

DEL COLEGIO AL INSTITUTO: JORNADA DE JUEGOS COOPERATIVOS COMO PARTE DEL PROGRAMA DE TRÁNSITO ESCOLAR

From primary education to high school: cooperative games day as part of the school transit program

Laura Ladrón-de-Guevara Moreno (1)

(1) Centro de Estudios Universitarios Cardenal Spínola CEU, España. Correo electrónico: lguevara@ceuandalucia.es

Resumen

El tránsito de una etapa educativa a otra forma parte de la experiencia del alumnado y es el resultado del trabajo y coordinación de los diferentes agentes implicados. Esta comunicación tiene como objetivo compartir la experiencia de llevar a cabo una jornada de juegos cooperativos organizada por docentes de Educación Física como parte del programa de tránsito escolar. Han formado parte de la experiencia un total de 580 alumnos de 6º de Primaria de 12 colegios de la provincia de Sevilla que participaron en diez juegos cooperativos distribuidos en postas a modo de circuito. Entre los principales resultados, destacar que la jornada ha contribuido a facilitar las relaciones sociales entre los alumnos de diferentes centros educativos. Se concluye que la propuesta es de gran interés para incluir en los programas de tránsito escolar.

Palabras clave: Juegos; cooperación; tránsito; Educación Física.

Abstract

The transition from one educational stage to another is part of the students' experience and is the result of the work and coordination of the different agents involved. The aim of this communication is to share the experience of carrying out a day of cooperative games organized by Physical Education teachers as part of the school transition program. A total of 580 6th grade students from 12 schools in the province of Seville took part in the experience, participating in ten cooperative games distributed in different posts as a circuit. Among the main results, it should be noted that the event has contributed to facilitating social relations between students from different schools. The design process and the experience of carrying it out are described.

Keywords: Games; cooperation; transit; Physical education.

1 Introducción

Los escolares pasan, a lo largo de su formación, por diferentes etapas educativas, siendo la transición entre unas y otras un momento muy importante en sus vidas. Las directrices para que este cambio de etapa educativa y de escenario sea efectivo, se encuentran recogidas dentro de los programas de tránsito de las correspondientes normativas educativas.

En Andalucía, según establece la Instrucción 12/2019, de 27 de junio, “la transición desde la etapa de Educación Primaria a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria se concibe como un conjunto de actuaciones de coordinación destinadas a desarrollar la continuidad del proceso educativo entre dichas etapas” (Consejería de Educación y Deporte, p. 1). Estas actuaciones se desarrollarán en torno a cinco ámbitos de coordinación, siendo uno de ellos la coordinación del proceso de acogida del alumnado, en el que se basa la propuesta de jornada de juegos cooperativos que se presenta en este trabajo.

Para desarrollar las relaciones sociales entre el alumnado y facilitar la integración de estos en el nuevo centro, se propone la participación de los escolares en una jornada de convivencia basada en la participación en juegos cooperativos. Pero, ¿por qué juegos cooperativos?

Tomando como referencia la aportación de Omeñaca y Ruiz (2007), esta tipología de juegos es considerada como “actividades lúdicas cooperativas que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común” (p. 47). En esta misma línea, Pallarés (1978) destaca cuatro características de los juegos cooperativos:

- Todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

En esta línea, Parlebás (1988, p. 53) destaca “el carácter solidario de las relaciones que se establecen entre los jugadores” y Cavinato et al. (1994) también inciden en la imposibilidad de poder conseguir el resultado sin la coordinación y organización de energías de todo el grupo. Por último, Velázquez (2015) añade que los juegos cooperativos no solo se basan en la consecución de un objetivo motor, también persiguen objetivos afectivos, motivacionales y sociales.

Teniendo como referencia las ideas aportadas por los autores citados en cuanto a las características y aportaciones de los juegos cooperativos, se ha considerado que la propuesta de jornada esté basada en la participación en juegos cooperativos. Así, esta comunicación tiene como objetivo principal compartir la experiencia de llevar a cabo una jornada de juegos cooperativos como parte del programa de tránsito escolar en la que han participado un total de 580 alumnos de 6º de Primaria de 12 colegios de la provincia de Sevilla.

2 Contextualización

Las jornadas de juegos cooperativos se desarrollaron los días 23, 24 y 30 de marzo de 2023, y en ella participaron 12 colegios de dos municipios de la provincia de Sevilla. En total, 580 alumnos y alumnas de 6º de Primaria de edades comprendidas entre los 11 y 12 años. Los municipios se encuentran en la comarca del Aljarafe Sevillano, caracterizado por ser zona de ciudad dormitorio de la capital andaluza, conformando una gran aglomeración urbana.

El proyecto forma parte del programa de tránsito de los diferentes centros educativos de los municipios implicados con el objetivo de favorecer las relaciones sociales entre los alumnos de diferentes centros educativos de Educación Primaria que coincidirán el curso siguiente en 1º de la ESO en el instituto de Educación Secundaria Obligatoria. Para ello, y gracias a la implicación y coordinación del profesorado de EF de los diferentes centros, se plantea una jornada de juegos cooperativos que cumpla dicho objetivo.

Además, en coordinación con el Centro de Estudios Universitarios Cardenal Spínola CEU, el diseño y puesta en práctica de la jornada formó parte de un proyecto inmerso en los talleres de formación previa

de prácticas de la asignatura Prácticas Docentes II de 4º curso del Grado de Educación Primaria (Mención de EF) que cuenta con un total de 28 alumnos matriculados. Los alumnos universitarios seleccionaron un total de 10 juegos trabajados en los talleres y dirigieron y controlaron la jornada.

3 Diseño y desarrollo

Las jornadas se han basado en la puesta en práctica de un circuito formado por 10 juegos cooperativos (Figura 1).

Juego 1: TIRACHINAS	Juego 6: LOS INDIOS
Juego 2: MAR CONTAMINADO	Juego 7: EL GUSANO SIAMÉS
Juego 3: PASA EL ARO	Juego 8: PIEDRA, PAPEL O TIJERA
Juego 4: PARACAÍDAS	Juego 9: PASARELA HUMANA
Juego 5: CANALETAS DE BOCCIA	Juego 10: EL CIEN PIES

Figura 1.- Juegos cooperativos

El alumnado participante en las jornadas se dividió cada día en 10 grupos de 20-22 alumnos cada uno. Los agrupamientos venían definidos desde cada centro educativo, como resultado de la coordinación entre los docentes de EF implicados, de manera que en cada grupo había al menos cinco alumnos de cuatro centros diferentes. Esta interacción entre alumnos de diferentes centros es fundamental para que el objetivo de las jornadas pueda cumplirse. Las fases que se han seguido para el desarrollo de la propuesta son las que aparecen en la tabla que se presenta a continuación (Tabla 1):

Tabla 2.- Fases del desarrollo de la propuesta

	Acción	Fechas
Fase 1	Coordinación con la profesora responsable de la asignatura Prácticas Docentes II (del Grado de Primaria) para establecer una propuesta de días.	Septiembre '22
Fase 2	Se contacta con los profesores de los centros educativos implicados para acordar/comunicar fechas propuestas.	Septiembre '22
Fase 3	Gestión por parte de la coordinadora de la jornada con el ayuntamiento de la localidad para reservar la instalación deportiva (campo de fútbol de césped artificial del municipio) y demás recursos necesarios.	Octubre '22
Fase 4	Los alumnos de 4º de la mención de EF diseñan y proponen los 10 juegos cooperativos de entre todos los trabajados en los talleres de formación de prácticas.	Enero y febrero '23
Fase 5	<p>Reunión intercentros. Acciones que se realizan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición de los juegos para analizar su viabilidad. - Se informa sobre posibles alumnos NEAE. - Se realiza el recuento de todo el material necesario y se hace el reparto de los mismos para que cada centro aporte diferentes materiales. - Se distribuyen los días correspondientes (4 centros por día y 20 alumnos por posta). - Creación de grupos. Muy importante para cumplir el objetivo de la jornada: cada grupo de 20 niños debe estar constituido por alumnos de diferentes centros educativos. 	Marzo '23
Fase 6	Puesta en marcha de las jornadas	23, 24 y 30 de marzo '23

4 Evaluación y conclusiones

Para evaluar las jornadas, se tuvo en cuenta una doble valoración: por un lado, se realizó una reflexión final con todos los escolares participantes tras finalizar el último juego junto al alumnado universitario responsable de cada posta. Y, por otro lado, se suministró un cuestionario final al alumnado de la universidad con el objetivo de valorar el proyecto y analizar posibles modificaciones y propuestas de mejora para una futura edición.

Con respecto a los resultados obtenidos de la reflexión final con los alumnos de 6º de Primaria, destacar que en general todos coincidieron en que se lo habían pasado muy bien, les encantó la experiencia y habían conocido a nuevos compañeros. Los juegos que más les gustaron fueron el 1 (tirachinas) y el 8 (piedra, papel o tijera) y el que menos el 10 (el cien pies).

En relación al cuestionario cumplimentado por el alumnado universitario, se realizó un análisis descriptivo de los datos basado en medias (M) y desviaciones típicas (DT). La muestra estuvo formada por 15 alumnos universitarios. El cuestionario estuvo conformado por cinco preguntas con una escala tipo Likert del 1 al 10, y tres preguntas abiertas sobre qué les había aportado la jornada, qué aspectos consideraban modificar o mejorar, y finalmente cualquier otro comentario que quisieran añadir. A continuación, se destacan los resultados obtenidos de las cinco primeras preguntas en la tabla que se muestra a continuación (Tabla 2):

Tabla 2.- Resultados del cuestionario.

	M	DT
1. Las JJC han contribuido a facilitar las relaciones sociales entre alumnos de diferentes centros educativos.	8.4	1.24
2. Las JJC han permitido desarrollar las competencias curriculares de los talleres de formación previa de prácticas.	7.87	2.07
3. Consideras de gran interés para tu formación como futuro/a maestro/a de EF el haber participado en las JJC.	8.8	1.32
4. Valora el formato de la JJC en cuanto al planteamiento en forma de circuito, número de estaciones y características de los juegos.	8.07	1.44
5. Valora de manera general la JJC.	9	0.85

JJC: Jornada de Juegos Cooperativos, M: media, DT: desviación típica.

5 Referencias

- Cavinato, G., De Prezzo, L., Lazzarini, M., & Vetemar, N. (1994). La paz en el juego. En J. Tuvilla (comp.), *La escuela: Instrumento de Paz y Solidaridad* (pp. 253-294). MCEP.
- Consejería de Educación y Deporte (2019). Instrucción 12/2019, de 27 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten Educación Primaria para el curso 2019/2020.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. V. (2007). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Paidotribo.
- Pallarés, M. (1978). *Técnicas de grupo para educadores*. ICCE.
- Parlebás, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Unisport.
- Velázquez, C. (2015). Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención. *Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 28, 234-239. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i28.35533>

6 Anexo

Juego 1: TIRACHINAS	
Material	Manta con agujeros (colocar colgada en portería), 4 elásticos, 4 bolas de tenis y 4 conos para señalar la zona de lanzamiento.
Descripción	Se hacen cuatro filas de alumnos. Dos sujetan el elástico y uno es el lanzador que tendrá que apuntar con la ayuda de dos compañeros para introducir la bola de tenis en uno de los agujeros de la manta. El monitor indicará el momento de lanzamiento y el grupo sumará un punto cuando la bola entre por alguno de los agujeros. Cuando los cuatro grupos hayan recogido las bolas, pasa el turno a los siguientes del grupo. El objetivo es conseguir entre todos el máximo número de puntos posible.
Observaciones	Modificar el número de filas en función del número de alumnos. Importante controlar el momento de lanzamiento y de recogida de bolas por parte del monitor.
Coeficiente	6-5.

Juego 2: MAR CONTAMINADO	
Material	Chinchetas para delimitar espacio, 12 conos y 4 balones de gomaespuma.
Descripción	Se crean dos superficies con 6 conos cada una delimitada por chinchetas. Los alumnos divididos en 2 grupos, deberán pasarse el balón de manera cooperativa para intentar sacar el plástico del mar (los conos fuera de la superficie de las chinchetas). Cada alumno tiene que sacar un cono. Dentro de la superficie no se puede entrar y los alumnos se colocarán alrededor del círculo.
Observaciones	Colocar tantos conos como alumnos haya en el grupo. Si un grupo termina antes que el otro, pueden ayudarles a sacar el plástico que quede en el mar. Variante 1: meter dos balones en cada grupo.
Coeficiente	9.

Juego 3: PASA EL ARO	
Material	2 aros.
Descripción	Todos los alumnos forman dos círculos agarrados por las manos e intentarán que un aro pase por todos los alumnos en un tiempo determinado. Para ello, sin soltarse de las manos, tendrán que moverse para que el aro pase de un cuerpo a otro sin caerse.
Observaciones	Variante 1: introducir otro aro. Variante 2: los alumnos tendrán que desplazarse lateralmente en el corro mientras que continúan pasándose los aros entre ellos.
Coeficiente	10.

Juego 4: PARACAÍDAS	
Material	Un paracaídas y una pelota.
Descripción	Trabajaremos diferentes juegos de socialización muy demandados con este tipo de material. Ejm: <ul style="list-style-type: none"> - El gato y el ratón: uno la queda de rodillas encima y el otro debajo y tiene que intentar pillarlo. - Meter la pelota dentro del agujero. Cambiar de sitio pasando por debajo.
Observaciones	Todas las modificaciones de un mismo juego introduciendo una pelota.
Coeficiente	10.
Juego 5: CANALETAS DE BOCCIA	

Material	8 canaletas, 8 pelotas de boccia, 10 conos y 4 vallitas.
Descripción	4 grupos y dos canaletas por grupo. Los alumnos deberán desplazarse por el recorrido indicado pasando una pelota por las canaletas. El juego consiste en completar el recorrido sin que se haya caído la pelota al suelo.
Observaciones	Modificar el recorrido para dificultar la ejecución.
Coeficiente	9.

Juego 6: LOS INDIOS	
Material	8-10 petos de cuatro colores diferentes y 4 conos.
Descripción	Cada equipo se pondrá un peto de un color diferente (rojo, azul, verde y amarillo) y comenzará en una esquina. Es el juego del pillar dentro de otro juego. El equipo rojo tiene que pillar al azul, el azul pillará al amarillo; el amarillo al verde y el equipo verde tendrá que pillar al rojo. Los equipos se pueden y deben aliar entre ellos para pillar a los otros equipos. Ganará el equipo que al finalizar el tiempo tenga más contrarios en su esquina.
Observaciones	
Coeficiente	6-5.

Juego 7: EL GUSANO SIAMÉS	
Material	5 aros grandes, 10 conos, 5 vallitas y una valla alta (para diseñar el circuito).
Descripción	Se formarán 5 grupos de 4 alumnos que se meterán en aros enlazados, de manera que un alumno se mete en un aro y engancho al compañero de delante y así sucesivamente. Cada gusano siamés deberá completar el recorrido diseñado con conos. Ganará el equipo que complete antes el recorrido.
Observaciones	Importante que los alumnos estén entrelazados con los aros.
Coeficiente	9.

Juego 8: PIEDRA, PAPEL O TIJERA	
Material	30 aros.
Descripción	Se formarán 2 equipos diferentes separados por un camino de aros. A la señal del docente un componente de cada equipo saltará los aros y en el lugar en el que se encuentren tendrán que jugar a piedra, papel o tijera. El ganador podrá seguir avanzando por los aros. Ganará el equipo cuyos componentes consigan cruzar al otro extremo.
Observaciones	
Coeficiente	6-5.

Juego 9: PASARELA HUMANA	
Material	Una pelota de fitball.
Descripción	Todos los alumnos se colocarán en fila tumbados boca abajo en el suelo. El objetivo es realizar un recorrido de ida y vuelta sobre la pasarela formada por los cuerpos de los alumnos rodando la pelota de fitball sobre ellos (el monitor). El balón no puede tocar el suelo en ningún momento. Los jugadores deben colocarse siempre en sentido perpendicular al desplazamiento del balón. No se puede golpear o agarrar el balón.
Observaciones	Variante 1: Los alumnos se colocan boca arriba.
Coeficiente	10.

Juego 10: EL CIEN PIES	
------------------------	--

Material	Ninguno
Descripción	Se formarán 2 grupos de unos 10 alumnos cada uno. Cada grupo, sentados y sujetándose de los tobillos del compañero de atrás, tienen que avanzar coordinadamente sin soltar los pies del compañero. Gana la fila que llegue antes sin que se suelte ningún miembro del equipo.
Observaciones	
Coeficiente	9.