



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 27 FEBRERO DE 2010

“APRENDER A COOPERAR EN EDUCACIÓN FÍSICA”

AUTORÍA ALFONSO CASTILLO RODRÍGUEZ
TEMÁTICA EDUCACIÓN FÍSICA
ETAPA PRIMARIA Y ESO

Resumen

En el presente artículo se estudia la forma de realizar los juegos en la asignatura de Educación Física. Dichos juegos tienen su esencia de cooperación entre el alumnado, que tanto se demanda en la actualidad debido a las iniciativas subjetivas de unos, que abarcan la totalidad del juego y otros apenas participan. Se abordan unas pautas a seguir para dar lugar el aprendizaje cooperativo y la forma en que se recoge en la Competencia Básica Social y Ciudadana.

Palabras clave

Juego

Educación Física

Cooperación

Aprendizaje cooperativo

Deporte colectivo

Competencia Básica Social y Ciudadana

1. EL JUEGO COOPERATIVO

La Real Academia de la Lengua Española define el juego como: “acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o pierde”. Cada definición es un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. He aquí algunas definiciones (Moreno, 2002; Expósito, 2006):

- “El juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar un exceso de energía” (H. Spencer, 1872)
- “El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo puesto que vencer” (Jacquin, 1954).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 27 FEBRERO DE 2010

- “El juego es una ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría” (Huizinga, 1972).

En los múltiples conceptos de juego se vislumbran una serie de características como (González y Riesco, 2006):

1. Libertad: el juego es una actividad libre.
2. Incierto: al ser una actividad creativa, espontánea, original, el resultado final del juego fluctúa constantemente.
3. Gratuito: es una manifestación que tiene un fin en sí misma, es desinteresada e intrascendente.
4. Ficticio: es un mundo aparte.
5. Acuerdo, normas y reglas: todo juego (cooperativo) es resultado de un acuerdo social, establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones, sus reglas.
6. Pasatiempo: es cualquier actividad cuyo principal objetivo es divertirse, pasarlo bien.
7. Placer: la única finalidad del juego es el placer por jugar.
8. Alegría: el sentimiento de alegría es el mejor indicador de que la actividad es opuesta a la seriedad y al trabajo.
9. Esfuerzo: aunque parezca contradictorio pertenece a la naturaleza del juego.
10. Tregua-reposo: el reposo en los juegos tiene un carácter de recuperador, evadirse de la vida real.

Siedentop (1998) defiende que la Educación Física es todo proceso que aumenta las habilidades humanas para realizar actividades motoras competitivas y expresivas, mediante el juego.

Los juegos sociales cooperativos son actividades que promueven un espacio lúdico de participación grupal distintos, donde el interés común construye el intercambio que los protagonistas hacen desde, con y para el grupo, orientando la participación hacia una disponibilidad grupal durante el juego (Navieras y Gil Madrona, 2006).

La Educación Física representa una herramienta muy útil a la hora de plantear diferentes situaciones afectivas desde lo lúdico, para que del grupo escolar también surja la confianza. De esta



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 27 FEBRERO DE 2010

forma, al incrementar el marco social y grupal y las relaciones interpersonales, se generan actividades que favorecen el intercambio, incrementando la cantidad y calidad en dichas relaciones en el grupo de alumnos/as (Henderson y Milstein, 2003).

La mayoría de los profesores enseñan habilidades físicas, como tácticas y valores sociales desde los juegos, pero frecuentemente se encuentran que tienen problemas para unir esos componentes. Las habilidades han sido enseñadas normalmente aisladas. El enfoque que se defiende con el aprendizaje en los juegos cooperativos es unir las habilidades tácticas y destrezas en espacios reales.

2. EL APRENDIZAJE DEL JUEGO COOPERATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA

Resulta frecuente en la clase de Educación Física el trabajo en equipo, dependiendo de la organización y desarrollo de las actividades que mantengan. Dichas tareas de trabajo colectivo se basaban en mantener la esencia de los juegos sin ver las aportaciones de cada alumno/a. Actualmente, se da más importancia al aprendizaje cooperativo, cuyo resultado sea aportar habilidades, destrezas, esfuerzo e información por parte de todos los alumno/as.

El aprendizaje se consigue no con la recepción de conocimientos ciertos o de información, sino con la participación periférica que es la interacción compleja de las personas (Lave y Wenger, 1991).

En la materia de Educación Física el aprendizaje a través de la cooperación ha incrementado los objetivos de las tareas del alumnado, solicitando a éstos a tomar decisiones y responsabilidades con juegos de reglas.

En la actualidad, nuestro sistema educativo sostiene que la Educación Física debe desarrollarse en ámbitos lúdicos para que se consiga el aprendizaje (MEC, 2006). Más concretamente, en la Competencia Básica Social y Ciudadana se pretende conseguir que el alumnado se respete entre sí de forma que puedan jugar todos de manera cooperativa e integrando a todos aquellos que no participen de igual forma que los demás. Todo ello, con el cumplimiento de las reglas y normas que componen la esencia de los juegos cooperativos.

INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS

ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 27 FEBRERO DE 2010



Figura 1. Componentes del Aprendizaje Cooperativo

En este sentido, el aprendizaje cooperativo proporciona modelos que se llevan a cabo en tareas basadas en actividades de aprendizajes significativos, practicados y resueltos por los alumnos/as (Kirk y Macdonald, 1998). De este modo, los profesores deben tener en cuenta las siguientes consideraciones pedagógicas para el desarrollo de este modelo:

- El profesor debe adoptar el rol de facilitador.
- Los alumnos/as son aprendices activos.
- Los alumnos/as trabajan en pequeños grupos o todos juntos.
- Las actividades de aprendizaje tienen un grado de dificultad que incrementa progresivamente.
- Dichas actividades de aprendizaje deben ser interesantes y desafiantes.
- Los alumnos/as son responsables de las decisiones tomadas en dichos juegos que serán premiados o sancionados según las reglas del juego para todo el equipo.

De esta forma, las acciones motrices y relaciones humanas que se desprenden, transforman la realidad “interna del grupo” al ser el grupo los verdaderos protagonistas de su aprendizaje auténtico y social.

En las actividades de aprendizaje cooperativo se comparte a través de la confianza mutua. Este aspecto aparece como un componente de la disponibilidad grupal, lograda con el aprendizaje cooperativo desde estos tipos de juegos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 27 FEBRERO DE 2010

Este tipo de aprendizaje cooperativo contiene los siguientes enfoques:

- a) Conceptual. Presenta seis elementos para que el aprendizaje cooperativo tenga éxito (Johnson y Johnson, 1989):
 1. Interdependencia positiva: cada miembro depende para aprender del resto del grupo, mientras que trabajan juntos.
 2. Responsabilidad individual: el profesor/a utiliza prácticas de juego para desarrollar la responsabilidad para un comportamiento adecuado.
 3. Promover interacción cara a cara: a través de unas charlas en el grupo muy cercanos unos de otros.
 4. Habilidades sociales interpersonales y grupos pequeños: como escuchar, tomar decisiones compartida, responsabilidad,...
 5. Habilidades interpersonales con todo el grupo: igual que en grupos pequeños pero se incluyen instrumentación, toma de decisiones, comunicación y habilidades para solucionar los posibles conflictos.
 6. Procesamiento del grupo: analizar el funcionamiento del grupo, si han logrado los objetivos, relaciones interpersonales, mediante los feed-back que proporciona el profesor/a.
- b) Estructural. Basado en la creación, análisis y aplicación sistemática de estructuras a la manera de organizar la interacción social en la clase (Kagan, 1990).
- c) Curricular. Con el planteamiento de objetivos teniendo en cuenta el nivel de los alumnos/as, y que tengan como fin el trabajo juntos para ganar o perder en el juego (Slavin, 1996).
- d) Instrucción compleja. El trabajo en grupo es necesario para la mejora del desarrollo social y académico del alumnado (Cohen, 1994). Es un método de aprendizaje en pequeños grupos.

En realidad todos los juegos, en particular los cooperativos, promueven un aprendizaje social, como clave para su enriquecimiento significativo de los vínculos con sus compañeros, docentes, para aprender más.

Existe un espacio vital que se genera en estos juegos y se presenta como una posibilidad participativa entre los compañeros de grupo. Desde una oposición didáctica, los juegos cooperativos construyen una producción colectiva, donde el eje es la articulación de cada esfuerzo individual para su



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 27 FEBRERO DE 2010

proyección solidaria, para poner en acción a la totalidad del grupo. Esta nueva condición dinámica, plantea un doble sentido, ambivalente, por ejemplo: “Cuando se juega con una pelota en el que si toca a una persona queda eliminada”.

Desde el plano pedagógico se desea que este tipo de juegos tenga como resultado una mayor acción motriz, como sería el que quede eliminado pasa a realizar otros juegos de menor impacto que el principal y así, evitar discriminaciones en nuestras clases de Educación Física.

Los principios nos permiten organizar la aplicación de los juegos y ampliar la práctica, alcance y profundización de su valor pedagógico. Los 4 principios al jugar cooperativamente son:

1. Sobre la protección al jugador.

En los juegos cooperativos, la protección del jugador adquiere una idea central apoyada en la homogenización participativa. Promueve una vinculación diferenciada y disminuye la tensión, creando el aprendizaje social del grupo.

2. De la globalidad cooperativa.

Se enriquece con el esfuerzo cooperativo, sin dejar a nadie fuera del espacio de convivencia lúdico participativo. De esta forma se facilita una comunicación circular fuerte desde cada individuo.

3. La participación para el rendimiento cooperativo.

Este principio agrupa los dispositivos didácticos porque desde el rendimiento de cada subgrupo, el resultado final debe proyectarse como consecuencia de un trabajo grupal.

4. De la reciprocidad cooperativa.

Este principio es propio de los juegos que actúan desde la fragmentación (juegos cooperativos reducidos) la ayuda recíproca a manera de un intercambio o feedback colectivo. Desaparecen las actitudes parciales competitivas y la natural agresividad que se proyecta fuera de una dinámica interna del grupo.

Todo esto, conlleva irremediabilmente a configurar cinco elementos que surgen de la cooperación y que la hacen funcionar para mejorar las relaciones socio-vinculares de los alumnos/as:

- a) La construcción de redes sociales que mejoren el funcionamiento del grupo.
- b) El compromiso individual que parte del éxito del todo grupal hacia cada participante, por ser parte de dicho éxito.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 27 FEBRERO DE 2010

- c) La magnitud de las diferentes vivencias en las interacciones sociales, que garanticen el aprendizaje de una amplia gama de habilidades sociales.
- d) Un tipo de actividad escolar, donde el espacio participativo permita un aprender a aprender del resto del grupo.
- e) Un tipo de propuesta curricular, que disminuye la tensión selectiva que plantean otras actividades con una importante presencia en el marco curricular.

CONCLUSIONES

El alumno/a que tiene posibilidades de aprender en un entorno distendido y agradable es una persona que va a participar en este proceso de enseñanza- aprendizaje recibiendo los estímulos educativos necesarios para su formación integral.

El juego y la educación constituyen un binomio inseparable en el crecimiento de cualquier alumno/a. El juego que se orienta desde la escuela debería servir de complemento necesario al juego autónomo.

Estos juegos representan una nueva dimensión participativa donde la medida se encuentra fuera de la totalidad del grupo, diversificando el poder a todos los integrantes del grupo y disminuyendo la atmósfera hostil de la rivalidad circunstancial, el “campeonismo” y el dominio sobre el otro, propio de los juegos motores y de su particular tipo de confrontación institucionalizada.

Así los juegos cooperativos desde la estructura disciplinar de la educación física, adquieren un plus propio y exclusivo, como una nueva dimensión pedagógica para el marco curricular de esta disciplina.

La finalidad de la Educación Secundaria Obligatoria consiste en lograr que el alumnado adquiera los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico (...) y formarle para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadano o ciudadana (Art. 3, Junta de Andalucía, 2007).

El juego es seguramente la actividad más enriquecedora para el niño. Sus posibilidades de diversión, entretenimiento, desarrollo físico- psíquico y afectivo van a convertirlo en un medio educativo fundamental que va a responder a las necesidades e intereses propios de estas edades (González y Riesco, 2006).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 27 FEBRERO DE 2010

BIBLIOGRAFÍA

- Cohen, E. G. (1994). Designing groupwork: Strategies for the Heterogeneous Classroom. New York: Teachers College Press.
- Expósito, J. (2006). El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela. Sevilla: Wanceulen.
- González, M.T. y Riesco, J. (2006). Manual de Educación Física. Salamanca: Globalia Ediciones Anthema.
- Henderson, N. y Milstein, M. M. (2003). Resiliencia en la Escuela. Editorial PAIDOS, SAICF. Buenos Aires.
- Johnson, D. W. y Johnson, R. (1989). Cooperation and Competition: Theory and Research. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Junta de Andalucía (2007). Decreto 231/2007, de 31 de Julio, por el que se establecen las enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía.
- Kagan, S. L. (1990). Readiness 2000: Rethinking rhetoric and responsibility. Phi Delta Kappan, 72, 272-279.
- Kirk, D. y MacDonald, D. (1998). Situated learning Physical Education. Journal of Teaching in Physical Education.
- Lave, J. y Wenger, E. (1991). Situated learning: legitimate peripheral participation. Cambridge: Cambridge University Press.
- MEC (2006). Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.
- Moreno, J.A. (2002). Aprendizaje a través del juego. Málaga: Aljibe.
- Naveiras, D. y Gil Madrona, P. (2006). "Ponencia e ideas sobre los valores en la actividad física cooperativa y el deporte". Seminario Internacional sobre actividad física, deporte e inclusión. Documento inédito. Mar del Plata.
- Siedentop, D. (1998). Aprender a enseñar la Educación Física. Barcelona: INDE.
- Slavin, R. E. (1996). Research on cooperative learning and achievement: What we know, what we need to know. Contemporary Educational Psychology, 21, 43-69.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Alfonso Castillo Rodríguez
- Centro, localidad, provincia: Málaga
- E-mail: alfonsocastle@yahoo.es