

Juegos cooperativos para la inclusión

Carmen Calvar Amezaga, Jorge de la Serna Martínez de Alegría, Olatz Bastarrica Varela, Ana Luisa López-Vélez, Rakel Gamito Gómez
 Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

Se presenta una experiencia desarrollada por una alumna y un alumno universitario, Carmen y Jorge, en un centro educativo, donde utilizaron juegos cooperativos con grupos con alta diversidad cultural y funcional de estudiantes de educación primaria en una escuela pública. A través de estos juegos se pretendía fomentar la cohesión grupal, el trabajo compartido, la empatía y, en definitiva, su inclusión educativa.

PALABRAS CLAVE

- JUEGOS COOPERATIVOS
- EDUCACIÓN INCLUSIVA
- VALORES
- DESARROLLO INTEGRAL

Cuando hemos acabado esta sesión, tanto Jorge como yo hemos pensado lo mismo: no podemos esperar que sepan trabajar en grupo cuando

están acostumbrados a trabajar individualmente. Es cierto que el sistema educativo actual está introduciendo metodologías novedosas que apuestan por lo cooperativo, aun así, siguen predominando los enfoques individualistas, y esto queda en evidencia en este tipo de sesiones. Están acostumbrados a competir, y la actitud que tienen ante estas propuestas no es la mejor; son muchos los que hoy preferían jugar a fútbol o a balón quemado, porque, según ellos, «los juegos de ganar son más entretenidos». (Carmen Calvar, *Diario*, 03/02/2020)



Una de las actividades propuestas

CONTEXTUALIZACIÓN

La experiencia se desarrolló por dos estudiantes, Carmen Calvar y Jorge de la Serna, del grado de educación primaria de la Universidad del

País Vasco (UPV/EHU) en un centro educativo público de educación infantil y primaria de Vitoria-Gasteiz, como una experiencia de aprendizaje-servicio (ApS) desarrollado para su trabajo de fin de grado (TFG). Este centro cuenta con casi cuatrocientos estudiantes procedentes de treinta nacionalidades distintas. Se define como un centro de perfil socioeconómico bajo, multicultural y con una movilidad muy alta entre su alumnado. El centro apuesta por el proyecto de comunidades de aprendizaje, con un doble objetivo: lograr el máximo aprendizaje de su alumnado y la construcción de un buen clima de convivencia. Sus bases fundamentales para el éxito educativo sin exclusión son la inclusión, la interculturalidad y la participación.

Los juegos cooperativos ayudan a la cohesión del grupo, garantizando la participación de todas las personas implicadas y evitando la competitividad. Para conseguir un objetivo común, los y las jugadoras dan y reciben ayuda al mismo tiempo. Este tipo de juegos fomentan la comunicación, la empatía, la confianza mutua y, ante todo, gracias al trabajo conjunto de todo el alumnado logran objetivos y metas comunes (Orlick y López, 2002; Velázquez, 2004).

Según Omeñaca y Ruiz (1999), los juegos cooperativos ofrecen las siguientes oportunidades:

- Ante un problema o una actividad, se buscan soluciones libremente.
- El proceso es más importante que el resultado.
- Se valoran los aspectos positivos de los errores, para fomentar la autoestima del alumnado.
- Se interiorizan valores y habilidades sociales.
- Se valora el éxito de cada persona y del resto.

A continuación, se presenta la propuesta que se llevó a cabo en este colegio con el alumnado de

educación primaria. Se describen los objetivos planteados, así como algunas dinámicas realizadas y los recursos utilizados.

OBJETIVOS PLANTEADOS

Los principales objetivos que se buscó conseguir con el alumnado de 3.º a 6.º de primaria fueron los siguientes:

- Fomentar la inclusión y la participación de todo el alumnado mediante juegos cooperativos.
- Desarrollar e interiorizar una forma de trabajo cooperativa.
- Impulsar las actitudes y capacidades necesarias para la resolución de problemas, al tiempo que se mejoran las relaciones afectivas.
- Fomentar la coeducación y los valores no sexistas, mejorando la convivencia, evitando los estereotipos y la discriminación.
- Abordar la solidaridad y la amistad, apartándose de actitudes violentas y competitivas, entender y respetar las reglas del juego y de seguridad.
- Fomentar el desarrollo integral del alumnado, en lo emocional, afectivo, físico y cognitivo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La experiencia se realizó con el alumnado de 3.º, 4.º, 5.º y 6.º, en el tiempo libre tras la hora de comer. En total participaron 114 alumnos y alumnas, durante 10 sesiones y distribuidos en grupos por curso, de entre 15 y 29 estudiantes. Esto supuso organizar 6 grupos, porque el centro quería que tomara parte todo el alumnado de esos cursos.

La propuesta se basó en la realización de juegos cooperativos. El alumnado debía trabajar conjuntamente con el objetivo de ir superando los retos

propuestos en los juegos. En el cuadro 1 se presenta la programación que desarrolló Jorge, y que repitió con dos grupos distintos. En el cuadro 2 se presenta la planificación de una de las sesiones llevada a cabo por Carmen.

Cada sesión estaba formada por tres o cuatro juegos diferentes, y al finalizar cada juego se hacía una reflexión grupal sobre la actividad realizada. De esta manera, se pretendía hacer que se fueran familiarizando con las estrategias necesarias para resolver los retos de este tipo de juegos y los fundamentos del trabajo cooperativo para poder lograr los objetivos de cada sesión. Para ello, se les preguntaba:

- ¿Cómo os habéis sentido?
- ¿Cómo lo habéis conseguido?

- ¿Hubierais sido capaces de hacerlo sin ayuda?
- ¿Cuáles creéis que han sido las claves para conseguir superar la actividad?

En ese momento, tanto Jorge como Carmen aprovechaban para comentar lo que habían visto, valorando las acciones positivas, y comentando las actitudes negativas, así como compartiendo las opiniones de las niñas y niños y buscando soluciones. Se dio libertad para que se expresaran y, así, poder escuchar sus vivencias.

A continuación, se realizaba la evaluación, donde cada escolar rellenaba de manera individual una hoja de evaluación (cuadro 3). El objetivo era conocer su implicación en la sesión, y se pregun-

Sesión	Objetivos	Actividades
1.ª sesión	Experimentar con diferentes tipos de desplazamientos y transportes de objetos utilizando distintos segmentos corporales, atendiendo a retos que deben resolverse a través de la cooperación y el trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentro inicial. • La danza de los aros. • El transporte de globos. • El viaje del aro. • Evaluación conjunta.
2.ª sesión	Reproducir y crear diferentes ritmos, en el sitio y con desplazamientos con distintas orientaciones espaciales al tiempo que comparten retos colectivos con una finalidad inclusiva, de manera que se sientan parte de un equipo y que compartan un mismo objetivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentro inicial • ¡Balón al aire, pero no nuestro nombre delante! • Especialistas en orientación. • El director o la directora. • Evaluación conjunta.
3.ª sesión	Realizar equilibrios sobre diferentes superficies y con distintos apoyos en actividades cooperativas que impliquen la utilización de mímica y gestos, favoreciendo la comunicación no verbal.	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentro inicial. • Al cruzar el río. • Especialistas en orientación. • A ordenarse encima del banco. • Evaluación conjunta.
4.ª sesión	Experimentar con juegos que implican retos con diferentes niveles de ejecución que comporten el desarrollo de diversos tipos de competencias (emocionales, sociales y / o cognitivas) que, además, fomenten la confianza entre las personas.	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentro inicial. • El baile de los aros. • El juego de la culebra. • El transporte de globos y colchonetas. • Evaluación conjunta.

Cuadro 1. Ejemplo de programación de las sesiones



Objetivo general

Experimentar con diferentes tipos de desplazamientos y transportes de objetos utilizando distintos segmentos corporales, atendiendo a retos que deben resolverse a través de la cooperación y el trabajo en equipo.

Actividad	Material
Presentación	
Juego de conocimiento: ¿cómo te llamas? Juego de presentación. <i>Objetivo:</i> conocer los nombres de una manera distinta.	
¡Todos al aro! Realizar equilibrios en grupo. <i>Objetivo:</i> que nadie se quede fuera del aro cuando la música deje de sonar.	Aros de diferentes tamaños. Música.
Cruzando el mar El objetivo de este juego será realizar diferentes desplazamientos y equilibrios hasta que todo el equipo llegue hasta la otra parte del campo sin tocar el suelo.	Ladrillos de plástico.
De enero a diciembre Colocaremos transversalmente en el gimnasio varios bancos suecos, una vez sobre el banco, manteniendo el equilibrio y sin bajarse de los mismos, deberán ordenarse siguiendo las fechas de nacimiento y sin caerse.	Bancos suecos.
La vuelta del aro Nos colocaremos en el medio del campo y nos daremos las manos mientras formamos un círculo grande. Cuando el círculo esté formado meteremos un aro entre dos personas. Durante todo el juego las manos no se podrán soltar y el objetivo será que el aro llegue al punto de inicio en el tiempo acordado.	Aros.
Momento de evaluación Al finalizar la sesión repartiremos una hoja de evaluación (véase el cuadro 3) a cada persona y un bolígrafo. Pediremos que se repartan por el campo y se tomen su tiempo para rellenar la hoja.	Evaluación en papel. Bolígrafo.
Reparto de sellos Una vez hecha la evaluación, los alumnos y alumnas que crean que se merecen el sello de «Haberse portado bien durante la sesión» harán una fila y les pondremos en la mano un sello verde. A los miembros del grupo que se coloquen en la fila y creamos que no se lo merecen, les daremos la oportunidad de argumentar por qué ellos creen que sí.	Sellos.

Cuadro 2. Planificación de una sesión

taba sobre las actividades para poderlas mejorar en las siguientes sesiones.

EVALUACIÓN Y CONCLUSIONES

Hay que destacar que en esta experiencia participó alumnado de una gran diversidad tanto desde el punto de vista cultural como respecto a su nivel educativo. En algunos momentos se percibieron

comportamientos sexistas por parte de algunos niños. No obstante, a través de las actividades realizadas se observó mayor cohesión, seguramente por tener que afrontar de manera conjunta cada desafío y lograr los objetivos de cada juego cooperativo. Además, mejoraron sus competencias para trabajar en equipo. El trabajo conjunto les enriqueció, ya que se fomentó el pensamiento crítico y su implicación.

He participado en los juegos	
Me he sentido parte del grupo	
He respetado a todos mis compañeros	
He ayudado a mis compañeros	
He animado a mis compañeros	
He cumplido las normas	
Cuando he tenido un problema, he sabido resolverlo	

Cuadro 3. Ficha de evaluación para el alumnado

Referencias bibliográficas

OMEÑACA, R.; RUIZ, J.V. (1999): *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona. Paidotribo.

ORLICK, T.; LÓPEZ, M.M. (2002): *Libres para cooperar, libres para crear (nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Barcelona. Paidotribo.

VELÁZQUEZ, C. (2004): *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación de valores a través de*

la educación física en las escuelas de Educación Básica. México. Secretaría de Educación Pública.

Direcciones de contacto

Carmen Calvar Amezaga
 Jorge de la Serna Martínez de Alegría
 Graduados en Educación Primaria, especialidad Educación Física (UPV/EHU)
 carcalvar@gmail.com
 jorge.sarrea@gmail.com
 Olatz Bastarrica Varela
 Ana Luisa López-Vélez
 Rakel Gamito Gómez
 Facultad de Educación y Deporte. UPV/EHU
 olatz.bastarrica@ehu.eus
 analuisa.lopez@ehu.eus
 rakel.gamito@ehu.eus

Este artículo fue solicitado por TÁNDEM. DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA en octubre de 2020 y aceptado en febrero de 2021 para su publicación.

Inclusión socioeducativa

Propuestas y metodologías innovadoras en contextos educativos

G. Roman Etxebarrieta, E. Pérez-Izaguirre, I. Biota Piñeiro, M. Picaza Gorrotxategi (coords.)

La obra recoge diversas experiencias, metodologías y propuestas de investigación del campo de las pedagogías inclusivas en contextos educativos.

A partir de experiencias reales recogidas en los diversos contextos y etapas educativas, este trabajo pretende, en definitiva, compartir y difundir las experiencias de la práctica educativa de los profesionales que trabajan en el día a día con un alumnado que, cada vez más, necesita de un acompañamiento profesional específico y adaptado que responda a sus necesidades educativas, lingüísticas o culturales, a través de la implementación de espacios que promuevan la inclusión socioeducativa de todos y todas.

Disponibile en capítulos digitales

GASTOS DE ENVÍO GRATIS
 Península (mínimo 10€)

5%
 descuento
 en todos
 nuestros
 libros



Hurtado, 29. 08022 Barcelona

info@irif.eu

www.grao.com

934 080 464