



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

**ANÁLISIS DE LAS
CONDUCTAS DE LOS
ESCOLARES DURANTE
LA PRÁCTICA DE
JUEGOS COOPERATIVOS**

MECIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA
TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Alumna: Silvia Domínguez Lorenzo

Tutor: Carlos Velázquez Callado

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado pretende analizar las conductas manifestadas por el alumnado en las clases de Educación Física durante una intervención de juegos cooperativos. Esta intervención, se ha llevado a cabo mediante una Unidad Didáctica en segundo de primaria en un colegio de la provincia de Valladolid, donde se han analizado los comportamientos del alumnado, registrando en el cuaderno de campo los resultados. Estos datos han permitido observar y comprobar cómo, con el paso del tiempo, las conductas negativas se han ido reduciendo y las conductas ajustadas han ido aumentando.

PALABRAS CLAVE

Educación Física, juego cooperativo, conducta e intervenciones verbales.

ABSTRACT

The aim of this TFG is to analyze the manifest behavior for the students in the class of Physical Education during a cooperative's games intervention. The intervention has been carried out by a teaching unit in the second grade of Primary School in a school of Valladolid, where the students' behavior has been analyzed and recorded into a field notebook the results. This information has allowed for observing and checking how with the passing of time, the negative behavior has reduced and the adjust behavior has increased.

KEYWORDS

Physical Education, cooperative game, behavior and verbs interventions.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO 1. JUSTIFICACIÓN.....	4
1.1 Relevancia del tema escogido	4
1.2 Presencia en el currículo de educación primaria	5
1.3 Vinculación con las competencias del grado de educación primaria	6
CAPÍTULO 2. OBJETIVOS.....	9
CAPÍTULO 3. MARCO TEÓRICO	10
3.1 El juego en Educación Física	10
3.2 El juego cooperativo	11
3.2.1 Origen	11
3.2.2 Definición	12
3.2.3 Características	13
3.2.4 Tipos	14
3.3 Conductas en Educación Física	16
3.4 Investigaciones sobre el juego cooperativo	18
CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA.....	21
4.1 Contexto	21
4.1.1 Centro	21
4.1.2 La Educación Física	21
4.1.3 Grupo de alumnos	22
4.2 Proceso de intervención	23
4.3 Proceso de recogida de datos	23
4.4 Análisis de los datos	24
CAPÍTULO 5. RESULTADOS	26
5.1 Conductas ajustadas	26
5.2 Conductas desajustadas e indisciplinadas	28
5.3 Intervenciones verbales	31
CAPÍTULO 6. DISCUSIÓN, LIMITACIONES Y CONCLUSIONES	33
6.1 Discusión y conclusiones	33
6.2 Limitaciones del estudio	35
CAPÍTULO 7. REFLEXIÓN.....	37
REFERENCIAS	38
ANEXOS.....	40

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, muestra una propuesta de intervención en el área de Educación Física, dirigida a observar las conductas que se manifiestan durante la aplicación de juegos cooperativos.

En primer lugar, se ofrece una justificación del tema seleccionado donde se expone la relevancia e importancia de la elección. Además, se trata de vincular la materia de estudio con el currículo oficial y documentos legales. Finalmente, se ofrece un apartado donde se relata la relación de este TFG con las competencias del grado de Educación Primaria.

Posteriormente, se presenta el objetivo general del estudio, desglosándolo en cuatro objetivos específicos que concretarán la intención del trabajo.

Una vez establecidos los objetivos, se procede a realizar el marco teórico, el cual dedica un apartado al juego en Educación Física para posteriormente profundizar en el juego cooperativo, determinando su origen, definición, características y tipos. Más tarde, se expone la clasificación de las diferentes conductas que se manifiestan en la aplicación de juegos cooperativos, y que serán las que posteriormente se tomen de referencia, para clasificar la recogida de datos. Y finalmente, se presentan diferentes investigaciones que refuerzan las ideas anteriores.

En el cuarto capítulo, se describe el apartado referente a la metodología donde se narra el contexto donde se llevó a cabo la intervención. Además, se relata en qué consiste dicha intervención y cómo ha actuado el docente en ella. Por otro lado, se expone el proceso de la recogida de datos y su posterior análisis.

Después, se muestra el capítulo relativo a los resultados, mostrando la información en las categorías de análisis, las cuales consisten en: conductas ajustadas, conductas desajustadas e indisciplinadas; y las intervenciones verbales.

Posteriormente, se realiza un capítulo de discusión y conclusiones, revelando las limitaciones del estudio, para finalizar con una reflexión de todo el proceso desarrollado.

CAPÍTULO 1. JUSTIFICACIÓN

En este epígrafe se podrá observar toda la información que hace referencia a la elección del tema y experiencias previas de mi formación, posteriormente se repasará la presencia de los juegos cooperativos en el currículo oficial de Castilla y León y finalmente se abordará la relación de las competencias claves del grado con la realización de este trabajo.

1.1 Relevancia del tema escogido

El principal motivo por el que escogí este tema fue por la necesidad de cambiar la perspectiva de las clases de Educación Física, ya que en la actualidad esta asignatura, en numerosas ocasiones, se basa en la realización de actividades competitivas, donde unos ganan y los otros pierden, en las cuales el pensamiento del alumnado se centra en ganar por encima de todo, olvidando la pretensión de las tareas y desvalorando la acción de, en este caso, los rivales, incluso si es necesario haciendo trampas, lo que genera en el alumnado el conflicto y la aparición de los sujetos frágiles, que si no alcanzan lo estipulado por el resto del grupo en la mayoría de los casos se convierten en alumnado rechazado.

En contraposición a todo esto, surge otro tipo de visión sobre las clases de Educación Física, donde todo el alumnado trabaja de forma cooperativa. De esta forma se le resta importancia al resultado, puesto que todos van a tener el mismo producto, es decir, o todos ganan o todos pierden. Así, se busca dirigir el aprendizaje hacia el disfrute y placer por los juegos que se lleven a cabo. Por ello, se elimina la figura del sujeto frágil, ya que todos los miembros del grupo tienen el mismo valor, aumentando así la participación de todos y la interrelación grupal, consiguiendo que las relaciones humanas tengan la misma importancia que la acción motriz.

Por otro lado, considero que la sociedad se ha convertido en un ente meramente competitivo, donde constantemente se lucha por ser el mejor u obtener el primer puesto, o se busca destacar y conseguir los principales logros o beneficios, sin importar a quién haya que dejar por el camino o a quién haya que superar. Muestra de esto son las pruebas de acceso a los puestos a los que se quiere llegar, un ejemplo de esto es la EBAU, prueba por la que todos pasamos, donde se establece una clasificación del alumnado teniendo únicamente en cuenta el rendimiento académico en una calificación, es decir, un simple número que marca la posición en la que te encuentras. Otra muestra de ello, son las

pruebas de diagnóstico, en las cuales desde que somos muy pequeños nos presionan para conseguir unas metas individuales que tienen que ser mejor que las del resto. Por ello, el alumnado está expuesto continuamente a esa competición en la que la sociedad le exige quedar por encima del resto para poder ganar y obtener una recompensa.

Desde esta perspectiva, me surge la siguiente cuestión, ¿educar máquinas o educar personas? Considero que desde la escuela se debe propiciar la educación integral del alumnado en la cual la educación en valores y la educación emocional han de tener un papel fundamental, consiguiendo así que estos estudiantes se conviertan en ciudadanos críticos y responsables socialmente. Por ello, el juego cooperativo permite abordar ambos temas, ya que se ha demostrado que aumenta el rendimiento académico y a su vez aumentan las habilidades sociales y la educación en valores, siendo esta cuestión, la razón por la que escogí este tema para la realización de mi Trabajo de Fin de Grado.

1.2 Presencia en el currículo de educación primaria

En este epígrafe se relacionará el tema escogido en este trabajo con el currículo oficial de Educación Primaria.

Los juegos cooperativos se encuentran presentes en el bloque cuatro: juegos y actividades deportivas, del área de Educación Física del DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, en el cual:

En este bloque se agrupan los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, entendidos como manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia. (p. 405)

De esta forma las orientaciones metodológicas deberán ir dirigidas al disfrute de las actividades, respeto por las realidades corporales, resolución de conflictos mediante el diálogo, desarrollo de las habilidades y los usos sociales de la actividad física, además de la introducción de los temas transversales, como en este caso son la educación para la paz, la igualdad entre hombres y mujeres y la promoción de valores.

Por otro lado, en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, se establece en el artículo segundo que: “la formación para la paz, el respeto a los derechos humanos, la vida en común, la

cohesión social, la cooperación y solidaridad entre los pueblos, así como la adquisición de valores que propicien el respeto hacia los seres vivos”. De este modo, la cooperación se presenta como uno de los fines básicos de la ley educativa a alcanzar por el alumnado.

1.3 Vinculación con las competencias del grado de educación primaria

La Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro de Educación Primaria, especifica las competencias que deben ser alcanzadas al finalizar el plan de estudios de la titulación del Grado de Educación Primaria. Así, se explicitan 12 competencias que el futuro docente debería haber adquirido durante su formación universitaria. Aun cuando todas ellas se han ido desarrollando a lo largo de mis cuatro años de carrera, en este TFG se ha hecho hincapié sobre todo en las siguientes:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

Esta competencia la he desarrollado en mi TFG al llevar a cabo la propuesta de intervención, donde he tenido que diseñar una Unidad Didáctica basada en el tema que aborda dicho trabajo, sobre los juegos cooperativos. Posteriormente, he planificado y temporalizado cada sesión de la Unidad, las cuales han pretendido ir avanzando en la cooperación y autonomía del alumnado. Finalmente, he evaluado al alumnado, observando una mejora en los diferentes criterios marcados.

Por otro lado, he diseñado y recopilado los materiales utilizados para la recogida de datos de mi TFG, para posteriormente elaborar el capítulo de resultados.

- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.

Puesto que uno de los objetivos de este trabajo será observar si se produce un cambio de conducta positivo en el alumnado, la organización y creación de espacios y actividades juega un papel fundamental, donde es importante, establecer cuáles serán los juegos que

produzcan este cambio de conducta, en los cuales se observará o se pretenderá contemplar el respeto entre compañeros, la igualdad y la solidaridad del alumnado.

- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.

Dentro del proceso de intervención, he pretendido que el alumnado adquiriera una base de educación en valores, en la que primara el respeto al resto del alumnado y donde se ayudaran entre ellos, además, de animarse y proporcionarse apoyo. Generando así, un buen clima de clase.

En este sentido, he buscado que este proceso, no permaneciera únicamente en las clases de Educación Física, sino también en el resto de asignaturas en las que he estado con el grupo, además de los tiempos de recreo.

- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

Respecto a esta competencia, he de destacar las reflexiones que he realizado después de llevar a cabo las sesiones en el proceso de intervención, en las cuales he identificado los aspectos que he de mejorar y cómo podría solucionar los fallos en el desarrollo de estas.

Además, con la propuesta de los juegos cooperativos el alumnado ha podido reflexionar a cerca del trabajo en equipo y el comportamiento o rol que se espera de ellos en los juegos.

- Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación primaria y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.

Considero, que una fase fundamental de nuestra formación es la adaptación de las clases diseñadas, puesto que cuando las llevas a cabo, descubres ciertas limitaciones por el material, por el espacio, o simplemente por las características del grupo y el día en el que desarrollen las sesiones, por otro lado, en el proceso de intervención, además de estas

limitaciones también, descubres diferentes posibilidades de los juegos que quizás no me había planteado con anterioridad.

En este sentido, la limitación social más relevante que he encontrado ha sido esa adaptación que toda la comunidad docente ha tenido que realizar debido a la pandemia, y que en mi caso ha dificultado el uso de ciertos juegos que podrían haber producido otro tipo de resultados.

CAPÍTULO 2. OBJETIVOS

Este trabajo de fin de grado tiene como principal objetivo analizar la conducta de los estudiantes de Educación Primaria en la aplicación de juegos cooperativos. Este propósito se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- Recopilar las diferentes conductas motrices ajustadas que se manifiestan en la práctica de juegos cooperativos.
- Describir las conductas negativas que se perciben durante el desarrollo de juegos cooperativos.
- Analizar las intervenciones verbales que se producen en el alumnado cuando se enfrenta a situaciones de cooperación.
- Observar si la introducción de juegos cooperativos provoca un cambio de conducta positivo en el alumnado.

CAPÍTULO 3. MARCO TEÓRICO

En este apartado, se tratará de abordar los principales conceptos relacionados con los juegos cooperativos, comenzando por comprender lo que es un juego en general y dónde encaja un tipo de juego, el cooperativo, en ese concepto.

Desde ahí, nos centraremos en comprender mejor los juegos cooperativos, estableciendo el origen de estos, ofreciendo un análisis de su definición y las aportaciones de diferentes autores acerca del tema. Además, se explican cuáles son sus características y los diferentes tipos que podemos encontrar.

Por otro lado, se ofrece una revisión teórica sobre las diferentes conductas existentes a la hora de aplicar juegos cooperativos, estableciendo una definición para ello, y describiendo los tipos que localizamos en su práctica.

Para finalizar, se aportan diferentes investigaciones acerca del juego cooperativo, haciendo especial hincapié en aquellas que nos muestran cómo los juegos cooperativos influyen en el aprendizaje de los escolares o en la transmisión de valores y aparición de conductas.

3.1 El juego en Educación Física

García et al. (2010) definen el juego como una actividad lúdica, libre, voluntaria y con cierta incertidumbre realizada en un tiempo y espacio determinado y bajo unas reglas estipuladas y pactadas por los participantes que busca la consecución de unos objetivos y aflora ciertas actitudes y aptitudes en los jugadores. Trasladado al ámbito educativo supone una actividad motivadora y que implica un alto desarrollo cognitivo, social y motriz en los estudiantes.

Omeñaca y Ruiz (2001) establecen cuatro tipos de juegos fundamentales en función de las relaciones entre los participantes, asociadas a las metas que persiguen:

- Juegos individuales: no se produce ningún tipo de relación entre el sujeto y el resto de los jugadores, ya que las metas de unos y otros no están asociadas.
- Juegos de competición: en este tipo de juegos, si un equipo o participante gana el otro pierde, por lo que se establece una relación de intereses contrapuesta, donde el éxito de unos se asocia con el fracaso de otros. Dentro de esta categoría

podemos encontrar los juegos de oposición y los juegos de oposición-colaboración.

- Juegos de cooperación: los objetivos del juego son interdependientes de forma positiva, es decir, el éxito de unos implica el éxito de todos y viceversa, si alguien fracasa, todos fracasan.
- Juegos paradójicos: consiste en un tipo de juegos con roles cambiantes en los participantes, de manera que estos pueden adoptar funciones individuales, de competición y de cooperación en función de las circunstancias del juego.

Por ello, resulta de especial importancia, que el maestro seleccione la estructura de juego más adecuada en función de los intereses educativos, las posibilidades de cada juego, las estrategias que se pretenden, los valores que se transmiten o las características del alumnado.

Yo centraré el trabajo en el juego cooperativo, ya que este permite una participación inclusiva e igualitaria de todos los estudiantes y además posibilita profundizar en una serie de valores consiguiendo la mejora de las relaciones sociales gracias al pensamiento del *nosotros* en vez del *otros*, proporcionando que los juegos que se apliquen tengan ese componente colectivo que les motive a superar los desafíos de manera conjunta. Para finalizar, permite abordar el conflicto desde una perspectiva solidaria, es decir, si alguno de los juegos no se consigue, el alumnado en vez de culparse los unos a los otros o acusarse por haber realizado algo mal, optan por ayudarse entre ellos, darse ánimos o reforzarse verbalmente.

3.2 El juego cooperativo

En este apartado, daremos respuesta a todos los aspectos que intervienen en el juego cooperativo, comenzando por describir el origen de los mismos, un análisis de las diferentes definiciones que hemos seleccionado sobre el juego cooperativo y las características y tipos que podemos encontrar.

3.2.1 Origen

Según un estudio de Velázquez (2008), el origen de los juegos cooperativos lo encontramos en 1950, cuando Lentz y Cornelius publicaron la primera guía de juegos cooperativos donde pretendían establecer un modo de juego en el que primara la paz por encima del conflicto, surgiendo así la idea de aplicar juegos donde no hubiese ganadores ni perdedores. Aunque este manual no tuvo excesiva repercusión, en los

años 70, un grupo de estadounidenses creó el movimiento del *New Games* o Nuevos Juegos en los que la participación de todos los individuos y el disfrute primaban por encima del rendimiento o resultado.

Pero, el mayor referente acerca del juego cooperativo es Orlick que, en 1978, con la publicación de dos libros acerca de este tipo de juegos, destaca el beneficio de estos frente a la competición, resaltando que están “orientados a fomentar la participación, favorecer sentimientos de aceptación, promover comportamientos cooperativos, aumentar la creatividad, etc., no solo en el campo recreativo sino también en la educación formal” (Velázquez, 2008, p. 119).

Orlick trabajaba en la universidad de Ottawa (Canadá) y es allí, el primer lugar donde se establecieron programas de juegos cooperativos orientados a la Educación Física antes de expandirse por Europa y el resto del mundo.

3.2.2 Definición

Tras descubrir dónde se encuentran los orígenes de este tipo de juegos, realizaré una aproximación de definición atendiendo a varios autores.

Orlick (1995) concreta que el juego cooperativo es una actividad que establece como elementos básicos la cooperación, participación, diversión y aceptación, por lo que ofrece las siguientes libertades que caracterizan al juego cooperativo:

- Libre de la competición: de esta manera, al tratarse de una actividad que consiste en colaborar con los demás, los participantes se liberan de la necesidad de superar al resto de jugadores.
- Libres para crear: el juego establece un objetivo, que es el mismo para todos, pero no concreta el cómo se ha de desarrollar la acción para conseguirlo, de manera que los jugadores buscan el camino que ellos creen más conveniente, dando paso a la creatividad en el proceso de elaboración de la estrategia.
- Libres de exclusión: se busca la participación de todos los miembros del grupo, de tal forma que no hay hueco para la eliminación.
- Libres de elección: los participantes tienen la opción de participar, de cambiar reglas, de seleccionar estrategias de juego, etc. Lo que les proporciona cierta autonomía en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Libres de agresión: el juego requiere unión de los participantes, por lo que es incompatible que para conseguir el objetivo aparezcan conflictos o violencia.

Garaigordobil (2002) define juego cooperativo como una actividad en la que los participantes proporcionan y reciben ayuda para superar un obstáculo o conseguir un fin. La autora destaca ese papel asociativo entre jugadores, lo que nos lleva a subrayar el rol que le otorga a las habilidades sociales y a la educación en valores.

Omeñaca y Ruiz (2019) establecen que el juego cooperativo consiste en un conjunto de actividades lúdicas en las que la acción motriz de los participantes se dirige a la consecución del mismo fin, provocando así que todos los miembros del grupo colaboren entre ellos.

Velázquez (2004) destaca que en las actividades cooperativas:

La gente juega con, y no contra, los demás, para superar uno o varios desafíos colectivos que en ningún caso suponen superar a otras personas. Esta característica que las define favorece en los participantes el desarrollo de habilidades sociales y de actitudes de empatía, cooperación, solidaridad y diálogo (p. 29).

Una vez expuestas las diferentes definiciones de varios autores sobre el juego cooperativo, podemos definir este desde nuestro punto de vista como una actividad lúdica de carácter colectivo en la que los participantes se relacionan entre sí para la consecución de un fin común, sin que exista oposición entre las acciones de los jugadores.

3.2.3 Características

Tras haber realizado un análisis de los diferentes conceptos que podemos encontrar sobre los juegos cooperativos y tras haber establecido una definición global de estos. Describiré las principales características que tienen los juegos cooperativos, según Omeñaca y Ruiz (2019), son:

- Los juegos están enfocados a superar obstáculos artificiales o temporales, por lo que el alumnado deja de competir entre ellos. Y comienzan a trabajar de forma conjunta para alcanzar la meta.

Por ello, el juego solo se supera si todos participan de forma activa en la consecución de este.

- Los participantes desarrollan sus habilidades sociales y resolución de conflictos.
- No existe eliminación.
- Si completan el juego o el desafío todos ganan, de lo contrario todos pierden.
- El juego ha de ser divertido para todos los participantes.
- Cada miembro del grupo aportará lo que mejor sabe hacer.

Por otro lado, Dris (2010), añade que, en los juegos cooperativos:

- Aumenta la comunicación y el diálogo del grupo, incrementando los mensajes positivos entre los participantes y mejorando el clima del aula o grupo-clase.
- Se incrementa la aceptación de uno mismo y del resto de compañeros.
- Finalmente se potencia la conducta prosocial, donde el alumnado comparte y trabaja en equipo.

3.2.4 Tipos

Una vez establecidas las características de los juegos cooperativos, veremos los diferentes tipos que podemos encontrar. Según Velázquez (2004), diferenciamos dos categorías de juegos en función de la relación de los participantes y si la meta es común o no.

Hablamos de actividades individuales cuando no hay relación entre los jugadores y la meta puede o no ser común, pero, en este caso, el que un individuo alcance su objetivo no afecta a que el resto lo consiga o no lo consiga.

En las actividades colectivas existe interrelación entre las acciones de los participantes y la meta puede o no ser común. Dentro de esta categoría encontramos dos tipos:

- Las competitivas: la relación existente es de oposición y las metas son incompatibles, es decir, si un equipo gana, el otro pierde.

Dentro de las actividades competitivas, podemos encontrar colaboración de los miembros de un grupo para superar al rival, pero no podríamos hablar de cooperación, porque para conseguir la meta hay que vencer a otro grupo de personas.

- Actividades no competitivas: en este tipo de actividades encontramos relación entre las acciones de los jugadores, pero si un equipo gana, el otro también puede hacerlo, es decir, que todos serán ganadores o perdedores.

Según el tipo de relaciones podemos diferenciar dos tipos:

- Actividades no competitivas con oposición: donde los participantes tienen diferentes funciones. Dentro de esta categoría, encontramos dos subtipos, con cambio de rol, donde los papeles de los participantes se cambian de forma reversible o irreversible, de tal forma que las metas son diferentes para los participantes en función del rol que desempeñen. Y las actividades sin cambio de rol, donde las funciones no se intercambian.
- Actividades cooperativas: no hay oposición entre las acciones de los participantes de manera que todos buscan el mismo objetivo, destacando que los jugadores pueden o no desempeñar la misma función. Dentro de esta clase localizamos dos tipos:
 - Con objetivo cuantificable: son actividades donde el objetivo está totalmente cerrado, es decir, o todos ganan o todos pierden, en función si han cumplido con dicho objetivo o no. De tal forma, que pueden ser con puntuación cuando el objetivo consiste en conseguir el mayor número de puntos, siendo la meta, superar su propia marca. O sin puntuación cuando el objetivo de la actividad es superar un reto o prueba.
 - Con objetivo no cuantificable: son tareas en la que no hay ganadores ni perdedores ya que no podemos observar si el juego se ha superado o no. Los papeles de los participantes pueden cambiar, sin embargo, son los propios participantes los que los asignan y no hay preferencia de ocupar uno u otro rol.



Figura 1. Tipos de actividades. (Elaboración propia a partir de Velázquez 2004).

Para finalizar, y haciendo referencia a su estructura interna los juegos cooperativos quedan definidos como “aquella actividad donde existe compatibilidad de meta para todos los participantes y donde, desarrollando el mismo papel o papeles distintos, no hay oposición entre las acciones de los mismos” (Velázquez, 2004, p. 47).

En definitiva, el juego cooperativo se encuentra clasificado dentro de los juegos colectivos no competitivos, y pueden ser con objetivo cuantificable cuando se trata de actividades donde la meta está definida, y de objetivo no cuantificable cuando el juego carece de la importancia de saber si se ha superado dicho juego.

3.3 Conductas en Educación Física

La conducta motriz se entiende como conjunto de acciones expresivas de un individuo con las que transmite una intención motora, dotando de sentido a dicho movimiento (Lagardera y Lavega, 2011). Estas acciones se pueden dar de forma consciente o inconsciente, es decir, son los comportamientos motores que implican “una observación externa (comportamiento observable) y el del significado interno (la vivencia corporal: percepción, imagen mental, anticipación, emoción...)” (Parlebas, en Lagardera y Lavega, 2011, p. 26).

Lavega, Planas y Ruiz (2014) establecen una clasificación de las principales conductas motrices que podemos encontrar durante la práctica de juegos cooperativos y las dividen en:

- Conductas motrices cooperativas ajustadas: son los comportamientos que están orientados a la lógica interna del juego. Donde podemos encontrar las siguientes actuaciones:
 - Fortalecer la cooperación: voluntad para reforzar la cooperación requerida.
 - Sacrificarse: participar dando una acción incómoda para el sujeto, pero que beneficia al grupo en la consecución del objetivo.
 - Proponer cooperaciones eficaces: en juegos con varios roles, uno de los jugadores se dirige al grupo y propone maneras de solucionar o superar el reto.
 - Cooperar con eficacia: cuando las respuestas muestran el efecto esperado.
- Conductas motrices cooperativas desajustadas: son aquellas respuestas que se alejan de la lógica interna exigida.
 - Cooperar con ineficacia: son actos fallidos, en los que los participantes se confían por la facilidad de la tarea o no tienen el nivel requerido de la actividad.
 - Buscar la competición: son actos en los que se busca desafiar a los demás, comparando los propios resultados con los del resto.
 - Proponer cooperaciones demasiado exigentes: dar pautas con mucha dificultad para los jugadores.
 - Perjudicar: dificultar la cooperación de los compañeros.
- Conductas motrices perversas o indisciplinadas: en las que un participante realiza actos para:
 - No seguir las reglas: incumpliendo alguna norma.
 - Molestar: interactuar de forma negativa con algún compañero, con acciones que no forman parte de la actividad.
- Conductas verbales asociadas al pacto: acciones que se producen antes de empezar la actividad. Estas conductas pueden ser:
 - Ajustadas: aquellas que favorecen el acuerdo en estrategias grupales o cambios de normas.

- Desajustadas: acciones que no contribuyen al acuerdo de decisiones o reglas.

De esta forma, las conductas motrices son comportamientos observables que los docentes pueden recopilar para ver cómo se están realizando los juegos y cómo los alumnos se asocian entre ellos o no a la hora de elaborar las estrategias. Esto permite interpretar las intenciones de los estudiantes para poder adaptar las situaciones motrices que se planteen a lo que el docente pretende trabajar. Por otro lado, el docente puede hacer mayor hincapié en las acciones que no se estén realizando correctamente o que si se hiciesen de otro modo podrían ser más eficaces, proporcionando así a los estudiantes de una visión más amplia en cuanto a juego se refiere.

3.4 Investigaciones sobre el juego cooperativo

Dentro del este apartado, expondré alguna de las investigaciones realizadas sobre el juego cooperativo y las diferentes conductas que se manifiestan en las clases de Educación Física.

López (2010), desarrolló un estudio en tres centros educativos de Victoria, donde se observó a ocho docentes de Educación Primaria y se registró un total de 187 sesiones, durante el curso 2005-2006. En dicho estudio, se analizó entre otros aspectos, el grado de interacción del alumnado con los demás, donde encontramos el porcentaje que los docentes destinan al tipo de actividades, mostrándose los siguientes resultados.

El 20,3% de las actividades analizadas, en las 200 horas que dura el estudio, corresponden a situaciones psicomotoras de carácter individual, y estas se basan en la repetición de acciones. En cambio, las situaciones colectivas suponen el 79,7% del tiempo total, de las cuales:

- El 29,5% corresponden a situaciones cooperativas en las que el docente toma el control de todo lo que hay que hacer.
- El 8,5% suponen situaciones de total oposición entre los participantes.
- El 34,7% de las situaciones se emplean una mezcla de colaboración y oposición, donde el alumnado debe estar atento de las acciones de sus compañeros y de sus rivales, para ofrecer soluciones estratégicas.

Además, el 1,2% del tiempo, el docente da libertad al alumnado para actuar como quiera en situaciones motrices de agrupamiento (cooperar, oponerse, colaborar-oponerse...). Por

otro lado, el 5,8% restante es utilizado para que el alumno elija si quiere actuar de forma psicomotora (individual) o sociomotora (oponerse o cooperar).



De este estudio destacamos que la mayoría de las situaciones que se producen en Educación Física son de carácter colectivo, pero son las actividades de colaboración-oposición las que más presencia tienen, por lo que existe asociación entre los miembros del mismo grupo, pero se compete contra otro equipo, dándole al juego un sentido profundamente competitivo, que en ciertos casos puede desembocar en conflictos y desviación del objetivo que se pretende.

A pesar de que el estudio anterior muestra que menos de un tercio del tiempo de las clases de Educación Física se dedica a propuestas motrices cooperativas, diferentes estudios lo relacionan con la enseñanza y fomento de valores, con unas mejores sensaciones de las clases y con una mayor interdependencia entre el alumnado lo que facilita la inclusión de las personas aisladas (Andureza y Lavega, 2017).

Además, un estudio realizado por Navarro, Lago y Basanta (2019) muestra cómo la aplicación de juegos cooperativos incrementa actitudes de juego justo entre el alumnado, una mejora de las habilidades sociales y la aparición de conductas apropiadas durante el

juego como el respeto de las reglas, así como la asimilación de los resultados, mejorando las actitudes hacia el hecho de ganar o perder.

Por otro lado, los juegos cooperativos suponen un alto generador de emociones positivas, como las de alegría, felicidad y entusiasmo. Además, reducen la presencia de estados de ánimo relacionados con el miedo o la inseguridad (Zamorano, Gil, Prieto y Zamorano, 2018).

Lavega, Planas y Ruiz (2014) encontraron que durante la práctica de juegos cooperativos se manifestaron mayoritariamente conductas ajustadas, como sacrificarse por los compañeros, ofrecer cooperaciones eficaces, entre otras. Esto permitió que los alumnos experimentaran aprendizajes vinculados con la empatía y el diálogo, por lo que los investigadores concluyen que este tipo de juego fomenta la inclusión de alumnado con dificultades.

A modo de conclusión, y tras el análisis y estudio de los conceptos vistos con anterioridad, establecemos que los juegos cooperativos suponen un desarrollo integral en la vida del alumno puesto que fomentan la aparición de conductas prosociales, provocando el surgimiento de valores como la solidaridad y la empatía, además, de fortalecer las relaciones sociales y facilitar la inclusión del alumnado con dificultades en el área o de alumnos con necesidades educativas especiales. Además, los juegos cooperativos pueden proporcionar a los estudiantes ciertos recursos para la resolución de conflictos, el uso de estrategias colectivas y la toma de decisiones de forma grupal.

CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA

En este apartado se desarrollarán todos los elementos claves relativos al contexto del centro y del aula de referencia, describiendo sus características principales, donde se llevó a cabo la investigación. A continuación, expondremos brevemente el proceso de intervención, antes de explicar las técnicas e instrumentos de recogida de datos. Por último, veremos el análisis de los datos obtenidos.

4.1 Contexto

En este epígrafe describiré las principales características del centro educativo, la importancia o presencia de la Educación Física en el centro y las singularidades del grupo de alumnos donde se llevó a cabo el estudio de mi TFG.

4.1.1 Centro

El proceso de intervención se ha llevado a cabo en un colegio de línea 1, concertado bilingüe situado en la provincia de Valladolid.

El centro educativo recibe alumnado procedente en la mayoría de los casos de familias tradicionales con un promedio de dos hijos, cuyo nivel socioeconómico es medio. El centro además recibe alumnado de otras culturas y con necesidades educativas especiales, aunque el porcentaje es bajo. Las familias de los alumnos en muchos casos fueron estudiantes del centro por lo que existe cercanía y complicidad entre el centro y las familias.

4.1.2 La Educación Física

Para el centro, uno de los objetivos generales de educación primaria relacionado con el área de la Educación Física es el siguiente: “Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social”. Por tanto, el centro considera la asignatura como un medio idóneo para mejorar las relaciones sociales, la aceptación personal, fomentar la educación en valores y el desarrollo motor.

El centro cuenta con dos patios, uno de ellos es empleado habitualmente para el desarrollo de las clases de Educación Física. En él podemos encontrar una pista de fútbol, dos porterías y dos canastas. Además, este espacio cuenta con un pequeño

parque y unas zonas de juegos populares, y un gimnasio equipado con colchonetas, bancos y un par de espalderas.

En cuanto a los materiales, el centro cuenta con el material suficiente para realizar las diferentes sesiones contando con conos, balones, pelotas, aros, picas o cuerdas.

4.1.3 Grupo de alumnos

El trabajo de investigación se ha desarrollado en el segundo curso de Educación Primaria, la clase cuenta con 21 alumnos de los cuales, 9 son niñas y 12 son niños.

El grupo se caracteriza por la alta competitividad del alumnado, lo que provoca que ciertos alumnos manifiesten conductas disruptivas, sobre todo aquellos que cuentan con un nivel motriz superior. Por otra parte, la diferencia motriz del alumnado hace que en ocasiones ciertos estudiantes queden en un segundo plano, llegando incluso a no participar en las sesiones, ya que las actividades se encuentran dominadas por los niños y niñas con mayor nivel. Un último problema observado es la alta dependencia del docente, que tiene que estar pendiente en todo momento del alumnado porque los niños y niñas tienden a dispersarse de las tareas. Además, la clase es muy activa y habladora.

Entre los estudiantes destacan:

- Un alumno que tiene muchas dificultades de coordinación y de sociabilización, por lo que le cuesta integrarse con sus compañeros, además el resto de alumnos se quejan constantemente de él. Además, es un niño con la atención muy dispersa durante la explicación de las actividades, por lo que en multitud de ocasiones se encuentra perdido en los juegos.
- Varios alumnos con conductas desajustadas: estos estudiantes suelen llamar la atención en el desarrollo de los juegos, y en algunas ocasiones son apartados de la dinámica.
- Alumnado tímido o que se mantiene al margen: observamos varios sujetos que en ocasiones se mantiene fuera de los juegos con una participación escasa debido a que el resto de compañeros no interactúa con ellos/as.
- Alumnado con alto nivel motor: son los estudiantes que destacan y que en la mayoría de las ocasiones son los que suelen llevar el control de los juegos.

Por otro lado, la clase no cuenta con ningún alumno con discapacidad ni con problemas motrices.

4.2 Proceso de intervención

El proceso de intervención se llevó a cabo mediante la implementación de una Unidad Didáctica de juegos cooperativos orientada a analizar las conductas que tienen presencia durante la práctica de este tipo de juegos.

La Unidad Didáctica contó con cinco sesiones de cincuenta minutos cada una, estructuradas de dos formas diferentes. Las sesiones cuatro y cinco se llevaron a cabo en forma de circuito. En ellas, se proponían varias estaciones con diferentes juegos cooperativos, uno por estación. Así, cada grupo permanecía en ellas un tiempo, y, al proponer diferentes juegos, se pretendió que los grupos no se comparasen entre ellos, focalizando la atención en su tarea.

El resto de las sesiones se desarrolló mediante una fase de dinamización, parte principal y vuelta a la calma. Posteriormente, se reunía a todos los estudiantes para comentar las actividades y cómo las han resuelto.

En cuanto a la organización del alumnado, cabe destacar la formación de grupos reducidos estables, es decir, siempre los mismos para así comprobar la evolución de cada uno de ellos durante la unidad.

Durante la primera sesión, la actuación docente se centró en remarcar y aclarar que las actividades tenían que resolverse de forma cooperativa entre todos los miembros del grupo, puesto que si no lo hacían de esta forma no superarían el objetivo de las actividades. En las sesiones posteriores, el docente proporcionó mayor libertad a los grupos para que elaboraran estrategias, por lo que la actuación docente se centró en la observación de los diferentes grupos y en la realización de *feedback*, resaltando aspectos en los que podrían mejorar y reforzando aquellos aspectos que hacían bien. Además, intervino en la resolución de algún conflicto puntual, actuando como mediador.

4.3 Proceso de recogida de datos

Para la recogida de datos se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos:

- Observación directa participante: es una técnica que permite recoger información acerca de los actos o conductas de los estudiantes sin modificarlos. Para el registro de los datos obtenidos, se utilizó:

- Un cuaderno de campo o registro de todas las vivencias, actos o interpretaciones recogidas por un observador. De esta forma, el docente fue anotando las actuaciones de los grupos y los aspectos más relevantes, posteriormente, se realizó un diario de sesión a partir de las anotaciones del cuaderno de campo.
 - Lista de control: instrumento de observación donde se registra la presencia o ausencia de diferentes categorías. Para ello, el docente en cada juego se centró en un grupo para poder observar el grado de cooperación y conductas que manifestaron los participantes.
- Observación externa (no participante), con los datos recogidos o comentarios de mi tutor de prácticas.
 - Preguntas finales. Después de cada sesión se reunió a todo el grupo para comentar las dificultades que habían tenido y las estrategias que habían utilizado para superar los juegos. Las conclusiones más relevantes derivadas de estos comentarios se registraron en el diario de sesión.

4.4 Análisis de los datos

Los datos recogidos se analizaron y clasificaron a través de diferentes categorías de análisis relacionadas con los objetivos de la investigación y que se precisan a continuación:

- Conductas ajustadas. En esta categoría se recogieron todas aquellas manifestaciones en las que se proponen alternativas para superar un juego, así como las situaciones en las que un alumno se sacrifica por el beneficio del grupo o se apoya o refuerce la cooperación dentro del grupo.
- Conductas desajustadas. En esta categoría se recopilaban todas las conductas donde el alumnado rompía las normas, perjudicaba al grupo o no participaba en los juegos.
- Intervenciones verbales. En esta categoría se incluyeron algunas verbalizaciones o frases textuales procedentes del alumnado, de dos tipos: las positivas, relativas a animar y reforzar al grupo, y las negativas que se corresponden con poner nerviosos a los compañeros, recriminar alguna acción o insultar.

Para poder recopilar esta información, en primer lugar, ordené el contenido del cuaderno de campo, desarrollando las anotaciones que se tomaron durante la sesión y recogiendo las aportaciones de mi tutor. Después, incorporé los resultados de las listas de control de las sesiones y los comentarios que se realizaban al finalizar la sesión y, por último, localicé todos los aspectos relacionados con las categorías de análisis.

CAPÍTULO 5. RESULTADOS

En este epígrafe, muestro el análisis de la información recogida durante la fase de intervención de la Unidad Didáctica, clasificándola en las tres categorías expuestas en la Metodología. Comenzaré describiendo las conductas ajustadas, a continuación, las conductas desajustadas o indisciplinadas y finalizaré con las intervenciones verbales. De esta forma, trato de agrupar el contenido por su semejanza, para posteriormente comprobar la consecución de los objetivos planificados en este TFG.

He de destacar que, con el fin de preservar el anonimato del alumnado, los nombres de los estudiantes han sido cambiados.

5.1 Conductas ajustadas

En este apartado la mayoría de las acciones que resalto muestran las estrategias que se han propuesto en los diferentes juegos, la mayor parte de ellas se manifestaron en las dos últimas sesiones. Hay que destacar también, que estas estrategias creadas para superar los juegos han sido propuestas habitualmente por los mismos alumnos.

“Tamara, añade que si uno se coloca al lado de los balones y después otro compañero se coloca a su lado y así sucesivamente llegarán a los aros donde tendrán que dejar los balones.”

Cuaderno de campo, sesión 1.

“Una de las estrategias seguida por el grupo la propuso Samuel, la cual consistía en decir el número del cono al que tenían que ir, con comentarios como: “ahora el primer cono”, “y después de la siguiente fila el segundo” ...”

Cuaderno de campo, sesión 4.

“Les digo que pueden buscar otra estrategia para conseguirlo, a lo que Raquel responde: “¿y si ponemos los tubos en el suelo y vamos levantando un poco uno por uno?”.”

Cuaderno de campo, sesión 5.

Por otro lado, he podido observar cómo ciertos alumnos se sacrificaban, ocupando posiciones más incómodas o menos activas de los juegos, para favorecer al grupo. Estos estudiantes se ofrecían voluntarios en la mayoría de los casos para ocupar esos roles. Este acto ha ocurrido fundamentalmente en dos actividades de las últimas sesiones.

“Observé como el alumnado se distribuía en los aros. Colocándose alguno de ellos en el segundo de forma voluntaria.”

Cuaderno de campo, sesión 5.

Además, en el juego (ordenando las letras) de la cuarta sesión, donde un miembro del grupo tenía que ocupar el rol de construir la torre, varios fueron los estudiantes que se ofrecieron a ello.

“En el juego de *ordenando las letras*, se encuentra el grupo uno, al cual le cuesta más elegir a la persona que se encargará de formar la figura. Ofreciéndose en primer lugar Alex Pariente al que le he entregado el papel donde venía la figura a construir. [...] El segundo grupo, se encontraba en el juego de *recupera las letras*, donde en esta ocasión Lucía se ofreció para ocupar el lugar de montaje, a lo que el grupo estaba de acuerdo.”

Cuaderno de campo, sesión 4.

Otro de los aspectos fundamentales que se ha podido observar ha sido cómo se ha fomentado la participación de todo el alumnado en las sesiones, por lo que, el alumnado que en algunos casos es rechazado, en ciertos momentos de los juegos cooperativos se ha visto inmerso en las actividades.

“Además, la estrategia que siguen es decir la letra del abecedario por la que llegan y que levanten la mano las personas cuyo nombre empiezan por dicha letra. Tamara dice: “Ahora va la D”, Lucía responde: “Ahora solo pasa Diego” y Diego añade: “Sí, es mi turno, subidlo que paso”.”

Cuaderno de campo, sesión 2.

Otro aspecto positivo, ha sido el incremento de acción dentro de los juegos o de motivación, lo que ha provocado que ciertos alumnos, como es el caso de Lucía, pasen de no involucrarse en otro tipo de sesiones a tomar un papel fundamental en la práctica de juegos cooperativos.

“Al comenzar el juego, coloqué el aro entre Óscar y Gabriel, y como se les complicó pasar el aro, Lucía les fue indicando cómo hacerlo, mientras el resto del grupo animaba a sus compañeros coreando sus nombres.”

Cuaderno de campo, sesión 4.

Para finalizar, he de destacar aquellas conductas destinadas a ayudar a sus compañeros, en las que se ha podido observar como el alumnado facilitaba las acciones a sus compañeros, donde resalto acciones en dos situaciones diferentes. En primer lugar, cuando la ayuda provenía del propio grupo:

““Pues como a Raquel se le da bien subir, pues me ha ayudado en ese lugar” (señalando las espalderas).”

Cuaderno de campo, sesión 3.

En segundo lugar, situaciones donde la ayuda vino de un grupo o individuo externo:

“Cuando vuelvo a observar al grupo veo que Raquel (alumna del tercer grupo) se acerca y le dice a Lucía y a Adriana como lo han hecho ellos, contribuyendo a que este grupo lo consiga también.”

Cuaderno de campo, sesión 5.

A lo largo de las sesiones, se ha podido ver cómo este tipo de conductas ha ido aumentando, provocando así que el alumnado adoptara posturas de cooperación. Entre las conductas cooperativas mayoritariamente manifestadas destaco la proposición de soluciones a los problemas planteados en las distintas tareas, la participación de todo el alumnado de manera igualitaria o la solidaridad dentro de los grupos y entre los equipos.

5.2 Conductas desajustadas e indisciplinadas

No todas las conductas manifestadas durante las sesiones de juegos cooperativos fueron ajustadas a esta lógica motriz, también se han observado bastantes indicios de la presencia de conductas negativas durante la práctica. Una de las más comunes es el desinterés por las actividades o por la asignatura, provocando que el resto de sus compañeros se molesten por estos comportamientos, lo que en ocasiones generaba conflicto.

“Mientras, en el juego del túnel, se encuentra el grupo tres, donde observo que Pablo y Jaime están jugando con el tubo sin hacer caso a lo que el resto del grupo está haciendo.”

Cuaderno de campo, sesión 5.

Otro de los aspectos a destacar es la falta de concentración o dispersión del alumnado, lo que provocaba en ciertos casos que no entendieran o no se enterasen bien de las normas.

Esto se ha visto reflejado sobre todo en los momentos donde se explicaban los juegos, donde algunos niños y niñas se ponían a hablar con los compañeros.

“Cuando comienzan a levantarse y a dirigirse a los balones, le preguntó a Jaime que si se ha enterado de lo que hay que hacer porque su respuesta ha sido coger el balón sin saber lo que hay que hacer.”

Cuaderno de campo, sesión 1.

“Algunos compañeros no prestaban atención hablando con algún compañero, por lo que le he dicho a Raquel que parase de leer y, hasta que no estuvieran todos en silencio, no continuase.”

Cuaderno de campo, sesión 2.

Además, continuando por esta línea, he podido observar cómo, en ciertas ocasiones, el alumnado intentaba molestar al grupo, provocando que el resto de compañeros no consiguiera el objetivo o fallara en alguna acción.

“Diego le da tirones a su cuerda, provocando que la caja se vuelque.”

Cuaderno de campo, sesión 4.

“Después, Hugo levanta la mano y dice que en su grupo Izan no ha hecho nada para que el grupo avanzara, porque en el juego del tubo, cada vez que la pelota pasaba, él quitaba el tubo, a lo que Lucía dice “es verdad”.”

Cuaderno de campo, sesión 5.

Por otro lado, se produjeron situaciones en las que el alumnado quebrantaba las normas de los juegos. Esto se debe fundamentalmente a la falta de atención en las explicaciones y para perjudicar al grupo o llamar la atención del profesorado. Hay que destacar que este tipo de comportamientos se produjo principalmente en las primeras sesiones.

“Comienza el juego y el alumnado comienza a pasar al otro lado, cuando pasan los primeros estudiantes, entre los que se encuentran Alex Pariente y Tamara, se suben a las espaldas. Les indico que se bajen de ahí.”

Cuaderno de campo, sesión 1.

“Cierta alumnado, como es el caso de Adriana, cada vez que subían el paracaídas, ella aprovechaba para meterse dentro, aunque no fuese su turno, por lo que tuve que llamarle la atención.”

Cuaderno de campo, sesión 2.

En la tercera sesión, una de las normas del juego del *barco* pirata, consistía en que solo se podía bajar del banco la persona que tuviese el aro en su posesión, dándose la situación de que Adriana se bajaba del banco continuamente sin ninguna razón.

Cuaderno de campo, sesión 3.

Finalmente, las situaciones de rechazo se han producido inicialmente sobre dos alumnos, Óscar e Izan, pero posteriormente estos comportamientos han desaparecido hacia Óscar, aunque no hacia Izan. Esto se puede deber a que este último molesta a sus compañeros. Un indicio destacable es la formación de los grupos, elegidos por ellos en las dos últimas sesiones.

En la sesión cuatro, ambos estudiantes quedaron situados en el último grupo, formado por los alumnos que no tenían grupo. En cambio, en la quinta sesión, Óscar fue miembro del segundo grupo, Pero Izan siguió en el grupo donde faltaba un integrante.

Este tipo de conductas se ha manifestado con bastante frecuencia, debido a que el grupo es muy disperso y hablador, por lo que constantemente se han visto situaciones en las que el docente tuvo que interrumpir las explicaciones y los juegos. Por otro lado, considero que el incumplimiento ocasional de las normas de juego por parte de los estudiantes se debe a esa mentalidad competitiva de querer ganar, lo que provoca que centren más la atención en este hecho que en realizar correctamente la actividad.

También cabe destacar, que la presencia de conductas negativas ha sido mayor, esto se debe a que el alumnado es educado bajo un marco meramente competitivo, por lo que el cambio de perspectiva en la aplicación de juegos cooperativos es costoso, puesto que no están acostumbrados a actuar de este modo. Siendo las principales conductas negativas manifestadas, molestar a los compañeros, no prestar atención en las explicaciones o infringir las normas del juego.

5.3 Intervenciones verbales

En esta categoría, se pretende clasificar los comentarios del alumnado para poder contrastar si lo percibido anteriormente (conductas ajustadas y desajustadas) concuerda con lo comentado por el alumnado. Por ello, se establecerán dos tipos de intervenciones:

- Intervenciones positivas: principalmente, se percibieron comentarios de ánimo, estos se produjeron a lo largo de toda la Unidad.

“Dentro del propio grupo, algunos alumnos como Gabriel animaban al grupo “venga chicos”.”

Cuaderno de campo, sesión 4.

“Hugo está animando al grupo con intervenciones como: “vamos genial” o “buen lanzamiento”.”

Cuaderno de campo, sesión 5.

Además, otro tipo de comentarios están destinados a parar la mala ejecución o comportamiento de los compañeros.

“Samuel dice al resto de compañeros: “parad de hacer el tonto, porque así no lo vamos a conseguir”.”

Cuaderno de campo, sesión 5.

“Pero lo quieren hacer demasiado rápido y se les caen los objetos, teniendo que volver a empezar [...] Víctor dice: “chicos es mejor hacerlo más despacio”.”

Cuaderno de campo, sesión 5.

Por último, en la última sesión, podemos recoger diferentes intervenciones del alumnado donde enumeran algunos aspectos de los juegos cooperativos, corroborando que el uso de este tipo de juegos ha proporcionado que entienda/aprenda en qué consiste.

“Además, les pregunto “¿qué actitudes o cosas tenemos que hacer para conseguir superar los juegos cooperativos?”, Diego dice “trabajar en equipo”, yo respondo “vale ¿qué más?”, Héctor señala “no hacer bobadas”, Hugo añade “tratar bien a los compañeros”, Martina agrega “no hacer trampas”, Samuel dice “ayudar a los compañeros”, Víctor verbaliza “animar a los compañeros” ...”

Cuaderno de campo, sesión 5.

- Intervenciones negativas: respecto a este tipo, he de destacar que las intervenciones han sido mínimas, por lo que no se han producido faltas de respeto, pero sí algún reproche.

“En una de las acciones en las que se disponían a trasladar uno de los ladrillos, Martina dice: “estiraros, que al final se nos va a caer” a lo que añade “vamos, Tamara, que al final se nos cae” con tono indignante.”

Cuaderno de campo, sesión 4.

“Gabriel pregunta al resto de sus compañeros “¿quién está haciendo eso?”, en ese momento Diego se ríe y Gabriel le dice: “o paras o te expulsamos del grupo”.”

Cuaderno de campo, sesión 4.

De este modo, en cuanto a las intervenciones, podemos destacar que los comentarios positivos tienen mayor presencia que los negativos, estableciéndose un claro contraste entre lo que hacen (conductas) y lo que dicen (intervenciones verbales). Esto puede ser debido a que las conductas disruptivas se dan a causa de la falta de atención en los momentos de explicación. En cambio, las intervenciones verbales, ocurrían en los momentos de acción, donde el grupo se centraba en la resolución de los problemas planteados en los juegos, surgiendo mayormente comentarios de ánimo.

CAPÍTULO 6. DISCUSIÓN, LIMITACIONES Y CONCLUSIONES

En este capítulo se tratará de establecer una discusión para extraer unas conclusiones que permitan comparar lo ocurrido en la fase de intervención con las ideas de los autores. Posteriormente, añadiré un epígrafe de limitaciones del estudio realizado.

6.1 Discusión y conclusiones

En este apartado, se analizarán las conclusiones finales de este TFG, para ello, partiremos de los objetivos marcados al principio del mismo y de los resultados obtenidos, para poder compararlos con los referentes teóricos en la temática objeto de estudio y así establecer nuestras conclusiones.

El principal objetivo de este Trabajo de Fin de Grado era analizar la conducta de los estudiantes de Educación Primaria en la aplicación de juegos cooperativos. Este objetivo se concretó en los siguientes objetivos específicos:

- Recopilar las diferentes conductas motrices ajustadas que se manifiestan en la práctica de juegos cooperativos.
- Describir las conductas negativas que se perciben durante el desarrollo de juegos cooperativos.
- Analizar las intervenciones verbales que se producen en el alumnado cuando se enfrenta a situaciones de cooperación.
- Observar si la introducción de juegos cooperativos provoca un cambio de conducta positivo en el alumnado.

En primer lugar, abordaré el primer y segundo objetivo de manera conjunta, puesto que el aumento de una supone la disminución de la otra, estas metas tratan sobre la recopilación de conductas ajustadas y conductas negativas.

Como se ha podido observar en la fase de intervención, el número de conductas negativas ha sido mayor que el de conductas positivas. Esto puede deberse a que el alumnado no ha sido formado en un ámbito cooperativo, este hecho refuerza el estudio de López (2010), en el cual se muestra que el tiempo de dedicado a la realización de actividades cooperativas en el área supone menos de un 30%.

Aunque, la presencia de conductas negativas ha sido mayor que las conductas ajustadas, podemos remarcar que estas últimas han ido aumentando a medida que se implementaba la intervención, por lo que, este hecho refuerza la idea de Navarro, Lago y Basanta (2019) cuando afirman que la aplicación de juegos cooperativos aumenta las conductas prosociales, el juego justo y actitudes apropiadas que favorezcan el trascurso de estas actividades.

Como presentaban Lavega, Planas y Ruiz (2014), estas conductas han estado dirigidas principalmente a proponer cooperaciones eficaces, es decir, la creación de estrategias para superar los juegos; fortalecer la cooperación, con la aparición de situaciones donde el alumnado se apoyaba, animaba y reforzaba positivamente las acciones de los compañeros; y con actos donde ciertos estudiantes se sacrificaban, ocupando y adoptando posturas más incómodas o secundarias. Además, el alumnado ha manifestado conductas de ayuda, donde se aconsejaban y daban directrices, por lo que se ha manifestado ese carácter asociativo que identifica a los juegos cooperativos, como apunta Garaigordobil (2002).

Por otro lado, como señala Orlick (1995), uno de los aspectos fundamentales de los juegos cooperativos es la ausencia de exclusión, puesto que en este tipo de actividades la participación es de todo el alumnado, aumentando las habilidades sociales de los estudiantes. Esto nos hace pensar en el alumnado rechazado y la conducta que adoptan el resto de compañeros. En el proceso de intervención, se ha identificado a dos alumnos poco incluidos en el grupo, Izan y Óscar, aunque la actuación ha sido diferente en ambos casos. En el caso de Óscar, a medida que fueron pasando las sesiones tanto la actitud de este estudiante como la del resto, ha sido positiva, consiguiendo resultados como que sea integrante del segundo grupo. La situación con Izan, ha sido totalmente contraria, puesto que la aplicación de juegos cooperativos no ha proporcionado que este niño se integre con el resto, lo que contradice las conclusiones del estudio de Andureza y Lavega, (2017), que defienden que uno de los beneficios de estos juegos es la inclusión del alumnado aislado. Además, ha provocado que este alumno manifieste conductas indisciplinadas como molestar a sus compañeros.

Respecto a las conductas negativas, hemos podido observar que han disminuido con el paso de las sesiones, siendo las más comunes aquellas dirigidas a perjudicar la acción de los demás, por la falta de atención, lo que provocaba actos como romper las reglas o molestar al grupo. Por otro lado, Lavega, Planas y Ruiz (2014), establecen que la

búsqueda de la competición es una de las conductas desajustadas que se manifiesta con mayor frecuencia, pero, he de destacar que durante el proceso de intervención no se ha producido este hecho en ningún momento, esto puede deberse al planteamiento de las actividades, puesto que estas se han presentado de forma inconexa, es decir, cada grupo realizaba una actividad diferente al resto, que producía que estuviesen centrados en su tarea.

Una vez analizadas las conductas, voy a abordar el tercer objetivo el cual hace referencia al análisis de las intervenciones verbales del alumnado, de manera que podamos contrastar si los actos o conductas manifestadas se correlacionan con los comentarios del alumnado.

La mayoría de estas intervenciones se han producido de forma positiva, se han producido en situaciones donde el alumnado animaba a sus compañeros o proponía situaciones o cambios a los actos que estaban realizando, por lo que se produce una concordancia entre lo que hacen y lo que dicen. En cuanto a las intervenciones de carácter negativo, cabe destacar que el número de comentarios recogidos es menor que la cantidad de conductas negativas, probablemente esto se deba a que cuando algún estudiante estaba distraído el resto de compañeros se dirigían con buenos comentarios u obviaban su presencia, por lo que los únicos comentarios que se recopilaron fueron para recriminar alguna acción.

Finalmente, en cuanto al último objetivo, determinar si la introducción de juegos cooperativos provoca un cambio de conducta positivo en el alumnado, no puedo afirmar que se haya conseguido, puesto que dependen multitud de factores para su consecución y no hay evidencias contundentes que lo demuestren. Sí se ha percibido cómo en las dos últimas sesiones las conductas positivas han aumentado. Esto no quiere decir que se haya producido un cambio en el alumnado, simplemente puede deberse a que han tenido mayor autonomía o a que el clima de la clase esos dos días ha sido más relajado, por lo que, para poder saber si la aplicación de juegos cooperativos produce cambios en los estudiantes, habría que prolongar la duración de la intervención, ya que cinco sesiones resultan insuficientes para corroborarlo.

6.2 Limitaciones del estudio

En primer lugar, considero que la situación de pandemia actual ha condicionado la elección de las actividades, puesto que, en otras condiciones, quizás, habría seleccionado

otros juegos donde el contacto y la implicación psicomotriz fuese mayor, para poder así observar mayor número de conductas.

Además, considero que el tiempo de ejecución de la intervención, fue escaso para determinar o apreciar cambios en la manera de percibir las actividades y de relacionarse con los compañeros.

Por otro lado, la falta de experiencia del alumnado frente a este tipo de situaciones ha podido provocar que les cueste entrar en la dinámica, puesto que están acostumbrados a responder de forma competitiva a las actividades. En esta línea, mi falta de experiencia frente a un grupo de alumnos puede haber condicionado que no se hayan entendido las explicaciones de forma correcta o que no haya sabido gestionar los tiempos del grupo.

Finalmente, la ausencia de un observador externo ha provocado que multitud de detalles del estudio no se hayan observado, por lo que no he percibido toda la información que hubiese deseado.

CAPÍTULO 7. REFLEXIÓN

En primer lugar, considero que el proceso de realizar este trabajo de fin de grado ha sido costoso, puesto que no he tenido ninguna experiencia similar previa. Esto ha provocado que, en poco tiempo, me haya tenido que especializar en el tema del juego cooperativo, nutriéndome de multitud de conocimientos que desconocía, y que poco a poco he ido descubriendo.

En cuanto al tema elegido, pienso que debería de tener mayor cabida en la educación, puesto que además de formar mentes capaces de aprender numerosos contenidos, también te permite formar personas, debido a que la constante interacción con el resto de compañeros, carga a la educación de multitud de valores como son el respeto, la empatía o la solidaridad entre otros. Asimismo, proporciona al alumnado la mejora de las habilidades sociales.

Además, hace posible que todos los estudiantes tengan su sitio dentro del aprendizaje aportando su mayor virtud, lo que proporciona que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea recíproco, tanto en la relación profesor-alumno como en la relación alumno-alumno, favoreciendo así la educación entre iguales e incrementando el rendimiento académico.

Por otro lado, la aplicación y posterior práctica de juegos cooperativos facilita que todo el alumnado se sienta cómodo y seguro, sin miedo a fallar, puesto que sabe que sus compañeros le apoyarán y ayudarán a conseguir los objetivos marcados, eliminando en este caso, la figura del sujeto frágil y las situaciones de exclusión social. De esta forma, se aumenta la participación de todo el alumnado, garantizando una educación de calidad.

Para finalizar, me gustaría resaltar la figura del maestro frente a este tipo de actividades, puesto que la organización y planificación es esencial y muy importante para mermar los problemas que puedan surgir. Pero, considero aún más importante, una buena formación en torno a la gestión de grupo, puesto que, si el alumnado no está acostumbrado a este tipo de actividades, el docente tendrá que llevar a cabo una buena fase de dinamización y resolver gran cantidad de conflictos.

En resumen, los juegos cooperativos cargan el proceso de enseñanza-aprendizaje de multitud de valores, lo que favorece un aumento de las conductas prosociales y la mejora de las habilidades sociales que permite que el docente no solo eduque mentes cargadas de conocimientos sino también personas.

REFERENCIAS

- Andureza, J. y Lavega, P. (2017). Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. *Movimiento*, 23(1), 213-228.
- DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Dris, M. (2010). Importancia del juego en Educación Infantil y Primaria. *Innovación y experiencias educativas*, 35, 1-9.
- García, A., Ruiz, F., Gutiérrez, F., Marqués, J. L., Román, R. y Sámper, M. (2010). *Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años*. Barcelona: INDE.
- Garaigordobil, M. (2002). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2011). Educación Física, conductas motrices y emociones. *Ethologie & Praxeologie*, 16, 23-43.
- Lavega, P., Planas, A. y Ruiz, P. (2014). Juegos cooperativos e inclusión en educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 53, 37-51.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- López, A. (2010). Análisis praxiológico de la educación física de primaria (6-12 años) en el país vasco: un estudio de casos. *Acción Motriz*, 5, 20-32.
- Navarro, R., Lago, J. y Basanta, S. (2019). Conductas prosociales de escolares de Educación Primaria: influencia de los juegos cooperativos. *Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 8(2), 33-38.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2001). Explorar, Jugar, Cooperar: Bases Teóricas y Unidades Didácticas para la Educación Física actual abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación. En R. Omeñaca, E. Puyuelo y J. V. Ruiz, *Explorar, Jugar, Cooperar: Bases Teóricas y Unidades Didácticas para la Educación*

Física actual abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación (pp. 19-21). Barcelona: Paidotribo.

Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2019). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.

Orlick, T. (1995). *Libres para cooperar, libres para crear (Nuevos Juegos y Deportes Cooperativos)* (2ª ed.). Barcelona: Paidotribo.

Velázquez, C. (2008). Las actividades cooperativas como recurso para el tratamiento de los conflictos en las clases de educación física. En A. Fraile (coord.), V. M. López, J. V. Ruiz y C. Velázquez, *La resolución de conflictos en y a través de la educación física* (pp. 117-163). Barcelona: Graó.

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.

Zamorano, M.; Gil, P.; Prieto, A. y Zamorano, D. (2018). Emociones generadas por distintos tipos de juegos en clase de educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 69, 1-26.

ANEXOS

ANEXO 1: CUADERNO DE CAMPO

SESIÓN 1: martes, 13 de abril

La sesión comenzó a las 10:00, momento en el que comienzo a explicar lo que se va a trabajar durante la Unidad, por lo que pregunto si alguien sabe o conoce lo que es un juego cooperativo, a lo que, solo, Diego levanta la mano y responde “es trabajar en grupo”, yo le añado algún aspecto más que caracteriza a este tipo de juegos.

Posteriormente les sugiero que ellos sean los encargados de elegir el juego de calentamiento y que, para ello, todos se tienen que poner de acuerdo. En ese momento, Gabriel dice que él quiere jugar a balón prisionero, y yo le digo que esa decisión se tiene que tomar con el resto de sus compañeros, a su vez, Diego sugiere jugar a estampida y Nuria a muralla (araña peluda). Al cabo de unos segundos Gabriel pregunta a sus compañeros que quién vota por jugar a balón prisionero, que levanten la mano; algunos compañeros como Víctor, Héctor o Alex Hurtado optan por esa opción. Después de este momento, decido intervenir, proponiendo una votación entre ambos juegos, unificando estampida y muralla por su similitud. Finalmente, el juego seleccionado es la muralla, y se crea un poco de jaleo en la clase, por lo que yo decido callarme y mirar el reloj, como señal de reclamo, por lo que Martina indica a sus compañeros que se callen, una vez que están en silencio, bajamos al patio.

Cuando llegamos al patio, vemos que está lloviendo y los alumnos echan a correr hacia la puerta donde se encuentra el gimnasio, cuando llegamos Alberto y yo, les recalamos que tienen que estar en silencio puesto que el gimnasio se encuentra en el mismo edificio que secundaria.

Una vez dentro, se sientan en los bancos y comienzo a explicar cómo vamos a hacer el primer juego, para ello, remarco una zona de movimiento de la araña y elijo a un alumno que será el que ocupará el rol de araña, Diego (el elegido), se coloca en su zona y Nuria me dice que, si se la puede quedar ella en la siguiente partida, a lo que respondo que solo vamos a hacer una ronda. Comienza el juego y el alumnado comienza a pasar al otro lado, cuando pasan los primeros estudiantes, entre los que se encuentran Alex Pariente y Tamara, se suben a las espalderas les indico que se bajen de ahí.

Después de la segunda pasada, algunos alumnos son pillados por Diego y se incorporan a la zona. En ese momento, Óscar e Izan se acercan y me dicen que no vale porque Diego siempre les va a pillar a ellos. El resto del juego transcurre con normalidad.

Una vez terminado el juego de la araña peluda, se vuelven a sentar en el banco y empiezan a hablar y a interrumpirme constantemente, por lo que, pierdo el control de la clase, al reclamar otra vez la atención, el alumnado se calla momentáneamente, y comenzamos a poner en marcha el segundo juego, pero primero, considero que tenemos que buscar la estrategia de forma conjunta y empezamos a dialogar sobre lo que se va a hacer, aunque no consigo que algunos estudiantes se callen. Y continuo con aquellos que sí me están prestando atención, voy haciendo preguntas de cómo podríamos hacerlo y Martina añade que lanzando el balón se podría conseguir, a lo que le respondo crees que si lanzamos el balón se quedará en el aro, y realiza un gesto con la cabeza negando dicha acción. Posteriormente, Tamara, añade que, si uno se coloca al lado de los balones y después otro compañero se coloca a su lado, y así sucesivamente, llegarán a los aros donde tendrán que dejar los balones, y entonces, afirmo que eso podría ser una gran idea, e indico al alumnado que vamos a probar de esa forma.

Cuando comienzan a levantarse y a dirigirse a los balones, le preguntó a Jaime que si se ha enterado de lo que hay que hacer porque su respuesta ha sido coger el balón sin saber lo que hay que hacer, por lo que decido dirigirles la acción en todo momento, ordenando que formen una fila. Cuando el balón llega a Héctor, este dice: y por qué no tiro el balón directamente, a lo que le animo a hacerlo y ver que esa forma no funciona. Así que seguimos con la propuesta anterior, al final de la fila, los estudiantes no se están enterando de nada y están armando mucho ruido, y al ver que el grupo estaba muy alborotado, decido cortar el juego y pasar al siguiente para ver si funciona mejor.

Procedo a colocar en la pared a todo el alumnado y comenzar a repartirles una hoja de papel de periódico a cada uno, a la vez que explico lo que vamos a hacer, cuando llego a Alex Hurtado y Víctor, observo que se ponen a ver la hoja sin prestarme atención, para conseguir que todo el grupo me escuche decido alzar la voz, tras explicar el juego el alumnado intenta conseguir llegar al otro lado del gimnasio, todos siguen la misma estrategia que es ir desplazando la hoja dando pequeños saltos o arrastrándola, por lo que les cuesta mucho y algunos se frustran y comienzan a distraer o molestar al resto de compañeros. Tras ver que se crea mucho alboroto, corto la situación y les hago ver cómo

sería la forma más fácil de hacerlo, que es cooperando con algún compañero, para ello, selecciono a Hugo y ejemplifico la manera más sencilla de resolver el juego.

Una vez hecho esto, Alberto corta la sesión y nos marchamos a clase porque es la hora del recreo, por lo que finaliza la primera sesión. Con unas malas sensaciones, porque el grupo no tenía el día y me fue imposible impartir la sesión con normalidad.

SESIÓN 2: VIERNES 16, 12:50 A 14:00

He comenzado la sesión, explicando lo que posteriormente se iba a realizar, por lo que he colocado el paisaje del videojuego de Mario Bros en la pizarra y he entregado el primer mensaje a Jaime para que todos conozcan la problemática que tenían que resolver.

Una vez en el patio, he repartido el segundo mensaje a Paula para que lo leyese, pero empezaron a surgir los primeros conflictos porque no veían el primer personaje que se encontraba en la caja y empezaron a llamar mi atención para solucionarlo. Por lo que, les dije que se sentaran todos en el suelo menos la persona que fuese a leer para que así todos pudieran ver mejor.

Una vez leído el primer juego, hemos sacado el material (paracaídas) y se han colocado en torno a él para comenzar, en ese momento quise hacer un inciso antes de empezar, pero me resulto complicado que todos me escuchasen puesto que empezaron a levantarlo y airearlo, por lo que me costó pararles unos minutos, cuando conseguí que todos me prestaran atención, recalque las normas del primer juego (en el que tenían que ordenarse por orden alfabético pasando por debajo del paracaídas) y empezaron a realizarlo. Observando que cuando los alumnos pasan por debajo del paracaídas el resto corean el nombre para animarlo. Además, la estrategia que siguen es decir la letra del abecedario por la que llegan y que levanten la mano las personas cuyo nombre empiezan por dicha letra. Tamara dice: “Ahora va la D”, Lucía responde: “Ahora solo pasa Diego” y Diego añade: “Sí, es mi turno, subidlo que paso”. Aunque cierto alumnado, como es el caso de Adriana cada vez, que subían el paracaídas ella aprovechaba para meterse dentro, aunque no fuese su turno, por lo que tuve que llamarle la atención.

Una vez ordenados, tocaba contar las personas de las letras: A, S y M, para descubrir el código que les dirigía hacia la segunda prueba. Para ello, les sugerí que levantaran la manos los estudiantes con esas letras, y le entregué la segunda caja a Samuel para que introdujese el código y leyese el siguiente juego.

Al preparar el siguiente reto, vi que el paracaídas era demasiado grande y que costaba mucho manejarle por la presencia de aire, por lo que decidí dejar de usarlo y buscar alternativas a las tareas.

Para ello, coloqué al alumnado en una fila, y la última persona tenía que correr al inicio de esta (observando como la fila se iba desplazando hacia delante), al ver que Gabriel e Izan no dejaban de molestar les he tenido que separar un rato del juego hasta que se tranquilizaran. El trascurso del resto del juego ha sido correcto, incluso se animaban diciendo: “¡Vamos!” y aplaudiendo.

Antes de comenzar la siguiente dinámica Martina me ha pedido ir al baño, y hemos continuado con el siguiente juego, para ello, le he entregado la caja a Raquel y ha leído lo que tenían que hacer, pero algunos compañeros no prestaban atención hablando con algún compañero, por lo que le he dicho a Raquel que parase de leer y hasta que no estuvieran todos en silencio no continuase, a lo que Víctor añadió: “Chicos callaros”, y tras un par de minutos hemos conseguido continuar. El tercer reto, que consistía en dirigirse hacia unos conos sin caer unas pelotas que había en el interior del paracaídas, se ha convertido en disponer a la clase en una fila e ir pasando un balón hacia atrás, cuando este llegaba al último alumno, el estudiante tenía que correr a colocarse el primero de la fila, y así sucesivamente. Como quedaba poco tiempo de sesión, hemos realizado cinco rondas. Al finalizarlas, he nombrado los tres primeros compañeros que se encontraban en la fila para ir a por los mensajes que había en los conos, tras nombrar a la primera persona (Óscar), vi como Raquel y Héctor se cambiaban de sitio para ser elegidos, pero me di cuenta y las otras dos personas seleccionadas fueron Víctor y Sandra.

Una vez, encontrados los mensajes, les volví a sentar para descifrar la siguiente caja, esta vez es el turno de Óscar, a lo que Hugo responde indignado “es que yo nunca leo, siempre pasa lo mismo” y yo le responde que en otras ocasiones (sesiones) ya le tocaría a él. El siguiente reto consistía en transportar una pelota con el paracaídas hacia la canasta e introducirlo tres veces en ella, al eliminar el uso del paracaídas, la adaptación del reto fue colocar a la clase en una final y que lanzaran el balón a canasta, para ello, establecí un marcador colectivo que consistía en meter ocho canastas entre toda la clase. Cuando iban lanzando, Alberto y yo les íbamos dando *feedback*, “Un poco más fuerte”, “buen lanzamiento” ...

Una vez completado esto, llegó la hora de finalizar con la clase, por lo que no hemos podido completar los dos retos restantes. A lo que les comento, que si no hubiésemos perdido tanto tiempo al principio con interrupciones podríamos haber conseguido rescatar a todos los personajes a lo que Lucía me responde: “ya es verdad, yo les había dicho que parasen”. Pero finalmente, les digo que los retos que hemos podido hacer, han salido bastante bien y que han trabajado bien en grupo, animando a los compañeros y respetando las reglas del juego. Para acabar ha recogido sus cosas y hemos subido a clase. Jaime se ha acercado y me ha comentado: “ha estado muy bien la clase”.

SESIÓN 3: MARTES 20, 10:00 A 10:50

He comenzado la sesión explicando en que va a consistir brevemente, el alumnado ha estado bastante atento y hemos bajado con rapidez. Por lo que no he tenido que hacer prácticamente interrupciones, algo que si me había pasado en las sesiones anteriores.

Al ser un grupo bastante movido y disperso, antes de entrar al gimnasio he tenido que recalcar las normas al bajar al gimnasio (ya que este está en el edificio de Educación Secundaria).

Una vez abajo, he colocado los bancos y les he recordado el funcionamiento del juego (*el barco pirata*), comentando cómo tenían que actuar y comenzaron a realizarlo. Al inicio del juego, la actitud del alumnado ha sido correcta, pero posteriormente han roto la norma del no poder hablar, puesto que les costaba muchísimo comunicarse, y les he permitido esta acción, surgiendo comentarios como: Diego: “ahora es el turno de Tamara”, Héctor: “yo creo que ahora me toca a mí”, Víctor: “dejadme hueco que voy a subir”, Lucía: “Páseselo a Raquel”. Además, han surgido comentarios de ánimo o apoyo como “muy bien” o “vamos chicos”. E intervenciones para favorecer la acción del juego como “vamos a movernos un poco para dejar sitio” (Tamara).

Pero cuando ya quedaba poco para finalizar el juego, se ha creado un poco de alboroto, fruto de la continuidad resultando una situación monótona. Provocando alguna conducta disruptiva como bajarse del banco (Adriana).

Al finalizar este juego, situé a todo el alumnado en un lateral del gimnasio en lo que colocaba alguna zona del circuito que posteriormente íbamos a realizar. Una vez hecho esto, me acerqué al grupo y les comenté cual era el orden de los obstáculos que tenían

que superar y que el recorrido lo iban a hacer por parejas atados por la muñeca, mostrando el utensilio que íbamos a usar (una cuerda con un par de gomas en los extremos).

Tras la explicación, fui nombrando a los alumnos que estaban en silencio para comenzar colocándoles la cuerda en las manos, rápidamente, el resto del alumnado se dio cuenta de lo ocurrido, por lo que conseguí llamar la atención y que estuvieran en silencio.

En el trascurso del circuito, los estudiantes se han ayudado y animado para conseguir superar el circuito, surgiendo comentarios como: “vamos que ya llegamos” le decía Martina a Adriana, o “cuidado con ese ladrillo” le comentaba Alex Hurtado a Gabriel. Además, algunos han cedido el paso a otros compañeros “espera a que pasen ellos” y esta situación también se ha producido entre los miembros de la pareja “sube tu primero” le decía Tamara a Miriam cuando se iban a subir a las espalderas. Cuando las parejas iban finalizando el circuito, personalmente les fui preguntando cómo habían superado los obstáculos y qué había hecho su compañero para superarlo, a lo que me proporcionaron diferentes respuestas como: “pues Héctor iba dirigiendo un poco por donde teníamos que ir”, “pues como a Raquel se le da bien subir, pues me ha ayudado en ese lugar” (señalando las espalderas)” o “pues Nuria me iba animando”.

Al finalizar el circuito, algunos alumnos me comentaban si podían hacerlo otra vez (Hugo), o si podían repetir con otra pareja comentaba Sandra, a lo que les conteste que no porque ya era el tiempo de ir a clase.

Por lo que reuní al grupo, y les pregunté que, si se habían sentido cómodos en la sesión a lo que me contestaron que sí. Para finalizar la sesión, les comenté que hoy no habían surgido conflictos y que me había gustado mucho que se ayudaran entre ellos.

SESIÓN 4: MARTES 27, 10:00 A 10:50

Comienzo la sesión entrando en clase remarcando que era importante que me atendieran para entender bien los juegos puesto que ese día íbamos a trabajar de forma más autónoma. Por lo que, empiezo dibujando la distribución del espacio en la pizarra, aclarando que íbamos a formar tres grupos y que cada grupo se iba a colocar en un juego diferente. En el tiempo de explicación no ha habido ninguna interrupción por lo que bajamos pronto al patio.

Una vez allí, les pedí que fuesen haciendo los grupos mientras yo colocaba el material, al volver les indico que los grupos tienen que ser de siete personas. En ese momento Alex

Hurtado se acerca y me dice que ellos ya habían formado el grupo a lo que les contesto que me digan los miembros para apuntarlos, siendo estos: Samuel, Víctor, Héctor, Gabriel, Diego, Alex Pariente, Jaime y Alex Hurtado, a lo que les digo que son ocho y los grupos son de siete, rápidamente de forma unánime deciden que sea Jaime la persona que sobra. El segundo grupo lo formaron: Nuria, Lucía, Miriam, Tamara, Paula, Martina y Adriana; quedando el tercer grupo formado por: Hugo, Sandra, Izan, Óscar, Raquel, Pablo y Jaime. A la hora de formar dichos grupos observé como Alex Hurtado y Lucía tomaron el “liderato” para formar el primer y segundo grupo; quedando el tercero formado por los estudiantes no seleccionados.

Posteriormente, he distribuido a los grupos en los diferentes juegos y antes de comenzar me he pasado por ellos para recalcarles el funcionamiento de los mismos. Quedando el primer grupo en el juego de *por el aro*, inicialmente han entendido bien las normas, pero les ha costado buscar una estrategia para superar el juego, en primer lugar, han intentado hacerlo metiendo primero una pierna, después la cabeza y a continuación la otra pierna, pero se han dado cuenta que les costaba mucho y entonces Víctor ha propuesto hacerlo metiendo primero la cabeza y después las piernas, viendo que podía ser una buena idea para lograr pasar el aro.

El grupo dos, se encontraba dispuesto en el juego de *campo de minas*, donde el equipo se ha compenetrado y ayudado muy bien, la estrategia del grupo ha sido ir señalando los diferentes conos por los que tenían que pasar y en ciertas ocasiones decían el color del cono donde tenían que colocarse.

- Nuria: “Al cono naranja” (señalándolo)
- Martina: “¿A este?”
- Nuria: “Sí a ese, y ahora al de delante amarillo”

Mientras el tercer grupo se encontraba en el juego de *recupera las letras*, el cual he modificado debido a que inicialmente he pensado que era más sencillo trasportar los ladrillos de psicomotricidad y formar una figura con ellos, ya que si ponía letras corría el riesgo de que se perdiesen o volasen.

De forma unánime han elegido a Hugo como responsable de montar la figura, y el resto del grupo se ha colocado en torno a la caja sujetando cada integrante una cuerda. Al comenzar el juego, Raquel ha cogido uno de los ladrillos con la mano y lo ha transportado llevándolo con la mano, teniendo que intervenir para dejar más claro las normas,

exponiendo: “chicos, cada persona coge de un extremo de la cuerda y vais hasta los ladrillos, cuando lleguéis a ellos, uno de vosotros lo coge y lo deja dentro de la caja, y se lo lleváis a la zona donde está Hugo”, a lo que Raquel me responde: “vale, pensé que podíamos llevar los ladrillos como queramos”. Otra de las observaciones que percibo es como en ese grupo Hugo iba animando a sus compañeros “vamos chichos, que vais muy bien”, tanto es así, que les iba acompañando por el campo e indicando que ladrillo necesitaba “ahora a por el amarillo”.

Primera rotación.

El grupo uno, se trasladó al juego de *campo minado*, donde se ordenaron y entendieron bien las normas, ejecutándose el juego de forma fluida. Una de las estrategias seguida por el grupo la propuso Samuel, la cual consistía en decir el número del cono al que tenían que ir, con comentarios como: “ahora el primer cono”, “y después de la siguiente fila el segundo” ...

Una de las acciones que pude observar y que fue diferente al resto del grupo, se produjo cuando Héctor dirigía a Diego, comentándole: “tienes que ir al cono naranja”, a lo que Diego le contestaba “a este”, en ese momento Héctor se desplaza al lugar donde está Diego y le señala el cono diciendo “a ese no, a este” pisando sobre la zona en cuestión.

El segundo grupo, se encontraba en el juego de *recupera las letras*, donde en esta ocasión Lucía se ofreció para ocupar el lugar de montaje, a lo que el grupo estaba de acuerdo. Por lo que se situaron en torno a la caja rápidamente, desplazándose hacia los ladrillos. En ese momento, Tamara propone a Lucía: “tú nos vas diciendo el color que tenemos que coger”.

En una de las acciones en las que se disponían a trasladar uno de los ladrillos, Martina dice: “estiraros, que al final se nos va a caer” a lo que añade “vamos Tamara que al final se nos cae” con tono indignante. Mientras, Lucía indica el ladrillo que necesita y anima desde la lejanía.

El tercer grupo, se encuentra en el juego de aro, donde presto especial atención, debido que en ese grupo se encuentran dos de los alumnos con más dificultades, pero me sorprende porque no surge ningún conflicto, de hecho, Raquel anima y ayuda al grupo, actuando como “líder”, explicando al resto cual es la mejor forma de hacerlo “pasa primero las piernas y después la cabeza”.

Segunda y última rotación.

En el juego de *ordenando las letras*, se encuentra el grupo uno, al cual le cuesta más elegir a la persona que se encargará de formar la figura. Ofreciéndose en primer lugar Alex Pariente al que le he entregado el papel donde venía la figura a construir. En ese momento, Héctor se ha enfadado porque él también quería ser el constructor a lo que le he dicho que Alex había sido la primera persona en decírmelo, a lo que ha reaccionado apartándose del juego. El resto de sus compañeros se ha colocado en torno a la caja encargándose Samuel de dos cuerdas (la suya y la de Héctor en ese momento ausente). Tras recuperar el primer ladrillo, Héctor se ha acercado al grupo y le ha dicho a Samuel; “dame una cuerda”, a lo que le he preguntado que: “¿ya quieres volver al juego?” a lo que me ha respondido que sí.

Dentro del propio grupo, algunos alumnos como Gabriel animaban al grupo “venga chicos”. En ese momento, Samuel sugiere ir arrastrando la caja en vez de levantarla, lo que supone una buena idea puesto que de esta forma la caja es más estable, por lo que les refuerzo positivamente.

Pero, posteriormente, Diego le da tirones a su cuerda, provocando que la caja se vuelque, por lo que me acerco y pregunto qué está pasando, Víctor me responde que no sabe pero que alguien está tirando de la caja y Gabriel pregunta al resto de sus compañeros “¿quién está haciendo eso?”, en ese momento Diego se ríe y Gabriel le dice: “o paras o te expulsamos del grupo”, Diego responde: “vale, ya paro”, y el juego sigue el transcurso normal.

El segundo grupo, se encuentra en el juego del aro, donde el funcionamiento del juego es muy rápido, debido a que han adquirido correctamente la dinámica y la estrategia utilizada es la más eficaz, pasando primero las piernas y posteriormente la cabeza.

Mientras, el tercer grupo se encuentra en el campo minado, donde la actividad se desarrolla con normalidad, la estrategia utilizada por el grupo consiste en señalar el cono donde se tienen que desplazar, aunque tienen alguna dificultad para orientar el plano donde tienen el recorrido que tiene que seguir el compañero, por lo que al inicio del juego requieren de mayor atención por mi parte.

Al final de esta rotación, como la sesión fue muy bien de tiempo, decidí realizar el juego del aro, pero con toda la clase, lanzándoles el reto de conseguirlo en menos de dos

minutos. Resultando complicado organizarles para hacer el círculo, incluso algunos niños daban tirones dificultando la tarea, por lo que tuve que alzar la voz para reclamar la atención diciendo: “es que no somos capaces de formar un círculo”, con lo que conseguí que el alumnado se organizara. Al comenzar el juego, coloqué el aro entre Óscar y Gabriel, y como se les complicó pasar el aro, Lucía les fue indicando como hacerlo, mientras el resto del grupo animaba a sus compañeros coreando sus nombres, según iba avanzando el aro, la atención de algunos niños que ya habían pasado por el aro se dispersaba dificultando que el resto pudiese hacerlo correctamente, por lo que me situé a su lado.

Una vez finalizado el reto y tras haberlo superado, recogemos el material y subimos a la clase.

SESIÓN 5: VIERNES 30, 12:50 A 14:00

Comienzo la sesión entrando a la clase con material autoconstruido que posteriormente vamos a utilizar, por lo que se crea revuelo en torno a la bolsa que porto, de esta forma consigo atraer la atención de todos los estudiantes, a continuación, les indico que tienen que estar muy atentos a la explicación de los juegos para que después puedan hacerlos correctamente. Y les pregunto que si se acuerdan de la organización del otro día (a modo de circuito) a lo que los niños me responden que sí, y yo les añado que será de forma parecida ya que añadiremos un juego más, por lo que los grupos serán más reducidos.

Posteriormente, les voy explicando los juegos que conformarán cada posta acompañándome de un dibujo en la pizarra, al llegar al juego de “cruzar el río”, les insisto que cuando bajemos al patio volveremos a explicarlo para que lo entiendan de una forma más visual. Tras haber explicados todos los juegos, resuelvo alguna duda que se genera en torno al material que vamos a utilizar y bajamos al patio.

Una vez en el patio, coloco el material y los recorridos que tienen que hacer en los distintos juegos, y reúno a la clase en el círculo central para incidir sobre el juego de “cruzar el río” para ello, escojo a un grupo de alumnos para representar el funcionamiento del juego, a lo que Diego comenta “ah vale, ahora ya lo he entendido mejor”, a lo que pregunto al resto si les ha quedado más claro con la representación, contestándome que sí, una vez hecho esto, comenzamos a formar los grupos.

Como en la sesión anterior, decido que sean ellos los que hagan los grupos mientras acabo de colocar el material, después, les reúno y les pido que me digan los miembros de cada grupo. Quedando de la siguiente manera: Héctor, Gabriel, Samuel, Alex Hurtado, Alex Pariente y Víctor; en el segundo grupo están, Diego Nuria, Óscar, Tamara y Miriam; el tercer grupo lo forman: Martina, Sandra, Raquel, Jaime e Pablo; y el cuarto grupo, Hugo, Adriana, Paula, Lucía e Izan. Cuando todos los equipos están preparados les distribuyo por las diferentes estaciones, quedando el primer grupo en el juego del *túnel infinito*, cada miembro toma posesión de un tubo y les vuelvo a explicar brevemente el funcionamiento del juego, Alex Hurtado se coloca el primero para poder ser el que lance la pelota y el resto se posiciona detrás, al realizar el primer lanzamiento ven que se desplaza demasiado rápido y se cae, por lo que Samuel pide lanzar él la bola y se coloca el primero volviendo a pasar lo mismo, yo les dejo que reflexionen un rato mientras me voy a observar a otro grupo, cuando vuelvo Gabriel dice que van a probar inclinando menos los tubos y de esta forma la pelota va más despacio por lo que consiguen ir superando el juego.

Mientras el grupo cuatro, ejecuta el juego de la *cuerda floja*, donde les indico que no se puede sujetar la cuerda con las manos y ellos se colocan en la posición de partida para comenzar el juego de nuevo, Adriana tira fuerte desde su posición y Lucía le dice que no haga eso porque le puede hacer daño en la espalda a los demás y Adriana pide perdón. Hugo dice que no pasa nada y continúan haciendo el zigzag con normalidad.

Simultáneamente, el grupo tres, espera a que yo llegue para decirles las premisas de la actividad, y les indico que tienen que llevar los diferentes objetos hasta el otro lado de la pista ayudándose de una pica, sin utilizar las manos, Raquel me dice que sin usar las manos es muy difícil hacerlo, y les digo que si piensan una buena estrategia para llevar las cosas lo harán muy bien, y les añado que solo se puede usar las manos para colocar los objetos en las picas, a lo que Martina indica que cada persona podría coger el extremo de dos picas y así podemos poner las cosas encima. Yo les digo que prueben esa estrategia para ver si funciona y comienzan a realizarlo.

Cuando me dirijo al grupo dos, veo que ya han comenzado la dinámica, puesto que anteriormente ya habíamos explicado el funcionamiento del juego de los aros, *pasar el río*, al acercarme veo que hay una disputa por lanzar el aro, a lo que les digo que se vayan turnando y que no lo lance siempre el mismo, por lo que Tamara me contesta que Diego siempre quiere lanzarlo. Y les vuelvo a recalcar otra vez que se turnen. Y siguen con el trascurso del recorrido, pero al llegar a una zona donde hay colocados dos conos con una

pica en horizontal sobre estos, a modo de valla, observo que tienen bastante dificultades para pasar el obstáculo por lo que me acerco y les pregunto cómo tienen pensado hacerlo, Tamara expone que pasaran el aro por encima de la pica y después saltaran por encima del obstáculo, al intentarlo por primera vez, ven que al saltar no caen encima del aro puesto que le han lanzado demasiado lejos, y les digo que vuelvan a intentarlo pero lanzando el aro más cerca, puesto que parece una buena forma de pasar, consiguiéndolo en el segundo intento, y siguen con el recorrido.

Cuando observo que todos los grupos van a finalizar, indico que van a hacer la primera rotación. Quedando el primer grupo en el juego de la *cuerda floja*, y les doy la premisa de que la cuerda no pueden sujetarla con las manos, y me desplazo al resto de los grupos, cuando vuelvo veo que Alex Pariente está dificultando la realización del juego tirando de la cuerda hacia su lado arrastrando al resto de compañeros que se ríen, y decido intervenir exponiendo que de esta forma se van a hacer daño y que tienen que intentar hacerlo bien para conseguir superar el juego, por lo que continúan con el objetivo de este, pero a los pocos minutos veo que vuelven a hacerlo de forma incorrecta, y Samuel dice al resto de compañeros: “parad de hacer el tonto, porque así no lo vamos a conseguir”, cuando vuelvo a acercarme al grupo, Gabriel me dice que se ha caído y yo indico al grupo: “veis como si lo hacéis mal lo único que vais a conseguir es haceros daño, si veo que no queréis hacerlo bien, os retiro del juego y os tranquilizáis un poco porque así no podéis seguir”, a lo que Víctor añade que van a jugar bien.

En el juego de *mercancías peligrosas* se sitúa el grupo cuatro, al acercarme veo que han asimilado bien el juego y que han entendido bien las normas, seleccionando una estrategia adecuada, que consiste en agarrar fuerte su pica y hacer una especie de pasarela por la que van transportando los objetos.

Mientras el grupo tres, realiza el juego de *pasar el río*, sin ninguna dificultad. Completando el circuito muy rápido, a lo que les digo que intenten hacer el camino inverso mientras terminan el resto de los grupos. Además, observé como el alumnado se distribuía en los aros. Colocándose alguno de ellos en el segundo de forma voluntaria.

En la última posta, el juego del túnel, está colocado el grupo dos, que prueba a poner los tubos en vertical, pero de esta forma se dan cuenta que no avanzan, por lo que los sitúan en horizontal, al acercarme les pregunto que qué tal van a o que Óscar me responde que bien pero que es muy difícil porque no ven la pelota y no saben si ha pasado o no, y les

doy en consejo de dejar un pequeño hueco entre tubo y tubo para ver la pelota cuando pase.

Llega el momento de la segunda rotación, el primer grupo se desplaza al juego de *mercancías peligrosas*, y observo que entienden bien el juego, pero lo quieren hacer demasiado rápido y se les caen los objetos, teniendo que volver a empezar, por lo que me acerco y les pido calma que lo hagan más despacio, asegurando los viajes, por lo que Víctor dice: “chicos es mejor hacerlo más despacio”, al probar de esta forma, se dan cuenta que es mucho mejor y surgen los comentarios de ánimo, Héctor dice: “vamos muy bien chicos”.

El grupo dos se encuentra en el juego de *la cuerda floja*, y me acerco para comprobar cómo están desarrollando el juego, por lo que veo que han entendido muy bien la dinámica y avanzan de forma correcta.

Mientras, en el juego del túnel, se encuentra el grupo tres, donde observo que Pablo y Jaime están jugando con el tubo sin hacer caso a lo que el resto del grupo está haciendo, por lo que me reúno con ellos y les indico qué tienen que hacer, y realizan una serie de intentos sin resultados positivos, por lo que decidí intervenir realizando el juego con ellos, una vez que hemos realizado una ronda, les dejo que lo intenten ellos solos y Martina exclama “¡esto es imposible!”, y les digo que pueden buscar otra estrategia para conseguirlo, a lo que Raquel responde: “y si ponemos los tubos en el suelo y vamos levantando un poco uno por uno”, yo les digo que es buena idea ya que los tubos estarán más estables, y les animo a probarlo. Pero Pablo no deja que el juego se desarrolle con normalidad molestando a sus compañeros y jugando con el tubo, por lo que decido apartarlo del juego, consiguiendo así que el resto de sus compañeros haga el recorrido completo.

El grupo cuatro se encuentra en el juego de *pasar el río*, cuando me acerco, veo que el grupo ya ha comenzado el juego y que se han puesto de acuerdo para seguir un orden a la hora de lanzar los aros, además, percibo que Hugo está animando al grupo con intervenciones como: “vamos genial” o “buen lanzamiento”.

En la última rotación, el grupo uno pasa al juego de *cruzar el río*, la dinámica comienza de forma ordenada, pero pronto Alex Pariente se hace con el dominio de tirar los aros, a lo que Héctor viene y me dice que Alex no le deja tirar el aro, me acerco y les digo que

se tienen que turnar para que todo el equipo pase por todas las posiciones y llamo la atención a Alex Pariente para que ceda el material.

El grupo dos, se encuentra en el juego de *mercancías peligrosas*, y al ver que estaban llevando el juego correctamente decido no intervenir y observarles desde una distancia más lejana. Donde veo, que Tamara propone estrategias que permiten al grupo avanzar sin dificultad.

Mientras, al tercer grupo le toca realizar el juego de *la cuerda floja*, donde veo que Raquel tira del resto de sus compañeros en una posición incorrecta (sosteniendo la cuerda con el abdomen y las manos), y les indico que la zona que tiene que estar en contacto con la cuerda es la espalda y que no se puede sujetar la cuerda con las manos, a lo que Raquel responde “ahh, vale”, después de esta indicación el juego transcurre con normalidad, y entre ellos surgen conductas como indicar a los compañeros que se están desplazando hacia atrás (Martina: “cuidado Raquel que tienes el cono detrás”).

Finalmente, el cuarto grupo se dispone a realizar el juego del túnel, la idea inicial con la que empiezan el juego es colocándose en una fila con los tubos conectados entre sí, pero ven que la pelota viaja demasiado rápido por el tubo y se cae. Hugo y Lucía exclaman “este juego es muy difícil” y Paula llama a Izan y le dice “Izan hazlo bien”. Cuando vuelvo a observar al grupo veo que Raquel (alumna del tercer grupo) se acerca y le dice a Lucía y a Adriana como lo han hecho ellos, contribuyendo a que este grupo lo consiga también.

Una vez que observo que todos los grupos han acabado, llamo la atención de todo el alumnado y les indico que se coloquen en la fila, nombrando a un miembro de cada grupo para que me ayude a recoger el material. Y posteriormente subimos a clase, para hacer una reflexión de lo que ha ocurrido durante la sesión.

El primer lugar, resalto ciertos detalles que no me han gustado, y llamo la atención al grupo uno por el comportamiento acelerado que han tenido, destacando la actividad de la cuerda, puesto que les había avisado varias veces y no habían hecho caso.

Después, Hugo levanta la mano y dice que en su grupo Izan no ha hecho nada para que el grupo avanzara, porque en el juego del tubo cada vez que la pelota pasaba él quitaba el tubo, a lo que Lucía dice “es verdad”, mientras Izan mira hacia abajo (en señal de pasar desapercibido), en ese momento mi tutor interviene y dice que esas cosas las tenían que

haber dicho abajo durante el juego y yo les indico que le tenían que haber dicho a Izan en ese momento que hiciese bien las cosas y animarle a ello.

Por último, les pregunto “¿creéis que podríais haber hecho algún juego solos?”, a lo que me responden que no, Martina añade que sin la ayuda de los demás no podrían haber hecho los juegos. Y Alex Pariente dice “bueno, a lo mejor el juego de la cuerda sí” y le digo “¿crees que ese juego podrías haber llevado tu solo la cuerda sin sujetarla con la mano en la zona lumbar y sin que toque el suelo?” a lo que responde que no.

Además, les pregunto “¿qué actitudes o cosas tenemos que hacer para conseguir superar los juegos cooperativos?”, Diego dice “trabajar en equipo”, yo respondo “vale ¿qué más?”, Héctor señala “no hacer bobadas”, Hugo añade “tratar bien a los compañeros”, Martina agrega “no hacer trampas”, Samuel dice “ayudar a los compañeros”, Víctor verbaliza “animar a los compañeros” ... Y yo les indico “y además algo que se os ha olvidado comentar es: hablar, comunicarse con los demás, para saber lo que tenemos que hacer o para saber cómo organizarnos”.

ANEXO 2: UNIDAD DIDÁCTICA

1. Introducción o justificación

La presente Unidad Didáctica tratará de abordar el desarrollo de juegos cooperativos, en ella se pretende disminuir o eliminar las disputas que se puedan generar y reforzar las relaciones de grupo. Por otro lado, de forma progresiva se tratará de ir proporcionando mayor autonomía al grupo y que sean los propios estudiantes los generadores de las estrategias o acciones de juego.

Además, considero importante aplicar este tipo de juegos debido a que la escuela actualmente es muy competitiva e individualista, surgiendo en muchos casos exclusión social, fracaso escolar, generador de conflicto y falta de valores sociales. El juego cooperativo tratará de mitigar estos problemas escolares, puesto que, según Orlick (1995), este tipo de juegos favorece la participación de todos los alumnos de forma igualitaria, la inclusión, la diversión y la asociación de los estudiantes surgiendo valores como la aceptación, la solidaridad o el respeto.

Los juegos cooperativos se encuentran vinculados al bloque 4 de la asignatura de Educación Física del DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León en el cual:

En este bloque se agrupan los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, entendidos como manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia. (p. 405)

En este sentido, las orientaciones metodológicas estarán dirigidas a fomentar la atención de los estudiantes en las tareas puesto que, al eliminar la competición de las acciones, los alumnos están pendientes de la actividad y desarrollo de los juegos. Para ello, en la sesión inicial se proponen dinámicas donde el alumno entre en conflicto consigo mismo dándose cuenta de que la cooperación en este caso le aporta más que la competición. Posteriormente, las sesiones irán progresando hacia la independencia de los grupos y la creación de estrategias de forma consensuadas entre todos los miembros, por lo que pasaremos de las reflexiones colectivas del todo el grupo donde el docente orienta el discurso, a situaciones donde sea el propio alumno el generador de su propio aprendizaje,

capaz de solucionar las problemáticas del juego y los conflictos que surjan entre los compañeros.

2. Fundamentación legal

Esta Unidad Didáctica se encuentra vinculada a las siguientes leyes que regulan el currículo de Educación Primaria a nivel nacional y autonómico:

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

3. Contexto

La unidad didáctica se llevará a cabo en el colegio Lope de Vega situado en la localidad de Medina del Campo. El curso seleccionado es 2º de Educación Primaria, la clase cuenta con 21 alumnos de los cuales, 9 son niñas y 12 son niños. El grupo elegido cuenta con la presencia de varios alumnos con dificultades motoras de coordinación.

El clima de la clase es generalmente bueno, puesto que el grupo en su gran mayoría se ayudan y respetan, aunque son muy competitivos y cuando surgen actividades de este tipo. La gestión de la clase suele ser difícil, surgiendo descontrol y conductas desajustadas, como son: no seguir las normas o interrumpir la acción de los compañeros, de esta forma surge alumnado que en las sesiones apenas participa o queda en un segundo plano, debido a su timidez y a que el protagonismo es adquirido por los sujetos cuyo nivel motriz es alto.

Esta clase, aún sigue siendo muy dependiente, por lo que la aplicación de los juegos cooperativos además de mejorar las relaciones sociales y la participación de todo el alumnado les proporcionará cierta autonomía.

4. Contenidos

A continuación, se presentan los contenidos de la Unidad Didáctica los cuales están vinculados con los del Real DECRETO 26/2016, de 21 de julio, BOCyL de 25 de julio, por el que se establece el currículo de Castilla y León.

Contenidos de la Unidad Didáctica	Relación con el currículo oficial
1. Participación activa en propuestas de lógica interna.	Reconocimiento y valoración hacia las personas que intervienen en el juego y participación activa en el mismo, con independencia del rol, los compañeros, la modalidad, el espacio o el entorno.
2. Reconocimiento de la participación propia y de los compañeros en juegos cooperativos.	
3. Respeto por los compañeros y el material.	Uso adecuado y responsable de los materiales de Educación física orientados a su conservación y a la prevención de lesiones o accidentes.
4. Respeto de las normas y reglas de convivencia.	Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego, y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.
5. Práctica de juegos cooperativos.	Práctica de juegos libres y organizados: motores, sensoriales, de desarrollo de habilidades motrices, expresivos, simbólicos y cooperativos.
6. Valores de los juegos cooperativos: solidaridad, empatía y confianza.	Identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la confianza en las propias posibilidades, la relación con los demás y la aceptación del resultado. Comprensión y aceptación de las normas de juego.

5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

En la siguiente tabla se establecen los criterios de evaluación en los que se refleja qué aspectos se tendrán que adquirir en el desarrollo de las sesiones, y sus respectivos estándares de aprendizaje. Todos ellos están vinculados con el decreto de Castilla y León de segundo de primaria, los cuales se relacionan mediante el siguiente código, la B y el primer número hacen referencia al bloque al que pertenecen y el siguiente dígito señala el número del criterio del decreto, es decir, el B.4.3 es el bloque 4, tercer criterio. Del mismo modo, los estándares, también se mantienen vinculados de la misma forma, por lo que el tercer dígito hace referencia al número del estándar.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
1. Mostrar actitudes y conductas de cooperación. (B.4.5)	1.1 Apoya a los compañeros cuando estos cometen errores. (B.4.3.2)	CSC (S3A2 y S5A4)	S3A2, S4A1, S5A1, S5A2, S5A3 y S5A4
	1.2 Ofrece su ayuda ante situaciones complicadas del juego. (B.4.3.1)	CSC (S3A2 y S5A4)	S3A2, S4A2, S5A3 y S5A4
	1.3 Cede el material a otro compañero de forma deportiva. (B.4.3.3)	CCL (S5A1)	S2A6, S4A2, S5A1 y S5A3
	1.4 Respeta a los compañeros. (B.4.5.5)	SIE (S3A1), CSC (S3A2) y CCL (S2A1)	S2 y S3
	1.5 Asume los resultado de la actividad. (B.4.5.5)	CSC (S5A4) y CCL (S5A1)	S4 y S5
2. Resolver situaciones del juego de forma inclusiva. (B.4.1)	2.1 Actúa eficazmente para intentar alcanzar el objetivo del juego. (B.4.1.1)	SIE (S1A3 y S3A1), CSC (S5A4) y CCL (S5A1)	S1A2, S1A3, S2A2, S2A6, S3A1, S5 y S6
	2.2 Propone estrategias al grupo para resolver los retos. (B.4.1.3)	SIE (S3A1), CSC (S3A2 y S5A4) y CCL (S5A1)	S1, S3, S4 y S5
	2.3 Aporta variaciones a las estrategias expuestas por otro compañero. (B.4.1.3)	CSC (S5A4) y CCL (S5A1)	S4 y S5
3. Participar en los juegos de forma activa. (B.4.2)	3.1 Busca la asociación con los compañeros y pide el turno de palabra o de acción. (B.4.2.3)	CSC (S5A4) y CCL (S2A1 y S5A1)	S2A1, S2A5, S2A6, S4 y S5
	3.2 Muestra cierto control y dominio motriz de la actividad. (B.4.3.2)	SIE (S3A1), CSC (S3A2 y S5A4) y CCL (S2A1 y S5A1)	S1, S2, S3, S4 y S5
	3.3 Explica y respeta las normas. (B.4.2.1)	SIE (S1A3), CSC (S5A4) y CCL (S5A1)	S1A2, S1A3, S4 y S5

6. Metodología

En esta Unidad trabajaremos sobre los juegos cooperativos creando escenarios que favorezcan la aparición de valores y mejora de las relaciones sociales. Por otro lado, se pretende que el grupo sea más autónomo y que sea el propio alumnado el creador de su propio aprendizaje, proponiendo soluciones y estrategias a los juegos.

Las primeras sesiones se desarrollarán principalmente bajo el mando directo, es decir, se propondrán actividades cerradas dirigidas, por lo que se pretende que el alumnado comience a desarrollar la creación de estrategias o acciones que posteriormente se harán en los juegos, esto lo pretendemos conseguir mediante las presentaciones de los juegos, por lo que antes de pasar a la acción motriz se preguntará al alumnado cómo resolverán el juego en cuestión.

En cambio, las últimas sesiones están planteadas para dejar un poco más de libertad al alumnado y ver cómo progresan o trabajan de forma más independiente del maestro. Por ello, el docente actuará como guía o soporte de ayuda, pero no intervendrá en la resolución de los juegos, tratándose así de actividades semiabiertas.

7. Sesiones

La Unidad Didáctica cuenta con cinco sesiones, de las cuales la primera sesión se destinará a realizar juegos de introducción a la cooperación. Las dos sesiones posteriores se realizarán de forma conjunta, es decir, todo el grupo de forma simultánea y finalmente realizaremos pequeños grupos en los cuales cada uno de ellos realizará una actividad diferente.

Todas ellas tendrán la misma organización, en primer lugar, en clase explicaré o que vamos a hacer ese día, posteriormente les daremos gel hidroalcohólico en las manos, más tarde realizaremos la acción motriz y finalmente dejaremos un tiempo para realizar comentarios y preguntas.

SESIÓN 1

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1	2 y 3	2.1, 2.2, 3.2 y 3.3

Brevemente se realizará una explicación de lo que va a consistir la Unidad Didáctica, preguntando previamente lo que conocen sobre el tema. Después, iniciaremos la primera sesión, para ello, les propondré que elijan un juego de calentamiento y se tendrán que poner todos de acuerdo en la elección, posteriormente, realizaremos dos juegos de lógica compartida, donde se darán cuenta que para conseguir ganar es mejor cooperar con el resto de compañeros.

Nº de la actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S1A1	La araña peluda.	Establecer una zona de movimiento a la araña.
S1A2	Balón al aro.	Dividir la clase en dos grupos.
S1A3	1, 2, 3 avanza.	

Actividades:

- La araña peluda: para este juego se usará la línea central del patio, uno de los alumno se la queda y su objetivo será pillar al resto de estudiantes, por el otro lado estos tendrán que atravesar la línea sin ser pillados.
- Balón al aro: para este juego colocaremos un aro en el centro de la pista que tendrá los balones y dos aros en los extremos, el objetivo del juego será enviar las pelotas del aro central hasta los aros de los extremos. Para ello, se les dará la premisa de que una vez que toquen uno de los balones ya no podrán mover los pies. De esta forma pretendemos que el alumnado se dé cuenta que para conseguir ganar tendrán que asociarse con el resto de compañeros.
- 1, 2, 3 avanza: para este juego colocaremos al alumnado en una de las líneas de fondo y les entregaremos una hoja de papel de periódico, el objetivo de la actividad será llegar hasta la línea del centro del campo sin tocar el suelo y sin romper la hoja de periódico, con esta actividad se busca que en un primer momento el alumnado lo realice de forma individual, y descubrirá que va a ser muy difícil llegar, por lo que se parará la actividad y se dedicará un tiempo a reflexionar y buscar otro método que sea más eficaz, descubriendo que si se asocian con un compañero, podrán pisar una de las hojas de papel y avanzar con la otra.

SESIÓN 2

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1, 2, 3, 5 y 6	1, 2 y 3	1.3, 1.4, 2.1, 3.1 y 3.2

Para el desarrollo de esta sesión, utilizaremos un hilo conductor que será el rescate de los personajes de Mario Bros.

En clase, se les dará una nota diciendo que *Bowser* ha secuestrado a los personajes del juego de Mario Bros, y que la misión del alumnado será rescatarlos, para ello, tendrán que ir superando diferentes juegos cooperativos, por cada juego superado recuperan uno de los personajes, que les indicará el siguiente juego.

Nº de la actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S2A1	Orden inicial	Cambiarse de sitio, pasar varias personas a la vez.
S2A2	El gusano	Formar una fila sin paracaídas y que el último de la fila se desplace hasta el primer lugar.
S2A3	A por los mundos	Colocados en una fila, pasar el balón por encima de la cabeza y que el ultimo alumno se desplace hasta el inicio de la fila.
S2A4	El volcán	Delimitar una zona de tiro y establecer un marcador colectivo.
S2A5	Por los aires	
S2A6	El castillo	

Actividades:

- Orden inicial: para esta actividad dispondremos a la clase en un círculo agarrando el paracaídas, y el objetivo del juego será colocar al alumnado por orden alfabético, levantando el paracaídas y haciendo que dicha persona pase por debajo antes de que el paracaídas le atrape.
- El gusano: para esta actividad doblaremos el paracaídas por los lados y formaremos una especie de pasillo por el cual tendrán que pasar las dos personas que queden a uno de los extremos, de esta forma conseguiremos ir desplazando el paracaídas hasta llegar a una de las porterías.

- A por los mundos: en este juego colocaremos cuatro conos en las esquinas del campo de baloncesto, y reuniremos al grupo en torno al paracaídas que contendrá cuatro balones, para superar el juego el alumnado tendrá que moverse hasta llegar a uno de los conos y tendrá que dejar caer uno de los balones por el color del paracaídas que coincida con el color del cono.
- El volcán: el alumnado se colocará en torno al paracaídas y mediante leves ondulaciones tendrán que conseguir meter un balón tres veces en una de las canastas del patio.
- Por los aires: en este juego introduciremos una serie de balones en el paracaídas y el grupo tendrá que nombrar a tres representantes que serán los encargados de recoger los balones y llevarlos hasta la portería, estos balones serán expulsados del paracaídas gracias a la acción del resto de compañeros que tendrán que mover la tela fuertemente para conseguir moverlos y que caigan.
- El castillo: Para esta actividad volveremos a elegir tres representantes que tendrán un ladrillo cada uno, el objetivo del juego es que los alumnos levanten el paracaídas y los tres representantes tendrán que ir hasta el medio de este y construir una torre con los ladrillos siguiendo una plantilla que les mostraremos previamente.

SESIÓN 3

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1, 2, 3, 5 y 6	1, 2 y 3	1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2 y 3.2

En esta sesión, pretendemos ir descomponiendo el grupo, es decir, en las primeras sesiones se trabajará con todo el grupo, mientras que esta sesión servirá de puente para ir trabajando en grupos más pequeños y así proporcionarles mayor autonomía.

Nº de la actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S3A1	El barco pirata	Formar dos grupos. Introducir varios aros.
S3A2	La isla perdida	Que uno de la pareja sea el guía y el otro realice el recorrido con los ojos cerrados. Simplificar y acortar el recorrido.

		Que varias parejas lo realicen de forma simultánea.
--	--	---

Actividades:

- El barco pirata: para este juego subiremos al alumnado a los bancos del gimnasio que estarán colocados formando una fila, el objetivo de la tarea es colocarse por orden de estatura, para ello, les daremos un aro que tendrán que pasar a la persona que se tenga que desplazar, una vez que el aro esté en sus manos, el estudiante colocará el aro en el suelo y saltará dentro de él, posteriormente tendrá que ir avanzando, dando pequeños toques al aro hasta llegar a su sitio. Además, antes de comenzar la actividad se les dará la premisa de que no podrán hablar, por lo que tendrán que buscar una alternativa a la comunicación oral.
- La isla perdida: para esta actividad colocaremos un recorrido de motricidad que tendrán que realizarlo por parejas, estas parejas estarán atadas por las manos. De esta forma, pretendemos que el alumnado se ayude y tomen decisiones de forma conjunta.

SESIÓN 4

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1, 2, 3, 4, 5 y 6	1, 2 y 3	1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2 y 3.3

En esta sesión comenzaremos a trabajar en grupos más pequeños, a modo de circuito, para ello, estableceremos un tiempo de quince minutos por cada posta y finalizaremos la sesión pasando un cuestionario a cada uno de los grupos.

Nº de la actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S5A1	Campo de minas	Que el circuito lo realice una única persona en vez del todo el grupo (con rotaciones).
S5A2	Recupera las letras	Establecer varios papeles que sean buscar las letras e indicar al grupo donde tienen que desplazarse.
S5A3	Por el aro	Meter varios aros.

		Variar el tamaño del aro.
--	--	---------------------------

Actividades:

- Campo de minas: en esta actividad colocaremos tres filas de seis chinos cada una, y repartiremos a cada persona una plantilla que tendrá señalados los espacios (minas) por los que no podrán ir sus compañeros, el objetivo del juego es que la persona que posea la plantilla tendrá que guiar al grupo para que no pise las minas y así poder completar el campo de chinos.
- Recupera las letras: Para este juego colocaremos por el campo una serie de letras que los alumnos tendrán que recoger y dejarlos en la estructura que transportarán, esta estructura consiste en una bandeja central de la que saldrán diferentes cuerdas, cada alumno tendrá que sujetar una de las cuerdas e ir recopilando en la bandeja las letras, posteriormente, formarán una palabra con dichas letras.
- Por el aro: para este juego colocaremos al alumnado formando un círculo agarrados de las manos, tendrán que pasar un aro sin soltarse de las manos por todos los participantes.

SESIÓN 5

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1, 2, 3, 4, 5 y 6	1, 2 y 3	1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2 y 3.3

En esta sesión se trabajará en grupos pequeños, para ello, el alumnado se dividirá en cuatro grupos, y la organización del espacio será mediante un circuito, de tal manera que cada grupo irá pasando por cada posta y realizando los diferentes juegos.

Nº de la actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S4A1	Pasar el río	Acortar o alargar los recorridos. Disminuir el número de personas por grupo. Introducir mayor dificultad, poniendo a uno de los miembros con los ojos tapados.
S4A2	El túnel infinito	
S4A3	Mercancías peligrosas	
S4A4	En la cuerda floja	

Por otro lado, al finalizar las sesiones preguntaremos al alumnado sus impresiones a cerca de las actividades, esto se realizará en las primeras sesiones puesto que el docente mantiene el control del grupo, respondiendo a unas preguntas, en cambio, para las dos últimas sesiones, que se van a realizar en forma de circuito, cada grupo rellenará un cuestionario.

Nombre:

Nombre de los compañeros del grupo:

¿Qué has hecho durante la sesión que ha beneficiado al grupo?

- _____
- _____
- _____
- _____

Si la clase de hoy se repitiese otro día, ¿actuarías de la misma manera?

¿Ha surgido algún problema en el grupo? ¿Cómo lo habéis solucionado?

¿Qué has aprendido hoy?

9. Contribución al desarrollo de las competencias clave

En el desarrollo de esta Unidad, se hace hincapié sobre las siguientes competencias básicas:

- Competencia social y cívica: es la competencia que mayor presencia tiene en la Unidad, puesto que uno de los pilares de los juegos cooperativos es la mejora de las relaciones sociales y la inclusión del alumnado. De esta forma, mediante la

creación de grupos, donde los estudiantes han de cooperar para conseguir ganar las habilidades sociales y el diálogo juegan un papel muy relevante. Un ejemplo claro de esto se observa en la actividad de *en la cuerda floja*, donde los estudiantes se tienen que comunicar y ofrecer ideas para poder superar los diferentes obstáculos. Por otro lado, el alumnado tendrá que mostrar solidaridad e interés por los compañeros como es el caso de la actividad de *la isla perdida*, donde los alumnos tendrán que esperar, animar y reforzar a los compañeros para poder completar el circuito.

- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: esta competencia se aborda especialmente en las actividades donde hay que proponer estrategias de resolución y alternativas o aportaciones a las propuestas de los compañeros, de tal forma que se analice la información y se presenten soluciones a los problemas que puedan surgir. Por ejemplo: en la primera sesión, en la actividad de *1, 2, 3 avanza* tendrán que interpretar muy bien la información para darse cuenta de que, si existe la posibilidad de asociarse con los compañeros, además, esta solución supone desarrollar la creatividad puesto que es una estrategia de acción poco común. Además, en el juego del *barco pirata*, tendrán que adaptarse al cambio o introducción de una nueva norma, en la que no podrán hablar, por lo que tendrán que buscar una alternativa al problema propuesto.
- Competencia lingüística: se desarrollará principalmente a la hora de expresar y comunicar ideas al resto del grupo, además de incidir sobre la comprensión de las actividades cuando algún compañero tenga que explicar las reglas de las actividades. Además, en la resolución de conflictos el diálogo supone una gran herramienta para la convivencia. Por ejemplo, en el juego donde se tienen que ordenar usando el paracaídas el alumnado tendrá que dialogar y ponerse de acuerdo en el lugar que deben ocupar los compañeros y establecer el orden en el que tienen que pasar. Por otro lado, existen actividades donde el alumnado tiene que guiar a sus compañeros como es el caso del *Campo de minas*, por lo que se incide sobre la expresión oral y las ordenes o indicaciones.

10. Interdisciplinariedad y transversalidad

En esta Unidad Didáctica, trabajaremos de forma interdisciplinar con la asignatura de Valores Sociales y Cívicos, puesto que abordaremos el tema de los valores como el respeto, la solidaridad, la confianza y la seguridad. Por otro lado, trataremos la resolución

de conflictos que puedan surgir, el respeto por las normas y la inclusión y participación del todo el alumnado.

Además, se buscará en todo momento que la participación sea igualitaria, equitativa, de calidad y que no se discrimine a ningún alumno, focalizando las intervenciones en valores que fomente la igualdad entre hombres y mujeres. Asimismo, se fomentarán actitudes que desarrollen y afiancen el espíritu emprendedor a la hora de proponer y ofrecer estrategias en los juegos y la resolución de conflictos de forma pacífica como se recoge en el artículo 10 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

11. Referencias

DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

Orlick, T. (1995). *Libres para cooperar, libres para crear (Nuevos Juegos y Deportes Cooperativos)* (2ª ed.). Barcelona: Paidotribo.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.