



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACIÓN FÍSICA: EL HUNDIR LA FLOTA.

Jorge Paredes Giménez

Maestro de Educación Física, España.
Email: jopagi10@hotmail.com.

Pablo Carrió Badenes

Maestro de Educación Física, España.
Email: papablius@me.com.

RESUMEN

Los juegos cooperativos son una herramienta indispensable en nuestro sistema educativo ya que potencian la unión del esfuerzo para conseguir un objetivo común. De esta manera el juego de hundir la flota adaptado al área de educación física permite la máxima inclusión y participación del alumnado, favoreciendo la comprensión y aceptación de las diferentes reglas planteadas. Además debido a su originalidad despierta la curiosidad del discente, aumentando su capacidad de aprender, transmitiéndoles que lo importante es divertirse, compartir, cooperar...

PALABRAS CLAVE:

Educación física; juegos cooperativos; hundir la flota; agua; pruebas.

1. INTRODUCCIÓN.

Los juegos cooperativos son actividades lúdicas que se caracterizan porque no existe oposición entre las acciones de los participantes sino que, por el contrario, todos ellos aúnen esfuerzos para alcanzar un fin común (Velázquez, 2004). De esta manera, el juego de hundir la flota adaptado al área de educación física, es un juego cooperativo que potencia las relaciones sociales, la responsabilidad individual y colectiva, la comunicación, el trabajo en equipo, etc. Así, prima el disfrute del proceso frente a los resultados contribuyendo al desarrollo físico (motricidad), cognitivo (agilidad mental, resolución de problemas...) y social (participación, habilidades sociales, constancia, autonomía...) favoreciendo la comprensión y aceptación de las diferentes reglas ya que existen unas normas que hay que respetar para no quedarse fuera de la actividad.

Además, a través de este juego se busca que el alumnado plantee diversas soluciones a los diferentes retos que se les propone, mediante el disfrute en grupo, con la finalidad de conseguir su desarrollo integral a partir de sus capacidades, intereses, motivaciones y necesidades. Siguiendo esta línea, Fructuoso y Gómez (2001) indican que una de las principales características del ser humano es que ante todo es un ser social, por ello, se debe potenciar actividades donde se refuerce la sensación de grupo y donde se puedan desarrollar valores fundamentales para la convivencia como el respeto, la integración y la cooperación. En este entorno de aprendizaje, interactúan dentro de una misma propuesta aspectos intelectuales, corporales y emocionales, lo que favorece el encuentro con uno mismo y con los demás, lo cual implica la búsqueda de retos individuales y colectivos.

2. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR.

Tras varios años aplicando este juego con nuestro alumnado, nos hemos tenido que ir adaptando a los cambios que la ley nos marca, por lo tanto tomando como referencia la actual Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa podemos concluir que este juego se engloba dentro de los siguientes estándares de aprendizaje que quedan marcados en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria:

1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

Al tratarse de un juego compuesto por muchos pequeños juegos, el alumnado tiene que controlar los espacios y realizar en los mismos los diferentes tipos de ejercicios propuestos.

1.3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

Sobretudo deben tener precisión en el lanzamiento de globos de agua.

1.3. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.

Deben ser hábiles y realizar grandes giros a la hora de esquivar "peligrosas bombas" de agua lanzadas por sus rivales.

1.4. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

Cosa que van a tener muy complicado con tanta agua en juego.

1.5. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.

Más claro "agua".

3.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

En cualquier juego la táctica es fundamental, pero en los juego de estrategia lo es más todavía.

4.3. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.

Fundamental para ganar la "batalla".

10.1. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.

En todas las sesiones de EF la recogida del material es algo cotidiano y habitual, pero en esta se hace más evidente ya que los restos de goma cuando se revientan los globos son muy palpables.

13.3. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.

Nunca se debe descuidar una buena ducha o un buen aseo después de una sesión de educación física y más aún en el mes de junio.

13.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Más que una aceptación es una obligación ya que de lo contrario están "eliminados"

Tomando el quinto curso de referencia los bloques de contenidos y los criterios de evaluación que con esta unidad didáctica de juegos cooperativos y de manera más específica con el juego de hundir la flota en educación física se trabajan son los siguientes:

Bloque 1: CONOCIMIENTO CORPORAL Y AUTONOMÍA

CONTENIDOS

- Relación espacio y tiempo en la realización de actividad física.
- Noción de intervalos: tiempo entre acciones.
- Organización espacio-temporal en entornos cercanos.
- Ejecución de movimientos segmentarios, prestando especial atención a los segmentos corporales (miembros inferiores y superiores) dominantes, y empleando recursos materiales.
- La participación en actividades físicas de manera responsable con los demás.
- Aceptación de sus limitaciones físicas.
- Exploración de actividades individuales encaminadas a determinar el nivel motriz: retos y desafíos motrices.
- Juegos de relación con los demás.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- BL1.2. Realizar correctamente un circuito de obstáculos mediante la realización de varias habilidades motoras básicas, con diversidad de elementos fijos, y reconociendo los huesos y músculos implicados en la ejecución del recorrido.
- BL 1.3. Aceptar la propia realidad corporal y la de los demás, estableciendo unas relaciones interpersonales respetuosas y empáticas, con una actitud reflexiva.

Bloque 2: HABILIDADES MOTRICES, COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO. ACTIVIDADES EN EL MEDIO NATURAL

CONTENIDOS

- Reconocimiento y aplicación de las habilidades motrices en juegos y actividades físico-deportivas (de oposición, de cooperación, de cooperación-oposición, etc.), ajustando su realización a los entornos y al grado de incertidumbre.
- Identificación y aplicación de los diferentes tipos de coordinación, para resolver retos motrices, con y sin utilización de materiales.
- Acciones para preservar el entorno y el medio natural y reducir el impacto ambiental (evitar residuos y fomentar su recogida).
- Autonomía y confianza en las propias habilidades motrices en situaciones habituales con entornos desconocidos.
- Esforzarse, fuerza de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo.
- Capacidad de concentración. Adaptarse a los cambios. Resiliencia, superar obstáculos y fracasos. Aprender de forma autónoma.
- Aplicar estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- BL 2.1 Adaptar las habilidades motrices a juegos y actividades físico deportivas (de oposición, de cooperación, de cooperación oposición, etc.) mediante la ejecución coordinada del movimiento adaptándose a entornos desconocidos con un grado mínimo de incertidumbre.
- BL2.3 Interpretar las demandas de las tareas de aprendizaje, mantener la concentración y el esfuerzo mientras las realiza, adaptándose a los cambios sin desanimarse ante las dificultades, intentando resolver las dudas por sus propios medios haciéndose preguntas y buscando ayuda si la necesita.

Bloque 4: ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD

CONTENIDOS

- Interés y satisfacción por el cuidado del cuerpo para la mejora de la autoestima.
- Consolidación de hábitos saludables de higiene corporal, posturales y alimentarios en la clase de Educación Física y aplicación en el resto de actividades escolares.
- Juegos, ejercicios y actividades para la mejora de la resistencia cardiorrespiratoria o aeróbica, la flexibilidad, la fuerza muscular y la resistencia muscular.
- Adaptación del esfuerzo a la intensidad de la actividad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- BL 4.1 Utilizar con autonomía, hábitos saludables de higiene, posturales y de alimentación en la clase de Educación Física y en el resto de actividades escolares y reconocer los efectos beneficiosos sobre la salud.
- BL 4.2 Aumentar el nivel de sus capacidades físicas adaptando la intensidad del esfuerzo a sus posibilidades, a partir de una valoración inicial, para preservar y mejorar su salud y condición física.
- BL 4.3 Realizar actividad física, siguiendo las normas de prevención como la hidratación adecuada y de recuperación como la realización de estiramientos, respetando las medidas de seguridad en el uso de materiales y espacios en la clase de Educación Física.

Bloque 5: JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS

CONTENIDOS

- Reconocimiento, nombramiento y clasificación de juegos y actividades deportivas, estas últimas según la forma de utilizar el espacio y el tipo de participación de los jugadores (psicomotrices o individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación oposición o colectivos), así como la variedad de contextos lúdicos y el análisis de la estructura (blanco diana, de campo y bate, de cancha dividida, muro o pared e invasión).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- BL 5.1. Reconocer, nombrar y clasificar los juegos y las actividades deportivas, analizando características diferenciales, según criterios de espacio, participación, contextos lúdicos y estructura, expresando sus ideas y opiniones sobre los mismos de forma reflexiva, crítica y dialogada.

3. ORGANIZACIÓN DIDÁCTICA.

Las principales características que presenta este juego cooperativo y que en la asignatura de Educación Física se deben de trabajar son:

- **Corresponsabilidad.** Se produce una responsabilidad compartida tanto entre todos los miembros del mismo equipo como entre los demás.
- **Cooperación.** El discente participa en todas las fases del juego, es decir, en la parte inicial (montaje), en la puesta en marcha y en la vuelta a la calma. Todo ello con la máxima implicación en todas las pruebas (todos están en acción simultánea).
- **Motivación.** Se mejora la motivación del alumnado que según Santrock (2003), citado por Huamán y Periche (2009) es un aspecto fundamental de la enseñanza y del aprendizaje. Siendo el objetivo final transmitir valores tanto personales como sociales tales como el respeto, el autocontrol, la autoestima, la empatía, el esfuerzo y la cooperación (Barrallo, 1975; Carranza y Mora, 2003; González Lozano, 2001; Gutiérrez, 2003; Hellison, 2003; Theodoulides, 2003).
- **Capacidad de planificación (estrategia).** Esta capacidad se pone en "juego" en diferentes fases de la partida. Es decir cuando el equipo elige la colocación de los barcos en el tablero, también a la hora de elegir la estrategia de cómo dirigir los "disparos. Además se trabaja la atención, la concentración, la memoria, los turnos de juego, el manejo de conceptos tales como horizontal, vertical, coordenadas, cantidades, letras, números...

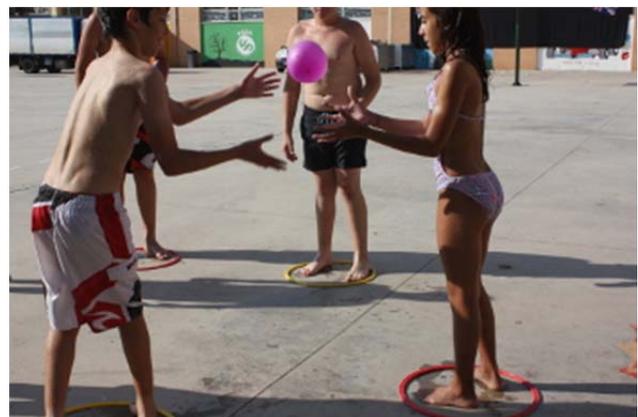
Una vez matizado lo anterior el juego de hundir la flota está incluido dentro de la unidad didáctica de "juegos cooperativos de ayer, hoy y mañana, que se desarrolla en el tercer ciclo de primaria en el mes de junio. Esta unidad didáctica tiene una duración de 9 sesiones que se reparten a lo largo de 3 semanas con una frecuencia de 3 sesiones por semana. En la última sesión se realiza el juego del hundir la flota. Para poder llevar a cabo dicho juego lo primero que se debe realizar es dividir al grupo en dos equipos aplicando cada docente la estrategia que crea más conveniente, pares vs impares, los nacidos hasta junio vs los nacidos a partir de julio, 1-2-1-2, repartiendo papelitos con el nombre de cada equipo... Una vez realizada la división en grupos, se les asigna una tarea a realizar bien en el área de educación artística (trabajo interdisciplinar) o bien para realizar en casa, donde tienen que construir el tablero y dibujar los barcos. De esta manera, cada equipo realizará dos cuadrículas (tablero), en uno de ellos dibujará los barcos mientras que en el otro posteriormente se irán anotando los resultados de los disparos que realizan en cada tirada. En función de la edad y del tiempo disponible para poder llevar a cabo la partida se colocarán más o menos barcos. Por ejemplo podemos colocar un barco que ocupe cuatro cuadros, otro que ocupe tres cuadros, otro

barco dos cuadros y uno que ocupe un cuadro (este número de celdas que ocupan siempre será mayor que cero). El equipo que más se esmere en la elaboración del tablero y de los barcos será quien empiece la partida. Asimismo los barcos se tienen que colocar respetando una franja de cuadros en blanco alrededor. Es decir, se pueden colocar los barcos junto a los bordes de la cuadrícula, pero sin llegar a tocarse unos con otros. El equipo que tenga el turno del disparo dice las coordenadas, por ejemplo "A2", que significa que su disparo corresponde a la casilla que se encuentra en esa coordenada. De esta manera, el equipo que dispara anota en su tablero de disparos los resultados. Si los tiros son "agua", marcará con un punto la cuadrícula; si los disparos son "tocado" con una cruz y si es "hundido" con una raya. De esta forma el equipo puede saber las cuadrículas que quedan en blanco y en las que ya ha disparado. El otro equipo, comprueba el resultado en su tablero. Si la casilla está en blanco, responderá "agua" y se pasa a realizar un mini juego entre los dos equipos, el equipo que resulte ganador será quien tenga el turno. Mientras que si en la casilla se encuentra parte de un barco responderá "tocado". Y si en la casilla se encuentra un barco de un cuadro o la última parte de un barco ya tocado, responderá "hundido". En estos dos últimos casos (tocado y hundido) el equipo que ha atacado disfrutará de la lona. Esta es un trozo de PVC de las medidas que se crean oportunas, en nuestro caso 12 x 1 m, que se utiliza para realizar diferentes desplazamientos con agua, con la necesaria condición de estar siempre mojada para que haga la función de resbalar. Es conveniente también empapar de agua al alumnado con el fin de que el rozamiento sea más efectivo. En éste último caso, cuando es un tocado el equipo mantiene el turno de juego. Si hunden el barco contrario, tocado y hundido, el maestro de educación física mojará a todo el alumnado del equipo que ha hundido el barco con la manguera, ducha de vencedores. El juego finaliza cuando un equipo hunde todos los barcos rivales.

A continuación dejamos a modo de ejemplo una serie de mini juegos a realizar en el caso de escuchar la palabra "agua". Éstos junto con otros muchos más son buena prueba de lo bien que se lo pasan. Las diferentes pruebas a realizar que se muestran a continuación (alumnado de 5º y 6º de primaria) están adaptados al momento evolutivo del alumnado, presentándolos de forma jugada (Huizinga, 1998).

A.- Carrera de globos

Formaremos dos círculos uno por equipo. Los alumnos estarán separados a una cierta distancia, a mayor edad mayor separación. El objetivo del juego es que el globo dé el mayor número de vueltas completas en un tiempo determinado. Para ello, deberán pasárselo mediante lanzamientos. Ganará el equipo que consiga más vueltas y en caso de empate el que haya reventado menos globos.



Material: aros y globos con agua.

B.-1X2

Se colocan todos en un espacio delimitado. Tiran el globo al aire por tres veces (1-X-2) diciendo en voz alta si es 1, X o 2. Cuando la coge el 2, los demás se paran y este ha de tocar con el globo al rival, si lo hace lo elimina y sino se elimina él. También se elimina si explota el globo intentando hacer el 1X2. Gana el último superviviente en el juego o si los supervivientes son del mismo equipo.



Material: Globos de agua

C.- Coordinación Máxima.

Cada equipo tiene que trasladar el mayor número de globos de agua. Se por parejas, colocando el globo en diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, en la frente, en el pecho, en la espalda... Gana el equipo que más globos consiga transportar en el tiempo indicado.

Material: globos de agua y cubos para coger y dejar los globos.



D.- Oído barra.

Se colocan los dos equipos en fila india para hacer una carrera de relevos. El primero de cada fila sale con la raqueta en posición bandeja y encima de ésta llevará una pelota de tenis, que deberá transportar por la lona hasta depositarla en el otro cubo, si se cae sale el siguiente.

Material: lona, cubos, palas y pelotas de tenis.



E.- Torpedo.

Los jugadores se colocan de pie formando un en círculo poniéndose uno de cada equipo alternativamente, menos uno de ellos, que se sienta en el medio. Los jugadores del círculo se pasan el globo de agua. Mientras, el del medio con los ojos cerrados va contando en silencio hasta treinta. Cuando llegue a diez, extenderá un brazo, cuando llegue a veinte



extenderá el otro y cuando llegue a treinta dará una fuerte palmada a la vez que gritará ¡torpedo! Quien tenga el globo de agua en las manos en ese momento pierde y se sienta con las piernas estiradas. Así sucesivamente hasta que quede uno o todos miembros de un mismo equipo que será el ganador. Si durante el juego se explota el globo de agua, se elimina el alumno que se le haya explotado.

Material: globos de agua.

F.- Corre, corre que te mojo.

Los miembros de un equipo tienen que transportar un vaso de agua sobre un disco sin que se caiga. Los del otro, colocados a lo largo del recorrido y a una cierta distancia, intentan hacer que se caiga tirando globos de agua. Luego cambio de rol. El equipo que más vasos transporte gana.



Material: globos de agua, vasos de plástico, botellas con agua y discos

G.- El trasvase.

En un tiempo determinado, transportar con vasos de plástico agua de un cubo lleno a otro vacío. Ganará el equipo que dentro de este tiempo haya transportado mayor cantidad de agua. Se puede complicar poniendo dificultades en el recorrido o haciéndolo con el vaso en la boca



Material: vasos de plástico y cubos con agua y vacíos.

4. EVALUACIÓN.

Se parte de la idea de que la evaluación es entendida como un proceso mediante el cual es posible obtener información con la finalidad de usarla para formular juicios, que a su vez, se emplean para tomar decisiones (Tenbrink, 1997). Por ello, para la evaluación procedimental, la principal técnica de evaluación por parte del docente es la observación indirecta a través de una lista de control de manera planificada (con objetivos y criterios establecidos), completa (abarca todos los factores del aprendizaje) y registrable (con datos objetivos). Mientras que para la evaluación del apartado actitudinal el alumnado realiza la autoevaluación que según Calatayud (2002) es la estrategia por excelencia para educar en la responsabilidad y para aprender a valorar, criticar y a reflexionar sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje individual realizado por el discente. Además es la mejor manera de conseguir en el alumnado un comportamiento adulto, digno, responsable y honrado, es que en la medida de lo posible se le trate como tal (López Pastor, 2004).

Otro aspecto a destacar es que resulta fácil la observación de los aspectos a evaluar. De esta manera con esta experiencia se pretende que el docente observe los progresos a medida que van avanzando en el desarrollo del juego.

5. REFLEXIONES FINALES

Este artículo presenta una propuesta que permite la atención de todo el alumnado (integración) al igual que potencia las relaciones de ayuda y responsabilidad, dejando a un lado las relaciones de sobreprotección (normalización). Además respeta a todo el alumnado en su interacción con los demás (autonomía), mejorando la comunicación entre iguales (relación). A la vez posibilita el trabajo de diferentes acciones motrices (desarrollo motor), impulsando un aprendizaje en los diferentes ámbitos de la persona (desarrollo integral).

Además, el juego de hundir la flota, sirve para evaluar tanto el progreso del alumnado como también como autoevaluación de la unidad didáctica tanto por parte del docente como del discente (auto observación). De esta manera sirve para evaluar los avances tanto a nivel procedimental como actitudinal del estudiante. Por ello, esta actividad puede ubicarse, atendiendo al tiempo de duración, en la sesión de educación física así como en días de celebraciones en el centro como por ejemplo la celebración de final de curso, permitiendo dinamizar la vida del centro escolar ya que favorece la implicación de toda la comunidad educativa en la celebración de actividades conmemorativas desde un enfoque más lúdico, teniendo en cuenta aspectos como la transversalidad, la globalización y la interdisciplinariedad.

En definitiva, los resultados obtenidos con esta propuesta son muy positivos en cuanto al aumento de la motivación del alumnado, aumento de las situaciones de diálogo, resolución de conflictos, actitud de ayuda al compañero para que éste pueda alcanzar el objetivo, aumento del compromiso motor, participación activa, inclusión de la diferente tipología de alumnado y mayor productividad en la tarea e implicación en el proceso de evaluación formativa.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Barrallo, G. (1975). El deporte en la educación integral de la juventud. In Cátedras Universitarias de tema deportivo-cultural (Vol. 25,pp.9-22). Madrid: Junta Nacional de Educación Física y Deportes. Universidad de Valencia.

Calatayud, M.A. (2002). La cultura autoevaluativa, piedra filosofal de la calidad en educación. Revista: Educadores. Núm. 204.

Carranza, M., y Mora, J.M. (2003). Educación Física y valores: educando en un mundo complejo. Barcelona. Graó.

Fructuoso, A. C. y Gómez, S. C. (2001). La danza como elemento educativo en el adolescente. Apuntes, Educación Física y Deporte. 66.

- García M., M.E. (1999). Aspectos organizativos de los juegos de mesa adaptados a la recreación física (y II). *Espacio y tiempo (Almería)*, 27, 4-15.
- García M., M. E. (2009). Los espacios convencionales y no convencionales para la práctica físico-deportivo-recreativas. *Tándem*, 30, 9-21.
- González Lozano, F. (2001). *Educación en el deporte. Educación en valores desde la educación física y la animación deportiva*. Madrid: CCS.
- Gutiérrez Sanmartín, M. (2003): *Manual sobre valores en la educación física y el deporte*. Barcelona, Paidós.
- Hellison, D. (2003). *Teaching responsibility through physical activity (2nd Ed.)*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Huamán Ponce, L.C. y Periche Diaz, G.E. (2009). La motivación y su influencia en el aprendizaje significativo en los alumnos del tercer grado de educación primaria. Universidad de San Pedro, Nuevo Chimbote – Perú.
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens*. Madrid. Alianza.
- López Pastor, V.M. (2004). La participación del alumnado en los procesos evaluativos: la autoevaluación y la evaluación compartida en educación física. En A. Fraile (Coord.), *Didáctica de la Educación Física: una perspectiva crítica y transversal* (pp.265-287). Madrid: Biblioteca Nueva.
- Tenbrink, T. (1997). *Evaluación. Guía Práctica para Profesores*. Ediciones Narcea. Madrid.
- Theodoulides, A. (2003). I would never personally tell anyone to break the rules, but you can bend them: Teaching moral values through team games. *European Journal of Physical Education*, 8,141-159.
- 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, D.F: Secretaría de Educación Pública.

Fecha de recepción: 22/7/2015
Fecha de aceptación: 12/10/2015