACIÓN Y BENEFICIOS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA

En este apartado se resaltarán los distintos beneficios que tiene el uso de una metodología basada en el aprendizaje cooperativo dentro del ámbito de la Educación Física, haciendo previamente una diferenciación de ambos conceptos. Además, se indican las aplicaciones de dicha metodología en situaciones difíciles en las que el aprendizaje cooperativo puede ser la mejor solución por no decir la única, para poner solución a dichos problemas situacionales.

En primer lugar, cabe destacar la diferencia de los conceptos entre juego cooperativo y aprendizaje cooperativo, ya que presentan muchas similitudes pero son dos ideas diferentes.

Dicha diferenciación viene resumida en el siguiente obtenido del autor Velázquez (2010, p 48):

Tabla 4. Diferencias entre juego y aprendizaje cooperativo

Juego cooperativo	Aprendizaje cooperativo
Actividad	Metodología.
Principal objetivo: diversión.	Principal objetivo: aprendizaje.
Evaluación opcional.	Evaluación indispensable.
No es necesaria la presencia de los cinco componentes, especialmente la responsabilidad individual (sólo grupal).	Caracterizado por la presencia de: interdependencia positiva, interacción promotora, responsabilidad individual, habilidades interpersonales y de pequeño grupo y procesamiento grupal.
No existe oposición entre las acciones de los participantes.	Puede presentar competición intergrupal.

En el cuadro anterior vienen resumidas las diferencias entre juego cooperativo y aprendizaje cooperativo, destacando en primer lugar que no se trata del mismo concepto ya que el primero es un tipo de actividad, mientras que el segundo es un tipo de metodología, lo cual es un concepto más amplio.

En este sentido, dentro del aprendizaje cooperativo se pueden llevar a cabo diferentes tipos de actividades, entre las cuales se encuentran los juegos cooperativos, por lo que no siendo el mismo concepto, aun así están íntimamente relacionados, debido a que uno complementa al otro. Respecto al objetivo principal, aunque en los juegos cooperativos sea la diversión y en el aprendizaje cooperativo el propio aprendizaje, éste

no se podrá llevar a cabo sin la implementación de actividades cooperativas, ya que es el mejor camino para poder transmitir a los alumnos los valores que queremos que enseñar. Dichos valores se comentan más adelante junto con los beneficios, debido a que son muy similares.

Por otro lado, la evaluación, sí que es un aspecto puramente diferenciador, siendo un requisito primordial para el aprendizaje cooperativo, pero opcional para los juegos cooperativos aunque se podría incluir para reforzar el concepto de trabajo en equipo. Otro aspecto a comentar del cuadro anterior, es la aparición y no aparición de las situaciones de oposición. Como se comenta anteriormente, se trata de conceptos diferentes los que uno es más amplio que el otro. Por ello, en el aprendizaje cooperativo, se puede trabajar con diferentes tipos de actividades grupales, en las que se pueden hacer pequeñas competiciones o enfrentamientos entre grupos. Pero los juegos cooperativos, al ser un tipo de actividad, si metiéramos en ellos situaciones de oposición romperíamos su esencia.

En segundo lugar, se hablará de los múltiples beneficios que tiene el uso de los juegos cooperativos como herramienta en las clases de educación física, teniendo como metodología de desarrollo el aprendizaje cooperativo. Como ya se ha comentado en apartados anteriores, los términos de “Juego cooperativo” y “Aprendizaje Cooperativo” son diferentes y no hay que confundirlos, pero respecto a los beneficios que producen ambos, son muy similares. Velázquez (2012) asegura que dicha similitud depende de la aplicación que posea el aprendizaje cooperativo, dándose esta semejanza, cuando el objetivo del docente es la búsqueda de la regulación para la paz, resolución de conflictos y trabajo en equipo. Estos objetivos no incluyen ningún tipo de oposición entre los alumnos ya que lo que se busca es precisamente lo contrario al enfrentamiento o superación de los demás.

Son numerosos autores los que remarcan que los juegos cooperativos, de forma resumida, pueden ayudar a los niños en su desarrollo de las habilidades sociales. Orlick (1986) llegó a una serie de conclusiones mediante la revisión de numerosos estudios y observaciones sobre los juegos cooperativos. Orlick afirmó que los juegos que son diseñados de forma cooperativa, se convierten en un medio o instrumento eficaz para fomentar entre los niños habilidades y conductas relacionadas con la cooperación, favoreciendo la armonía entre los grupos y ayuda entre los compañeros, siempre y cuando haya una intervención educativa. Con esto, Orlick junto con otros autores como

Omeñaca y Ruiz (1999), Johnson y Johnson (1991), Velázquez (2012) o Bedoya entre otros muchos, los juegos cooperativos son las actividades más apropiadas y efectivas en situaciones de desigualdad entre compañeros, discriminación o marginación hacia algunos niños ya sea por desigualdad en habilidades físicas o interculturalidad, o situaciones violentas entre algunos niños. Esto tiene sentido sobre todo si recordamos que los fundamentos de los juegos cooperativos son la cooperación, la no superación de los demás, la igualdad de compañeros y la persecución de una meta común (Orlick 1986, Omeñaca y Ruiz 1999). Son muchos los autores que refuerzan estas afirmaciones sobre las posibilidades que ofrecen los juegos cooperativos en el ámbito educativo, destacando que puede ser uno de los mejores recursos para la inclusión (Grineski, 1989), promueve entre los alumnos conductas pro-sociales y además disminuye los comportamientos problemáticos durante las clases (Garaigordobil, 2005).

Otros aspectos que se pueden atribuir al uso de los juegos cooperativos como recurso de las clases de Educación Física, ya no solo beneficiando al alumno respecto a sus habilidades sociales y comportamiento con los demás, sino que beneficia de forma más individual a cada niño, son: promueven el desarrollo de la creatividad de los niños (Garaigordobil, 2004, 2005), aumenta la motivación hacia la práctica de la actividad física y motriz (Marín, 2007) y la mejora del autoconcepto del alumnado (Garaigordobil, 2004). La motivación y el desarrollo de la creatividad son dos factores que están relacionados, ya que cuanto más motivado e interesado está el alumno durante la clase, mayor esfuerzo y de mejor manera desarrolla el juego. Una persona que realiza algún tipo de actividad sin ningún tipo de interés o motivación por ella, tiende a apartarse, intentar pasar desapercibido o directamente no participar en ella debido a que no tiene ninguna meta atractiva que perseguir. Por este motivo, la motivación del alumno puede que sea uno de los factores más importante a tener en cuenta por parte del docente durante el desarrollo de las clases (Barnett, 2003).

Otro de los beneficios o ventajas que tienen los programas de juegos cooperativos en las clases de Educación Física, es su efecto positivo sobre el rendimiento académico de los niños. Esto es un hecho que han querido demostrar numerosos autores mediante multitud de estudios. Slavin (1992) realizó un estudio en el que revisó y comparó 63 estudios que relacionaban el uso de una metodología cooperativa con el rendimiento académico. Sus resultados fueron significativamente superiores en los grupos que se basaban en el aprendizaje cooperativo que en los grupos control. Con esto, Slavin llegó

a la conclusión que de alguna manera hay una influencia positiva de los juegos y aprendizaje cooperativo en el desarrollo académico, aunque queda por determinar el modo en que se produce dicha relación.

Por otro lado, los juegos cooperativos pueden ser una herramienta muy beneficiosa para aquellos niños que necesitan una especial atención, debido a que poseen problemas de socialización, de aprendizaje, etc. Las razones por las cuales, los juegos cooperativos pueden servir de ayuda a estas personas, se exponen a continuación, citadas por Emilia Antón Agramonte (2011), que a su vez, las ha recopilado de los autores Terry Orlick (1990), Johnson, D. y Johnson, R. (1999) y Omeñaca y Ruiz (2007):

- Permite la atención de estos alumnos dentro del seno del grupo (integración).
- Orienta las relaciones de ayuda y responsabilidad sin llegar a darse aquellas que deriven en sobreprotección, aportando un factor muy importante, la normalización.
- Se respeta al compañero en la interacción con el resto (autonomía).
- Favorece la comunicación entre iguales (relación/ Igualdad).
- Posibilita la exploración y asimilación técnica de diferentes acciones motrices (desarrollo motor).
- Crea un entorno adecuado para la extrapolación de las habilidades en diferentes contextos (transferencia).
- Impulsa y favorece un aprendizaje y desarrollo en diferentes ámbitos de la formación personal (polivalencia).

Por último, pero no menos importante, cabe recalcar que todos estos beneficios se pueden producir o no dependiendo del papel del docente, ya que será el encargado del orden y gestión de la clase, respecto a la creación de grupos y equilibrio, y de mantener a todos los alumnos motivados y centrados en las actividades. Para ello, su papel durante el desarrollo de las sesiones podrá ser participativo en las actividades u observador, dedicándose a dar feedback a los alumnos que necesiten alguna ayuda tanto en el desarrollo de la actividad como en la integración en el grupo o clase, pero siempre se intentará que sea el alumno el que por sí solo o con la ayuda de sus compañeros, resuelvan la situación de juego en la que se encuentren. (Martin y Mayo, 2014)

6. ANÁLISIS DE CASO.

6.1. Entrevista.

Este apartado hace referencia a la parte más práctica de este trabajo, la cual ha consistido en dos partes. Una primera parte que se centra en el comentario de una entrevista que se ha realizado a un profesor de Educación Física del colegio Teresiano del Pilar de Zaragoza. Y por otro lado, centrado esta vez en los alumnos, se ha realizado unos cuestionarios de satisfacción acerca de los juegos cooperativos.

Respecto a la entrevista, el objetivo fue remarcar los beneficios y dificultades que tiene el docente respecto al uso de los juegos cooperativos como herramienta para las clases de educación física. De esta forma podremos comprobar si todo aquello que hemos comentado anteriormente en este trabajo de los juegos cooperativos en relación principalmente con sus características, beneficios y aplicaciones, es afirmado y realmente cumple con sus expectativas al conversar con un profesor y director del departamento de Educación Física del colegio Teresiano del Pilar de Zaragoza, al cual llamaremos Jose, nombre ficticio, por preservar su identidad.

Para ello, la entrevista constó de 9 preguntas, las cuales expongo a continuación en el mismo orden y organización que se realizó en su momento:

- 1) ¿Los juegos cooperativos es algo con lo que sueles contar para las clases?
- 2) ¿Piensas que los alumnos prefieren este tipo de actividades frente a otras más individuales? ¿Porque?

BENEFICIOS:

- 3) ¿Crees que este tipo de actividades ayuda al profesor a gestionar de mejor manera la clase?
- 4) Respecto a aquellos alumnos que necesitan una mayor atención porque son más movidos o que tienen problemas de socialización y aprendizaje, ¿piensas que estas actividades les pueden ayudar de alguna manera? ¿Cómo debe ser el papel del docente respecto a estos alumnos?
- 5) El uso de los juegos cooperativos junto con una metodología basada en el Aprendizaje Cooperativo, ¿crees que tiene algún beneficio sobre el desarrollo

académico de los alumnos? ¿se ha podido observar una evolución positiva a lo largo de un curso?

- 6) Además de los beneficios comentados anteriormente. ¿en qué piensas que puede ayudar o beneficiar más tanto a los alumnos como a los profesores?

DIFICULTADES

- 7) ¿Piensas que mediante estas actividades y metodología (AC), es difícil captar la atención de todos los alumnos desde el primer momento?
- 8) ¿Crees que el uso de los juegos cooperativos, implica mayor tiempo de preparación por parte del docente, siendo la falta de tiempo uno de los inconvenientes?
- 9) Durante el desarrollo de los juegos cooperativos es posible que haya ciertos alumnos que pierdan el interés y se comporten de forma pasiva o incluso se pongan a hacer otras cosas. ¿Cómo se puede evitar esto?

Las dos primeras preguntas son más de carácter general e introductorio para poder dar inicio a la entrevista. Antes estas dos preguntas (Nº1 y 2) el profesor aseguró que los juegos cooperativos son una alternativa que hoy en día cada vez se tiene más en cuenta y por supuesto incluye estas actividades dentro de sus clases siempre y cuando ya se tiene claro los objetivos que se quieren transmitir, ya que según los objetivos se puede decidir utilizar unas actividades u otras. Respecto a la segunda pregunta, Jose negó que los alumnos, desde un punto de vista general, prefieran practicar juegos más individuales frente a los cooperativos, respondiendo textualmente: “No, yo creo que los juegos cooperativos son unas actividades preferentes para los niños, ya que se sienten más cómodos y se lo pasan mejor si juegan en grupos. De hecho, algunos momentos que se les ha dejado elegir que hacer algún día en E. Física, siempre han elegido actividades cooperativas.”

Respecto al resto de la entrevista, las preguntas son más concretas, dividiéndolas en dos temas, los beneficios y las dificultades.

En primer lugar, respecto a los beneficios, se le pregunto primero a Jose sobre los posibles beneficios que puede tener para el propio docente sobre la gestión de la clase.

Ante esta pregunta, el profesor afirmó *“Respecto a estas actividades, la primera ventaja es que el alumno está motivado, lo cual ayuda muchísimo ya que la organización de la clase y los grupos, muchas veces sale de ellos y sobre todo si conocen también la dinámica de las clases”*. Con ello, José afirma que una de las ventajas que tienen estas dinámicas de juegos cooperativos, es la agilidad respecto a la organización de las clases. Ya que, al ser unas actividades muy atractivas para los alumnos, son ellos mismos los que se dan prisa para que la clase quede organizada cuanto antes y poder empezar con los juegos.

Respecto a la pregunta N°4, que hace referencia a aquellas situaciones con alumnos con especial atención por ser especialmente movidos o por tener algunos problemas de socialización o aprendizaje, Jose contesto: *“Por supuesto que les puede beneficiar, pero hay que estar atento a la gestión de los grupos ya que los alumnos tienden a juntarse con los mejores amigos o con los que mejor se llevan”*. Por ello, el docente remarca que muchas veces el profesor se ve forzado a organizar los grupos de otras maneras de tal forma que se da un equilibrio a todos los grupos e intentado hacer agrupaciones de distintos compañeros. Para ello Jose comentó *“yo lo que intento hacer es juntar en un mismo grupo a dos o tres amigos para que se sienta cómodos y motivados por juntarse con ellos, pero también con otros compañeros para reforzar el compañerismo y hacer que esos alumnos que estando con su grupo de amigos son más movidos o suelen romper la dinámica de la clase, se centren en la actividad que se realiza y sepan trabajar con otros compañeros con los que no suelen hablar”*. Jose afirma que de esta forma se da un mayor respecto colectivo por los compañeros, existe un mayor equilibrio entre los grupos y se refuerzan las relaciones sociales entre todos los compañeros haciendo que todos se sientan más motivados y participen más o menos todos por igual.

De esta misma pregunta, respecto a los alumnos que poseen algún tipo de problema social o de aprendizaje, Jose comentó *“Los juegos cooperativos les ayuda mucho tanto a desenvolverse en algunas situaciones como a mejorar las relaciones con sus compañeros, pero hay que tener cuidado con algunos de estos alumnos a la hora de organizar los grupos, ya que algunos son más sensibles con ciertos compañeros que con otros”*. Por ello, Jose afirma que lo más importante para que los juegos cooperativos sean beneficiosos para estos alumnos, es que éstos se sientan cómodos desde el primer momento al juntarse por grupos, para que estas personas disfruten y se vean capaces de realizar las actividades viéndose apoyadas por sus compañeros.

Respecto al papel del docente en estas situaciones, Jose comentó que depende de las personas con las que trates y de la situación, ya que hay situaciones en las que los propios alumnos son los que la resuelven, ya sea poniendo paz entre dos compañeros que discuten o animando a otros que no les importa lo que se hace en clase para que participen. Pero hay otras situaciones en las que es inevitable que el docente intervenga, como dice Jose *“hay veces que el alumno que se comporta mal o que se queda sentado en una esquina sin querer participar, solo reacciona somos nosotros los que hablamos con ellos, habiendo momentos que simplemente con una conversación agradable el alumno vuelva rápidamente a la actividad. Y hay otras situaciones en las que el alumno pasa absolutamente de todo y simplemente se le recuerda que esto acabará estando reflejado en la evaluación y al final por ese miedo a suspender acaban volviendo a la clase”*. Por ello, Jose afirmó que hay clases en las que algunos alumnos no les gusta lo que se está haciendo pero siendo conscientes de que hay una evaluación, acaban participando. Respecto a los alumnos con algunos problemas Jose afirma: *“una vez que hemos hecho los grupos de tal forma que estos alumnos se sientan seguros y cómodos con sus compañeros, intento que sean ellos mismos los que se ayuden entre ellos, aunque inevitablemente hay momentos en los que te tienes que acercar a estos alumnos a echarles una mano si ves que se han quedado parados o que no se está integrando en el grupo como pensábamos”*. Con esta medida, el docente tiene el objetivo de fomentar el compañerismo y hacerles ver que se tienen que ayudar entre ellos para conseguir su objetivo. Ante estas preguntas, Jose resaltó *“Con estos chicos, muchas veces no es necesario intervenir para integrarlo de mejor manera o porque veas que no le hacen caso, ya que suele salir de ellos el ayudarles”*. Con esto, el profesor destaca que suele haber mucho respeto en clase con estos compañeros, aunque no quita que alguna vez tenga que llamar la atención a algún alumno muy competitivo que por tenerlo en su propio grupo, no le parezca bien. De ahí, que Jose resalte la importancia de hacer bien los grupos.

En la siguiente pregunta (5º), respecto a la relación de la dinámica de los juegos cooperativos con el desarrollo académico, Jose contestó *“normalmente el desarrollo personal va ligado con el desarrollo académico, ya que el fracaso académico está muy relacionado con una baja autoestima”*. Con esto Jose explica que un alumno con una baja autoestima o con una tendencia al aislamiento, se refleja automáticamente en las respectivas evaluaciones de forma negativa, ya que al haber una desmotivación o falta

de interés por lo que se hace en clase, el alumno tiende a pasar de todo y no querer participar. En este sentido, Jose reafirma la importancia de los juegos cooperativos respecto al desarrollo académico general de los alumnos diciendo “Por ello, estos juegos en los que los chavales disfrutan, se divierten y se motivan con lo que hacen, les ayuda a tener una actitud más positiva respecto a otras asignaturas”. Además, el docente también afirma que a lo largo del periodo de la ESO, se pueden ver evoluciones de distintos alumnos, que a lo largo de los cursos han cambiado en su desarrollo personal, teniendo una actitud más receptiva o una mayor motivación para el desarrollo de las clases, no solo en las de Educación física sino también en el resto. Ante esto Jose comentó textualmente *“hombre, si observamos a algunos alumnos desde comenzaron la ESO hasta llegar al bachillerato, podemos ver un cambio muy positivo, pasando de ser unos alumnos muy inseguros, con baja autoestima, que no solían juntarse con muchos compañeros, que solían tener problemas a la hora de hacer trabajos grupales y con unos resultados académicos muy justos, a ser alumnos que ahora se desenvuelven sin problemas con los compañeros, que en el momento de entrar en clase participan desde el primer momento y con una mejora muy notable en sus notas en general”*.

Para terminar las preguntas sobre los beneficios, la pregunta N^o6 consistía en preguntar al docente si cree que hay algún beneficio más que no hubiéramos comentado antes. ante ello, Jose contesto *“los juegos o trabajo cooperativo es una metodología que cada vez se está implantando más ya que tiene una gran función sobre los chavales, porque les enseña a trabajar en equipo, lo cual es fundamental debido a que es un aspecto que hoy en día muchas empresas toman bastante importancia por delante de muchos otros factores”*. Con esta respuesta, Jose afirma que las metodologías basadas en juegos y actividades cooperativas cada vez se les da mayor protagonismo en los sistemas educativos, teniendo una función sobre los alumnos esencial, ya que enseñan una serie de valores que para el futuro de los niños son puramente necesarios, ya sea por su vida social o laboral.

Por otro lado, la segunda parte de la entrevista constaba de una serie de preguntas relacionadas con los inconvenientes y dificultades que un profesor puede encontrar al utilizar los juegos cooperativos. La primera pregunta es la número 7, sobre la dificultad de captar la atención de la clase desde el primer momento. Ante esta pregunta, Jose afirmó que *“una clase de alumnos se va a comportar igual en Educación Física que en matemáticas, incluso el mantener el control es más fácil en las de matemáticas, ya que*

los tienes sentados en sus sitios". Con ello, Jose quiso centrar la importancia del control y saber captar la atención de los alumnos, en el papel del docente. Según Jose lo esencial para poder evitar esos primeros momentos en los que los alumnos están más revueltos, es hacerles ver que en cada clase se tiene que cumplir una rutina. Para ello, Jose comentó *"si tú a los alumnos les recuerdas que existe una rutina que consiste en entrar en clase, sentarse, escuchar, sacar material, para luego al final de la clase, recogerlo, volver a escuchar y luego marcharse a cambiar; los alumnos son conscientes de que si no se cumple dicha rutina, no se puede empezar a jugar"*. Con esta respuesta, Jose afirma que los alumnos son conscientes que para llegar a la parte de la clase en la que juegan y disfrutan más, hay que cumplir una serie de pautas, por lo que sale de ellos mismos el empezar con dichas rutinas.

Respecto a esta misma pregunta, Jose quiso resaltar también que *"a la hora de hacer cumplir estas rutinas hay que encontrar un punto medio entre las metodologías de hace 50 años en las que te daban con una regla si levantabas la cabeza, y la total libertad de los alumnos, que serían los dos extremos"*. De esta forma, Jose afirma que se puede transmitir una disciplina básica y necesaria para el buen funcionamiento de la clase sin llegar a ningún extremo, ni creando una dictadura ni al contrario, dando una total libertad al grupo. Según Jose, cuando se hace ver al alumno que para poder jugar y poder practicar diferentes actividades, lo cual es lo que buscan los alumnos en una clase de Educación Física, hay que cumplir con una serie de pautas de organización y cuidado del material, los alumnos tienen una actitud mucha más receptiva, satisfactoria y dispuesta a cumplir dichas pautas para que la clase se desarrolle de la mejor manera. De esta forma, Jose afirma que son los propios alumnos los que se corrigen entre ellos cuando hay algún alumno que no atiende y está distraído hablando con otros compañeros.

La siguiente pregunta que se formuló fue la N°8, respecto al tiempo necesario para organizar los juegos cooperativos. Jose negó el hecho de que el uso de los juegos cooperativos en sus clases requiera un mayor tiempo o incluso que no se puedan realizar los juegos por falta de tiempo en la clase. De esta forma, ante esta pregunta Jose contestó *"No, yo no creo que cueste más tiempo o que por utilizar los juegos cooperativos, no dé tiempo a desarrollar todos los objetivos propuestos en una clase"*. Sin embargo, por otro lado reconoció que *"es posible que lleve un poco más de tiempo de preparación en casa, sobre todo cuando se tratan de actividades grandes en las que*

se hacen varios juegos y grupos". Pero con esto, Jose afirma que dicho trabajo necesario en casa lo tiene cualquier profesor en sus respectivas asignaturas, dando a entender que es totalmente normal que en casa se requiera hacer parte de trabajo, por lo que no lo ve como un inconveniente característico de esta metodología.

Finalmente, respecto a la última pregunta, en la que se le pregunta a Jose sobre el papel del docente en aquellas situaciones en la que durante el desarrollo de las actividades haya algún alumno que pierda el interés y de repente no quiera hacer nada o se ponga a hacer lo que él quiera. Ante esta pregunta lo primero que afirmó Jose fue "Lo primero de todo es evitar el conflicto con el alumno, ya que si sigues ese camino no se conseguirá nada bueno, y lo único que ganas es un alumno cabreado que es posible que a las próximas clases venga con una actitud muy negativa". Con esta respuesta, Jose afirma que lo mejor es intentar ganarte al alumno empatizando con él. Además, remarca que es mucho más fácil ganarte al alumno y conseguir que vuelva con el resto de compañeros. Aunque por otro lado, Jose comentó que *"hay algunas veces en las que el alumno no entra en razón y entonces el único remedio que queda es hacerle ver que si sigue por ese camino no va a conseguir nada y tendrá una mala evaluación"*.

6.2. Encuesta de satisfacción.

Además de realizar la entrevista anteriormente comentada para saber la opinión del docente, también se realizó a los alumnos una pequeña encuesta de satisfacción sobre los juegos cooperativos (anexo 1). El objetivo de esta encuesta era saber si realmente los alumnos disfrutaban con este tipo de actividades y conocer si son actividades preferentes para ellos. Esta encuesta se realizó a las 3 clases de 2º de la ESO, con un número total de 60 alumnos, ya que este fue el único curso que, durante una semana en las clases de Educación Física, realizó juegos cooperativos. Antes de realizar las encuestas, se les explicó a los alumnos cada pregunta y las diversas opciones que tenían.

El resumen de los resultados obtenidos, expresados a través de la media y desviación típica de cada una de las preguntas planteadas es la expresada en la siguiente tabla:

Tabla 5: Análisis cuantitativo de los resultados de la encuesta

	Media	Desv. Típica
Grado de diversión	4.47	0.83
Uso de materiales.	4.52	0.65
Gestión del juego	3.78	1.08
Relación con compañeros	3.98	0.93
Aportación en el grupo	3.82	1.10
Dificultad	1.62	0.88
Tiempo de juego	3.48	1.16

La conclusión inicial que se extrae de la anterior tabla, es que todas las cuestiones planteadas han tenido una valoración favorable o muy favorable, al ser las medias de todas ellas (excepto la cuestión 6) próximas al valor 4. En la pregunta número 6, el valor positivo de las respuestas se deriva del menor valor que se asigne a la respuesta que se dé. Por otro lado, los valores de la desviación típica son muy próximo a una unidad de medida en la escala de valoración de las cuestiones planteadas (de 0 a 5), lo que permite anticipar que las conclusiones que se extraigan de las opiniones que viertan los alumnos en la encuesta presentada, serán válidas para contrastarlas con las teorías expuestas al comienzo de este trabajo.

La distribución porcentual de las puntuaciones asignadas a cada pregunta por los encuestados, es la expresada en la siguiente tabla:

Tabla 6: distribución porcentual de valoraciones dadas

	Puntuación asignada				
	1	2	3	4	5
Grado de diversión	0,00%	3,33%	11,67%	20,00%	65,00%
Uso de materiales.	0,00%	1,67%	3,33%	36,67%	58,33%
Gestión del juego	3,33%	11,67%	15,00%	43,33%	26,67%
Relación con compañeros	3,33%	3,33%	13,33%	51,67%	28,33%
Aportación en el grupo	5,00%	10,00%	10,00%	48,33%	26,67%
Dificultad	55,00%	36,67%	1,67%	5,00%	1,67%
Tiempo de juego	5,00%	18,33%	20,00%	36,67%	20,00%

Con relación a la primera pregunta referente al grado de diversión que los juegos planteados reportaron a los alumnos, un 85 % de la muestra asigna las máximas puntuaciones posibles. Ello permite concluir inicialmente que las actividades que se

plantearon durante una semana, fueron del agrado de los encuestados, lo que permite captar y mantener la atención y colaboración de todos ellos en los juegos planteados.

La diversidad de materiales empleados en las actividades propuestas, fue valorada muy positivamente por cerca del 95 % de los encuestados, por lo que consecuentemente, la variedad y novedad de los mismos es un factor a considerar en la organización de estas actividades para lograr captar y mantener la atención de los alumnos.

El siguiente apartado hacía referencia a la gestión u organización de las actividades, relacionado con el espacio utilizado para los juegos, los materiales utilizados, el número de grupos que se hicieron, el número de componentes por grupo, etc. Ante esta pregunta, los alumnos debían de evaluar si dicha organización les había parecido apropiada o no. Las respuestas esta vez fueron más variadas aunque la mayoría (un 70 %) seguía marcando las mejores opciones. A la vista de los diferentes resultados obtenidos con relación a las dos primeras preguntas, a la finalización de la clase, una vez finalizadas las encuestas, se les preguntó directamente por este aspecto, siendo las respuestas de unos y otros muy diferentes. Algunos alumnos comentaron que algunos juegos hubieran querido hacerlos en un espacio más amplio como en un campo de fútbol, otros manifestaron que los grupos estaban un poco desequilibrados, al igual que estaban formados por pocas personas, etc. En este caso no se ha podido llegar a una conclusión clara, pensándose que dichas respuestas traen su causa de la propia infraestructura deportiva del colegio (escasa para un elevado número de alumnos), o bien en el reducido número de alumnos por clase, lo cual unido a la no coincidencia entre todas ellas a la hora de educación física, impide constituir grupos más numerosos, lo cual se considera hubiera repercutido en el resultado de las dos siguientes cuestiones planteadas.

Estas hacían referencia a las relaciones entre los compañeros y la aportación de cada uno dentro del grupo, siendo las respuestas a las mismas muy similares. Se ha constatado en la encuesta, que un grupo de alumnos muy minoritario que marcaron opciones pocos satisfactorios respecto a las relaciones con sus compañeros, también contestaron de forma similar en su aportación en el grupo. Igual correlación porcentual se detecta entre aquellos que valoraron positivamente (de 3 a 5) ambas cuestiones. La razón de esta correlación de resultados puede ser que el conocimiento previo existente entre los integrantes de un grupo, es un factor que contribuye positivamente o no, a la

motivación por aportación, colaboración y trabajo en equipo en las actividades a realizar.

Ante el grado de dificultad en las actividades realizadas planteado en la sexta pregunta, los resultados fueron contrarios al sentido de las restantes preguntas de la encuesta. No obstante, ello no desvirtúa los positivos resultados obtenidos, dado que un número muy elevado de valoraciones de 1 o 2 como resultó en este caso, viene a concluir que la sencillez y menor dificultad de las actividades planteadas, contribuye a la mayor participación, motivación y colaboración en el desarrollo de las mismas. Por lo tanto, este será uno de los factores que ha de tener en cuenta el docente respecto a la organización de futuras actividades, dosificando la dificultad de las actividades planteadas, para, a través de un esfuerzo progresivo, lograr que trabajen de forma grupal de mejor manera.

En relación al tiempo asignado a cada una de las actividades planeadas, hubo variedad de respuestas. Un 56,67 % de los alumnos respondieron las opciones mejor valoradas (4 y 5) y el resto respondió opciones más intermedias e incluso negativas señalando las valoraciones 1 y 2. Al igual que en el caso de la organización de las actividades, esta diversidad de resultados motivó que al finalizar la clase se decidiera comentar directamente con los alumnos los resultados obtenidos. Las opiniones dadas, se basaban básicamente en el escaso tiempo asignado para el desarrollo de las actividades, el cual, circunscrito al poco tiempo que duraban las sesiones de educación física, no permitían realizar más de 2 o 3 actividades por sesión.

Después de estas preguntas de valoración, había otra que consistía en ver si los alumnos preferían o no, los juegos cooperativos frente a los individuales, con respuesta de “SI” o “NO”. Respecto a esta pregunta, había otra a continuación de respuesta abierta en la que se pedía que pusieran razones por las que preferían los juegos cooperativos o los individuales. Prácticamente el 80% por ciento de la clase marco la opción de que preferían los juegos cooperativos. En la siguiente pregunta, estos alumnos señalaron que les gustaban más los juegos cooperativos porque así podían jugar en equipos con sus amigos y que es más divertido que desarrollar actividades individuales.

El 20 % de alumnos restantes que marcaron la opción de que preferían los juegos individuales, señalando que les gustaba competir uno contra uno. Además, hubo algún alumno que simplemente se dedicó a poner como razón de su elección, los deportes que

les gustaban como el tenis o judo. Estos resultados refuerzan el hecho de que los juegos cooperativos son actividades preferentes para los alumnos.

Finalmente, para terminar la encuesta había una última pregunta de respuesta abierta, en la que simplemente se les preguntaba si cambiarían algo o querían comentar algún aspecto sobre los juegos cooperativos y su experiencia a lo largo de la semana en la que los han practicado. La mayoría de alumnos dejaron este apartado en blanco, pero hubo otros que contestaron. La mayoría de los alumnos que respondieron, comentaron que les había gustado mucho esa semana de juegos, aunque les habría gustado hacer algún día una competición entre equipos.

6.3. Discusión general.

Una vez que tenemos expuesto las bases teóricas comentadas por varios autores y la parte práctica formada por la entrevista al profesor y las encuestas de los alumnos, podemos contrastar toda la información recogida en este trabajo para poder recalcar aquellos aspectos importantes que coinciden con los comentarios de los autores o sin embargo, se contradice.

En primer lugar cabe destacar el hecho de que los juegos cooperativos son actividades lúdicas llenas de alegría y libertad, como indican Omeñaca y Ruiz (1999), siendo su objetivo principal el disfrute y diversión de los participantes. Esto hemos podido verlo reflejado tanto en la entrevista, comentando el docente la preferencia de estos juegos por parte de los niños, como en las encuestas de satisfacción observando la valoración tan positiva que tuvo el grado de diversión de éstos. Este hecho está íntimamente relacionado con otras características distintivas de los juegos cooperativos que hemos comentado al principio del trabajo como es el desarrollo de los juegos en grupos (Omeñaca y Ruiz, 1999). Por esta razón, como bien explica el docente en la entrevista y los alumnos comentan en la encuesta, esto es una de las principales razones por las que prefieren practicar este tipo de actividades antes que otras más individuales, ya que les permite relacionarse con otros compañeros y amigos, ayudándose unos a otros para conseguir un fin común. Este último dato a su vez, recordemos que es comentado por diversos autores como Orlick(1990), Omeñaca y Ruiz (1999) o Pallarés (1978) como característica esencial de los juegos cooperativos.

Otro rasgo esencial de los juegos cooperativos que destacan absolutamente todos los autores, es la gran transmisión de valores que tienen este tipo de juegos. Ya que a

través de ellos, los alumnos aprenden fundamentos esenciales para su desarrollo tanto social, psicológico como académico, entre los que se encuentran el respeto por los compañeros, la igualdad de todos, la capacidad de ponerse en el lugar del otro, capacidad de trabajar en equipo, etc. Esto fue apoyado por el docente, ya que como bien afirmó ante la pregunta de las ventajas de los juegos cooperativos, “los juegos o trabajo cooperativo es una metodología que cada vez se está implantando más ya que tiene una gran función sobre los chavales, porque les enseña a trabajar en equipo, lo cual es fundamental debido a que es un aspecto que hoy en día muchas empresas toman bastante importancia por delante de muchos otros factores”.

En este sentido, Orlick (1990) destaca las características de los juegos cooperativos a partir de una serie de libertades, comentadas al comienzo del trabajo. Respecto a ellas, cabe destacar dos, “Libre de agresión, libres de exclusión y libres para elegir”. Estas ideas son reforzadas por el docente en la entrevista al afirmar que estos juegos por un lado, hacen que los alumnos desarrollen una capacidad autónoma para resolver ciertas situaciones al ser ellos los que eligen como desarrollar la actividad, siempre apoyándose entre todo el equipo y teniendo en cuenta todos los papeles y opiniones. Esto se ve reflejado a través de aquellas cuestiones en las que los alumnos evaluaban la relación con los compañeros y su propia aportación dentro del grupo. Por otro lado, Jose afirmó también que los juegos cooperativos pueden ser un método beneficioso para aquellos alumnos con necesidades especiales, ya que les ayuda tanto a integrarse de mejor manera en la clase, viéndose apoyados por sus compañeros, como a su vez, disfrutar en mayor medida de dichas actividades.

Finalmente, haciendo referencia de nuevo a las libertades de Orlick (1990) y a las características señaladas por otros autores como Omeñaca y Ruiz (1999), Guitart (1990), Pallares (1978) o Velázquez, señalan que los juegos cooperativos están libres de competición, evitando sentimientos negativos de superación de unos respecto a otros. Respecto a este aspecto, de forma general se corroboraba en la encuesta, aunque hay que señalar que hubo más variedad de opiniones que en las demás cuestiones, ya que algunos alumnos señalaron que les gustaba competir entre ellos. Esto puede deberse a diversas razones entre las cuales pueden encontrarse el sentimiento de superioridad respecto a los demás o la gran influencia que tiene la competición en sus vidas, ya no solo respecto a los deportes que practique cada uno y la manera en la que se les enseña, sino también a una posible influencia por parte de sus ídolos deportivos.

7. CONCLUSIONES

Tras la elaboración de este trabajo se ha podido resaltar una serie de conclusiones a partir de las bases tanto teóricas como prácticas. De este modo, los juegos cooperativos son un tipo de actividad cuyo objetivo principal es el disfrute de los participantes, tomando un especial protagonismo el desarrollo de la misma frente al resultado final y en la que los alumnos trabajan de forma conjunta para conseguir una meta común.

Mediante estas actividades los alumnos adquieren una serie de capacidades y valores que son esenciales, no solo para su desarrollo tanto motriz como psicológico, social y académico, sino también para su futura madurez y vida adulta. Además esto hace que los juegos cooperativos se conviertan en una metodología beneficiosa ante determinadas situaciones como la exclusión social, la baja autoestima, o alumnos con necesidades especiales. Los valores adquiridos y el desarrollo grupal de estas actividades, convierten a los juegos cooperativos en actividades preferentes para los alumnos, dándoles la oportunidad de realizarlas con sus compañeros y amigos de forma más cercana.

Finalmente, la parte práctica de este trabajo, formada por la entrevista al docente del centro educativo y las encuestas de satisfacción a los alumnos, ha permitido corroborar, desde un punto de vista general, todos estos aspectos nombrados y las características de los juegos cooperativos comentadas por diferentes autores en sus respectivas obras y estudios.

8. CONCLUSIONS

Once this work has been made, it has been possible to highlight a series of conclusions based on both theoretical and practical bases. In this way, cooperative games are a type of activity aimed to the enjoyment of the participants, taking a special role its development versus the final result and in which students work together to achieve a common goal.

Through these activities, students acquire different skills and values that are essential, not only for their motor, psychological, social and academic development, but also for their future maturity and working life. In addition to this, cooperative games become a beneficial methodology in certain situations such as social exclusion, low self-esteem, or students with special needs. The acquired values and the group development of these activities, show a preference for the students, giving them the opportunity to realize them with their companions and friends in a closer way.

Finally, the practical part of this work, made by the interview with the teacher of the educational center and the surveys of satisfaction to the students, has allowed to confirm, from a general point of view, all these named aspects and the characteristics of the cooperative games commented by different authors in their respective works and studies.

9. **BIBLIOGRAFIA.**

- Antón, E. (2011) Los juegos cooperativos en Educación Física. *Pedagogía Magna*, 11, 109-116. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629149>
- Bantula, J. J. (1998). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo
- Barnett, L. (2003). *Motivación, tratamiento de la diversidad y rendimiento académico. El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Grao.
- Barba Martin, R., Barba Martin, J.J. y Gómez Mayo, P. (2014). El papel crítico y reflexivo del profesorado ante el aprendizaje cooperativo. *Revista digital de educación física*, 29, 8-18. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5479687>
- Buytendijk, F.J.J. (1935). El juego y su significado. Madrid: Revista de Occidente.
- Decroly, O., Monchamp, E. (1986). *El juego educativo. Iniciación a la actividad motriz e intelectual*. Madrid: Ediciones Morata.
- 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, R.M. (1990). 101 juegos no competitivos. Barcelona: Graó
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Editorial Alianza.
- JOHNSON, D., JOHNSON, R., Y HOLUBEC, E. (1999). El aprendizaje cooperativo en las aulas. Buenos Aires: Paidós Iberica.
- JOHNSON, D. Y JOHNSON, R. (1991). *Learning together and alone. Cooperative, competitive and individualistic learning*. Needham Heights, Allyn and Bacon.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning*. San Juan Capistrano, California, Kagan Cooperative Learning.
- MELERO, M.A.; FERNÁNDEZ, P. (1995): El aprendizaje entre iguales: el estado de la cuestión en Estados Unidos. En Fernández, P., Melero, M.A. (comps.): *La interacción social en contextos educativos*. Madrid: Ed. Siglo XXI.

- Moyles, J.R. (1998). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Ediciones Morata.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2005). Juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo
- Omeñaca, R., Puyuelo, E. y Ruiz, J. V. (1999). Explorar, jugar y cooperar: Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación. Barcelona: Paidotribo.
- ORLICK, T. (1986). Juegos y deportes cooperativos. Madrid: Editorial Popular.
- ORLICK, T. (1990): Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona: Paidotribo.
- Piaget, J. (1961). Formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.
- PRIETO, L. (2007). El aprendizaje cooperativo. Madrid: PPC.
- Pujolás, P. (2009). La calidad en los equipos de aprendizaje cooperativo. Revista de Educación, 349, pp 225 -239. Recuperado de <http://www.revistaeducacion.mec.es/re349/re349.pdf>
- Slavin, R. (1992). Aprendizaje cooperativo. Teoría, investigación y práctica. Buenos aires: Aique.
- Traver, J.A. (2000). Trabajo cooperativo y aprendizaje solidario. Aplicación de la técnica puzle de Aronson para la enseñanza y el aprendizaje de la actitud de solidaridad. Tesis Doctoral. Universitat Jaume I (Tesis doctorales en red). Recuperado de <https://www.tdx.cat/handle/10803/10365>
- Torrente Miras, D., Pastor Belmonte, A. B., García, C., Luna Cubero, N., Román Lorente, C. y Aranda Villegas, G. (2007). Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención. Efdeportes, 109. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>
- Velázquez, C. (2004): Actividades físicas cooperativas. México D.F.: Secretaría de Educación Pública. Recuperado de <http://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/juegos-cooperat-carlos-velazquez.pdf>

Velázquez, C. (Coord.) (2010). Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, 28, 234-239.

Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5147772>

Velázquez, C. (2012). La pedagogía de la cooperación en Educación Física. Laguna de Duero: La Peonza.

ANEXO 1

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

Nombre:	Curso:	Clase:					
Contesta a las preguntas según hayas percibido los juegos. Siendo 1 lo peor o nada y 5 lo mejor o mucho							
			1	2	3	4	5
Grado de diversión de las actividades							
Uso de diversos materiales.							
Gestión de los juegos: espacio, materiales, Nº grupos,...							
Relación con los compañeros							
Mi aportación dentro del grupo							
Dificultad de las actividades							
Tiempo de duración de las actividades							
			Si		No		
¿Prefieres los juegos cooperativos antes que los juegos individuales?							
Indice alguna razón respecto a la pregunta anterior:							
¿Algo que quieras cambiar o comentar?							

