

## LOS JUEGOS COOPERATIVOS, UNA HERRAMIENTA DEL PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL SISTEMA EDUCATIVO

## COOPERATIVE GAMES, A TOOL OF PHYSICAL EDUCATION TEACHER IN THE EDUCATION SYSTEM

### **Autor:**

Grao, A.<sup>(1-2)</sup>; López, J.M.<sup>(2)</sup>; Castro, R.<sup>(3)</sup>; Hernández, A.<sup>(3)</sup>

### **Institución:**

<sup>(1)</sup>Profesor Universidad Pablo de Olavide, Sevilla [agracru@upo.es](mailto:agracru@upo.es)

<sup>(2)</sup> Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

<sup>(3)</sup> Maestra Especialista en Educación Física

### **Resumen:**

El juego es, por sus características, un medio indispensable para la maduración y la formación integral del niño. Concretamente los juegos de tipo cooperativo han sido mostrados como un recurso idóneo para la educación en valores de esta población. Sin embargo, un análisis de la legislación educativa para la etapa secundaria revela la trascendencia que este tipo de juegos puede tener en la formación del adolescente dentro del sistema educativo.

### **Palabras Clave:**

Juego, Cooperación, Contenido, Valores.

### **Abstract:**

The game is, for his characteristics, an indispensable way for the ripeness and the integral formation of the child. Concretly the games of

cooperative type have been showed as a suitable resource for the education in values of this population. Nevertheless, an analysis of the educational legislation for the secondary stage reveals the transcendency that this type of games can have in the formation of the teenager inside the educational system.

**Key Words:**

Game, Cooperation, Content, Values.

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, cuyo eje central son los juegos cooperativos, consta de un análisis general de la naturaleza de este peculiar grupo de juegos, así como de un profundo estudio del rol que pueden jugar en la legislación educativa vigente en España. Especialmente en la etapa de secundaria, donde no se encuentran estudios sobre la contribución de estos al currículo.

A lo largo del mismo se tratarán aspectos generales concernientes a los diferentes tipos de juegos, un análisis de la naturaleza de los juegos cooperativos y la utilización que puede hacer el docente de estos últimos para beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando como base el currículo educativo actual para la etapa.

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS JUEGOS

El término juego, del latín *iocus*, tiene un significado polisémico (Real Academia Española, 2001). Sin entrar a tratar las múltiples definiciones, sí citaremos sin embargo las distintas características del juego. El juego es una actividad libre (Huizinga, 1968), la cual no es la vida propiamente dicha, desarrollándose dentro de un límite de espacio y tiempo, requiriendo un orden absoluto, llegando a generar tensión, emoción y misterio (Trigueros, 2002).

El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano (Garaigordobil, 2004), y debe ser concebido como un valioso recurso metodológico para utilizar en las clases de Educación Física (Aguado et al, 2006; Bantulá, 2004; Carralero, 2006). Es necesario una buena formación de los profesores de Educación Física sobre el tema para que este recurso sea aprovechado en sus clases (Carralero, 2006).

Los juegos resultan atractivos a los niños de todo el mundo (Aguado et al, 2006), al llevar asociados la diversión y la recreación (Puertas y Font, 2007), los cuales en función de su cultura escogerán practicar un tipo u otro de juego, con unas u otras reglas, adoptando diferentes actitudes durante los mismos..., a pesar de ello, se trata de un lenguaje común que facilita la interacción entre sus practicantes (Aguado et al, 2006), sentando el juego las bases de la comunicación y de la comunidad (Huizinga, 1968). Con el añadido de que las diferentes culturas comparten mayor número de juegos con otras culturas que exclusivos posee la misma (Aguado et al, 2006).

Por medio del mismo se regula el comportamiento social (Aguado et al, 2006; Garaigordobil, 2004; Huizinga, 1968; Rodríguez, 2001), fomentando la cooperación, la valoración de los compañeros, independientemente de sus características, considerándose un medio óptimo para la coeducación (Aguado et al, 2006). Éste contribuye, de igual forma, al desarrollo psicomotriz, intelectual y afectivo-emocional del niño (Garaigordobil, 2004).

### **3. LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU NATURALEZA**

Dentro de la amplia gama de juegos, se pasa a tratar concretamente el grupo de los juegos cooperativos, aquellos que tienen exclusivamente una estructura cooperativa (Bantulá, 2004).

Éstos son una eficaz herramienta para que los alumnos reconozcan diferentes valores y acepten la diversidad de acción y de opinión. Pues, desde una óptica pedagógica, la cooperación es considerada como un contenido imprescindible a la hora de educar en el respeto y en la tolerancia por las diferencias (Bantulá, 2004), propiciando la cohesión grupal (Carralero, 2006; Rodríguez, 2001), ya que la cooperación favorece la participación de todos,

independientemente de sus capacidades y habilidades, sin temer al fracaso, pues todos persiguen la diversión del grupo, como meta colectiva, y no metas individuales (Carralero, 2006; Puertas y Font, 2007).

La utilización de estructuras lúdicas cooperativas requiere la implicación de todo el grupo, provocando la aparición de sentimientos de aceptación y de consideración hacia las demás personas. Saber compartir, ser más conscientes de cómo siente el otro, apoyarse mutuamente para conseguir los objetivos propuestos. Aptitudes que facilitan los aprendizajes en un ambiente distendido y agradable (Bantulá, 2004).

Por el contrario, para que los juegos reflejen al ser humano, se ha de dar un equilibrio entre competición y cooperación en la actividad lúdica (Paredes, 2003), una estructura interna competitiva exige que los jugadores actúen unos contra otros, dándose, con relativa frecuencia, la no aceptación de reglas con tal de ganar, la realización de trampas y el juego sucio, discusiones, críticas, disgustos, conflictos, apariciones de líderes y de marginados, rechazo y discriminación en función del grado de habilidad o de sexo, etc. (Bantulá, 2004; Carralero, 2006). Aún cuando, en los juegos, la diversión habría de pasar siempre por encima de la competición (Puertas y Font, 2007).

En ocasiones, se asume que los estudiantes prefieren ambientes competitivos centrados en el producto, en el resultado, aunque hay evidencia que contradice esa creencia (Treasure, 2001). El profesorado pensando de ese modo puede resaltar los resultados y enfatizar la comparación entre el alumnado y estar, sin desearlo, promoviendo metas orientadas al yo (Navas y Soriano, 2006). Es un peligro que se olviden de las actitudes y valores que dicho planteamiento fomenta, relegando el papel del juego como transmisor y constructor de conductas sociales (Bantulá, 2004), que incluso puede generar una situación estresante que lleve a aborrecer la educación física (Fry, 2001) y

a la desmotivación. No obstante el juego cooperativo va avanzando en el sistema educativo, en detrimento de los juegos de oposición (Navarro, 2006).

A continuación, una vez tratados las aportaciones educativas del juego, con especial hincapié en el juego cooperativo, así como los peligros derivados del uso competitivo de los mismos, se pasa a analizar algunos aspectos concretos de los juegos cooperativos.

Las características que definen a los juegos cooperativos, atendiendo a Garaigordobil (2004) y en consonancia con Carraledo (2006), comunes a la totalidad de los mismos, las enunciamos a continuación:

- La participación, ya que en estos juegos todos los miembros del grupo participan, no habiendo nunca eliminados ni nadie que gane o pierda; el objetivo consiste en alcanzar metas grupales, y para ello cada participante tiene un papel necesario para la realización del juego.
- La comunicación, porque los juegos estructuran procesos de comunicación intragrupo que implican escuchar, dialogar, tomar decisiones, negociar...
- La cooperación, ya que gran parte de los juegos estimulan una dinámica relacional que conduce a los jugadores a darse ayuda mutuamente para contribuir a un fin común, a una meta de grupo.
- La ficción y creación, porque en los juegos se juega a hacer el "como si" de la realidad, como si fuéramos animales, elementos de la naturaleza, objetos, artistas,... así como a combinar estímulos para crear algo nuevo.
- La diversión, ya que con estos juegos tratamos de que los miembros del grupo se diviertan interactuando de forma positiva, constructiva con sus compañeros de grupo.

Figura 1. Características de los juegos cooperativos (Garaigordobil, 2004).

Según Garaigordobil (2004), el juego cooperativo tiene, principalmente, tres grandes objetivos generales:

1. Potenciar el desarrollo integral de los niños que no presentan dificultades en su crecimiento, incidiendo especialmente en diversos aspectos socio-emocionales y en el desarrollo de su creatividad.
2. Integrar socialmente (función terapéutica) a niños que presentan dificultades en la interacción con sus compañeros y en otros aspectos de su desarrollo.
3. Desarrollar factores intelectuales tales como la creatividad verbal, gráfico-figurativa, plástico-constructiva y dramática; las habilidades de inteligencia verbal y no verbal; así como otros procesos cognitivos como atención, memoria, capacidad de simbolización, pensamiento asociativo, razonamiento hipotético, capacidad de análisis y síntesis...

Desde la perspectiva de la psicología, Garaigordobil (2004) propone una clasificación para este tipo de juegos, sin embargo en dicha clasificación no logramos ubicar el amplio bagaje de juegos cooperativos que, desde el punto de vista de la Educación física, podemos incluir en los juegos motores.

#### **4. LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

Tomando como base lo expuesto en el apartado anterior, se comienza relacionando los juegos cooperativos con los objetivos de etapa, establecidos tanto por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (L.O.E.) en su artículo 23, como por el artículo 3 del Real Decreto 1631/2006, de 29 de Diciembre, que establece las enseñanzas mínimas para esta etapa, y por su concreción en Andalucía, el Decreto 231/2007. En la siguiente tabla destacaremos los más directamente relacionados, sin perjuicio de que una orientación adecuada de los mismos pueda contribuir a la consecución de cualquier otro objetivo no mencionado en el presente trabajo.

	OBJETIVO DE ETAPA	CONTRIBUCIÓN
L.O.E Y RD1631	a) <i>“Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática”</i>	A su consecución se podría acercar a través de los juegos cooperativos, en los cuales la cooperación, como su propio nombre indica, la solidaridad y el diálogo se hacen imprescindibles.
	d) <i>“Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos”</i>	Las características analizadas en el apartado precedente denotan la gran aportación que mediante estos juegos se puede hacer para la consecución del presente objetivo.
	k) <i>“Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora”</i>	Los juegos motores de tipo cooperativo, como actividad física con connotaciones culturales y sociales es un medio idóneo que da pie para trabajar el logro de este objetivo.
	l) <i>“Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación”</i>	Muchos juegos cooperativos se prestan a contribuir a conseguir este objetivo. Sirva de ejemplo representaciones en las que hay que facilitar a los compañeros adivinar qué se representa.
D231	a) <i>“Adquirir habilidades que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan, participando con actitudes solidarias, tolerantes y libres de prejuicios”</i>	La cooperación es una habilidad indispensable para desenvolverse en la sociedad como ciudadano. Con lo que estos juegos contribuirían a la consecución del objetivo.

Tabla 1. Contribución de los juegos cooperativos a los objetivos de etapa para la ESO.

Con respecto a los objetivos de Educación Física recogidos en el ANEXO II del Real Decreto 1631/2007, los juegos cooperativos pueden ser de



gran ayuda a la consecución de los mismos, en mayor o menor medida en función del objetivo del que se trate. Por tanto, los juegos cooperativos son una vía válida para alcanzar la totalidad de objetivos fijados para nuestra materia y para que estos sean transferidos a la vida diaria, puesto que son las actividades físico deportivas con fines recreativos y realizadas en estructuras no profesionales las más practicadas, según el Libro blanco del deporte en Europa (Comisión de las Comunidades Europeas, 2007).

No obstante, unos objetivos se prestan más que otros, a continuación destacaremos aquellos donde el papel de los juegos cooperativos es mayor: El 7) *“Conocer y realizar actividades deportivas y recreativas individuales, colectivas y de adversario, aplicando los fundamentos reglamentarios técnicos y tácticos en situaciones de juego, con progresiva autonomía en su ejecución”*, quedando palpable la trascendencia de los juegos cooperativos en la consecución del presente objetivo, en el cual aparecen como fin en sí mismo, a excepción de los adversarios. Y el 8) *“Mostrar habilidades y actitudes sociales de respeto, trabajo en equipo y deportividad en la participación en actividades, juegos y deportes, independientemente de las diferencias culturales, sociales y de habilidad”*, puede ser logrado por el camino de los juegos cooperativos, puesto que este objetivo es común a todos los juegos de cooperación.

En relación a las competencias básicas, contempladas en el ANEXO I del Real Decreto 1631/2006, así como en el artículo 6 del Decreto 231/2007 y en el artículo 38 de la Ley 17/2007 de Educación en Andalucía (L.E.A.), desde los juegos cooperativos aquellas que se pueden trabajar más directamente, independientemente de las que el presente Real Decreto y la citada Orden, en su ANEXO II, atribuye a la materia de Educación Física, consideramos que son las siguientes:

- 3) *“Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico”*, puesto que se pueden llevar a cabo en diversidad de entornos

físicos. A su vez la amplia variedad de recursos materiales que se prestan a nuestra materia hacen de la misma un medio ideal para la interacción con los elementos físicos.

- 5) “*Competencia social y ciudadana*”, mediante los juegos cooperativos podemos trabajar diversas habilidades sociales y valores positivos que nos lleve a conseguir esta competencia, ya que son precisos para alcanzar la meta en cualquier juego cooperativo.
- 6) “*Competencia cultural y artística*” también se podría trabajar por medio de los juegos cooperativos, por su carácter creativo, donde la dramatización y la representación en general son características de algunos tipos de juegos cooperativos, y por ser muchos de estos juegos a su vez tradicionales o populares. No obstante, creemos que esta última competencia es más proclive a la tipología de juegos tradicionales y populares, así como a actividades recreativas propias de expresión corporal, que a los juegos cooperativos, a pesar de que muchos juegos cooperativos coincidan también con las características que definan a estas otras actividades, dado que estos grupos no son “cajones cerrados”.

A la pregunta ¿qué debe contener el currículo? da respuesta el Decreto 231/2007 en el punto 4 de su artículo 4. Su apartado c) “*Contenidos y actividades para la adquisición de hábitos de vida saludable y deportiva y la capacitación para decidir entre las opciones que favorezcan un adecuado bienestar físico, mental y social, para el propio alumno o alumna y para los demás*”, coincidiendo con lo que establece la L.E.A., en su artículo 39 punto 4. Y siendo muy similar al que contempla la Orden de 10 de agosto del 2007 que regula el currículo en Andalucía, en su ANEXO I como aspecto que debe reunir el currículo: e) “*La adquisición de hábitos de vida saludable y deportiva, la capacitación para decidir entre las opciones que favorezcan un adecuado bienestar físico, mental y social, para sí y para los demás, la educación vial, la*

*educación para el consumo, la salud laboral, el respeto al medio ambiente, la utilización responsable del tiempo libre y del ocio y el fomento de la capacidad emprendedora del alumnado*". Se encuentra en estos puntos una muestra más del margen de acción que tienen los juegos cooperativos en la educación secundaria, puesto que estarían bien amparados para incluirse en el currículo.

Tocando las orientaciones metodológicas, recogidas por el Decreto 231/2007 en su artículo 7, decir que los juegos cooperativos promueven el trabajo en equipo, como recoge el punto 1. De igual forma son propicios a una metodología activa y participativa, ya que son idóneos para utilizar la técnica de enseñanza indagativa y a su vez son proclives a la recreación dirigida, como viene referido en el punto 2. La posibilidad de interdisciplinaridad de los juegos cooperativos, como con el área de tecnología para construcción de material, la de música para coreografías o representaciones, la de historia y geografía cuando éstos sean comunes al grupo de juegos tradicionales y populares, o la de biología y geología cuando éstas se desarrollen en el medio natural, las sitúan en consonancia con el punto 6, en el que la misma es reseñada como orientación metodológica.

Mucho que decir tienen los juegos cooperativos en cuanto a la atención a la diversidad respecta. El Decreto 147/2002 de 14 de Mayo, sobre la Atención Educativa a los Alumnos con necesidades educativas especiales (NEE), y más en concreto la Ley 9/1999 de Solidaridad en la Educación de 18 de Noviembre, define NEE como: *"Cualquier cosa que el sujeto demande del sistema"*, haciendo ambas especial mención a las personas con discapacidad física y psíquica, a las cuales los juegos cooperativos, por la ausencia de competición de unos contra otros, pueden colaborar en gran medida a satisfacer las demandas de estas personas. Al igual que, como ha quedado palpable en el análisis de los objetivos y competencias, pueden ayudar en gran medida a las

personas con disfunciones sociales a la consecución de los mismos, como reivindica la Orden ECI/2220/2007, artículo 19 punto 1.

En cuanto a los cuatro bloques de contenidos, contemplados en el ANEXO II, que el Real Decreto 1631/2006 establece para la materia Educación Física, los juegos cooperativos tiene cabida en la totalidad de ellos, como contenido específico del bloque Juegos y Deportes, pero de forma intradisciplinar también se puede trabajar para la consecución de objetivos de otros bloques. A continuación expondremos la contribución a cada uno de ellos:

- Condición física y salud, se puede trabajar con los juegos cooperativos como contenido, pues como actividad física deportiva es útil para la mejora de la condición física, siempre y cuando se programe adecuadamente la carga y orientación de las tareas, y la promoción de hábitos saludables.
- Juegos y deportes, es el que mejor se adapta a los juegos cooperativos, pues el carácter lúdico que Hernández Moreno (2000) introdujese en la definición de deporte, se le reconoce a todo juego.
- Expresión corporal, se puede trabajar a través de estos juegos, pues en tipos de juegos cooperativos, como los de dramatización, la expresión juega un papel relevante.
- Actividades en el medio natural pueden tratarse con los juegos cooperativos como contenido, dado que estos pueden llevarse a cabo en dicho entorno.

## **5. LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL CURRÍCULO DE BACHILLERATO**

Los objetivos de la etapa, establecidos por la L.O.E., en su artículo 33, y por el Real Decreto 1467/2007, de 2 de noviembre, que se ordena y establece sus enseñanzas, en su artículo 3, así como los que añade su concreción en

Andalucía, el Decreto 416/2008, que se consideran que guardan mayor relación con los juegos cooperativos se ilustran en la siguiente tabla.

	OBJETIVO DE ETAPA	CONTRIBUCIÓN
L.O.E Y RD1467	b) <i>“Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales”</i>	Contribución derivada de la necesidad de entendimiento, con todo lo que ello conlleva, entre los participantes en el juego cooperativo para conseguir los fines comunes en los mismos.
	k) <i>“Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico”</i>	Por ser intrínseco a estos juegos el trabajo colectivo, emprendedor y creativo, que refleja este objetivo.
	m) <i>“Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social”</i>	Objetivo que es común a la totalidad de juegos cooperativos, como se desprende de la ya tratada naturaleza de estos.
D416	a) <i>“Adquirir habilidades que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan, participando con actitudes solidarias, tolerantes y libres de prejuicios”</i>	La cooperación es una habilidad indispensable para desenvolverse en la sociedad como ciudadano. Con lo que estos juegos contribuirían a la consecución del objetivo.

Tabla 2. Contribución de los juegos cooperativos a los objetivos de etapa para Bachillerato.

Con respecto a los objetivos específicos de la materia de Educación Física, concretados por el Real Decreto 1467/2007, ANEXO I, los juegos cooperativos pueden ser una vía privilegiada para la consecución especialmente de los recogidos en la siguiente tabla.

OBJETIVO DE MATERIA	CONTRIBUCIÓN
1) <i>“Conocer y valorar los efectos positivos de la práctica regular de la actividad física en el desarrollo personal y social, facilitando la mejora de la salud y la calidad de vida”</i>	Los juegos de cooperación aportan múltiples beneficios sobre la salud, a la vez que son un medio ideal para el desarrollo personal y social.
3) <i>“Organizar y participar en actividades físicas como recurso para ocupar el tiempo libre y de ocio, valorando los aspectos sociales y culturales que llevan asociadas”</i>	Siendo los juegos tratados una actividad propicia para el tiempo libre y de ocio, enriquecedora socialmente
5) <i>“Realizar actividades físico-deportivas en el medio natural, demostrando actitudes que contribuyan a su conservación”</i>	Prestándose estos juegos a su práctica en el medio natural, así como a inculcar valores para la conservación de éste
7) <i>“Diseñar y practicar, en pequeños grupos, composiciones con o sin base musical, como medio de expresión y de comunicación”</i>	Puesto que estas composiciones forman parte del grupo de juegos cooperativos.

Tabla 3. Contribución de los juegos cooperativos a los objetivos de materia del Bachillerato.

Una vez justificada su utilización para alcanzar los objetivos, comentar que el Decreto 416/2008 estipula, en el punto 4 del artículo 4 de su Capítulo II, qué debe incluir el currículo, el apartado c) *“Contenidos y actividades para la adquisición de hábitos de vida saludable y deportiva y la capacitación para decidir entre las opciones que favorezcan un adecuado bienestar físico, mental y social, para el propio alumno o alumna y para los demás”*, coincide con lo que establece la L.E.A., en su artículo 39 punto 4. Por tanto los juegos cooperativos, como actividad físico deportiva, algunos de cuyos beneficios se reflejan en este apartado, tienen clara cabida en el currículo de Bachillerato.

Pasando a las orientaciones metodológicas, recogidas por el Decreto 416/2008 en su artículo 7, decir que los juegos cooperativos promueven el trabajo en equipo, son propicios a una metodología activa y participativa, siendo idóneos para utilizar la técnica de enseñanza de indagación, facilitando con ella aprender a aprender, que al igual que el trabajo en equipo viene recogido en el punto 1.

Respecto a la atención a la diversidad, en consonancia con lo ya expuesto para la Educación Secundaria, en el apartado anterior del presente trabajo, en relación al Decreto 147/2002 de 14 de Mayo y a la Ley 9/1999 de 18 de Noviembre, los juegos cooperativos pueden ayudar a las personas con disfunciones físicas, psíquicas y sociales a satisfacer sus demandas, dada las características que este tipo de juegos reúne, las cuales no criban en función de las características de sus participantes, siendo cada uno de ellos importantes para lograr la meta de la actividad.

Finalizaremos el apartado centrándonos en los contenidos, marcados en el Real Decreto 1467/2007, ANEXO I, para la materia de Educación Física, los juegos cooperativos, aunque podrían ser contenidos de Actividad física y salud, puesto que aportan beneficios a las diferentes áreas que se agrupan en el concepto de salud, y a su vez pueden ser utilizados como medio de concienciación sobre dichos beneficios, tal y como indica el reglamento, consideramos que están más vinculados a los contenidos sobre Actividad física, deporte y tiempo libre, los cuales recogen, entre otros, juegos, actividades con soporte musical y aquellas que conllevan expresión y comunicación, estando todos ellos presentes en los diferentes juegos de cooperación.

## 6. CONCLUSIÓN

Los juegos cooperativos, debido a los valores que transmiten, derivados de sus características, son un recurso metodológico, acorde con el currículum, de gran ayuda para alcanzar los objetivos educativos de diferentes etapas educativas en España.

Pese a que en la bibliografía se enfocan particularmente hacia niños/as con edad correspondiente a la etapa de educación primaria, el presente trabajo

muestra la necesidad e importancia de utilizarlos, con vistas a alcanzar las competencias y objetivos de la educación secundaria, así como los objetivos del bachillerato. Situándose en consonancia con los contenidos a tratar en ambas etapas por la materia de Educación Física, así como con los objetivos de área fijados para ésta.

## 7. REFERENCIAS LEGISLATIVAS

1. DECRETO 147/2002, de 14 de mayo, por el que se establece la ordenación de la atención educativa a los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales asociadas a sus capacidades personales. Consejería de Educación y Ciencia. *BOJA*, nº 58, 8.110-8.116.

2. DECRETO 231/2007, de 31 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación secundaria obligatoria en Andalucía. Consejería de Educación y Ciencia. *BOJA*, nº 156, 15-25.

3. DECRETO 416/2008, de 22 de julio, por el que se establece la ordenación y enseñanzas correspondientes al Bachillerato en Andalucía. Consejería de Educación. *BOJA*, nº 149, 8-15.

4. LEY 9/1999, de 18 de noviembre, de solidaridad en la educación. Consejería de Educación y Ciencia. *BOJA*, nº 140, 15.429-15.434.

5. LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, DE EDUCACIÓN. Ministerio de Educación y Ciencia. *BOE*, nº 106, 1.7158-1.7207.

6. LEY 17/2007, de 10 de diciembre, DE EDUCACIÓN DE ANDALUCÍA. Consejería de Educación y Ciencia. *BOJA*, nº 252, 5-36.



7. REAL DECRETO 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. Ministerio de Educación y Ciencia. *BOE*, nº 5, 677-773.

8. REAL DECRETO 1467/2007, de 29 de diciembre, por el que se establece la estructura del bachillerato y se fijan sus enseñanzas mínimas. Ministerio de Educación y Ciencia. *BOE*, nº 266, 45.381-45.477.

9. ORDEN ECI/2220/2007, de 12 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación secundaria obligatoria. Ministerio de Educación y Ciencia. *BOE*, nº 174, 31.680-31.828.

10. ORDEN DE 10 DE AGOSTO DE 2007, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía. Consejería de Educación y Ciencia. *BOJA*, nº 171, 23-75.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Agudo Brigidano, D.; Mínguez Pérez, R.; Rojas García, C.; Ruiz Fernández, M.; Salvador Mínguez, R. y Tomás Larrén, J. (2006). *Juegos de todas las culturas* (2ªed). Barcelona: INDE.

2. Bantulá Janot, J. (2004). *Juegos Motrices Cooperativos* (3ªed). Barcelona: Paidotribo.

3. Carralero Corella, K. (2006). *Los juegos cooperativos: una propuesta para la clase de Educación Física en el primer ciclo de la Enseñanza Primaria* [en línea]. Buenos Aires: Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista Digital. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd99/coop.htm> [2009, 5 de noviembre].

4. Comisión de las Comunidades Europeas (2007). *Libro Blanco sobre el Deporte* [en línea]. Bruselas: Comisión de las Comunidades Europeas. Disponible en: [http://www.oei.es/valores2/wp\\_on\\_sport\\_es.pdf](http://www.oei.es/valores2/wp_on_sport_es.pdf) [2009, 14 de Octubre].
5. Fry, M.D. (2001). The development of motivation in children. En G. C. Roberts (Ed.). *Advances in motivation in sport and exercise* (pp. 51-78). Champaign, IL: Human Kinetics.
6. Garaigordobil Landazabal, M. (2004). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid: Pirámide.
7. Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Alianza Editorial.
8. Navarro Adelantado, V. (2006). 40 años de propuestas de juegos motores en Educación Física. Comparativa entre las propuestas tradicionales y modernas de libros-manuales de juegos motores. *Revista de Educación*, 340, 787-808.
9. Navas, L. y Soriano, JA. (2006). Metas, atribuciones y sus relaciones en las clases de Educación Física. *Infancia y Aprendizaje*, 29(4), 411-421.
10. Paredes Ortiz, J. (2003). *Actividad lúdica y proyecto de vida* [en línea]. Buenos Aires: Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista Digital. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd64/ludica.htm> [2009, 5 de noviembre].
11. Puertas, X y Font, S. (2007). *Juegos y actividades deportivas para la animación turística*. Madrid: Síntesis.
12. Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española* (22<sup>a</sup> Ed.). Madrid: Espasa-Calpe.

13. Rodríguez Ribas, JP. (2001). *La respuesta, se encuentra flotando en el aire (Cómo volar de la lógica interna a la lógica externa)*. Trabajo presentado en: VI Seminario Internacional Praxiológico 2001- INEF Madrid, Madrid, España.

14. Treasure, D. C. (2001). Enhancing young people's motivation in youth sport: An achievement goals approach. En G. C. Roberts (Ed.). *Advances in motivation in sport and exercise* (pp. 51-78). Champaign, IL: Human Kinetics.

15. Trigueros Cervantes, C. (2002). *Reflexiones acerca del juego* [en línea]. Buenos Aires: Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista digital. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd46/juego.htm> [2009, 10 de Diciembre].