

TRABAJO DE FIN DE GRADO



Universidad de Valladolid

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

***LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA MATERIA DE
EDUCACIÓN FÍSICA***

CURSO 2022-2023

AUTOR: GONZALO BATUECAS FRAILE

TUTOR: CARLOS VELÁZQUEZ CALLADO

RESUMEN

El estudio de las diferentes conductas que se manifiestan en el alumnado durante la realización de diferentes juegos cooperativos es uno de los objetivos propuestos de este Trabajo de Fin de Grado. De este modo, se puso en práctica una situación de aprendizaje centrada en los de juegos cooperativos para que los alumnos elaborasen estrategias, tomaran decisiones, se comunicaran, se relacionaran y trabajasen en equipo.

También se ha realizado una investigación sobre los resultados obtenidos durante la intervención, analizando las conductas mostradas por los alumnos, el grado de esfuerzo y participación, y las relaciones que establecían durante la práctica de los juegos. Relacionándolos con la información recogida de documentos de autores que trabajan este ámbito, para posteriormente, realizar una conclusión sobre el análisis y una reflexión final sobre todo el proceso trabajado.

PALABRAS CLAVE: Juegos cooperativos, cooperación, trabajo en equipo, conductas, estrategias, Educación Física, participación.

ABSTRACT

The study of the different behaviors that are manifested in the students during the realization of different cooperative games is one of the proposed objectives of this Final Degree Project. In this way, a learning situation focused on cooperative games was put into practice so that students elaborate strategies, make decisions, communicate, interact and work as a team.

An investigation has also been carried out on the results obtained during the intervention, analyzing the behaviors shown by the students, the degree of effort and participation, and the relationships they established while playing the games. Relating them with the information collected from documents of authors who work in this field, to later make a conclusion about the analysis and a final reflection on the entire process worked.

KEYWORDS: Cooperative games, cooperation, teamwork, behaviors, strategies, Physical Education, participation.

ÍNDICE

<i>CAPÍTULO UNO: INTRODUCCIÓN</i>	1
<i>CAPÍTULO DOS: JUSTIFICACIÓN</i>	3
<i>CAPÍTULO TRES: RELACIÓN DEL TFG CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO</i>	6
<i>CAPÍTULO CUATRO: OBJETIVOS</i>	8
<i>CAPÍTULO CINCO: MARCO TEÓRICO</i>	9
5.1 El juego en la asignatura de Educación Física.....	9
5.1.1 Definición de Juego	9
5.1.2 Características del juego.....	10
5.1.3 Tipos de Juego	11
5.2 El juego cooperativo.....	13
5.2.1 Definición de juego cooperativo	13
5.2.2 Características del juego cooperativo.....	13
5.3 Juego cooperativo y Aprendizaje cooperativo.....	15
5.4 Diferencias entre el juego cooperativo y el competitivo.....	16
5.5 Relaciones sociales en el juego cooperativo.....	17
5.6 Ventajas e inconvenientes del juego cooperativo.....	18
5.7 Investigaciones.....	19
<i>CAPÍTULO SEIS: METODOLOGÍA</i>	22
6.1 Contexto	22
6.1.1 El centro escolar	22
6.1.2 Clases de Educación Física	22
6.1.3 Grupo de referencia	23
6.2 Proceso de intervención	24
6.3 Instrumentos para la recogida de datos	26
6.4 Análisis de los datos	27
<i>CAPÍTULO SIETE: RESULTADOS</i>	29
<i>CAPÍTULO OCHO: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES</i>	39
8.2 Limitaciones.....	42
<i>CAPÍTULO NUEVE: REFLEXIÓN FINAL</i>	43
<i>REFERENCIAS</i>	44
<i>ANEXOS</i>	46

CAPÍTULO UNO: INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado está inclinado hacia el área de la Educación Física, una materia en la que me he especializado, cursando la mención durante el Grado de Educación Primaria en la Universidad de Valladolid. El presente TFG está enfocado en el análisis de los diferentes juegos cooperativos que pude llevar a cabo durante mi intervención docente. Una intervención realizada a través de una situación de aprendizaje, que abarcaba seis sesiones, basadas en la realización de diferentes juegos cooperativos con el objetivo de observar y analizar las conductas y relaciones sociales que se muestran en el alumnado durante su puesta en práctica. A continuación, se explicará paso a paso la división de dicho trabajo:

En primer lugar, se expone una justificación de esta investigación, en la que se reflexiona sobre el porqué de la elección de este tema y sobre su importancia en la Educación Física. Posteriormente se muestran los diferentes objetivos que se pretenden cumplir durante este trabajo.

En el siguiente capítulo se muestra el marco teórico, en el cual se han llevado a cabo diferentes estudios e investigaciones sobre los relatos de autores que abarcan este campo. En él, se hace referencia al concepto, características y clasificación de los juegos a nivel general, para posteriormente centrarse en el juego cooperativo, abarcando su definición, sus características, sus ventajas e inconvenientes y las relaciones y diferencias que presenta con otros campos.

Posteriormente se explica la metodología utilizada, analizando las principales características del centro escolar en el que se ha realizado la intervención, incluyendo los recursos y materiales de los que dispone, y el alumnado con el que se ha realizado las sesiones. También se hace referencia al proceso de intervención que se ha desarrollado, detallando las sesiones que se han impartido, los instrumentos que se han utilizado para recoger los datos y, por último, el proceso de análisis de los datos que se han recogido en cada una de las sesiones.

En el siguiente capítulo aparecen los resultados obtenidos tras haber analizado los datos recogidos en el apartado anterior.

A continuación, aparece la conclusión del TFG, en función de los objetivos que se habían planteado, y sobre su grado de adquisición, relacionándolo con la información adquirida

de investigaciones realizadas sobre otros autores dentro del marco teórico. A esto le acompaña una reflexión final sobre todo el proceso de trabajo realizado en este Trabajo de Fin de Grado.

Finalmente cerrarán el trabajo las referencias que se han utilizado para adquirir los datos expuestos en el marco teórico, y los anexos donde se reflejará la Situación de Aprendizaje planteada durante mi intervención docente.

CAPÍTULO DOS: JUSTIFICACIÓN

En la etapa de Educación Primaria considero primordial promover el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas en los alumnos. Por ello, creo que los juegos cooperativos se presentan como una herramienta efectiva para alcanzar estos objetivos, ya que fomentan la colaboración, el trabajo en equipo y el aprendizaje activo. Desde mi propia perspectiva, puedo justificar el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado sobre juegos cooperativos, diciendo que me encantaba practicar estas actividades durante mi etapa en Primaria, ya que me comunicaba más con mis compañeros y nunca teníamos problemas a la hora de realizarlas, haciendo que, en vez de competir entre nosotros, colaborásemos para conseguir un mismo objetivo. Todos nosotros respetábamos las reglas del juego, ya que sin su cumplimiento no podíamos alcanzar el objetivo de la actividad. Y, sobre todo, actividades en las que pasábamos un buen rato y nos divertíamos mediante su realización.

En Primaria y Secundaria he participado en actividades cooperativas, las cuales asemejaba como grupales, sin ser lo mismo. En los juegos cooperativos todos los alumnos participan colectivamente, sin ser eliminados, para la consecución de un mismo objetivo; mientras que los juegos grupales se desarrollan con grupos donde puede destacar la competición, puede haber eliminados, y no todos tienen necesariamente el mismo objetivo.

Nunca me había dado cuenta del grado de compañerismo que había en estos juegos cuando participaba en ellos. Es por ello, por lo que quería investigar acerca de las conductas y relaciones que establecían los alumnos durante su práctica, destacando, como menciona Orlick (en Antón, 2011), una cooperación entre los practicantes del juego, una aceptación de los compañeros en cada una de las actividades, sin distinguir procedencia o género, evitando la exclusión, y la participación activa en todas las actividades por parte de cada uno de los alumnos.

Durante mi formación académica, he podido presenciar, tanto en el instituto como en el colegio, el desarrollo de prácticas deportivas que conllevaban a la competición por grupos, y que, en ocasiones, finalizaban con malas conductas entre compañeros, frustración por la derrota o comportamientos de burla hacia los perdedores por parte de

los ganadores. Todo ello fomentaba un mal ambiente de rivalidad y enfados innecesarios que se alargaban durante todo el día.

Creo que a veces desde edades tempranas se nos ha fomentado ese espíritu competitivo que nos puede llegar a perjudicar en determinados momentos, y del que no hemos sido conscientes al ver las desventajas que presenta en comparación con el juego cooperativo. Por otra parte, si nos centramos en el análisis de la legislación, dentro del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria en Castilla y León, podemos apreciar como los juegos cooperativos tienen relación con los bloques de contenidos establecidos.

El primer bloque, el cual aborda “la salud física, mental y social a través del desarrollo de relaciones positivas en contextos funcionales de práctica físico-deportiva, incorporando la perspectiva de género y rechazando los comportamientos antisociales” (p.48564). En los juegos cooperativos los alumnos establecen entre ellos relaciones positivas, de respeto y de inclusión. Pudiéndose ver cómo han trabajado cooperativamente, sin distinguir género o procedencia.

El bloque de “Resolución de problemas en situaciones motrices” menciona la toma de decisiones y los procesos de creatividad motriz. Aspectos que se desarrollan en estos juegos, en los que los alumnos pueden intervenir cooperativamente a la hora de tomar la mejor decisión posible para la consecución del objetivo; fomentar su creatividad a la hora de generar estrategias; o resolver los problemas o conflictos que puedan aparecer, por medio del diálogo y del respeto.

Los bloques cuatro “Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices” y cinco “Manifestaciones de la cultura motriz” también están relacionados con estos juegos, ya que el cuarto bloque se centra en “el desarrollo de las habilidades sociales y el fomento de las relaciones constructivas e inclusivas entre los participantes en este tipo de contextos motores” y el quinto bloque en “el deporte como manifestación cultural desde una perspectiva integradora que incluya ejemplos de personas y culturas diferentes” (p.48564). Los juegos cooperativos son una herramienta efectiva a la hora de establecer habilidades sociales entre los alumnos, por el constante trabajo en equipo que abarca, y en el cual establecen comunicación grupo-clase. De este modo, se favorece la inclusión del alumnado menos activo de la clase (todos intervienen en el juego), así como la integración mutua entre los alumnos, al haber diversos alumnos de diferentes

procedencias, actuando todos juntos, y coordinando esfuerzos para alcanzar un mismo objetivo.

Por tanto, considero que los juegos cooperativos son un buen recurso para que los alumnos confíen en sí mismos y en los demás compañeros, fomentando y desarrollando habilidades sociales. Además, permiten salir del individualismo y de la competitividad que abunda en Educación Física, para que cada niño construya una relación positiva con cada uno de sus compañeros. Es por ello por lo que he decidido enfocarme en este tema durante mi Trabajo de Fin de Grado.

CAPÍTULO TRES: RELACIÓN DEL TFG CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

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 a alcanzar al finalizar el periodo de estudios de la titulación del Grado de Educación Primaria. Doce competencias que como futuros maestros deberíamos de haber adquirido durante el periodo académico universitario. Todas ellas las he ido adquiriendo a lo largo de mis cuatro años académicos, pero en este Trabajo de Fin de Grado se ha hecho Hincapié sobre las siguientes:

1. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.

A la hora de realizar la situación de aprendizaje (Anexo 1) que he llevado a cabo durante mi intervención docente, he tenido que prepararme para impartir diferentes materias a lo largo del curso. Materias en las que he tenido que estudiar los criterios de evaluación que siguen a la hora de evaluar al alumnado, y decidir los instrumentos que he utilizado para su evaluación. Aparte de un estudio de los contenidos didácticos que presentan, según la ley de educación vigente, para impartir posteriormente al alumnado.

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

A través de los instrumentos de evaluación que he utilizado tanto en la materia de Educación Física, como en asignaturas troncales, he podido evaluar a cada alumno siguiendo los criterios de evaluación expuestos. Calificando, evaluando a cada alumno, y recogiendo todas aquellas conductas y comportamientos que han mostrado durante el desarrollo de las sesiones, para posteriormente analizarlos.

5. 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.

En la Situación de Aprendizaje planteada los objetivos de etapa planteados se basaban en el cumplimiento de la adquisición de habilidades para la resolución pacífica de conflictos y el desarrollo de hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio. Pudiéndose ver en el análisis de este TFG como los alumnos han mostrado una actitud de esfuerzo en cada una de las actividades, y una disciplina que ha hecho que aparezcan escasos casos problemáticos durante la intervención.

10. 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.

La adquisición de hábitos para el aprendizaje cooperativo es uno de los principios que más se ha trabajado durante este Trabajo de Fin de Grado, al ofrecer a los alumnos diferentes actividades en las que desarrollaban estrategias cooperativas. Así como una reflexión sobre mi práctica docente, destacando aquellos progresos o dificultades que he podido experimentar durante mi intervención.

CAPÍTULO CUATRO: OBJETIVOS

Los objetivos propuestos de este Trabajo de Fin de Grado se centran en el estudio de las diferentes conductas que se manifiestan en el alumnado durante la realización de diferentes juegos cooperativos. Igualmente se pretende analizar el grado de participación activa del alumnado en cada una de las sesiones, destacando especialmente a aquellos alumnos con más dificultades motrices o a los que se encuentren excluidos socialmente, colaborando con los demás compañeros en el desarrollo de las actividades.

Desde estos planteamientos, planteamos los siguientes objetivos:

- Elaborar y poner en práctica y evaluar una intervención basada en el juego cooperativo.
- Analizar los tipos de conductas que se manifiestan en el alumnado durante la realización de juegos cooperativos.
- Dar cuenta del grado de participación activa e interés del alumnado en los juegos cooperativos.
- Examinar las relaciones que se aprecian en el alumnado, especialmente las relaciones de género, durante el desarrollo de juegos cooperativos.

CAPÍTULO CINCO: MARCO TEÓRICO

En este apartado se va a profundizar sobre unos de los tipos de juego del área de Educación Física, el juego cooperativo. Para ello, se partirá previamente sobre el concepto de juego, su clasificación y sus características, para posteriormente analizar más a fondo el juego cooperativo, enfocándonos en su concepto, sus características, las diferencias que presenta frente al aprendizaje cooperativo y al juego competitivo, las relaciones sociales que se aprecian dentro del aula, así como sus ventajas e inconvenientes.

5.1 El juego en la asignatura de Educación Física

El juego es uno de los recursos más utilizados a la hora de impartir Educación Física en Primaria, influyendo en la expresividad, comunicación, creatividad y acondicionamiento físico de los niños. A través del juego, se ponen en actividad todos los órganos del cuerpo, fortificando y ejercitando las funciones psíquicas. A lo largo de este apartado, se profundizará en el concepto de juego, en sus características esenciales y en los diferentes estilos de juego.

5.1.1 Definición de Juego

Existen diferentes definiciones de juego, ya que se trata de un concepto muy amplio y versátil. Para ello en este Trabajo de Fin de Grado se ha procedido al análisis de diferentes artículos sobre la gran variedad de definiciones que presentan diferentes autores. Comenzaremos con la definición que nos plantea la Real Academia Española de la Lengua (2023) en la cual el juego es un “Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” o “Acción y efecto de jugar por entretenimiento.” Tras presentar una definición de carácter general, como la de la RAE, se procederá a seleccionar una serie de definiciones más concretas y detalladas por diferentes autores. Para Huizinga (1972, p.45):

El juego es una actividad o pasatiempo voluntario que se realiza dentro de ciertos límites de tiempo y espacio establecidos, siguiendo reglas estrictas pero elegidas libremente. Esta actividad tiene un propósito en sí misma y se disfruta con entusiasmo y emoción, proporcionando una experiencia diferente a la vida cotidiana.

Sandoval (2010) lo considera una actividad inherente al ser humano. Mediante el juego aprendemos a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural. Una

actividad esencial y necesaria para los seres humanos y de suma importancia en la sociedad, permitiendo ensayar ciertas conductas sociales, adquiriendo y desarrollando capacidades intelectuales, motoras o afectivas (González, 2015).

Otros autores, como Viciano, Conde y Conde (2002), lo definen como un medio de expresión y de comunicación de primer orden entre los alumnos que lo realizan, fomentando así su desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual y socializador por excelencia, al estar en contacto e intervenir con otros compañeros.

A partir de todo lo mencionado, podemos entender los juegos como actividades voluntarias e inherentes al ser humano, que sirven para desarrollar las capacidades del niño y cuyo objetivo fundamental consiste en divertirse, y pasar un buen rato.

5.1.2 Características del juego

Para profundizar más sobre el concepto de juego, tenemos que conocer los rasgos característicos que lo definen, los cuales han sido estudiados por diversos autores en diferentes artículos.

Autores como, López García y otros (1998), nos informan de que el juego presenta un carácter voluntario y placentero, en el que el niño o niña realiza la actividad libremente, de manera natural y disfrutando del momento, a la vez que le genera motivación a la hora de su puesta en práctica. Un ejercicio que a la vez proporciona que el alumnado desarrolle la creatividad con la exteriorización de los sentimientos y emociones, a la hora de trabajar en equipo y cooperar con otros compañeros.

Diferentes autores nos mencionan que el juego es una actividad libre y voluntaria, independiente del mundo exterior, que produce en los alumnos placer y diversión a la hora de realizarlos, generando una motivación intrínseca en cada uno de los alumnos (García Fernández, 2015; Garvey, 1978; Sandoval Magalhaes, 2011). Actividades que fomentan la creatividad del alumno y su proceso socializador, así como su desarrollo integral, creando entre los participantes bases de convivencia y cooperación social a la hora de trabajar en equipo.

Baena y Ruiz (2016) lo caracterizan como el medio esencial para englobar los contenidos de la asignatura de Educación Física, permitiendo al alumno desarrollar su aprendizaje y la socialización con los demás compañeros, donde las conductas de habilidades motoras se relacionan con las cognitivas y afectivas.

Podemos, por tanto, decir que el juego se caracteriza principalmente por ser un medio libre, placentero, integral y socializador, ya que los niños realizan las actividades de

manera voluntaria, respetando y tolerando a los demás compañeros, así como la aceptación de las responsabilidades de aceptar determinadas funciones que podrán deducir a sus propias vidas.

A partir de las diferentes características que pueden tener los juegos, avanzaremos hacia las diferentes clasificaciones que se dan de estos.

5.1.3 Tipos de Juego

Existen diferentes taxonomías de los juegos, en función del criterio que los diferentes autores utilicen para clasificarlos. Nosotros nos centraremos en aquellas que más específicamente se relacionan con sus posibilidades en el área de Educación Física.

Parlebas (2001) aporta una clasificación en función del tipo de relación motriz que se establece en los juegos. De este modo, habla de juegos: 1) psicomotrices, en los que no hay interacción motriz entre los participantes; 2) juegos de cooperación, en los que existe interacción entre dos o más participantes, orientada a alcanzar un objetivo común; 3) de oposición, en los que uno o varios participantes realizan acciones opuestas a otro y otros, para alcanzar metas incompatibles; y 4) de cooperación-oposición, en los que se incluyen todos aquellos juegos de equipo que responden al modelo de duelo, en el que los alumnos se ayudan y se oponen a los compañeros del equipo rival.

Tabla 1.

Clasificación de juegos según Parlebas (2001).

CLASIFICACIÓN DE JUEGOS SEGÚN (PARLEBAS, 2001)	
PSICOMOTRICES	Sin interacción motriz entre los participantes
DE COOPERACIÓN	Interacción entre dos o más participantes, con objetivos comunes
DE OPOSICIÓN	Acciones opuestas de uno o varios participantes, con objetivos diferentes
DE COOPERACIÓN-OPOSICIÓN	Los alumnos se ayudan y se oponen a los compañeros del equipo rival

Velázquez (2004) clasifica los juegos en función del tipo de interacción que se establece entre los participantes y de la existencia o no de incompatibilidad de meta. Así, nos indica que existen actividades individuales, que consisten en la realización de un objetivo por parte de un solo alumno, sin interferir con los demás compañeros; actividades colectivas,

donde existe relación entre los participantes, ya que por grupos deben colaborar para la consecución de un objetivo común.

Y dentro de estas actividades colectivas se distinguen dos:

- Las actividades competitivas, en las que existe una relación de oposición entre los alumnos que participan y el objetivo debe cumplirlo un equipo y necesariamente el otro equipo no, es decir, habrá unos ganadores y unos perdedores.
- Las actividades no competitivas, en las que a diferencia de las competitivas de que hay un equipo ganador y otro perdedor, en éstas o todos ganan o todos pierden.

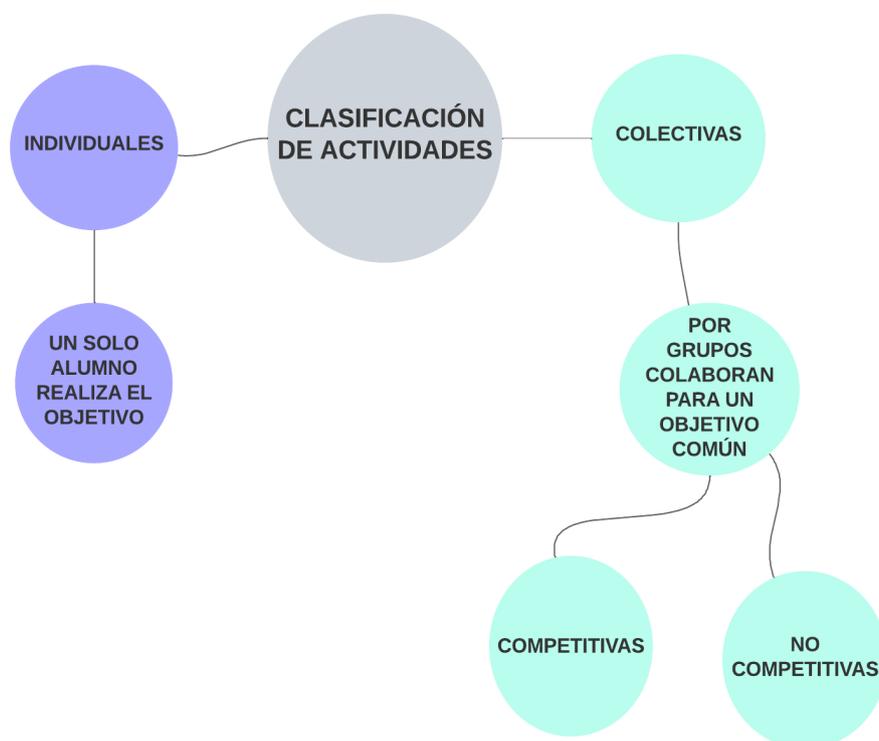


Figura 1. Clasificación de actividades según (Velázquez, 2004).

Como hemos visto, entre los tipos de juego considerados por diferentes autores en Educación Física, destaca uno caracterizado por el hecho de que los participantes buscan alcanzar objetivos comunes, el juego cooperativo, sobre el cual vamos a poner el foco a continuación.

5.2 El juego cooperativo

En este apartado haremos hincapié sobre el juego cooperativo, en el que se informará sobre su concepto y sus principales características.

5.2.1 Definición de juego cooperativo

Entre los diferentes tipos de juegos que se han visto previamente en este Trabajo de Fin de Grado destacan los cooperativos. Un tipo de juego destacado por diferentes autores (Omeñaca y Ruiz, 2007; Velázquez, 2004).

Para Omeñaca y Ruiz (2007), un juego cooperativo es un tipo de actividad que solicita a los alumnos una manera de intervenir orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás compañeros para lograr un objetivo común. Velázquez (2004) define los juegos cooperativos como actividades colectivas en las que no hay oposición entre las acciones de los participantes, ya que tienen que intentar conseguir un objetivo común a todos, de manera independiente al rol que tenga dentro de la actividad.

Son, en definitiva, un conjunto de experiencias lúdicas que favorece a los participantes a evaluar, compartir y reflejar la relación que tienen consigo mismos y con los demás compañeros, permitiendo un cambio de sentimientos y emociones conforme se va practicando el juego. De esta forma, se potencian habilidades interpersonales básicas como el respeto, la confianza, la creatividad o la paciencia hacia otros alumnos, evitando así actitudes agresivas y competitivas y prestando más atención a la cooperación, comunicación y solidaridad.

En general y por lo que se ha visto en las definiciones anteriores, podemos definir al juego cooperativo como un tipo de juego de carácter no competitivo, en el que los practicantes deben colaborar, evitando conductas agresivas y favoreciendo la participación, comunicación y confianza con los demás compañeros, para alcanzar un objetivo común, con independencia del papel que desempeñe cada participante dentro del juego.

A continuación, analizaremos las características que puede tener este tipo de juego.

5.2.2 Características del juego cooperativo

Los autores que se han dedicado al estudio de estas actividades han ido más allá, tratando de caracterizarlas para brindar más información sobre el tema.

Para que un juego sea cooperativo debe de apreciarse una cooperación entre los practicantes del juego; una aceptación de los demás compañeros, evitando la exclusión; la participación activa del alumno, ampliando el bagaje motriz, cognitivo, afectivo y social; y, sobre todo, que los participantes se diviertan realizando la actividad según dice

Orlick (en Antón, 2011). Es decir, son actividades en las que todos los alumnos pretenden conseguir un mismo objetivo, compitiendo contra los elementos del juego y no contra los compañeros, y haciendo que los alumnos combinen sus diferentes habilidades esforzándose para alcanzar la finalidad del juego.

Otra característica esencial de los juegos cooperativos es que estas actividades también están destinadas a alumnos con distintas capacidades, ya que todos pueden participar y tener un papel desarrollando sus habilidades motrices, cognitivas, afectivas y sociales, al colaborar grupalmente adecuando las acciones motrices que se requieran en el espacio y tiempo del juego, la manera de distribuirse durante la realización del juego, y la asimilación de los distintos roles que pueda tener cada alumno (Omeñaca y Ruíz, 2001).

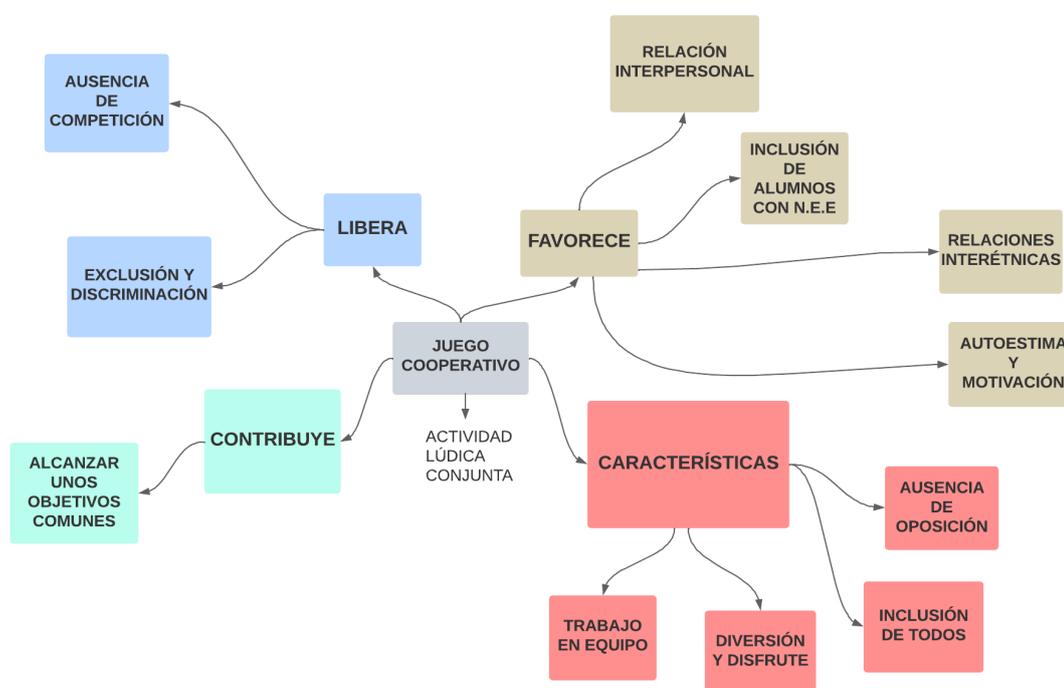


Figura 2. Esquema sobre la importancia del juego cooperativo en el área de la Educación Física según Omeñaca y Ruiz (2001).

De acuerdo con las características del juego cooperativo, podemos entender que es un interesante recurso para poner en práctica en las clases de Educación Física, ya que es un juego que favorece el respeto y la inclusión de todo el alumnado, permitiendo así que todos los participantes intervengan y contribuyan participando en grupo para lograr el objetivo de la actividad. Un tipo de juego en el que no aparece ni la agresividad, ni la

competición, pretendiendo que los alumnos lo disfruten y desarrollen sus habilidades físicas, sociales, cognitivas y afectivas.

5.3 Juego cooperativo y Aprendizaje cooperativo

Para establecer diferencias entre el juego cooperativo y el aprendizaje cooperativo, comenzaremos analizando sus definiciones:

“El aprendizaje cooperativo es una metodología educativa basada en el trabajo en pequeños grupos, normalmente heterogéneos, en los que los estudiantes aúnan esfuerzos y comparten recursos para mejorar su propio aprendizaje y también el de los demás miembros del equipo” (Velázquez, 2010, p. 234)

Velázquez (2004, p. 235) define el juego cooperativo como “una actividad lúdica colectiva en la cual no existe oposición entre las acciones de los participantes, sino que, por el contrario, todos aúnan esfuerzos para alcanzar un mismo fin o varios objetivos complementarios.”

Velázquez (2012) plantea que ambos conceptos, aunque con características comunes, son distintos y pueden crear confusión al profesorado, ya que presentan una serie de diferencias.

Para empezar, y como se ha visto anteriormente, el juego cooperativo es una actividad de carácter puntual y no una metodología educativa como es el aprendizaje cooperativo, donde se pretende que el alumno aprenda durante el desarrollo de la actividad, sin depender de que el proceso de aprendizaje sea divertido o no. En el juego cooperativo, en tanto a juego que es, debe estar presente, la diversión de los participantes, aun cuando el docente pueda utilizarlo para promover objetivos didácticos.

Existen también diferencias en cuanto a la forma de autoevaluar. En el aprendizaje cooperativo destaca la necesaria autoevaluación grupal de los participantes, en la que puedan valorar el desempeño individual de cada uno de los participantes, si se han cumplido los objetivos comunes al equipo, si se han comprometido al realizar la actividad...por ejemplo, a través de rúbricas. En los juegos cooperativos solo se aconseja, sin ser esencial, como en el aprendizaje cooperativo.

La responsabilidad es otro elemento en el que se diferencian ambos conceptos. Mientras que en el aprendizaje cooperativo la responsabilidad individual se evalúa y es imprescindible para el éxito de la tarea en los juegos cooperativos, solo se destaca la responsabilidad grupal.

5.4 Diferencias entre el juego cooperativo y el competitivo

Como ya hemos señalado, los juegos cooperativos “Son actividades colectivas no competitivas en las que no existe oposición entre las acciones de los participantes, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios” (Velázquez, 2004, p.45).

Por el contrario, en los juegos competitivos “existen uno o varios ganadores y uno o varios perdedores” (Velázquez, 2004, p.45). Lo que implica necesariamente la existencia de oposición entre las acciones de los participantes.

Podemos observar, por tanto, que los juegos cooperativos son la antítesis a los juegos competitivos, ya que son actividades en las que no hay competición entre los participantes y tienen una estructura de meta muy diferente, puesto que en los juegos competitivos cuando una persona gana implica que la otra persona pierda, pero en los juegos cooperativos una persona sólo gana si todo el grupo gana, o pierde si todo el grupo pierde, es decir, o todo el grupo gana o todo el grupo pierde. Parece, por tanto, más beneficioso en las clases de Educación Física, que el alumno se enfrente a los retos que le plantee el juego cooperativo que enfrentarse a los demás compañeros en actividades competitivas, en las que a menudo surgen conflictos entre los participantes.

Frecuentemente las primeras experiencias que tienen los alumnos están basadas en la competición. Promover una transición desde juegos con estructura competitiva a juegos cooperativos implica orientar esa competición hacia la práctica de nuevas actividades con estructura cooperativa, en las que se priorice la actividad física y la relación interpersonal de los participantes, más allá del resultado con el que finalice la actividad.

Brotto (2000) nos presenta las principales diferencias sobre estos dos tipos de juego, destacando el juego cooperativo sobre el competitivo:

Tabla 2.

Comparación entre Juegos cooperativos y Juegos competitivos según Brotto (2000)

JUEGOS COOPERATIVOS	JUEGOS COMPETITIVOS
Visión general.	Visión individual.
Objetivos comunes.	Objetivos exclusivos.
Ganar juntos.	Ganar sólo.
Jugar juntos.	Jugar en contra.
Confianza mutua.	Desconfianza.

Todos forman parte.	No todos forman parte.
Relajación / Atención.	Preocupación / Tensión.
Solidaridad.	Rivalidad.
Diversión para todos.	Diversión para algunos.
Deseo de seguir jugando.	Prisa por acabar el juego.
Victoria compartida.	La victoria es una ilusión.

En base a todo lo expuesto, podemos considerar a los juegos cooperativos más beneficiosos que los juegos competitivos de cara a su aplicación en Educación Física, fundamentalmente por el tipo de interacción que se establece entre los participantes durante estos juegos. Ahora bien, no descartamos la presencia de actividades cooperativas orientando dicha competición hacia otras estructuras cooperativas, en las que el alumno trabaje la relación interpersonal con los demás compañeros.

5.5 Relaciones sociales en el juego cooperativo

Uno de los principios por los que los juegos cooperativos son considerados tan importantes en el área de la Educación Física es porque son una fuente de relaciones sociales entre los alumnos que lo practican.

Diversos autores insisten en la necesidad de aumentar el número de estrategias de aprendizaje cooperativo en las clases de Educación Física, ya que facilitan un mayor rendimiento, mejoran las relaciones sociales, un mejor control del grupo y desarrollan la capacidad comunicativa de los alumnos. Todo ello permite a los alumnos con necesidades educativas especiales, relacionarse de manera activa y positiva con los demás compañeros, haciendo de estos juegos un auténtico medio creador de relaciones sociales e inclusivas entre el alumnado.

El juego cooperativo, aparte de ser un laboratorio de relaciones sociales, como se ha visto anteriormente, también es una fuente de participación interétnica, en la que los participantes cooperan para el alcance de un fin común, superando la falta de comunicación y de relación que existe con aquellos alumnos a los que se les considera distintos por su procedencia. Un medio en el que se proporcionan oportunidades para que los alumnos sean conscientes que lo que les une es mucho más que lo que les separa, y buenas relaciones de amistad y respeto entre todos los participantes sin depender la procedencia de la que se venga, y participando en una misma escuela y sociedad, más aún cuando actualmente la inmigración está muy presente en los colegios (Omeñaca y Ruiz, 2001).

Los juegos cooperativos permiten a los alumnos participar activamente en las sesiones, no solo para desarrollar objetivo motores, sino también objetivos sociales, en los que la participación de cada uno de ellos será de gran utilidad tanto para dar como para recibir ayuda dentro del grupo. Una metodología esencial basada en la cohesión, comunicación y confianza, en la que a través de su utilización los alumnos aprenderán a cooperar y a respetar a los demás compañeros con una comunicación adecuada desarrollando un comportamiento prosocial y asertivo (Patón et al., 2018).

Cerdas (2013) subraya que a través de los juegos cooperativos se produce un proceso lúdico, crítico, autónomo y consciente en el que se fomenta un desarrollo de la personalidad del alumno. Una forma en la que se desarrollan dimensiones como la expresión de sentimientos y emociones del niño, el respeto y relaciones de confianza con los demás compañeros y la afirmación tanto individual como grupal que permite la expresión de la creatividad del niño.

De este modo, podemos afirmar que el juego cooperativo genera una serie de aspectos positivos en cuanto a las relaciones sociales que se establecen entre el alumnado, favoreciendo así su inteligencia emocional y desarrollando relaciones sociales basadas en el respeto, dándole importancia a la participación grupal en la que todos los alumnos participan, se relacionan, solucionan un problema o generan estrategias. Por lo tanto, cuando el alumno practique este juego va a aprender a comunicarse, y a crear vínculos y estrategias con las demás personas, a la vez que se practicará el lenguaje de cada uno de ellos al entablar conversaciones sobre las ideas que les vaya apareciendo durante el juego.

5.6 Ventajas e inconvenientes del juego cooperativo

Con lo visto en diferentes artículos, podemos observar que los juegos cooperativos tienen más ventajas que desventajas, ya que se alinean con los principios socioemocionales y físicos del área de la Educación Física.

Para autores como Antón (2011) y Jares (1992) estos juegos solo tienen ventajas, y por lo tanto genera buenos valores entre los alumnos que los practican. Entre las ventajas que relatan ambos autores se destacan:

- Permiten que cada alumno sea atendido por los demás compañeros, por tanto, facilitan la integración del alumnado.
- Potencian la comunicación entre los compañeros.
- Se respetan a los compañeros a la hora de interactuar.

- Permiten la repetición y exploración de diversas acciones motrices, promoviendo el desarrollo motor.
- La participación en actividades cooperativas favorece la creación de un ambiente muy positivo, que a su vez facilita todo tipo de aprendizajes.
- Permiten desarrollar la empatía, ya que el alumno va a saber ponerse en el lugar del otro, ayudando a los demás compañeros.
- La participación, la implicación de los participantes hacen que el desarrollo de los juegos se haga con una mayor confianza.
- El autoconcepto, el desarrollar una buena autoestima, confianza y seguridad en uno mismo, es esencial para el buen funcionamiento del grupo y de los juegos en general.
- Y, por último, un valor muy importante, como es la alegría, el cual se desarrolla en plenitud en estas actividades cooperativas.

Pero también pueden surgir algunos problemas a la hora de aplicar los juegos cooperativos. Omeñaca y Ruiz (2007) destacan los siguientes:

- Los aprendizajes previos: la sugerencia de actividades cooperativas debe de tener en cuenta el aprendizaje previo del alumno, así como su adecuación.
- El egocentrismo: en muchas ocasiones habrá situaciones en las que la opinión personal del alumno será la única posible, y por lo tanto la que deben aceptar los demás compañeros. Es por ello que la intervención del profesor será necesaria.
- La tendencia a la competición y respeto a la individualidad: la competición transmite a los alumnos una satisfacción personal.
- El incumplimiento de las reglas del juego: el modo de cumplir las reglas del juego puede cambiar con la edad de los alumnos.
- La categorización grupal y el favoritismo intragrupal: pueden aparecer comparaciones entre diferentes grupos, por parte de los alumnos, lo cual no es bueno.

5.7 Investigaciones

En este último apartado se hace hincapié en dos investigaciones que se han hecho a alumnos de primaria sobre los juegos cooperativos. La primera investigación se centra en el estudio de los efectos motores de distintos juegos que se ponen en práctica con 860 alumnos de Educación Primaria donde se aprecian las emociones positivas, negativas y ambiguas que experimentan durante la realización de los juegos. La segunda investigación se centra en la incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones

interpersonales, pudiéndose ver las características del grupo y las situaciones de aceptación y rechazo que se llevan a cabo.

La primera investigación hace referencia al camino que hay que seguir para conseguir una Educación Física emocional por medio de los juegos cooperativos. Un total de 860 alumnos fueron invitados a participar en esta investigación, de los cuales participaron 281 chicas y 325 chicos de edades entre 10 y 12 años. Los instrumentos utilizados para evaluar los resultados fueron la escala GES, así como diarios personales de los docentes, evaluando las emociones que suscitaban a los alumnos en diferentes situaciones motrices. El análisis se llevó a cabo de manera descriptiva con el programa SPSS estableciendo los resultados en 3 fases, todas ellas con sus respectivos diagramas de barras en los que se evalúan mediante datos cualitativos las emociones de los alumnos.

Miralles (2017) concluye la investigación con que:

Los juegos de cooperación sin competición son los juegos en los que mejores resultados se obtienen al destacar tantas emociones positivas entre el alumnado, favoreciendo la participación y la diversión. Desarrollando valores educativos y destacando los aspectos cooperativos por encima de los competitivos (p.92).

La segunda investigación se centra en la incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. Un estudio realizado a 78 alumnos de 7 a 9 años, evaluados a través de un cuestionario con 4 preguntas que el alumnado tenía que responder, como instrumento práctico para el estudio de las relaciones interpersonales. El cuestionario fue evaluado en dos momentos del programa (antes y después), por un lado, se evaluaron las situaciones de rechazo y de aceptación de los alumnos que se percibieron antes de realizar la actividad; y, por otro lado, los efectos de la dinámica grupal, es decir, lo que se ha percibido durante el desarrollo de los juegos, como la cohesión de cada grupo. En los resultados obtenidos se pudo ver un incremento del número de díadas reales de rechazo a la hora de elegir equipos, y un descenso de las díadas con los aislados, ya que esta dinámica facilita la integración de estos alumnos, al generar mayor interdependencia entre los miembros de cada grupo. Andueza (2017) concluye su investigación con unos resultados en los que “el profesor va a poder adaptar las tareas cooperativas al grupo de clase fomentando el trabajo grupal sin discriminaciones, incrementando la empatía, ayuda y cohesión de grupo, así como fomentando un mayor rendimiento de los alumnos.” (pp. 223-224).

En conclusión y con lo visto anteriormente en las dos investigaciones, podemos decir que los juegos cooperativos son un elemento esencial para impartir en la materia de Educación Física haciendo que el alumnado fomente la inclusión de todo el alumnado, sus emociones positivas, disfrute del juego y saque un mayor rendimiento durante su práctica.

CAPÍTULO SEIS: METODOLOGÍA

En este apartado se han analizado diferentes aspectos del centro escolar en el que se ha realizado la intervención, aspectos como sus características principales, los recursos y materiales de los que dispone, y el alumnado con el que se ha realizado las sesiones. También se hace referencia al proceso de intervención que se ha desarrollado, detallando las sesiones que se han impartido, los instrumentos que se han utilizado para recoger los datos y, por último, el proceso de análisis de los datos que se han recogido en cada una de las sesiones.

6.1 Contexto

6.1.1 El centro escolar

La intervención se desarrolló en el CEIP Gonzalo de Berceo, un centro de titularidad pública, ubicado en el barrio de “La Rondilla” de Valladolid. Tiene 6 unidades de Educación Infantil y 16 de Educación Primaria. Recibe a 150 niñas y 221 niños, en su mayoría españoles, aunque también destaca por la gran cantidad de alumnos inmigrantes que recibe de diversas nacionalidades: ecuatoriana, hindú, marroquí, guineana y argelina entre otros.

El centro considera prioritaria la atención al alumnado extranjero sobre todo a aquel con desconocimiento de la lengua castellana, previniendo el absentismo y promoviendo la puntualidad a las clases.

También basa su proyecto en la educación responsable. Un programa que vela para que los alumnos se sientan bien consigo mismos y sobre todo para que traten bien a sus compañeros, aspecto muy importante a cumplir, ya que en el día a día los alumnos van a estar en contacto los unos con los otros, ya sea en el patio, en Educación Física, o en las clases al colocarse grupalmente en las mesas. De este modo, se pretende mejorar su rendimiento académico, y evitando posibles riesgos psicosociales, como conflictos o peleas que puedan surgir entre alumnos.

6.1.2 Clases de Educación Física

El centro cuenta con un polideportivo en el que se imparten las clases de Educación Física. Un edificio que cuenta con canchas de baloncesto, porterías de fútbol, baños, espalderas y bancos. Dispone además de un gimnasio que cuenta con dos canchas de baloncesto, espalderas y bancos. A ello se añade un patio de grandes dimensiones. Cuenta

con seis porterías de fútbol, cuatro canchas de baloncesto, un laberinto (espacio sombreado) y un arenero.

Para el material utilizado en las clases de Educación Física el centro dispone de dos almacenes, uno en el polideportivo y otro en el gimnasio, proporcionando gran variedad de materiales (picas, chinos, conos, pelotas de diferentes tamaños, ladrillos, colchonetas, raquetas de bádminton, sticks de hockey, frisbees, balones de espuma...). Material adecuado para su uso en las sesiones, aunque sí que se aprecia la antigüedad que estos presentan.

6.1.3 Grupo de referencia

La intervención se ha llevado a cabo con un grupo de alumnado de 6º de Primaria, un grupo de 15 alumnos, 6 alumnas y 9 alumnos de entre 10 y 11 años, todos ellos de diversas nacionalidades. Entre las alumnas destacan tres de origen africano provenientes de Argelia, Guinea Ecuatorial y Marruecos, y tres de origen español (una de ellas de etnia gitana); y entre los niños, cinco de origen español, dos de origen sudamericano provenientes de Venezuela y República Dominicana, uno de origen búlgaro, y otro de origen guineano.

Cabe destacar las pequeñas dificultades de comprensión por parte de una alumna con ANCE por desconocimiento del idioma.

Por otro lado, la atención que prestan al profesor es adecuada, aun teniendo a un alumno con TDAH, el cual se amolda correctamente a la clase y a la explicación, aunque en ocasiones manifieste una menor actividad e implicación que sus compañeros en el desarrollo de las actividades, y a una alumna de etnia gitana con capacidad intelectual límite y con discapacidad física por espina bífida, dificultando en algunas ocasiones la realización de actividad física al igual que sus compañeros.

Por lo general, se trata de un grupo con buen comportamiento, salvo algún caso puntual de alumnos algo más movidos o habladores, pero sin ser casos preocupantes. Se muestran muy participativos, curiosos, con ganas de trabajar, y con respeto hacia las reglas de los juegos, como a la explicación del profesor. Un grupo bastante cohesionado a nivel social, donde no surgen conflictos, se suelen ofrecer ayuda los unos a los otros, y se comunican constantemente tanto en la realización de los juegos como para preguntar dudas al profesor sobre las actividades.

6.2 Proceso de intervención

Se comenzó con la observación de los tres grupos durante las 7 semanas previas al proceso de intervención, con el objetivo de conocer poco a poco a cada uno de los alumnos de cada grupo y sus principales dificultades en la materia.

Tras las semanas de observación, se puso en práctica una Situación de Aprendizaje de 6 sesiones de Juegos Cooperativos, con el objetivo de que los alumnos trabajaran en equipo, se respetaran, y se comunicaran los unos con los otros, evitando el individualismo que en ocasiones se manifestaba con pasividad, poco interés y poca intervención por parte del alumnado.

La Situación de Aprendizaje (ANEXO 1) se desarrolló en 6 sesiones, cada una de ellas de una hora de duración. Cada sesión ha sido impartida de igual manera, siguiendo el mismo esquema. Comenzaba con una breve introducción en la clase sobre lo que íbamos a practicar en la sesión, ya sea equilibrio, salto o expresión corporal entre otros, explicando de manera general cada una de las actividades que se iban a realizar, y haciendo preguntas a los alumnos como ¿Todo claro? ¿Hay competición? ¿Hay que trabajar juntos? ¿Hay ganadores? A continuación, proseguía con una fase de activación, una fase principal y un ejercicio de vuelta a la calma. Generalmente cada sesión constaba de 5 actividades (activación y vuelta a la calma incluidas).

Se ha pretendido que en cada sesión los alumnos practicasen juegos cooperativos de diferente índole, ya sea con la práctica del salto, del equilibrio, de la expresión corporal, de la orientación en el espacio, del contacto con diferentes materiales, y una mezcla de todo lo visto en las anteriores sesiones.

Sesión 1: Contacto con diferentes materiales.

En la primera sesión los alumnos estuvieron en contacto con diferentes materiales (aros, balones) y sobre todo con sus compañeros. Se comenzó realizando actividades en pequeños grupos de 5 para posteriormente saber cooperar con el grupo-clase entero. Las propuestas buscaban que el alumnado transportara material entre todo el grupo en el menor tiempo posible (cadena de hormigas), que supieran desplazarse con toda la clase unida, ya sea en fila a cuadrupedia o enlazados por aros, y que se orientaran en el espacio a través de la comunicación de los unos con los otros en el juego del gusano minero.

Sesión 2: Transporte de diferentes materiales a través del grupo entero.

La segunda sesión estuvo planteada para que el grupo entero aprendiera a transportar diferentes materiales, empleando estrategias cooperativas para lograr el objetivo.

Actividades en las que los alumnos cooperaron para el transporte de un material, ya sea pasándose un peto entre toda la clase en el menor tiempo posible, pasándose globos con conos entre todo el grupo o transportando una pelota con picas. Todo ello mediante la comunicación, ya que entre ellos tenían que hablarse para pensar la mejor forma de pasar el material en el menor tiempo posible, fomentando las habilidades sociales, y observando las conductas que tenían durante la sesión.

Sesión 3: Equilibrio en diferentes superficies entre todo el grupo-clase.

En la tercera sesión los alumnos experimentaron el equilibrio en diferentes superficies, trabajando cooperativamente para intentar no tocar el suelo. Actividades en las que se pretendía que los alumnos se ayudasen entre ellos para aguantar el equilibrio, ya sea mediante el desplazamiento de todo el grupo en un mismo banco, como de diferentes superficies, ya sean ladrillos, aros o frisbees. Todo ello fomentando la comunicación y empleando diferentes estrategias que buscaban la participación de todos los alumnos en la realización de la actividad. Al ser actividades en las que estuvieron en contacto los unos con los otros, se pretendía también observar las conductas que tenían entre ellos, pudiéndose observar cómo se comunicaban a la hora de elaborar estrategias para desplazarse todos en un mismo banco.

Sesión 4: Puesta en práctica de comba cooperativa entre todo el grupo-clase.

En la cuarta sesión, los alumnos tuvieron que trabajar cooperativamente los saltos con la comba. Se pretendía organizar la clase de diferentes maneras, ya sea por parejas para pensar y trabajar entre dos alumnos, diferentes tipos de salto; como todo el grupo entero, para saltar todos en una misma comba. Aparte de trabajar el salto entre toda la clase, se pretendía que los alumnos utilizaran la comba para otra finalidad como fue el transporte de un compañero, el cual fue elevado por todas las combas que sujetaron el grupo entero. Una sesión en la que los alumnos trabajaron en equipo con la comba, pensando diferentes estrategias para lograr el objetivo de cada actividad, y en la que se observaba las conductas que mostraba cada uno durante la práctica.

Sesión 5: Expresión Corporal entre el grupo-clase.

En la quinta sesión, los alumnos trabajaron la Expresión Corporal a través de juegos cooperativos. Actividades en las que se pretendía que todos los alumnos fueran partícipes y se expresaran corporalmente a los demás, ya sea individualmente para expresar una profesión que los demás compañeros tenían que adivinar, como por grupos representando la escena de una película. Se busca generar la expresividad que poco desarrollan en el día

a día, y el diálogo entre los del grupo para que cada alumno representase a un personaje, y decidieran entre ellos el material que iban a utilizar para la escena.

Sesión 6: Práctica de todo lo visto anteriormente, acompañado de la moda del momento.

En la última sesión se realizó un circuito en el que se trabajó todo lo visto en las sesiones anteriores. Todos los alumnos se convirtieron en Mario y Luigi, los héroes de la famosa saga de videojuegos Super Mario Bros. Dichos héroes (alumnos) tuvieron que trabajar cooperativamente para salvar a la Princesa Peach de las garras del malvado Bowser.

Para ello tuvieron que superar cada circuito respetando las reglas y trabajando en equipo. Cada actividad representó una parte de los 5 mundos que hay dentro del circuito.

La distribución de los grupos y parejas durante el desarrollo de las sesiones se realizó mediante dos formas, por un lado, mediante la elección aleatoria por parte del profesor, para que no todos hicieran las mismas parejas de siempre, y por otro lado dando libertad a la hora de hacer los grupos para ver si trabajan mejor cooperativamente conforme a la libre elección de los grupos. En ninguno de los casos hubo problemas entre los alumnos.

6.3 Instrumentos para la recogida de datos

Los instrumentos utilizados para recoger los datos de cada una de las sesiones fueron los siguientes:

- Diario de profesor: En dicho diario se ha ido reflejando todo lo que se ha presenciado en cada una de las sesiones. Mediante la observación participante se han anotado conductas, dificultades y aportaciones generales del grupo durante cada sesión, anotando aspectos individuales a destacar si se daba el caso (mal comportamiento, genera muchas ideas al grupo). Cada sesión se ha ido relatando el mismo día en el que se ha realizado, evitando olvidar lo observado. (ANEXO 2).
- Cuestionario de Juegos Cooperativos: Al finalizar la última sesión se entregó a cada alumno una hoja de autoevaluación, en la cual se apreciaron varias preguntas a las que tuvieron que contestar individualmente, adjuntando la nota que creían merecer durante la práctica de los juegos cooperativos. Este cuestionario tenía la finalidad de poder ver si los alumnos habían entendido la finalidad de los juegos cooperativos, y las sensaciones que experimentaron durante su práctica.

Se entregó al final de la última sesión, ya que en ésta se reflejaron muchas de las actividades que se han practicado en las sesiones anteriores, siendo una especie de resumen-repaso de lo visto anteriormente. (ANEXO 3).

6.4 Análisis de los datos

Una vez realizada la situación de aprendizaje con los alumnos, y recogidos todos los datos y experiencias reflejadas por el grupo durante el desarrollo de cada una de las sesiones, se analizó lo recogido en el diario de sesiones, estableciendo las siguientes categorías de análisis:

- Conductas manifestadas por el alumnado: se registraron todos aquellos comportamientos que mostraron los alumnos según el desarrollo de las actividades planteadas. Es positivo el respeto, la buena actitud, el compañerismo y el trabajo en equipo que muestre cada alumno con sus compañeros, durante la realización de cada juego cooperativo. Conductas contrarias a la cooperación, si los alumnos realizan comentarios ofensivos o muestran comportamientos desacordes con las reglas establecidas de cada juego, pudiendo aparecer conflictos en la clase de forma puntual.
- Esfuerzo y participación de cada niño: aquellas manifestaciones de intervención y de esfuerzo por parte del alumnado, destacando las de aquellos a los que les costaba la actividad y lo seguían intentando. Son positivas las implicaciones que han demostrado en la tarea, como las propuestas y estrategias que muestren los alumnos ante una situación, así como la participación activa y el interés que muestre cada alumno durante la realización de los juegos cooperativos, cumpliendo las reglas establecidas y observando que se esfuerzan en cada actividad, aunque se les presenten dificultades. Es negativa la pasividad, el poco interés, la dejadez y la poca atención que puedan mostrar en la realización de las actividades.
- Las relaciones que se aprecien en el alumnado: se recogieron todas aquellas conductas y situaciones relacionadas con la ayuda y comunicación que se establece entre los alumnos, según el género y la procedencia, para la consecución de cada actividad.

El proceso de análisis de contenido del diario de sesiones se ha completado con el estudio de los datos de la lista de verificación. Donde se reflejaba el cumplimiento o no de cada

indicador de logro, junto a observaciones destacadas, anotadas durante el desarrollo de cada una de las sesiones.

El cuestionario final ha servido para comprender el pensamiento de cada niño sobre los juegos cooperativos.

CAPÍTULO SIETE: RESULTADOS

En este apartado procedo a exponer los resultados obtenidos tras analizar los datos recogidos durante mi intervención docente a partir de las tres categorías que considero: tipos de conductas manifestadas por el alumnado, el grado de esfuerzo y participación de cada niño, y las relaciones que se aprecian en el alumnado, destacando las relaciones de género.

Los nombres que aparecen al realizar el análisis son ficticios, con el fin de proteger el anonimato de los alumnos.

7.1 TIPOS DE CONDUCTAS

Durante la intervención, se ha insistido, sesión tras sesión, en la necesidad de cooperación para el logro en cada una de las actividades, así como en las conductas positivas, de apoyo y de ánimo que convendría tener con cada uno de los compañeros. La principal conclusión, que surge tras analizar toda la información recogida, es que se han manifestado dichas conductas, a excepción de alguna conducta negativa leve que se ha podido apreciar.

CONDUCTAS COOPERATIVAS

Entre las conductas cooperativas que he podido apreciar destaco conductas de carácter respetuoso y de ofrecimiento de soluciones. A la hora de poder aparecer posibles conflictos, los alumnos ofrecían soluciones a través del diálogo y del respeto. También es destacable el ofrecimiento de soluciones por parte de alumnos para evitar discusiones en el grupo, y evitar conflictos.

Hubo un momento en el que Jaime rozó un obstáculo, y pidió perdón a sus compañeros, viéndose como los demás no le reprocharon nada y continuaron con la actividad.

Diario de sesiones, 1ª sesión.

Sara les dijo que tenían que seguir la misma fila que habían realizado anteriormente, y así evitar más conflictos, a lo que siguieron sin problema.

Diario de sesiones, 6ª sesión.

Pero sí que empezó a ver tensión entre compañeros pudiéndose ver cómo se gritaban entre ellos. Se destacó como Reyes decía al grupo “Vamos a tranquilizarnos un poco y a tener compañerismo”.

Diario de sesiones, 6ª sesión.

Desde la primera sesión he destacado una constante comunicación entre el alumnado durante la práctica de propuestas cooperativas, comunicación que no mostraban anteriormente durante propuestas competitivas entre todo el grupo, sino únicamente con sus grupos de confianza. Durante las sesiones, era habitual la manifestación de unas actitudes orientativas a la hora de presentar soluciones y ayudas a sus compañeros, para realizar la actividad de la mejor manera posible entre todo el grupo, o para orientarse entre todos y coordinarse a la hora de realizar acciones motrices a la vez. Estos comportamientos, de tipo cooperativo, favorecieron que alcanzaran los objetivos de las distintas actividades.

En la tercera actividad, Reyes y David fueron de los pocos que entendieron cómo se tenían que desplazar a cuadrupedia sin rozar el suelo, por lo que se lo indicaron a los demás compañeros.

Diario de sesiones, 1ª sesión.

Muchos alumnos no estaban sólo a ellos mismos intentando no tocar el suelo, sino que iban diciendo a otros compañeros por dónde tenían que pisar para evitar tocar el suelo.

Diario de sesiones, 3ª sesión.

A la segunda vez se coordinaron para levantar a David entre todos a la vez, siguiendo una cuenta atrás 1,2,3 y juntándose entre todos tensando las cuerdas con el de enfrente, por lo que lograron levantar a David al mismo nivel de altura.

Diario de sesiones, 4ª sesión.

Se pudo ver cómo mientras Antonio, que estaba en el borde del banco, se intentaba estirar sin tocar el suelo para coger la estrella, Juan le sujetaba por detrás. Una vez volvía a estar Diego en el borde, se pudo ver como Jaime le sujetaba para que no se cayese al estirarse.

Diario de sesiones, 6ª sesión.

Se pudo ver como alumnos como Jaime o Sara les costaba subir el banco, y Clara y Reyes les decían donde se tenían que agarrar y apoyar para ser más fácil.

Diario de sesiones, 6ª sesión.

El grupo con el que he realizado la intervención es un grupo en el que se había apreciado anteriormente conductas en las que los alumnos no se apoyaban los unos a los otros. La muestra de ánimos se pudo apreciar en el alumnado a la hora de mostrar apoyo al compañero que iba a intervenir en cada actividad, gritando el nombre del compañero a coros entre todo el grupo-clase, o animándose entre ellos para realizar de la mejor manera la actividad.

Los alumnos se animaban entre todos para pasar el peto rápidamente, ya que corría el tiempo.

Diario de sesiones, 2ª sesión.

Clara entraba con miedo a la cuerda y se apreció como sus compañeros la decían “Entra sin miedo”, apreciándose como lo realizó bien en la segunda entrada.

Diario de sesiones, 4ª sesión.

El grupo animaba a cada compañero que iba a entrar en la cuerda, gritando su nombre a la vez, unos ánimos que hicieron que les costase menos y que logaran entre todos entrar y salir de la comba.

Diario de sesiones, 4ª sesión.

Se pudo ver como se animaban los unos a los otros para intentar saltar la línea blanca, aconsejándose entre ellos para coger impulso, y acabando el mundo con un ¡Vamos!

Diario de sesiones, 6ª sesión.

Para comprobar si el alumnado había comprendido lo que yo pretendía enseñar en mi situación de aprendizaje respecto a los objetivos planteados, realicé un cuestionario en el que formulaba diferentes preguntas en relación con la comprensión y cumplimiento de los juegos cooperativos, cumpliendo con las expectativas que me había planteado.

*Pregunta: ¿Ha habido competición en alguno de los juegos que has realizado?
¿Por qué?*

Respuesta Álvaro: No, porque había que trabajar en equipo.

Respuesta Adrián: No, porque eran juegos de colaboración.

Pregunta: ¿Cómo ha sido el comportamiento de tus compañeros durante los juegos? ¿Y el tuyo con los demás?

Respuesta María: El de mis compañeros bueno y el mío también.

Respuesta Lucía: El de mis compañeros bastante bueno y el mío creo que bien.

Cuestionario de juegos cooperativos.

Fuera de la realización de los juegos, pero dentro de la misma sesión, se pudieron apreciar conductas orientadas al compañerismo y a la ayuda. De entre todas ellas, destaca el compartir materiales entre alumnos, como la recogida del material entre todos, ayudando al profesor.

Cada pareja recogió su cuerda guardándola en la caja y dándoles la enhorabuena por el trabajo realizado. Se hizo un aplauso general por el buen trabajo realizado.

Diario de sesiones, 4ª sesión.

Se pudo apreciar como Claudia pedía una goma del pelo a Sara que iba en el otro grupo para hacer de Jasmine, y ésta se lo prestó sin problema.

Diario de sesiones, 5ª sesión.

Al finalizar la sesión, los alumnos colaboraron con los dos profesores en la recogida del material.

Diario de sesiones, 6ª sesión.

CONDUTAS CONTRARIAS A LA COOPERACIÓN

A pesar de inculcarles, sesión tras sesión, que las conductas cooperativas se centran en el respeto, en el compañerismo y en el trabajo en equipo, y de las normas que debían cumplir durante las sesiones, se han podido apreciar situaciones desacordes a la cooperatividad. Conductas que conllevaban al desacuerdo de los alumnos y provocaban: conflictos entre todo el grupo-clase al no tomar entre todos la misma decisión.

Muchos alumnos querían ser el primero de la fila, diciendo “Yo primero”, “Quita que me toca a mí” “Tú atrás del todo”.

Diario de sesiones, 6ª sesión.

Posteriormente no se ponían de acuerdo para ver quién iba de los primeros y quién, de los últimos en la fila, diciéndose “YO PRIMERO”, “AQUÍ VOY YO”, viendo como Reyes dice “Dios que nervios, Gonzalo de verdad”.

Diario de sesiones, 6ª sesión.

Hubo un pequeño conflicto entre Reyes y David que eran los que estaban en la primera colchoneta, ya que uno quería ir a por una estrella y la otra a por la otra, sin ponerse de acuerdo.

Diario de sesiones, 6ª sesión.

Estos comentarios despectivos podían provocar el malestar de parte del alumnado e influían negativamente en el desarrollo de las actividades.

Hubo un par de momentos en el que a dos compañeros se les caía la bola de las picas, y David y Reyes no se lo tomaron bien, diciendo comentarios como ¡QUÉ HACES! ¡TORPE!

Diario de sesiones, 2ª sesión.

Reyes se estaba poniendo muy nerviosa antes de realizar la escena diciendo “que te calles” o “tienes que hacer esto” a Juan (hacia de tigre), ya que Juan quería hacer escenas infantiles de su papel (tigre haciendo pis) por lo que provocó enfado en Reyes.

Diario de sesiones, 5ª sesión.

Por lo tanto, haciendo un balance sobre el análisis del tipo de conductas que se han apreciado en el alumnado, destaco que han logrado cumplir con los objetivos de los juegos cooperativos, mostrando en su mayoría actitudes de cooperación y de respeto entre compañeros, en comparación con actitudes disruptivas que en su minoría se han podido mostrar.

7.2 GRADO DE ESFUERZO Y PARTICIPACIÓN

Se pudo ver una gran diferencia entre el grado de participación de los alumnos antes de las sesiones y durante la última sesión. En ella destacamos un buen grado de intervención y de esfuerzo en todo el alumnado, especialmente entre aquellos a los que les costaba la actividad y lo seguían intentando. Aún con todo, también emergieron algunas

manifestaciones de pasividad por parte de algunos alumnos durante la realización de las actividades.

IMPLICACIÓN EN LA TAREA

El alumnado mostró interés y participación a la hora de presentarse como voluntarios en diversas situaciones y a la hora de esforzarse y participar en situaciones donde se les presentaba dificultades. Es destacable una diferencia de interés en la realización de estos juegos desde la primera sesión, con algunas manifestaciones de apatía y desánimo hacia la práctica de juegos cooperativos, hasta la última sesión, donde los niños querían seguir practicándolos.

Antonio se presentó como voluntario para pasar el peto, el cual lo hizo de la manera más rápida posible colaborando con los demás compañeros.

Diario de sesiones, 2ª sesión.

Por orden de lista, ya se empezaron a tomar más en serio la actividad, alumnos como Andrea, Álex y Paula que les costaba el principio, demostraron mejoría en la segunda variación.

Diario de sesiones, 3ª sesión.

*El primer día se explicó a los alumnos lo que íbamos a realizar en las próximas sesiones, explicándoles como teníamos que trabajar, el respeto que debíamos tener y la no competición. A lo que los alumnos respondieron con “Menudo coñazo”. **Diario de sesiones, 1ª sesión.** Vale chicos, hoy es la antepenúltima sesión de juegos cooperativos. A lo que los niños responden con un “NOO”*

Diario de sesiones, 4ª sesión.

“Pareja Diego-Jaime”. Realizaron 2 tipos de saltos, al principio les costaba saltar en la misma comba y les faltaba coordinación, por lo que se les dio unos consejos y varias oportunidades, y posteriormente los lograron realizar.

Diario de sesiones, 4ª sesión.

Grupo de Paula, Andrea, Álex y Jesús: Fue el grupo al que más le costó tomar decisiones, coordinarse, elegir material y al cual tuve que orientar para interpretar la escena. Se pudo ver interés y trabajo por cada uno de los alumnos. Se pudo ver un buen trabajo del grupo aparte de lo que les costó al principio la actividad.

Diario de sesiones, 5ª sesión.

A la hora de realizar las actividades, muchos alumnos llevaron a cabo diferentes estrategias que iban a facilitar la realización de las actividades, acercándose al alcance del objetivo, y en las que los demás compañeros ponían en práctica mediante la toma de decisiones. Este hecho provocó la participación activa y el interés de aquellos alumnos que mostraban poca implicación en sesiones anteriores, viendo como establecían diferentes propuestas a sus compañeros en la realización de las actividades.

Los primeros de la cadena que eran Juan y Jesús, los cuales no solían intervenir mucho en las sesiones, adoptaron una técnica que era pasarse la pelota con las picas como “palillos chinos”, una técnica que adoptaron los siguientes de la fila. David y Álex también pensaron otra técnica que era la de poner sus picas con la pelota encima justo de las picas siguientes para soltar la pelota y que caiga en las siguientes. Los demás compañeros adoptaron estas dos técnicas y consiguieron llegar hasta la meta desplazando la pelota sin caerse.

Diario de sesiones, 2ª sesión.

Reyes establecía muchas estrategias como la de sentarse en el banco y que los demás compañeros la pasen por encima, cosa que los demás compañeros hacían. Claudia también ofrecía posiciones cómodas para que adoptaran los demás compañeros.

Diario de sesiones, 3ª sesión.

Una vez llegaron para imitar las profesiones Claudia, Reyes, Sara y Antonio indicaron a sus compañeros que unos tenían que mirar a uno y los demás al otro.

Diario de sesiones, 5ª sesión.

Los cuatro guiaron perfectamente a los demás compañeros diciéndoles Sara y Clara “Izquierda, Derecha, Recto”, poniéndose Adrián y Jaime en los límites para que no tocan las picas.

Diario de sesiones, 6ª sesión.

Andrea y Álex que son alumnos grandes y altos consiguieron pasar por dentro de los aros gracias a las estrategias que les iban indicando sus compañeros sobre donde tenían que apoyar los pies o como entrar en el aro. Pensando antes de superarlo que no los podían pasar.

Diario de sesiones, 6ª sesión.

PASIVIDAD EN LA TAREA

El poco interés, las distracciones y la pasividad son actitudes contrarias a una buena realización de juegos cooperativos. Durante la intervención se observaron distracciones y poca implicación por parte de algunos alumnos, actitudes que podían perjudicar el trabajo de los demás en la realización de los juegos, así como la poca atención e interés entre compañeros, provocando una falta de respeto hacia los demás.

Al principio no se estaban tomando en serio la actividad (Antonio), haciendo como que pisa el suelo durante la explicación.

Diario de sesiones, 3ª sesión.

A Martín, Adrián y Antonio se les tuvo que llamar la atención porque estaban jugando con las cuerdas mientras sus compañeros exponían los saltos.

Diario de sesiones, 4ª sesión.

Se pudo ver como alumnos como Paula, Jaime o Juan no se estaban tomando en serio la actividad, ya que no mostraban mucha atención a los compañeros cuando les tocaba representar.

Diario de sesiones, 5ª sesión.

Cuando les quedaba una última estrella se empezó a ver como se lo tomaban poco en serio, con risas, gritos, y falta de comunicación, por lo que mientras se pasaban la última colchoneta por encima la tiraron al suelo cayendo encima de un obstáculo.

Diario de sesiones, 6ª sesión.

Reyes y David no se estaban tomando en serio esta actividad, por lo que consiguieron que se les cayera la pelota, empezando desde el principio, lo cual molestó a sus compañeros.

Diario de sesiones, 6ª sesión.

En general, y con la información recogida se ha podido apreciar como este tipo de juegos ha mostrado un elevado interés en los alumnos, haciendo partícipe a todo el grupo-clase en la realización de cada actividad.

7.3 RELACIONES DE GÉNERO QUE SE ESTABLECEN ENTRE EL ALUMNADO

En este apartado se van a analizar las relaciones que se han establecido entre los alumnos a hora de agruparse por parejas, en pequeños grupos, o en el grupo-clase entero, analizando cómo son las relaciones que se aprecian entre los alumnos de diferentes géneros a la hora de agruparse por grupos o por parejas.

Uno de los objetivos que plantean los juegos cooperativos es la participación de todo el alumnado, en este sentido, debemos subrayar que todo el alumnado ha participado en cada sesión, favoreciendo las relaciones sociales entre ellos, en especial las de género, donde niños y niñas han tenido que participar y trabajar juntos para conseguir la meta propuesta.

Según lo visto antes de impartir estos juegos, los grupos que solían realizar los alumnos eran de manera general de un mismo género, formando grupos de 5 niñas o grupos de 5 niños. A la hora de realizar grupos aleatorios en diversas actividades, todos los grupos eran mixtos, destacando la cooperatividad y el respeto que han llevado a cabo y cumpliendo con los objetivos que se les planteaba durante la actividad.

“Grupo Claudia, Martín, Antonio y Lara”. Realizaron dos escenas adecuadas para la actividad, respetándose y trabajando en equipo, por lo que se les aplaudió al finalizar la escena.

Diario de sesiones, 5ª sesión.

A la hora de realizar parejas por libre elección, se pudo ver cómo los alumnos se ponían con compañeros del mismo género, por lo que en varias ocasiones intervine para ver cómo trabajaban por parejas de distinto género, pudiéndose ver una buena coordinación y comunicación entre ambos durante el desarrollo de la actividad.

“Pareja Martín-Reyes” A la pareja le costó al principio pensar y realizar los saltos, pero con las ideas que le daba Reyes a Martín se acabaron coordinando bien.

Diario de sesiones, 4ª sesión.

A la hora de elegir a X compañeros para realizar un papel dentro de la actividad, lo que más destacaba siempre era la elección de ambos géneros por parte de todos los alumnos, lo que hacía que los alumnos no distinguieran por género a ningún compañero dentro de la actividad.

Entre todo el grupo tenían que decidir que cuatro personas iban a guiar a los demás compañeros, y sin problemas decidieron que fueran Clara, Sara, Adrián y Jaime.

Diario de sesiones, 6ª sesión.

En cuanto al objetivo planteado sobre examinar las relaciones sociales que se daban durante los juegos, se ha podido ver que los alumnos han trabajado de manera correcta y respetuosa, a la hora de trabajar ya sea por parejas, o por grupos de manera mixta, trabajando de manera conjunta y coordinada, niños con niñas. Destacando como los alumnos a la hora de ponerse por parejas preferían ponerse con compañeros del mismo género, que de manera grupal donde destacaba la cooperación entre niños y niñas.

CAPÍTULO OCHO: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES

Uno de los objetivos de este Trabajo de Fin de Grado es elaborar, poner en práctica y evaluar una intervención basada en el juego cooperativo, con el alumnado de Educación Primaria. La intervención se llevó a cabo a través de una situación de aprendizaje, donde se planteaban 6 sesiones con diferentes juegos cooperativos en los que los alumnos se iban a desenvolver trabajando en equipo, comunicándose, estableciendo estrategias y tomando decisiones.

Este objetivo general se concretó en los siguientes objetivos específicos:

- Analizar los tipos de conductas que se manifiestan en el alumnado durante la realización de juegos cooperativos.
- Dar cuenta del grado de participación activa e interés del alumnado en los juegos cooperativos.
- Examinar las relaciones que se aprecian en el alumnado, especialmente las relaciones de género, durante el desarrollo de juegos cooperativos.

En cuanto al primer objetivo “Analizar los tipos de conductas que se manifiestan en el alumnado durante la realización de juegos cooperativos”, tras el análisis hecho sobre los resultados obtenidos durante la intervención, podemos relacionarlos con la metodología que mencionan Patón y otros (2018). Una metodología en la que se ha presenciado de manera general, a los participantes utilizando conductas cooperativas en el desarrollo de las actividades. Unas conductas de carácter respetuoso en las cuales los participantes han mostrado soluciones a la hora de evitar discusiones o evitar conflictos, utilizando siempre la comunicación entre el grupo-clase, donde destacaban actitudes orientativas a la hora de presentar soluciones y ayudas a los compañeros, provocando que el acto que realice una misma persona beneficie al grupo entero. Una metodología en la que la comunicación ha estado muy presente a la hora de elaborar estrategias entre compañeros, tomando entre todo el grupo la mejor decisión posible, mostrándose actitudes de confianza hacia los demás en diversos juegos.

Como menciona Miralles (2017) juegos que dan mejores resultados al destacar tantas emociones positivas, viéndose como el alumnado ha mostrado interés y participación a la

hora de realizar la actividad, ofreciéndose voluntario en diversas situaciones y poniendo cada uno de ellos de su parte para el correcto desarrollo de la actividad. Unas actividades en las que la diversión del alumnado se ha hecho notar, y más aún cuando se les relacionaba la actividad con un tema que les gustaba, donde se ha podido ver un mayor interés y unos aspectos cooperativos en los que todo el grupo trabajaba unido, sin destacar algún grado de competición.

Pero también han surgido conductas contrarias a la cooperatividad, por lo que ya no estaríamos del todo de acuerdo con autores como Antón (2011) y Jares (1992), que destacan que estos juegos sólo tienen ventajas. También han surgido algunos problemas dentro de los juegos, pudiéndose ver como mencionan Omeñaca y Ruiz (2007) un egocentrismo del alumnado, al presenciarse situaciones de desacuerdo a la hora de agruparse en fila o a la hora de la elección de un material. Situaciones en las que cada alumno a la hora de agruparse tenía una única opinión que no concordaba con la de los demás compañeros, por lo que mi intervención para solucionarlo ha sido necesaria.

Con respecto al segundo objetivo de “Dar cuenta del grado de participación activa e interés del alumnado en los juegos cooperativos”, durante la intervención se ha podido apreciar cómo ha habido una gran diferencia entre el grado de participación de los alumnos antes de las sesiones que después de practicar los juegos. Unas actividades como mencionan autores como Patón y otros (2018) que han permitido que todo el alumnado pueda participar en cada juego, en las que la aportación de cada uno de ellos ha sido necesaria para la consecución del objetivo de cada actividad, y no sólo atendiendo a objetivos motores de la actividad, sino objetivos sociales donde los alumnos han practicado y desarrollado habilidades sociales durante el desarrollo de las sesiones.

Unos beneficios que se pudieron apreciar, como mencionan Antón (2011) y Jares (1992), al crear un ambiente positivo en el grupo, implicando a todo el alumnado en el juego, haciendo que muchos de los que no participaban mayoritariamente, desarrollaran estrategias que facilitaron la intervención de sus compañeros en la realización de la actividad. Esto generó que los alumnos se sintieran más confiados entre ellos, como se ha podido ver en las sesiones a la hora de confiar en el compañero ya sea a la hora de practicar el equilibrio (bancos) o el salto (comba).

Un interés y participación al presentarse los alumnos como voluntarios en diversas situaciones y viendo como el alumnado se ha esforzado a la hora de practicar actividades en las que se les presentaban dificultades.

La relación de un tema que gusta al alumnado con la realización de juegos cooperativos ha provocado un mayor interés y participación en los alumnos. Mostrando en los resultados como menciona Miralles (2017), una mayor participación y diversión en el desarrollo de las actividades.

En cuanto al último objetivo de “Examinar las relaciones que se aprecian en el alumnado, especialmente las relaciones de género, durante el desarrollo de juegos cooperativos”, durante la intervención se pudo analizar las relaciones que han establecido los alumnos a la hora de agruparse por parejas, pequeños grupos, o grupo-clase entero. Destacando como mencionan Omeñaca y Ruiz (2001) como los juegos aparte de servir como fuente de relaciones sociales, también son una fuente de participación interétnica, en la que con los resultados expuestos se ha podido ver como los participantes se relacionaban adecuadamente a la hora de realizar grupos aleatorios en diversas actividades. Todos los grupos eran mixtos, y en cada grupo había compañeros de distintas procedencias, pudiéndose ver la cooperatividad que mostraron para el alcance del objetivo, como el respeto que han llevado a cabo sin distinguir procedencia o género dentro del grupo.

Previamente a la puesta en práctica de los juegos cooperativos, se pudo ver como los alumnos se dividían mediante libre elección en grupos generalmente de un mismo género, grupos en los que trabajaba de manera menos activa a lo que voy a exponer posteriormente. A la hora de organizar grupos de manera aleatoria entre el alumnado para poder ver como se relacionaban y trabajaban, se pudo ver como menciona Andueza (2017) en los resultados de su investigación, como el alumnado se mostró participativo, mostrando una actitud más centrada en el juego y provocando un mayor rendimiento de los alumnos al trabajar en equipos diferentes, en los que cada alumno proporciona su granito de arena, como la no discriminación a la hora de trabajar niños-niñas, pudiéndose ver resultados de cohesión y de ayuda mutua.

En general, se ha podido ver como el alumnado ha desarrollado de manera correcta las actividades, ya que para que un juego sea cooperativo como menciona Orlick (1986) debe apreciarse una cooperación entre los practicantes, que se ha podido ver durante la elaboración de conductas cooperativas por parte del alumnado; una aceptación del alumnado a la hora de agruparles sin distinguir procedencia o género; la participación

activa de cada uno de los practicantes en las que se ha podido ver una implicación por parte de cada uno de los alumnos, para la consecución entre todos de un mismo objetivo como menciona Velázquez (2004).

8.2 Limitaciones

A lo largo de esta intervención me he encontrado con limitaciones que han podido perjudicar la puesta en práctica de los juegos cooperativos. A continuación, expongo estas limitaciones:

Durante la puesta en práctica de la situación de aprendizaje, tuve algunos que otros retrasos a la hora de impartir las clases con el grupo de referencia. Un grupo con el que finalicé mi situación de aprendizaje justo la última semana de la intervención docente. Todo ello por la sustitución de la materia de Educación Física por ensayos de teatro o por las salidas escolares que se llevaron a cabo. Apurando hasta la última semana la impartición de esta situación de aprendizaje.

A la hora de analizar y de evaluar al grupo de referencia, considero que he tenido dificultades a la hora de recoger tantos datos con un mismo instrumento como es el diario de sesiones.

Por último, considero que puesto a mi inexperiencia a la hora de impartir y de especializarme en estos juegos, ha supuesto un gran esfuerzo a la hora de impartir estos juegos con los niños para cumplir con los objetivos que se proponían, aparte del estudio que he realizado sobre este tema del cual no tenía los conocimientos suficientes.

CAPÍTULO NUEVE: REFLEXIÓN FINAL

La investigación y la puesta en práctica de una situación de aprendizaje basada en los juegos cooperativos ha sido un tema apasionante durante mi Trabajo de Fin de Grado. Un tema del que no estaba muy especializado, y en el que a medida que he profundizado me he dado cuenta del papel fundamental que pueden desempeñar en la enseñanza y aprendizaje de los niños.

Todo el tiempo dedicado a este tema ha servido para que en un futuro como docente pueda aplicar este tipo de juegos con el alumnado. Unos juegos en los que se ha visto que los niños aprenden a colaborar, comunicarse y resolver problemas juntos. Haciendo que todo el alumnado participe en las sesiones, proporcionando más ventajas que desventajas durante su realización.

A lo largo de este estudio e intervención me he dado cuenta de la importancia que tienen estos juegos como herramienta pedagógica para fomentar el aprendizaje. Acabando muy contento por el esfuerzo y participación que ha mostrado cada alumno durante la realización de los juegos cooperativos, y que, por lo tanto, merece la pena seguir con su puesta en práctica en los colegios.

Por último, quería dar las gracias a mi tutor Óscar del Prácticum II, por acogerme y por ayudarme en todo momento a la hora de poner en práctica estos juegos con el alumnado; a mi tutor de TFG, Carlos por guiarnos a la hora de realizar tanto la intervención docente, como éste Trabajo de Fin de Grado, agradeciéndole la ayuda mostrada y la temprana corrección de cada documento para la continuación rápida de este TFG; y a mi familia y amigos por el apoyo constante que me han mostrado desde el primer año de carrera.

REFERENCIAS

- Andueza, J., y Lavega, P. (2017). Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. *Movimento*, 23(1), 213-227.
- Antón, E. (2011). Los juegos cooperativos en educación física. *Pedagogía magna*, 11, 109-116.
- Baena, A., y Ruiz, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física*, 38, 73-86.
- Brotto, F.O. (2000). Jogos Cooperativos: ¡Para Jogar uns com os Outros e Vencer... Juntos! *Revista Espaço*, 13, 79-81.
- Cerdas, E. (2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. *Revista de paz y conflictos*, 6, 107-123. <https://doi.org/10.30827/revpaz.v6i0.812>
- Cuesta, C; Prieto, A; Gómez, I.M; Barrera, M.X; Gil, P. (2016). La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil. *Paradigma*, 37(1), 99-134.
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- García, A; Gutiérrez, F; Marqués, J.L; Román, R; Ruiz, F; y Samper, M. (1998). *Los juegos en la EF de los 6-12 años*. Ed. Inde.
- García, C. (2015) La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Primaria. *Publicaciones didácticas*, 65, 219-223.
- Garvey, C. (1978). *El juego infantil*. Ediciones Morata.
- González, J. (2015). Juego y desarrollo. Pedagogía y lúdica. *Revista Universidad de Guanajuato, Influencia del juego tradicional en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar*, 103(1), 158-179.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Alianza.
- 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 del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 14(53), 37-51.

- Miralles, R., Filella, G., y Lavega, P. (2017). Educación física emocional a través del juego en educación primaria: ayudando a los maestros a tomar decisiones. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 31, 88-93. <http://hdl.handle.net/10459.1/59188>
- Navarro-Patón, R., Rego, B., y García, J. M. (2018). Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 34, 14-18. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.58803>
- Omeñaca, R., Puyuelo, E., y Ruiz, J.V. (2001). *La cooperación como alternativa en educación física. Explorar, jugar y cooperar*. Paidotribo.
- Omeñaca, R., y Ruiz, J. V. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Paidotribo.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Paidotribo.
- Real Academia Española. (2023). *Diccionario de la lengua española*.
- Sandoval, R.W (2010). La educación física y el juego. *Investigación Educativa*, 14(26), 105-112.
- Velázquez, C (2004). *Las actividades físicas cooperativas: una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Secretaría de Educación Pública.
- Velázquez, C (2015). Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 28, 234-239. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i28.35533>
- Viciano, V, Conde, J. L y Conde. J (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. *Universidad de Granada. Facultad de Ciencias de la Educación. Campus Cartuja*. 18, 91-105.

ANEXOS

ANEXO 1 (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)



“JUGAMOS Y COOPERAMOS”

1. PRESENTACIÓN

En las próximas 6 sesiones con los alumnos de 6º B vamos a trabajar los juegos cooperativos. Juegos en los que vamos a participar todo el grupo, involucrándonos todos por igual y en los que no importa perder o ganar, sino la participación de todos los compañeros para alcanzar el objetivo de cada actividad.

En cada sesión va a haber una serie de juegos en los que todos nos vamos a esforzar para conseguir un mismo objetivo, evitando la competición entre participantes y centrándonos en colaborar unos compañeros con otros en el desarrollo de cada juego.

En cada sesión nos vamos a encontrar con actividades en las que realizaremos diferentes circuitos, ya sea para evitar tocar obstáculos mientras se recorre el circuito, apoyarse en diferentes superficies, aguantar el equilibrio... Actividades con materiales variados, como pelotas, aros, globos o combas, que utilizaremos para formar una cadena entre toda la clase y pasarnos la pelota con una dirección establecida sin que caiga, para desplazarnos y pasarnos entre toda la clase globos sin que toquen el suelo, para conseguir meternos toda la clase en una misma comba...

Actividades en las que en ningún momento aparecerá la competición, y nos tendremos que esforzar al máximo, ayudándonos los unos a los otros para lograr el objetivo de la actividad, respetando a los demás compañeros, al material de clase y, sobre todo, disfrutando cada momento.

Una vez se realicen las seis sesiones y observando si se han cumplido los objetivos de trabajar en equipo, como cooperar los unos con los otros, respetar a los compañeros, colaborar en cada actividad o respetar las reglas de cada juego, se entregará a cada alumno un diploma que les concederá ser “el mejor compañero de juegos” por el buen trabajo realizado, y por el compañerismo que han llevado a cabo al realizar cada actividad, indicando con un ✓ que han trabajado en equipo, que han respetado a los compañeros, las reglas del juego y que han colaborado en cada una de las sesiones.

¡Vamos a jugar!

2. JUSTIFICACIÓN

La situación de aprendizaje planteada consistirá en el desarrollo de 6 sesiones, basadas en la realización de diferentes juegos cooperativos, y observando las diferentes maneras de evaluar, compartir y reflejar las relaciones consigo mismos y con los demás compañeros, implicándoles de manera física y emocional en la práctica de las actividades. Un tema que interesa al alumnado por su activa participación en su realización y por la constante interacción que hay entre participantes, creando así unas sesiones divertidas en las que los niños trabajan colectivamente para lograr un objetivo común.

La presente situación de aprendizaje se centrará en que el alumnado participe en todas y cada una de las actividades que se le presenten, comunicándose y colaborando con cada uno de los compañeros para conseguir el objetivo de la actividad.

En dichos juegos cooperativos, los alumnos aparte de desarrollar las habilidades sociales, también van a estar en contacto con diferentes materiales (bancos, colchonetas, combas, conos, globos), saliendo del estereotipo básico de balones de fútbol, baloncesto... Actividades en las que se realizará también actividad física, beneficiando la condición de cada niño y evitando la esteticidad que puedan tener muchos de éstos en diferentes actividades, así como la diversión que van a tener durante su ejecución.

El desarrollo de estas 6 sesiones se va a impartir al alumnado de 6º B de 13:00 a 14:00, todos los lunes y viernes durante tres semanas.

Desde mi propia perspectiva, puedo justificar el desarrollo de estas propuestas cooperativas diciendo que me encantaba practicarlas en el colegio, ya que me comunicaba más con mis compañeros y nunca teníamos problemas a la hora de realizarlas, puesto que, en vez de competir entre nosotros, colaborábamos para conseguir un mismo objetivo. Todos nosotros respetábamos las reglas del juego, ya que sin su cumplimiento no podíamos alcanzar el objetivo de la actividad. Y, sobre todo, actividades en las que pasábamos un buen rato y nos divertíamos mediante su realización.

Creo que los juegos cooperativos son un buen recurso para que los alumnos confíen en sí mismos y en los demás compañeros, fomentando habilidades sociales que luego en otras asignaturas igual no practican. Además, permiten salir del individualismo y de la competitividad que abunda en esta asignatura, para que cada niño construya una relación positiva con cada uno de sus compañeros.

3. MARCO LEGAL

Esta situación de aprendizaje está fundamentada en la ley de educación vigente LOMLOE. Del decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, y del real decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

4. CONTEXTO

El alumnado al que van destinadas las sesiones es un grupo de 15 alumnos de 6º de primaria, 6 niñas y 9 niños de entre 10 y 11 años, todos ellos de diversas nacionalidades. Entre las alumnas destacan tres alumnas de origen africano (Argelia, Guinea Ecuatorial, y Marruecos), y tres de origen español (una de ellas de etnia gitana); y entre los niños, cinco de origen español, dos de origen sudamericano (Venezuela y República Dominicana), uno de origen búlgaro, y otro de origen guineano.

El alumnado se caracteriza por su alto nivel de asistencia a las clases, y si faltan con una justificación médica; vienen siempre bien vestidos con la ropa adecuada, y aseados para una correcta realización de la sesión de Educación Física. Entre todos ellos forman un equipo, sin evitar a algún compañero por su procedencia o por otros motivos, participando activamente en cada sesión, poniendo especial interés en las actividades colectivas. En cuanto a la recepción del contenido que se imparte en la sesión, no se suelen apreciar problemas por parte de los alumnos que no son de procedencia española, pero cabe destacar que pueden surgir pequeñas dificultades de comprensión por parte de una alumna con ANCE por desconocimiento del idioma.

Por otro lado, la atención que prestan al profesor es adecuada, aun teniendo a un alumno con TDAH, el cual se amolda correctamente a la clase y a la explicación, aunque en ocasiones manifieste una menor actividad e implicación que sus compañeros en el desarrollo de las actividades, y a una alumna de etnia gitana con capacidad intelectual límite y con discapacidad física por espina bífida, dificultando en algunas ocasiones la realización de actividad física al igual que sus compañeros.

Por lo general, se trata de un grupo con buen comportamiento, salvo algún caso puntual de alumnos algo más movidos o habladores, pero sin ser casos preocupantes. Se muestran muy participativos, curiosos, con ganas de trabajar, y con respeto hacia las reglas de los juegos, como a la explicación del profesor. Un grupo bastante cohesionado a nivel social, donde no surgen conflictos, se suelen ofrecer ayuda los unos a los otros, y se comunican

constantemente tanto en la realización de los juegos como para preguntar dudas al profesor sobre las actividades.

5. CONCRECIÓN CURRICULAR

5.1 Objetivos de etapa

A través de esta situación de aprendizaje, se incide directamente sobre los siguientes objetivos de etapa:

- a) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- b) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- c) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

5.2 Perfil de salida y competencias clave

Durante el desarrollo de las 6 sesiones prácticas se llevarán a cabo las competencias clave de CCL, STEM, CPSAA, CC y CE.

Seis sesiones en las que los alumnos trabajarán la comunicación lingüística (CCL), conviviendo y comunicándose constantemente entre compañeros, como en el caso del Gusanillo Ciego en la cual va a haber compañeros que vean el circuito y que comuniquen a los demás por dónde tienen que ir, gestionando en cada una de las actividades los conflictos que puedan surgir, así como respetando los derechos de cada uno de los participantes (CCL1, CCL5).

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) empleando estrategias para intentar resolver los problemas que se les puedan presentar en las actividades, como por ejemplo qué estrategias van a utilizar a la hora de desplazarse todo el grupo en el juego del banco sin tocar el suelo, a la hora de realizar el circuito de colchonetas, o las formas de saltar toda la clase en una misma comba o por parejas (STEM1).

La competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), sabiendo actuar ante situaciones de tensión o conflicto que puedan surgir en los juegos, como por ejemplo si

se ve que algún compañero no cumple las reglas del juego intentar que las cumpla llevándole por el buen camino para que no se repita esa situación (CPSAA1, CPSAA2), respetando las emociones de los demás compañeros, participando de manera activa en cada uno de los juegos, y asumiendo responsabilidades individuales que se le puedan presentar como en el juego de “Superman” reconociendo el esfuerzo que ha empleado en su realización (CPSAA3, CPSAA4), así como utilizando estrategias y participando en procesos de coevaluación como es en el caso de “Los Óscar escolares”. (CPSAA5) La competencia ciudadana (CC) al tomar decisiones y resolver conflictos que se les puedan presentar, en los juegos en los que se pondrán en grupos de 5 o grupo entero, como a la hora de lograr la igualdad de género y el valor de la diversidad a la hora de ponerse en grupos mixtos, todos por igual y con el mismo objetivo, oponiéndose a cualquier situación de discriminación o violencia (CC2, CC3).

Y la competencia emprendedora (CE) a la hora de afrontar y elaborar ideas originales como es en el caso del juego de las películas cuando tengan que representarla, o cuando tengan que imitar la profesión que les ha tocado, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno (CE1), como para crear ideas y soluciones originales a la hora de realizar en equipo los circuitos con aros o con colchonetas, cooperando con otros en equipo (CE3).

a. Contenidos de área

En esta situación de aprendizaje planteamos una serie de contenidos concretos que, en la siguiente tabla, se relacionan con los contenidos curriculares de 6º de Educación Primaria.

CONTENIDOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS CURRICULARES
1. Autoconocimiento y aceptación de su propio cuerpo. 2. Aceptación de diferentes realidades corporales.	BLOQUE A. Vida activa y saludable. Salud mental: Consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género.
3. Esfuerzo personal en las prácticas motrices.	BLOQUE B. Organización y gestión de la actividad física.

<p>4. Aceptación y confianza en las personas que participan en el juego cooperativo.</p> <p>5. Evaluación del proceso y resultados en prácticas cooperativas.</p>	<p>Finalidades: catárticos, lúdico recreativos.</p> <p>Valoración del esfuerzo personal en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades.</p> <p>Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor, con autonomía y creatividad.</p> <p>Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado.</p>
<p>6. Habilidades de colaboración entre los compañeros para la consecución de un objetivo común.</p> <p>7. Orientación en el espacio durante la realización del juego cooperativo.</p> <p>8. Estrategias de acción cooperativas.</p> <p>9. Aceptación de roles que se establezcan en el juego cooperativo.</p> <p>10. Capacidad de liderazgo.</p>	<p>BLOQUE C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <p>Toma de decisiones: Selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales.</p> <p>Selección de acciones para el ajuste espaciotemporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas.</p> <p>Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; Equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente; organización espacial; temporal y espaciotemporal.</p> <p>Creatividad motriz: Identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Ejecución de movimientos de progresiva dificultad con los segmentos corporales no dominantes en situaciones variables. Uso adecuado y creativo de</p>

	<p>estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.</p> <p>Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación-oposición).</p>
<p>11. Elementos esenciales del juego cooperativo: reglas, compañeros, proceso de resolución de problemas y resultados.</p> <p>12. Estrategias para la gestión emocional.</p> <p>13. Estrategias de resolución cooperativa de problemas.</p>	<p>BLOQUE D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <p>Gestión emocional: ansiedad y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión.</p> <p>Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.</p> <p>Concepto de fairplay o “juego limpio”.</p> <p>Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia tanto en situaciones motrices surgidas en clase como en espectáculos deportivos y adopción de actitudes adecuadas para evitar comportamientos discriminatorios.</p> <p>Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.</p>

b. Contenidos de carácter transversal

A través del desarrollo de las diferentes sesiones de juegos cooperativos se van a trabajar contenidos de carácter transversal como:

- La expresión oral de los alumnos a la hora de intervenir colectivamente. Mediante la realización de los diferentes juegos se apreciará como el alumnado interactúa oralmente a la hora de elaborar estrategias para la resolución de estos.
- El fomento de la creatividad a la hora de elaborar estrategias de equipo. Cada juego otorgará la posibilidad a los alumnos de utilizar la creatividad para elaborar estrategias y jugadas diferentes.
- La educación emocional y valores, fomentando la igualdad entre todo el alumnado, así como la educación para la paz. La realización de estas actividades promoverá la educación emocional en la que los alumnos expresarán sus emociones al presentárseles diferentes conflictos u obstáculos que deberán evaluar para intentar evitarlos, así como controlando las emociones negativas y respetando las ideas de los demás. Durante la realización de los juegos se apreciará la igualdad de géneros y de razas, sin distinguir a unos sobre otros, ya que mediante la práctica cooperativa de estos juegos van a trabajar juntos, para la consecución de un mismo objetivo.

6. **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, INDICADORES DE LOGRO, ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.**

En la posterior tabla se mostrarán las competencias específicas que los alumnos deberán aprender, los criterios de evaluación que establecen el nivel en el que se espera que los alumnos obtengan el aprendizaje, y los indicadores de logro que se comprobarán al finalizar cada actividad para determinar si se ha cumplido o no, durante el desarrollo de las seis sesiones.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES
1.4 Identificar y abordar conductas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte, que afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género y evitando activamente su	1.4.1 Evita conductas de menosprecio o rivalidad. 1.4.2 Respeta a sus compañeros durante la realización de cada juego.	Lista de verificación. Cuestionario de juegos cooperativos.	S1A1 S1A2 S2A3 S2A4 S3A3 S3A5 S4A2 S5A2

reproducción. (CPSAA2, CPSAA5, CE3)			S5A3 S6
<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p>2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria</p>			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES

2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas,	2.1.1 Cooperar con los demás compañeros en los juegos cooperativos, generando	Lista de verificación. Cuestionario de Juegos Cooperativos.	S1A2 S2A1 S2A3
secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3).	estrategias para la consecución del objetivo u objetivos comunes. 2.1.2 Participa, guiados por el docente, en proyectos motores de diferentes tipos, estableciendo metas y realizando cambios que fuesen necesarios para realizar la actividad.		S3A2 S4A4 S5A2 S6

<p>2.2 Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas. (STEM1, CPSAA4, CE1).</p>	<p>2.2.1 Participa activamente en los procesos de toma de decisiones. 2.2.2 Se ajusta a las peticiones pertinentes de la actividad para conseguir los objetivos.</p>	<p>Lista de verificación. Cuestionario de Juegos Cooperativos.</p>	<p>S1A3 S1A4 S2A2 S2A3 S2A4 S3A3 S4A2 S4A4 S5A2 S6</p>
---	--	--	--

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES
3.1 Participar en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. (CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1)	3.1.1 Se esfuerza en la realización de las actividades de clase. 3.1.2 Gestiona adecuadamente sus emociones (enfado, alegría) durante las prácticas motrices.	Lista de verificación. Cuestionario de Juegos Cooperativos.	S1A4 S2A2 S2A5 S3A1 S3A3 S3A4 S4A1 S4A3 S4A4 S5A2 S5A3 S6

<p>3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)</p>	<p>3.2.1 Respeta las normas del juego y se ajusta correctamente a su cumplimiento.</p> <p>3.2.2 Asume sus errores y valora las aportaciones de los demás compañeros.</p>	<p>Lista de verificación. Cuestionario de Juegos Cooperativos.</p>	<p>S1A4 S2A2 S4A3 S5A2 S6</p>
<p>3.3 Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socioeconómica o de competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la</p>	<p>3.3.1 Acepta a todos los compañeros.</p> <p>3.3.2 Muestra una actitud positiva con los demás compañeros sin distinguir razas o géneros.</p>	<p>Lista de verificación. Cuestionario de Juegos Cooperativos.</p>	<p>S1A2 S2A2 S3A2 S4A3 S4A4 S5A3 S6</p>

violencia, haciendo hincapié en el fenómeno de la igualdad de género. (CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3)			
--	--	--	--

7. METODOLOGÍA

El desarrollo de estas seis sesiones pretende proporcionar un ambiente lúdico, creativo y en el que el alumnado se lo pase bien. Ofreciendo situaciones de comunicación, relación y disfrute, que serán necesarias para que los alumnos desarrollen las competencias del área.

Las estrategias metodológicas, entendidas como el conjunto de técnicas de enseñanza que tienen como función que los alumnos alcancen los objetivos de aprendizaje, son relevantes en la figura del profesor. Es por ello, que las técnicas de enseñanza que voy a utilizar en el desarrollo de estas sesiones van a ser el diálogo (comunicación respetuosa entre todos los alumnos), el debate (los alumnos se tendrán que poner de acuerdo para alcanzar el objetivo), la demostración (los alumnos llevarán a cabo la estrategia utilizada) y la interacción social en el que se van a desenvolver los alumnos (cómo se tratan los unos a los otros, si se comunican entre todos o sólo en pequeño grupo, si se ayudan entre todos). Siendo activo el papel del alumnado en cada una de las técnicas, buscando el desarrollo de un aprendizaje significativo.

En dichas sesiones se utilizarán diferentes agrupamientos, por un lado, en pequeños grupos para que al principio aprendan a cooperar con pocos compañeros, y finalmente un agrupamiento de toda la clase, donde ya van a cooperar todo el grupo unos con otros. El espacio que se utilizará será de medio campo, o campo entero dependiendo de la actividad. La temporalización se adecuará al ritmo de aprendizaje de los alumnos, observando si han conseguido cumplir el objetivo de la actividad, y si es así continuar con la siguiente.

Por lo general, se va a desarrollar una metodología activa, inclusiva, participativa y motivadora en la que los alumnos desarrollen su autonomía y se hagan responsables de su aprendizaje. La función del profesor será la de “guía”, será el encargado de explicar cada actividad a los alumnos, pero ellos serán los responsables de la realización de cada actividad, generando estrategias cooperativamente para conseguir los objetivos. Es por ello, que el profesor no se limitará únicamente a proporcionar una información que los alumnos deberán de ejecutar, sino que actuará en función de proporcionar ideas a los alumnos orientándoles para conseguir lograr los objetivos de los juegos.

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA INDIVIDUALIZACIÓN DEL ALUMNADO

Cada alumno tiene un ritmo diferente dentro del proceso aprendizaje, es por ello por lo que hay que prestar atención a todos los alumnos de igual manera, especialmente a los que presentan necesidades educativas. La clase a la cual se va a impartir las seis sesiones no presenta serias dificultades de aprendizaje, de rechazo o de cualquier otra índole, pero sí que destacan un par de alumnas que presentan capacidad intelectual límite y necesidades de compensación educativa, lo cual puede dificultar la comprensión de la actividad a la hora de ser explicada por el profesor.

En el caso en el que se vean dificultades a la hora de explicar la actividad, se ralentizará y se simplificará el proceso de enseñanza-aprendizaje, explicando de una manera más lenta y con demostraciones la realización de la actividad. Proporcionando a cada alumno las herramientas necesarias dentro de sus capacidades, para que construyan por ellos mismos sus conocimientos.

Para ello, se trabajará la inteligencia emocional, en la que se motivará y se alentará a los alumnos en el caso en el que se les vea de bajón o un poco perdidos durante el desarrollo de la actividad, fomentando su autoestima, valorando el trabajo que están realizando y haciéndoles ver sus errores para que posteriormente no les vuelvan a cometer, todo ello desde una perspectiva de superación.

9. SESIONES

SESIÓN 1

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
1	1.4	1.4.1
1, 2, 3	1.4, 2.1, 3.3	1.4.2, 2.1.1, 3.3.2
2	2.2	2.2.1
2,3	2.2, 3.1, 3.2	2.2.2, 3.1.1, 3.1.2, 3.2.1

DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	CCL5, CE3, CC2, CC3
CONTENIDOS DE LA SESIÓN	2,3,6,7,12

N.º DE ACTIVIDAD	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	VARIANTES UTILIZADAS
S1A1	Activación. “Cadena de hormigas”	- Grupos de 5.

		<ul style="list-style-type: none"> - Grupo entero.
		<ul style="list-style-type: none"> - Pasar el balón por arriba. - Pasar el balón por la izquierda. - Pasar el balón por la derecha. - Pasar el balón por debajo de las piernas. - Repetir todo junto. - Pasar el balón rodando por debajo de las piernas.
S1A2	“El gusano minero”	<ul style="list-style-type: none"> - Empezar de 5 en 5. - Finalizar con toda la clase unida. - Aumentar el material. - Equipos mixtos. - Disminuir el espacio. - Recorrer el circuito ida y vuelta.
S1A3	“Cuadrupedia”	<ul style="list-style-type: none"> - Aumentar la distancia del objetivo. - Equipos mixtos. - Llevar chinos en la cabeza.
S1A4	“Encaden-aros”	<ul style="list-style-type: none"> - Por grupos de 5. - Toda la clase. - Cambiar el tamaño del aro. - Añadir más obstáculos. - Equipos mixtos. - Sólo chicos /Sólo chicas. - Llevar un chino en la cabeza.

SESIÓN 1: ACTIVIDADES

Se procede a presentar a los alumnos los 5 juegos cooperativos que realizarán en esta situación de aprendizaje. Juegos con los que el alumno estará en contacto con diferentes

materiales (aros, balones) y sobre todo con sus compañeros. Empezará cada actividad con agrupamientos de 5 personas para aprender a cooperar con pocas personas, y posteriormente con el grupo-clase para cooperar toda la clase unida. En dicha sesión los alumnos realizarán actividades que consistirán en trabajar cooperativamente toda la clase en una sola fila, ya sea para pasarse una pelota, andar a cuadrupedia, como recorrer un circuito unidos por aros.

S1A1. Calentamiento. “Cadena de hormigas”

Juego de calentamiento en el que los alumnos tendrán que ponerse en fila por grupos de 4-5 personas. Pasándose el balón ida y vuelta y corriendo el primero de cada fila hacia el cono, rodeándolo y volviendo a la fila para colocarse en el último puesto. Todo ello intentándolo hacer en el menor tiempo posible.

Variantes:

- Comenzarán de pie, pero después se pasarán el balón sentado, aumentando un poco la dificultad a la hora de levantarse.
- Pasar el balón por arriba, por la izquierda, por la derecha, por debajo de las piernas, y repetir todo junto.
- Separar más el cono.
- El primero de cada fila deberá ir corriendo con el balón hacia el cono, dar dos giros y volverse.
- Una vez lo hayan hecho los grupos de 5, hacerlo toda la clase en una fila.
- Establecer un tiempo para que todos se pasen el balón y corran hacia el cono: 2 minutos.

S1A2. “El gusano minero”

El juego consistirá en hacer una fila por grupos de 5. Unos mirarán para delante y otros para atrás, intentando recorrer el circuito sin tocar ningún material, ya que activaría una mina. Variantes:

- Como se empieza el juego de 5 en 5, finalizar con una fila formada por toda la clase.
- Aumentar los obstáculos (aros, bancos, conos, chinos) - Hacer equipos mixtos.
- Que recorran ida y vuelta el circuito.
- Disminuir el espacio.

S1A3. “Cuadrupedia”

Por grupos de 5 los alumnos se tienen que poner en cuadrupedia, apoyando las manos en los pies del de atrás, haciendo un recorrido sin sentarse hasta llegar y rodear el cono de enfrente en el menor tiempo posible.

Variantes:

- Como se empieza el juego de 5 en 5, finalizar con una fila formada por toda la clase.
- Aumentar la distancia del cono.
- Equipos mixtos.
- En cuadrupedia llevar chinos en la cabeza evitando que se caigan al suelo y aumentando la dificultad.

S1A4 “Encaden-aros”

Por grupos de 5 en fila, realizar un recorrido unidos por aros sin tocarlos con las manos en ningún momento, es decir los aros tienen que ir sujetos por las cinturas de los participantes. El recorrido lo deberán realizar zig zaggeando chinos, pisando colchonetas, subiéndose a bancos y pasando por encima de aros.

Variantes:

- Como se empieza el juego de 5 en 5, finalizar con una fila formada por toda la clase.
- Cambiar el tamaño del aro dificultando el juego.
- Añadir más obstáculos para hacer más entretenido el recorrido.
- Equipos mixtos. Sólo chicos/ Sólo chicas.
- Llevar un chino en la cabeza que no se les deberá caer al suelo.

SESIÓN 2

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
2	2.1	2.1.2
2, 3.	2.1, 2.2, 3.1, 3.3	2.2.2, 3.1.1, 3.1.2, 3.3.2
1, 2	1.4, 2.1, 2.2	1.4.2, 2.1.1, 2.2.1

1, 2	1.4, 2.2	1.4.1, 2.2.2
3	3.1	3.1.1

DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	CCL5, CPSAA4. STEM1
CONTENIDOS DE LA SESIÓN	3,4,6,8

N.º DE ACTIVIDAD	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	VARIANTES UTILIZADAS
S2A1	Activación. “Pasa el peto”	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer un tiempo. - Añadir más de un peto.
S2A2	“La antorcha”	<ul style="list-style-type: none"> - Usar globos. - Usar pelotas. - Aumentar la distancia del objetivo. - Establecer obstáculos.
S2A3	“El transportador”	<ul style="list-style-type: none"> - Cambiar el tamaño de la pelota. - Establecer un tiempo. - Cambiar la dirección de las picas (De vertical a horizontal). - Añadir bancos como superficie.
S2A4	“Encesta y que no caiga”	<ul style="list-style-type: none"> - Usar más de un globo. - Usar dos pelotas. - Por grupos de 5. - Toda la clase. - Cambiar el tamaño del aro. - Añadir obstáculos.

S2A5	Vuelta a la calma. “Sigue al líder”.	- Cambiar la dirección.
------	--------------------------------------	-------------------------

SESIÓN 2: ACTIVIDADES

En dicha sesión los alumnos realizarán juegos en los que se tendrán que pasar o transportar globos o pelotas, empleando estrategias cooperativas toda la clase para lograr el objetivo.

S2A1 Calentamiento. “Pasa el peto”

El grupo-clase entero tendrá que ponerse en fila y pasarse el peto (camiseta NBA) ida y vuelta, sin tocarle con las manos. Para ello, habrá un alumno que ayude a sacar el peto al compañero para colocárselo rápidamente al otro. Una vez se esté pasando el peto, como la persona que lo tiene no puede tocarlo, deberá inclinarse agachando la columna y agarrando las manos del siguiente compañero que estará igualmente colocado, para que la persona que pase el peto se lo ponga.

Variantes:

- Añadir más de un peto.
- Establecer un tiempo.

S2A2 “La antorcha”

En el grupo-clase entero cada alumno deberá llevar un cono (antorcha) para coger el globo y pasárselo a los demás compañeros hasta llegar a la meta. Deberán hacer el recorrido ida y vuelta y todos los compañeros del grupo deberán coger el globo, evitando que una persona coja el globo dos veces seguidas. En el momento en el que el globo caiga al suelo empezarán de inicio.

Variantes:

- Usar pelotas en vez de globos, dificultando la acción.
- Aumentar la distancia del cono al que tienen que llegar.
- Establecer obstáculos que no deberán pisar, ni tocar durante el recorrido.

S2A3 “El transportador”

En el grupo-clase entero cada alumno se situará en frente del otro con picas en las manos y deberán pasar la pelota a los siguientes compañeros y así sucesivamente mientras andan hasta llegar al cono, realizando el recorrido ida y vuelta sin que la pelota caiga al suelo.

Si la pelota cae al suelo comenzarán de nuevo.

Variantes:

- Cambiar el tamaño de la pelota aumentando la dificultad.
- Establecer un tiempo hasta llegar al cono.
- Cambiar la dirección de las picas (De vertical a horizontal).
- Añadir bancos como superficie que deberán de pisar.

S2A4 “Encesta y que no caiga”

Por grupos de 5 los alumnos deberán realizar un recorrido golpeando, tantos globos como participantes son, y encestar los globos en un arto vertical que estará colocado en la canasta. Si cae un globo se comenzará de nuevo.

Variantes:

- Usar globos como participantes (6 globos por grupo).
- Golpear al globo solo con la mano izquierda/derecha. Golpear al globo sólo con la cabeza.
- Realizar el recorrido toda la clase con todos los globos y encestar todos los globos.
- En vez de globos usar pelotas con un bote como máximo.
- Cambiar el tamaño del aro donde deberán encestar los globos.

S2A5 Vuelta a la calma. “Sigue al líder”

Se pondrá la canción Follow the leader, y los alumnos imitarán lo que hace el profesor y lo que manda la canción (mano arriba, mano abajo...).

SESIÓN 3

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
-----------------------------	----------------------------	-------------------------

3	3.1	3.1.1
2, 3	2.1, 3.3	2.1.2, 3.3.2
1, 2, 3	1.4, 2.2, 3.1	1.4.2, 2.2.2, 3.1.2
3	3.1	3.1.1
1	1.4	1.4.1

DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	STEM1, CPSAA2, CCL1
CONTENIDOS DE LA SESIÓN	2,4,6,7,8

N.º DE ACTIVIDAD	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	VARIANTES UTILIZADAS
S3A1	Activación. “San Fermines”	<ul style="list-style-type: none"> - Se la queda más de uno. - Quitar bancos.
S3A2	“El equilibrista”	<ul style="list-style-type: none"> - Por orden de altura. - Por cumpleaños. - Por orden alfabético de apellido. - Chico – chica. - De pelo más oscuro a más claro. - Establecer un tiempo.
S3A3	“The floor is lava”	<ul style="list-style-type: none"> - Quitar material según pasa el tiempo. - Poner material con diferentes superficies. - Añadir música para una vez se pare, se queden quietos.
S3A4	“Salta el banco”	<ul style="list-style-type: none"> - Por grupos de 5. - Toda la clase. - Alternar saltos de izquierda, derecha, arriba. - Unir unos bancos con otros y andar por encima de ellos.
S3A5	Vuelta a la calma. “Cambiemos de sitio”	<ul style="list-style-type: none"> - Dos personas en vez de una tratarán de adivinarlo. - Cuatro alumnos en vez de dos se cambiarán el sitio.

SESIÓN 3: ACTIVIDADES

En dicha sesión los alumnos experimentarán el equilibrio en diferentes superficies, más concretamente en bancos, trabajando colectivamente para intentar no tocar el suelo o saltar el banco en diferentes direcciones.

S3A1 Calentamiento. “San Fermín”

Los alumnos se distribuirán por el medio campo mientras una persona hace de toro y se la quedará. Esta persona intentará pillar a los demás compañeros para convertirles en toros. Para salvarse si el toro está cerca, se podrán subir como máximo 2 personas a un banco durante un tiempo de 5 segundos.

Variantes:

- Se la queda más de uno.
- Quitar bancos.

S3A2 “El equilibrista”

Todos los alumnos se deberán colocar en fila por encima de los bancos. Deberán seguir las instrucciones que les indique el profesor como: Colocarse por orden de altura o por orden alfabético. Todo ello sin tocar el suelo.

Variantes:

- Por orden de altura.
- Por cumpleaños.
- Por orden alfabético.
- Chico-Chica.
- De pelo más oscuro a más claro.
- Establecer un tiempo.

S3A3 “The floor is lava”.

En el suelo del gimnasio habrá distribuido diferentes materiales (aros, ladrillos, pirámides, bancos) que los alumnos deberán de ir pisando (sobre ellos) sin tocar el suelo. En el centro del circuito habrá colocados dos aros, los cuales cuando el profesor diga “THE FLOOR IS LAVA” todos los alumnos deben meterse en esos tres aros grandes. El objetivo será que todos los alumnos aguanten en el circuito sin tocar el suelo con un tiempo establecido y en el que se irá quitando material poco a poco.

Variantes:

- Quitar material según pasa el tiempo.
- Poner diferentes materiales con diferentes superficies.
- Añadir música para una vez se pare, se queden quietos.

S3A4 “Salta el banco”

Por grupos de 5 los alumnos se deberán poner encima del banco y seguirán las instrucciones que les diga el profesor. Es decir, si dice izquierda tendrán que saltar hacia la izquierda del banco, si dice arriba se tendrán que subir al banco de un salto. Todo ello realizado a la vez.

Variantes:

- En vez de realizarlo por grupos de 5, realizarlo toda la clase en conjunto.
- Alternar saltos de izquierda, derecha, arriba, mirando de frente, mirando de frente al banco.
- Unir unos bancos con otros mientras andan por encima de ellos y así no están parados en el sitio.

S3A5 Vuelta a la calma. “Cambiamos de sitio”

Todo el grupo se sentará en círculo y una persona con los ojos cerrados deberá adivinar que dos personas se han cambiado de sitio. El alumno que tratará de adivinarlo tiene tres oportunidades.

Variantes:

- Dos personas en vez de una tratarán de adivinarlo.
- Cuatro alumnos en vez de dos se cambiarán el sitio.

SESIÓN 4

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
3	3.1	3.1.1
1, 2	1.4, 2.2	1.4.1, 2.2.1, 2.2.2
3	3.1, 3.2, 3.3	3.1.1, 3.1.2, 3.2.2, 3.3.2
2, 3	2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3	2. 1.1, 2.2.1, 2.2.2, 3.1.1,

		3. 1.2, 3.3.1
--	--	---------------

DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	CPSAA3, CPSAA4, CE1, STEM1, CCL1
CONTENIDOS DE LA SESIÓN	3,4,6,9,13

N.º DE ACTIVIDAD	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	VARIANTES UTILIZADAS
S4A1	Calentamiento. “Salta”	<ul style="list-style-type: none"> - Cambiar de sentido. - Añadir otra persona con cuerda. - Correr mientras gira la cuerda.
S4A2	“Saltemos juntos”	<ul style="list-style-type: none"> - Saltar uno delante y otro atrás. - Saltar a la pata coja. - Saltar uno a la izquierda y el otro a la derecha. - Pareja mixta. - Tríos. - Establecer número de saltos a alcanzar.
S4A3	“Todos juntos a saltar”	<ul style="list-style-type: none"> - Entrar de uno en uno. - Entrar de dos en dos. - Saltar mirando de frente. - Saltar mirando hacia la izquierda /derecha.
		<ul style="list-style-type: none"> - Saltar a la pata coja. - Saltar uno de frente del otro.
S4A4	“Superman”	<ul style="list-style-type: none"> - Añadir más conos.

		<ul style="list-style-type: none"> - Separar más los conos. - Que todo el grupo haga de Superman. - Ida y vuelta. - En la vuelta dejar los conos como estaban. - Superman con los ojos tapados.
--	--	--

SESIÓN 4: ACTIVIDADES

En dicha sesión los alumnos tendrán que trabajar cooperativamente con la comba, ya sea para saltarla todo el grupo a la vez, pensar diferentes saltos o transportar con la comba a un compañero para alcanzar el objetivo.

S4A1 Calentamiento. “El reloj loco”

Todos los alumnos se ponen en círculo mientras andan unos detrás de otros, saltando la cuerda que una persona del medio estará haciendo girar. La persona que la pise pasará a hacerla girar en el medio.

Variantes:

- Cambiar el sentido de la cuerda.
- Añadir otra persona con cuerda.
- En vez de andar correr.

S4A2 “Saltemos juntos”

Por parejas, cada pareja tendrá una cuerda y deberán pensar saltos que pueden realizar entre los dos. Ej.: Saltar uno delante y otro atrás, Saltar a la pata coja, saltar uno a la izquierda y otro a la derecha. Cada pareja expondrá los saltos que han descubierto y dichos saltos los deberán de realizar los demás compañeros.

Variantes:

- Parejas mixtas.
- En vez de parejas tríos.
- Establecer número de saltos a alcanzar.

S4A3 “Todos juntos a saltar”

Toda la clase saltará en una misma comba según los saltos que les diga el profesor.

Variantes:

- Entrar y salir de uno en uno e intentar que lo cumpla toda la clase.
- Entrar de uno en uno.
- Entrar de dos en dos.
- Saltar mirando de frente. Mirando izquierda/Derecha.
- Saltar a la pata coja.
- Saltar uno de frente del otro.
- Dar 10 saltos toda la clase dentro de la comba.

S4A4 “Superman”

Por grupos de 5, los alumnos deberán llevar a uno de sus compañeros en volandas a Superman. Que irá recogiendo los conos del recorrido. En ningún momento la persona que es Superman puede tocar el suelo.

Variantes:

- Añadir más conos.
- Separar más los conos.
- Que todos los participantes de cada grupo hagan de Superman.
- Realizar el recorrido ida y vuelta y a la vuelta que el Superman vaya dejando los conos en su sitio.
- Que el Superman lleve los ojos tapados y que los compañeros le vayan indicando.

SESIÓN 5

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
Calentamiento		
1, 2, 3	1.4, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2	1.4.2, 2.1.1, 2.2.2, 3.1.2, 3.2.2
1, 3	1.4, 3.1, 3.3	1.4.1, 1.4.2, 3.1.1, 3.3.1, 3.3.2
DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	CCL1, CCL5, STEM1, CPSAA3, CPSAA1, CPSAA5, CC2, CE1	
CONTENIDOS DE LA SESIÓN	1, 3, 5, 6, 8, 10	

N.º DE ACTIVIDAD	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	VARIANTES UTILIZADAS
S5A1	Calentamiento.	
S5A2	“Adivina la profesión”	<ul style="list-style-type: none"> - Salir de dos en dos. - Salir andando ida y vuelta. - Salir corriendo ida y vuelta. - Salir a la pata coja ida y vuelta. - Salir como diferentes animales.
S5A3	“Los Óscars escolares”	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos eligen una película que deberán interpretar para que los compañeros la adivinen. - Toda la clase representará una película con la que estén de acuerdo, y la cual tendrá que adivinar el profesor.

SESIÓN 5: ACTIVIDADES

En dicha sesión los alumnos trabajarán de manera cooperativa la expresión corporal, mediante la imitación de diferentes profesiones o la representación escénica de una película por parte de todo el grupo.

S5A1 “Calentamiento” Libre elección por el alumnado.

S5A2 “Adivina la profesión”

Toda la clase se colocará en fila mirando hacia la pared. Cada alumno tendrá un número y dicho número corresponderá a una profesión que estará dibujada en un papel al que deberán de ir corriendo y coger. Dicha profesión que toque a cada alumno tiene que ser representada por mímica a los demás compañeros en el menor tiempo posible, para que

éstos la adivinen. Cuando el profesor diga un número para que cada alumno salga a por el papel, dirá que tiene que ir como un animal, es decir, si dice nº7 como una serpiente, ese niño/a tendrá que ir reptando ida y vuelta como dicho animal. (ANEXO 1 los papeles que se utilizaron).

Variantes:

- Salir de dos en dos.
- Salir andando ida y vuelta.
- Salir corriendo ida y vuelta.
- Salir a la pata coja ida y vuelta.
- Salir como diferentes animales.
- Salir coger el papel y rodear un chino dos veces.

S5A3 “Los Óscars escolares”

Se dividirá a la clase en dos grupos y se proporcionará a cada uno la misma película infantil con un ritmo característico. Tras esto, los estudiantes deberán crear una representación acorde con ese ritmo (tendrán unos 5-8 minutos) y enseñársela al resto de la clase. Los alumnos dispondrán de todo el material del gimnasio para representar las escenas.

La película a representar será “Aladín”, y el ritmo de fondo será:

<https://www.youtube.com/watch?v=dI-FJS-sqRY> Variantes:

- Los alumnos eligen una película que deberán interpretar para que los compañeros la adivinen.
- Toda la clase representará una película con la que estén de acuerdo, y la cual tendrá que adivinar el profesor. **Todos los alumnos tendrán un papel en la escena.**

SESIÓN 6

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
1,2,3	1.4, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3	1. 4.1, 1.4.2, 2.1.1, 2.2.1, 2. 2.2, 3.1.1, 3.1.2, 3.2.1,

		3. 3.1, 3.3.2
--	--	---------------

DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	CCL1, CCL5, STEM1, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC3, CE3
CONTENIDOS DE LA SESIÓN	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13

N.º DE ACTIVIDAD	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	VARIANTES UTILIZADAS
S6A1	“Mundo de hielo”	- A pata coja los que miran hacia delante.
S6A2	“Mundo del desierto”	Ninguna
S6A3	“Mundo de agua”	Ninguna
S6A4	“Selva de Donkey Kong”	Ninguna
S6A5	“Mundo de fuego”	- Cambiar la dirección de las picas (De vertical a horizontal). - Cambiar el tamaño del aro. - Realizar el recorrido ida y vuelta. - Establecer un tiempo. - Añadir más de dos aros. - Un niño tiene que pasar el aro por todos los compañeros.

SESIÓN 6: “SUPER MARIO BROS ESCOLAR”

Antes de comenzar con la sesión, se explicará al alumnado en clase el desarrollo de las actividades a través de un PowerPoint y de un PDF con cada estación del circuito. (ANEXO 2).

Todos los alumnos serán Mario y Luigi, los héroes de la famosa saga de videojuegos Super Mario Bros. Dichos héroes (alumnos) tendrán que trabajar cooperativamente para salvar a la Princesa Peach de las garras del malvado Bowser. ¿Cómo lo lograrán?

Superando cada circuito respetando las reglas y trabajando en equipo.

Cada actividad representará una parte de los 5 mundos que hay dentro del circuito:

S6A1 “Mundo de hielo”

Mario y Luigi que son toda la clase, tendrán que hacer una fila. Unos mirarán para delante y otros para atrás, intentando recorrer el reino helado sin tocar ningún material, ya que quedarían eliminados. Mientras recorren el circuito deberán coger las estrellas que se vayan encontrando, consiguiendo así sumar puntos.

Una vez hayan logrado pasar el circuito, se encontrarán dos sobres, de los cuales sólo podrán elegir uno, en dichos sobre abra: 10 sentadillas toda la clase a la vez / 10 saltos de estrella toda la clase a la vez. Posteriormente, cada alumno andará como un pingüino (ya que están en el reino helado) y tendrá que saltar con los pies juntos una fila de conos se encontrará de frente.

Variantes:

- A pata coja los que miran hacia delante.

S6A2 “Mundo del desierto”

Únicamente 4 personas (Marios y Luigis) van a tener los ojos abiertos al comienzo de este circuito, las cuales tendrán que guiar a sus compañeros a zig zaggear las picas que se encuentren, y a pasar por debajo las 2 sillas (tuberías del juego) que se encuentren posteriormente. Una vez hayan pasado las sillas, todos abren los ojos y se encontrarán con 15 globos. Cada globo tiene que ser pasada entre todos los miembros del grupo y ser encestada por cada uno de los participantes (encestar un globo por participante). Sólo tienen una oportunidad para encestar cada globo y cada encesto será un punto que logren.

S6A3 “Mundo de agua”

Como Mario y Luigi se encuentran en un mar lleno de calamares enemigos, éstos estarán subidos en dos balsas (colchonetas) con las que tendrán que cruzar el mar. Toda la clase estará subida en una colchoneta y tendrá otra libre, con la cual se tendrán que desplazar moviéndose unos con otros y avanzando, elaborando tácticas de equipo. Mientras se desplazan se encontrarán con estrellas, las cuales les sumarán puntos.

Posteriormente, Mario y Luigi tendrán que cruzar el río, y estarán subidos en dos canoas (bancos) las cuales al igual que antes tienen que mover para poder desplazarse sobre ellas.

S6A4 “Selva de Donkey Kong” Los alumnos tendrán que subir y bajar las espalderas como el gorila “Donkey Kong” evitando una serie de obstáculos.

- Empezamos colocando un banco perpendicular a la espaldera por el que deberán subir modificando la superficie de agarre.
- En la segunda se colocarán (teniendo en cuenta que se comienza en la segunda espaldera desde la parte superior) una serie de churros escalonados que obligarán al alumno a tener que descender en la espaldera, acabando en la parte más baja de la misma.
- En la tercera espaldera se colocarán una serie de aros de diferentes tamaños de abajo a arriba que los alumnos deberán de pasar por dentro.
- En cuarta espaldera, como comenzarán desde arriba, se colocarán diferentes materiales que los alumnos no pueden tocar, obligándoles a bajar hacia abajo hasta tocar el suelo.
- En la quinta espaldera habrá una cuerda que los alumnos tendrán que agarrar para subirse a la parte superior de la espaldera, todo ello evitando obstáculos que estarán colocados a lo largo de ella. Al finalizar esta espaldera, los alumnos se encontrarán en la parte superior de la misma.
- En la sexta se colocará una cantidad de pelotas encajadas entre las diferentes barras, modificando la superficie de apoyo. La complejidad vendrá definida por la altura en la propia espaldera, dividiendo la misma en dos partes, la más baja y fácil, con pocas pelotas; y la más difícil y colocada en la parte más elevada de la espaldera con un gran número de pelotas. Todo ello con el mismo fin, el de pasar por dentro de dos aros (colocados respectivamente en cada nivel de este segmento).
- En la séptima colocamos un banco completamente vertical y paralelo a la espaldera en el medio de la misma para que deban situarse antes y después de cruzarlo, librando el obstáculo.
- Para el último segmento de este circuito de trepa (octava espaldera) se tapaná la parte media/alta con colchonetas y se atarán 2 cuerdas por espaldera a la barra más alta de todas, quedando estas libres para poder agarrarse a ellas. Los alumnos apoyarán los pies en las barras inferiores de la espaldera y se agarrarán con las manos a las cuerdas, modificando de nuevo el apoyo y la superficie/tipo de agarre. Una vez se haya finalizado con la trepa, los alumnos tendrán que entrar de uno en uno en la comba (que la estarán dando los dos profesores), dar un salto dentro y salir.

S6A5 “Mundo de fuego”

Toda la clase: cada alumno en frente del otro con picas en las manos deberá pasar la pelota a los siguientes compañeros y así sucesivamente mientras andan, hasta llegar a la papelera donde tendrán que meter la pelota sin que caiga al suelo. En dicha papelera estará el primer enemigo (Mini Bowser) al que se van a enfrentar, y si meten la pelota lo derrotarán. Si la pelota cae al suelo comenzarán de nuevo.

Variantes:

- Cambiar la dirección de las picas (De vertical a horizontal).

Posteriormente y para finalizar con el circuito, tiene que llegar a encontrarse con el malvado Bowser. Para ello, todo el grupo tendrá que ponerse en fila agarrados de la mano y pasarse de uno en uno, sin que toque el suelo y sin soltar la mano del compañero, dos aros. Dichos aros tendrán que ser encestados en la papelera donde se encuentra el malvado Bowser y al que habrán derrotado.

Variantes:

- Cambiar el tamaño del aro.
- Realizar el recorrido ida y vuelta.
- Establecer un tiempo.
- Añadir más de dos aros.
- Un niño tiene que pasar el aro por todos los compañeros, es decir mientras todo el grupo está en fila agarrados de la mano, un participante tiene que pasar el aro uno a uno de abajo a arriba sin que sus compañeros se suelten de la mano. Todo ello en el menor tiempo posible.

Posteriormente al realizar la actividad se entregará un cuestionario a cada alumno que servirá de Autoevaluación, con una serie de preguntas de Juegos Cooperativos, y en el cual se tendrán que poner una nota por el trabajo realizado.

10. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos utilizados para evaluar al alumnado son los siguientes:

- Lista de verificación: Para evaluar el grado de ejecución del alumnado se utilizará una lista de verificación para cada sesión. En cada sesión habrá una lista de verificación con los respectivos indicadores de logro que deberán cumplir los alumnos. Aparecerán los nombres de cada uno de los alumnos anotando con un ✓, con un -, o una X a cada alumno, viendo si han cumplido, no han cumplido, o están en vía de adquisición, de cada indicador de logro. Todo ello mediante la observación directa de cada uno de ellos en las sesiones y siguiendo lo anotado en el diario de sesiones.
- Cuestionario de Juegos Cooperativos: Al finalizar la última sesión se entregará a cada alumno una hoja de autoevaluación, en la cual aparecerán varias preguntas a las que tendrán que contestar individualmente, adjuntando la nota que creen que merecen durante la práctica de los juegos cooperativos. Se entregará al final de la última sesión ya que en ésta se reflejan muchas de las actividades que se han practicado en las sesiones anteriores, siendo una especie de resumen-repaso de lo visto anteriormente, y el cual se utilizará para relacionarlo con los resultados obtenidos de las listas de verificación, y analizar el porcentaje de alumnos que han contestado de manera similar a las preguntas.

SESIÓN 1	ALUMNO 1	ALUMNO 2	ALUMNO 3	ALUMNO 4
Evita conductas de discriminación.				
Respeto a sus compañeros.				
Coopera con los demás compañeros, generando estrategias.				
Participa activamente en los procesos de toma de decisiones.				
Se ajusta a las peticiones de cada actividad.				
Se esfuerza en la realización de las actividades.				
Gestiona adecuadamente sus emociones.				
Respeto las normas del juego.				
Muestra actitud positiva.				

ANEXO 2 (DIARIO DE SESIONES)**SESIÓN 1:**

La sesión comenzaba en la clase donde se explicaba a los alumnos lo que íbamos a realizar estas semanas “Los Juegos Cooperativos” explicándoles en que consistían y haciéndoles preguntas como ¿Hay competición? ¿Hay trabajo en equipo? ¿Nos tenemos que respetar? A los que todos contestaban a la vez con la respuesta adecuada. Posteriormente se les explicó de manera general lo que íbamos a practicar en esta sesión, y les indicó coger las botellas de agua y bajar de manera ordenada al polideportivo.

Una vez allí se les indicó que se tenían que sentar en los bancos del fondo para explicarles la primera actividad.

Cadena de hormigas: La división de los tres grupos se realizó de manera aleatoria y no hubo ningún problema entre los alumnos. En el primer juego los niños han realizado de manera correcta la actividad. Pero sí que es verdad que cuando se ha dividido a la clase en tres grupos se han empezado a tomar el juego con un poco de competición, realizando la actividad con prisa para ver quién llegaba antes a rodear cada chino, y quién llegaba antes a su respectiva fila, siendo animado por su grupo para llegar antes que los del otro. Es por ello, que se les indico que el juego no consistía en eso (en llegar antes) sino que consistía en trabajar juntos para lograr el objetivo. Por ello, posteriormente se realizó la actividad con toda la clase en una sola fila, evitando la competición que se había presenciado anteriormente, y centrándose más a fondo en el transporte del balón que en llegar antes a la fila.

Gusano minero: En la segunda actividad a los niños no les han gustado los grupos con los que les había tocado, y es por ello por lo que muchos se han quejado al profesor. Por ello se les ha indicado que da igual con quien nos tocara, sino que lo importante es trabajar los unos con los otros, porque todos vamos a tener que luchar por lo mismo.

Al principio muchos de los niños que estaban colocados de espaldas al circuito, miraban de frente, y es una de las cosas que no tenían que hacer, ya que tenían que confiar en sus otros compañeros que miraban de frente. Los alumnos intentaban rodear el campo para llegar a la meta, y es por ello por lo que se limitó el campo con unos chinos y se les indicó que tenían que ir por el centro del campo entre los obstáculos. Posteriormente, se realizó la actividad en una misma fila y no hubo problemas a la hora de recorrer el circuito. Se apreció que muchos de los niños que miraban de frente proponían varias alternativas para ver por dónde tenían que circular, y al final se acababan poniendo de acuerdo.

Cuadrupedia: En la tercera actividad también se apreció competitividad a la hora de dividir a la clase en tres filas, intentando llegar un equipo antes que el otro. Es por ello por lo que se modificó la actividad y se realizó en una sola fila-clase. Les costó mucho el desplazarse en cuadrupedia porque no sabían andar sin apoyar el culo en el suelo, pero cuando empezaron a hablar los de atrás con los de delante, empezaron a coordinarse para desplazarse poco a poco moviendo un pie primero y el otro pie posteriormente.

Encaden- aros: En la cuarta actividad no hubo competición a la hora de dividirlos en tres filas, ya que una fila realizaba el circuito posterior a la otra, sin ser una carrera. Al realizar una fila-clase los alumnos se empezaron a quejar de que los de adelante iban muy rápido, lo que provocaba que se ajustaran los aros y les molestase, provocando así tocar el aro con las manos. Es por ello, que se empezaron a comunicar observando los de adelante a los de atrás para ver cómo iban siguiendo el circuito, acelerando o frenando para llegar toda la clase a la meta.

Observaciones: Ha faltado Carmela (etnia gitana) sin justificación.

- Clara y Claudia ofrecieron soluciones a sus compañeros para pasar el balón más rápido en la primera actividad.
- En la segunda actividad, no hubo problema a la hora de ponerse en una sola fila, mirando unos hacia delante y otros hacia atrás. Se pudo ver mucha comunicación por parte de todos los alumnos a la hora de moverse por el circuito esquivando los obstáculos, destacando el respeto entre todos ellos. Hubo un momento en el que Jaime rozó un obstáculo, y pidió perdón a sus compañeros, viéndose como los demás no le reprocharon nada y continuaron con la actividad.
- En la tercera actividad, Reyes y David fueron de los pocos que entendieron como se tenían que desplazar a cuadrupedia sin rozar el suelo. Por lo que se lo indicaron a los demás compañeros diciéndoles donde tenían que poner las manos y cómo se tenían que colocar, y éstos les siguieron.
- En la cuarta actividad, Sara era la que encaminaba la cadena de aros, y se pudo ver cómo iba mirando a sus compañeros de atrás para ver si tenía que ir a un ritmo lento o rápido. En general los alumnos no tocaron los aros a la hora de desplazarse en fila.
- El primer día se explicó a los alumnos lo que íbamos a realizar en las próximas sesiones, explicándoles como teníamos que trabajar, el respeto que debíamos tener y la no competición. A lo que los alumnos respondieron con “Menudo coñazo”.

SESIÓN 2

Pasa el peto: En la primera actividad se presencié como los alumnos se comunicaban y se ayudaban a la hora de pasar el peto. Generando tácticas de la posición que tenían que adoptar los alumnos para que la persona que pasa el peto lo haga lo más rápido posible. Se optó por traer una camiseta NBA (como sustitución del peto), ya que los petos del centro no están en un gran estado, haciendo la actividad más dinámica y generando menor dificultad. Se presenciaron risas y compañerismo entre todo el equipo. Se vio como los alumnos hacían el tonto y estaban inquietos cuando todavía faltaba para que les llegase el peto. Pero sí que se pudo apreciar cómo se animaban entre todos para pasárselo rápidamente ya que corría el tiempo.

Antonio se presentó como voluntario para pasar el peto, el cual lo hizo de la manera más rápida posible colaborando con los demás compañeros. Los demás niños colaboraron mutuamente en el transporte del peto respetando las reglas de que no lo podían tocar ni separar las manos del compañero.

La antorcha: En la segunda actividad costó que los alumnos entendiesen la actividad. Se pudo ver como los alumnos en algunas ocasiones andaban sin globo en el cono, o andaban con el cono y el globo sin pasárselo al compañero. Se les tenía que indicar por donde tenían que seguir el circuito. Jesús que iba de los primeros indicaba a sus compañeros de atrás por dónde tenían que circular para que no se les pasara nada del circuito.

El transportador: En la tercera actividad se pudo ver como los alumnos utilizaron la estrategia del palillo chino para pasarse la pelota o la estrategia de poner dos picas encima de otras y soltar la pelota. Se pudo ver que cuando caía la pelota se quemaban mucho, por lo que se les facilitó la oportunidad de que la pelota podía votar sólo una vez. Todo el grupo se mantenía concentrado mientras se transportaba la pelota, esperando que llegue su turno en el sitio.

Juan y Guillermo que eran los primeros que empezaban con la cadena, elaboraron una táctica de coger la pelota como “palillos chinos”, cogiendo la pelota con las picas y dejándola despacio en las posteriores. Adrián y Álex probaron con otra técnica que era la de poner sus picas con la pelota encima justo de las posteriores picas soltando la pelota despacio en las siguientes. Los demás compañeros adoptaron estas dos técnicas y consiguieron llegar hasta la meta desplazando la pelota sin que se caiga.

Encesta y que no caiga: En la última actividad se pudo ver como cada alumno estaba a su globo, y era una de las normas que no se cumplían, ya que no se debía repetir el golpe en el mismo globo. Intentando dar a todos los globos y que todos los compañeros estén

dando a globos y no parados. A la hora de poner el aro en la canasta se pensaban que tenían que encestar en la canasta y no en el aro, aun estando colocado de frente.

Se pudo ver como Paula, Reyes y Juan estaban a su globo y era una de las cosas que no se debía hacer por lo que se les indicó que tenían que dar a todos los globos y no sólo a uno.

Follow the leader: En la vuelta a la calma los alumnos se rieron mucho y sí que se pudo presenciar que estaban más a los gestos del profesor que a la canción. Siendo más necesario el ejercicio de escucha que el de imitación.

Observaciones:

- Faltaba Jaime por justificación médica.
- En la primera actividad le tocó a Antonio pasar el peto a todos sus compañeros. Un role que aceptó sin problema y que logró realizar en un tiempo establecido. Los demás compañeros respetaron la norma de no soltar las manos del compañero y de no tocar el peto. No hubo problemas a la hora de darse la mano con el compañero que se tenía al lado.
- En la segunda actividad se pudo ver como Jesús orientaba a sus compañeros guiándoles por donde tenían que recorrer el circuito. Alumnas como Andrea y Paula iban siempre con el mismo globo por lo que se les indicó que tenían que pasárselos con los demás compañeros. Diego y Adrián que iban los primeros de la fila indicaban a sus compañeros que tenían que pasar los globos de adelante-atrás y de atrás-adelante para que no todos tuvieran el mismo globo.
- En la tercera actividad no hubo problemas para ponerse en parejas de frente con las picas. Los primeros de la cadena que eran Juan y Guillermo adoptaron una técnica que era pasarse la pelota con las picas como “palillos chinos”, una técnica que adoptaron los siguientes de la fila. David y Álex también pensaron otra técnica que era la de poner sus picas con la pelota encima justo de las picas siguientes para soltar la pelota y que caiga en las siguientes.
- En la cuarta actividad cada alumno estaba a su globo, por lo que se les indicó que tenían que dar a todos y no sólo a uno.
- En la última actividad todos los alumnos realizaron de manera correcta los movimientos de la canción, siguiendo la escucha y las imitaciones del profesor.
- Hubo un par de momentos en el que a dos compañeros se les caía la bola de las picas, y Reyes y María no se lo tomaron bien, diciendo comentarios como ¡QUÉ HACES! ¡TORPE!

- Los primeros de la cadena que eran Juan y Jesús, los cuales no solían intervenir mucho en las sesiones, adoptaron una técnica que era pasarse la pelota con las picas como “palillos chinos”, una técnica que adoptaron los siguientes de la fila. David y Álex también pensaron otra técnica que era la de poner sus picas con la pelota encima justo de las picas siguientes para soltar la pelota y que caiga en las siguientes. Los demás compañeros adoptaron estas dos técnicas y consiguieron llegar hasta la meta desplazando la pelota sin caerse.

SESIÓN 3

San Fermín: En la sesión 3 en el de calentamiento muchos alumnos hacían de perrito guardián, esperando en cada banco. Sólo dos personas pueden estar en cada banco y 3 segundos, y muchos alumnos se ponían de 3 en 3 y más de 3 segundos. Los alumnos tenían que hacer de toro tenían que ir con los cuernos en la frente y en algunas ocasiones no lo cumplían, provocando que los corredores no supieran quien hacia el papel de toro.

Equilibrista: En el juego de equilibrio en el que se tenían que colocar de pie encima del banco, los alumnos se tenían que colocar de pie en el banco. Al principio hacían el tonto (Antonio) haciendo como que pisa el suelo durante la explicación. Se repite muchas veces que tienen que ir del más bajo (izquierda) al más alto (derecha del banco) de estatura, y Martín no se estaba tomando en serio el juego ya que es de los más altos y estaba a la izquierda de todos. Muchos niños Martín, Paula y Álex no mantenían mucho el equilibrio por lo que en varias ocasiones tocaban el suelo. Es por ello, que yo como profesor les ofrecía ayudas diciéndoles que en un banco hay mucho espacio y en los otros están muy juntos. Reyes establecía muchas estrategias como la de sentarse en el banco y que los demás compañeros la pasen por encima, cosa que los demás compañeros hacían. Claudia también ofrecía posiciones cómodas para que adoptaran los demás compañeros. En la segunda variante de que se tenían que poner por orden de lista, ya se empezaron a tomar más en serio la actividad, alumnos como Andrea, Álex y Paula que les costaba el principio de la actividad demostraron mejoría en la segunda variación. Los alumnos se hablaban entre ellos para ver que números eran, yo como profesor les decía que no tenían prisa y que se lo tomaran con calma. Se les seguía indicando que en un banco tenían mucho espacio y en los demás estaban muy juntos. Álex adoptó una buena técnica con Jesús que era la de abrazarse y cambiar de sitio sin caerse. Martín hacia el tonto diciendo que estaba lesionado y que le dolía el pie. Los alumnos colaboraron a la hora de colocar el material de la siguiente actividad.

En el juego de **THE FLOOR IS LAVA** los alumnos cumplieron perfectamente las reglas de que tenían que ir sobre ladrillos, bancos, aros... Pero en el momento en el que se les decía “The floor is lava” en la primera ronda algunos pisaban el suelo para ir corriendo hacia el aro (David, Clara) cosa que no tenían que hacer. Cuando se les decía “The floor is lava”, había aros con muchos alumnos y otros con más espacio, por lo que se utilizó la variante de que en cada aro tenía que haber 5 personas. Los alumnos ayudaron a la hora de recoger el material.

Salta el banco: En la tercera actividad unos alumnos lo hacían antes que los otros como Adrián, y el objetivo es que lo hicieran todos a la vez. Sí que es verdad que a muchos como Sara, Claudia y Andrea les costaba saltar con los pies juntos, por lo que se les ofrecía saltar como lo vean más cómodo.

Cambiamos de sitio: En la vuelta a la calma los alumnos se miraron los unos a los otros muy bien, y tenían muy buena memoria visual ya que las dos personas que adivinaban acertaron a la primera quien se había cambiado de sitio. Tanto la primera pareja como las dos siguientes que adivinaban lo acertaron a la primera cosa que me sorprendió. Los alumnos que se tenían que cambiar de sitio se organizaban grupalmente para ver quienes se tenían que cambiar para dificultar a los dos que adivinaban. Todo el grupo se ofrecía para ser los que adivinaban por lo que mostraban gran grado de participación.

Observaciones:

- El alumnado se ha respetado a la hora de estar en pleno contacto, como en el juego del equilibrista. En el cual han estado en interacción, ayudándose todos los alumnos sin distinguir procedencia.
- Muchos alumnos no estaban sólo a ellos mismos intentando no tocar el suelo, sino que iban diciendo a otros compañeros por dónde tenían que pisar para evitar tocar el suelo.

SESIÓN 4

La sesión comenzaba en el aula donde se explicaba a los alumnos lo que íbamos a realizar. Indicando a muchos que se sentaran ya que estaban de pie y hablando. (Faltó a la sesión Paula).

“¿Nos sentamos chicos?”

Vale chicos, hoy es la antepenúltima sesión de juegos cooperativos. A lo que los niños responden con un NOOOO. La de hoy va a consistir en la práctica del salto a través de la cooperatividad. ¿Con qué material saltamos? A lo que los niños responden ¡con la comba! En general se alegraron de que íbamos a practicar con la comba, pero sí que es verdad

que hubo más entusiasmo en las niñas diciendo un “Me encanta” que en los niños. Se les explicó de manera general las actividades que íbamos a realizar, las cuales entendieron y ya conocían como es el caso de “la aguja loca”. En la actividad del Superman se les explicó por encima de qué iba a lo que Reyes preguntaba y ¿Y cómo caiga el del medio? Por ello se les respondió que no tiene por qué caer si le sujetamos bien entre todos y colaboramos. Posteriormente se les indicó coger las botellas de agua y bajar ordenadamente al polideportivo.

El reloj loco: Yo como profesor pregunté a qué alumno le tocaba hacer el calentamiento y le tocaba a Jaime, al cual le dije que tenía que hacer de aguja del reloj y coger la cuerda. Se mandó a los alumnos que me rodearan para hacer un círculo y empezar con la actividad, en la que Jaime iba a estar en el medio para hacer girar la cuerda como aguja del reloj. Los alumnos ya sabían cómo jugar a este juego porque lo habían practicado otros años, por lo que su explicación quedó clara. Jaime que era la aguja, y al principio le costaba hacer girar la cuerda, por lo que intervine demostrándole con un ejemplo como la tenía que elevar y como tenía que girar, también hice un nudo al final de la cuerda para que pesara un poco más y que costase menos hacerla girar. Lo hice de prueba y a Jaime le quedó más claro y la hizo girar correctamente para que sus compañeros la saltasen. Después le tocó a Juan y se le indicó también que no la elevasen tanto porque si no, no la podían saltar y se le volvió a decir que tiene que girar para hacer girar a la comba, posteriormente le salió. Después le tocó a Martín el cual cuando hacia girar la comba se lo tomaba con gracia y desgana, por lo que se le dijo que se lo tomara en serio. No le salía de ninguna forma, ni tan siquiera siguiendo las indicaciones del profesor. Como estaban en estático se les dijo que ahora lo tenían que hacer andando y Sara la hizo girar bien a la primera. Posteriormente le tocó a Claudia a la que se le tuvo que decir nuevamente que tenía que girar para hacer girar la cuerda. Últimamente le tocó a Guillermo hacer girar la comba y lo hizo de la mejor forma posible, ni muy alto ni muy bajo, elevándola un poco para que la puedan saltar los compañeros.

Saltemos juntos: Se dejó libremente hacer las parejas a los alumnos y las realizaron sin ningún problema, y no dejando a nadie sin compañero. Una vez se explicó la actividad y cada pareja cogió su cuerda para pensar los saltos y practicar, me acerqué pareja por pareja para ver como lo hacían.

- Pareja Clara-Claudia: Al minuto de explicarles la actividad ya me habían demostrado dos tipos de saltos que habían pensado, por lo que las di la enhorabuena y les dije que pensarán más tipos. De todos los saltos que habían

pensado no se acordaban de todos, por lo que les dije que lo pensarán bien antes de representarlos. Realizaron 6 saltos y fue la pareja que más variedad de saltos realizó por lo que se les dio la enhorabuena. Ambas actuaron por igual dentro de la pareja. Se mostraron voluntarias para exponer los saltos a la clase.

- Pareja Andrea-Lucía: Pareja que tardó muy poco tiempo en pensar un tipo de salto y en demostrármelo, por lo que les di la enhorabuena y les dije que pensarán más tipos. Se coordinaron bien y se pudo ver como Sara era la que más pensaba los tipos de saltos, ya que era la que me explicaba los diferentes saltos que iban a hacer. Andrea se mostró voluntaria para exponer los saltos con Sara al grupo. Realizaron 4 tipos de saltos diferentes.

En la pareja de Diego y David, Diego sacaba una cabeza a David y les costaba más saltar juntos, por lo que se cambiaron las parejas con Jaime y Juan.

- Pareja Antonio-Adrián: Se les indicó cuando me llamaron para demostrarme saltos que tenían que saltar los dos juntos en la misma comba, como se había explicado anteriormente. Otra pareja que tardó muy poco en pensar tipos de saltos. Realizaron 4 tipos de saltos.
- Pareja Martín-Reyes: Reyes hacía como de líder de la pareja y era la que pensaba los tipos de saltos que iba a hacer la pareja, ya que era la que me explicaba los diferentes saltos que iban a hacer. Para ayudarles se les dio variantes a los saltos que estaban realizando “pata coja”, los cuales practicaron posteriormente. A la pareja le costó al principio, pero con las ideas que le daba Reyes a Martín se acabaron coordinando bien. Realizaron 5 tipos de saltos.
- Pareja David-Juan: Me demostraron el tipo de salto que estaban practicando y se les indicó que tenían que juntarse más y elevar más la cuerda, para entrar los dos en la misma comba. Realizaron 3 tipos de saltos.
- Pareja Diego-Jaime: Se les indicó como a los anteriores que se tienen que juntar más y elevar más la comba ya que no conseguían dar ningún salto los dos juntos. Realizaron 2 tipos de saltos, al principio les costaba saltar en la misma comba y les faltaba coordinación, por lo que se les dio unos consejos y varias oportunidades, y posteriormente los lograron realizar.
- Pareja Álex-Guillermo: Presentó dificultad a la hora de saltar, por lo que se les dijo que tienen varias oportunidades y que tenían que hacerlo con calma. Realizaron 3 tipos de saltos, los cuales al principio les costaban saltar, por lo que se les dio varias oportunidades y los consiguieron realizar.

Juan me dijo que si ganaba el que más saltos hubiese pensado y le contesté que no, que no hay competición, ya que, sino no sería un juego cooperativo, por lo que se quedó más tranquilo al ver que tenían menos saltos que las otras parejas.

A Martín, Adrián y Antonio se les tuvo que llamar la atención porque estaban jugando con las cuerdas mientras sus compañeros exponían los saltos.

Sí que es verdad que muchas parejas repitieron algunos mismos tipos de saltos, ya sea porque lo habían pensado por ellos mismos, o porque se lo habían visto hacer a otra pareja. Se les indicó que lo importante era pensar los tipos de saltos que pensarán y no el número de saltos que diesen.

El objetivo de la actividad era que cada pareja pensase estilos diferentes de salto, no la cantidad de saltos que diesen dentro de la comba, por lo que cada pareja cumplió con las expectativas.

Cada pareja recogió su cuerda guardándola en la caja y se les dio la enhorabuena por el trabajo realizado y se hizo un aplauso general por el buen trabajo realizado.

Saltemos juntos: Se mandó a los alumnos ponerse detrás de mí en fila, para indicarles cuando tenían que entrar en la comba mientras dábamos los dos profesores. De uno en uno tenían que entrar en la comba, dar un salto y salir, intentando que toda la clase lo lográramos. El primero en entrar fue Adrián, el cual no sabía cómo entrar en la cuerda, por lo que se le indicó entrar en el momento en el que les decía 1,2,3 ¡YA!, dicho esto lo logró a la segunda. A Guillermo también le costó a la primera por lo que se le dio otra oportunidad y lo logró. Álex, Juan y Jaime, tres de los cuales les costaron saltar en la actividad anterior, en ésta lo han logrado a la primera. Martín que le costó también la actividad anterior lo ha logrado a la primera. Claudia también lo ha logrado a la primera, ya que era una de las que mejor había realizado la actividad anterior. Clara una de las niñas a las que mejor se le daba la comba, entraba con miedo a ésta y se apreció como sus compañeros la decían “Entra sin miedo”, apreciándose como lo realizó bien a la segunda. Sara, Andrea, Diego, David y Reyes también lo realizaron a la primera. Se pudo apreciar como el grupo animaba al compañero que iba a entrar en la cuerda gritando su nombre a la vez, unos ánimos que hicieron que les costase menos y que lograsen entre todos entrar y salir de la comba.

Superman: Se mandó a los alumnos que cada uno cogiera una cuerda. Una vez se explicó la actividad casi todos los niños querían ser Superman y se les orientó a decir que si el Superman pesaba poco más fácil iba a ser para los demás levantarle, por lo que todos se pusieron de acuerdo en que fuera David, incluyéndose éste. Se indicó a los niños que

asegurasen la zona para que no hubiera huecos y que David se cayese. Se destacó a Claudia como la que dirigía como se tenían que poner cada uno y como tenían que poner las cuerdas. También se pudo ver como Martín dirigía a sus compañeros para juntarse más y para tensar más las cuerdas. La primera vez que lo realizaron David iba con los pies más arriba que el resto del cuerpo, por lo que se les dijo que lo bajasen y que tenían que ir todos al mismo nivel de altura. A la segunda vez se coordinaron para levantarlo todos a la vez a través de una cuenta atrás 1,2,3 y juntándose entre todos tensando las cuerdas con el de enfrente, por lo que lograron levantar a David al mismo nivel de altura. Se pudo ver como Martín decía “el primer niño que vuela” “oh está volando”, por lo que se le dijo que se tomara la actividad en serio. Después, y viendo que habían logrado levantarlo entre todos, se añadió que tenían que levantarlo y desplazarlo hasta dos chinos que tenía que coger David desde arriba, logrando sin problema la subida y bajada de David.

Posteriormente, todos los alumnos colaboraron con la recogida del material.

Observaciones: Faltó Paula

por falta justificada.

- Los chicos mostraron interés y participación a la hora de practicar la comba.
- A la hora de ponerse por parejas aleatorias, los alumnos no tuvieron problemas. Realizando la actividad correctamente con la pareja que les había tocado.

SESIÓN 5 EXPRESIÓN

SESIÓN ACTIVACIÓN: El primer juego era de activación y se dio libertad a los alumnos a que elegirán el juego. Como cada alumno tiene su semana para elegir el juego, en esta sesión le tocaba a Adrián, el cual eligió “la araña peluda”. Un juego que coincide en ser cooperativo por lo que su decisión fue muy acertada para la sesión. Se les introdujo la variante de que las personas que se la quedasen tenían que darse las manos y no soltarse, con el objetivo de que se coordinen entre ellos para ver a qué lado van a ir y a por qué personas. Cuando faltaba uno por pasar de la red, como fue el caso de Jaime o Sara se vio como los demás compañeros le animaban con “Jaime, Jaime, Jaime” para que consiguiera pasar entre las arañas unidas. En el caso de Jaime se vio cómo intentó colarse entre todos, pero Sara una vez vio que sólo faltaba ella en el otro lado se dio por vencida y se dejó pillar. Se apreciaron casos en los que se rozaba a un compañero y éstos decían que no les habían tocado como es el caso de Juan, el cual luego se unió a la red sin problema. Cuando pasaron a ser 6 en la red, no se coordinaban del todo, pudiéndose ver como unos iban para

la izquierda y otro para la derecha, sin coordinarse y separándose, una de las cosas que no tenían que hacer. Por lo que se les orientó diciéndoles que se tienen que hablar para ir en una misma dirección, y coger como objetivo a una-dos personas para pillar. Cuando sólo quedaban por pillar dos personas, se aumentó el espacio de las dos picas de red, por lo que muchos alumnos como Martín o Reyes se lo tomaron mal replicándose al profesor. Una vez se acabó y sólo quedaba Claudia los alumnos querían seguir jugándolo, pero se nos iba el tiempo de la sesión.

PROFESIONES

Se asignó a cada alumno con un número que le corresponderá con un papel de cada profesión. Se pensó que eran 15 en clase, pero eran 13 porque Clara y Diego estaban en casa por motivos médicas. Se puso un tiempo para que cada alumno fuese a por el papel ida y vuelta lo antes posible, e intentar que los compañeros adivinaran la profesión cuanto antes. Martín que fue el primero fue como un gorila (como se le indicó) la ida y no cogió el papel, por lo que se le dijo que tenía que coger el papel y ver la profesión que tenía que imitar con expresión corporal, diciéndole que muestre más atención a las explicaciones. Cuando se mandó salir a dos a la vez, y una vez llegaron para imitar las profesiones Claudia, Reyes, Sara y Antonio indicaron a sus compañeros que unos tenían que mirar a uno y los demás al otro. Una técnica que les sirvió a la hora de adivinar las profesiones entre todos en el menor tiempo posible. Reyes era una de las que más intervenían a la hora de intentar adivinar la profesión. Todos los alumnos participaron activamente a la hora de intentar adivinar la profesión y a la hora de ir y volver a por el papel. Se pudo ver como alumnos como Paula, Jaime o Juan no se estaban poniendo en serio la actividad, ya que no mostraban mucha atención a los compañeros cuando les costaba.

ÓSCARS ESCOLARES

Se organizaron tres grupos de manera aleatoria. Se indicó a cada grupo que tenían que adivinar la película, y una vez la adivinen tenían que callárselo y comentarlo con los de su grupo. Se puso a los alumnos las dos canciones con el altavoz, y los tres grupos respetaron el silencio para que todos pudieran escucharlo. Dos de los tres grupos adivinaron la película a la primera, mientras que el grupo de Álex, Guillermo, Paula y Andrea pensaban que era La Bella y la Bestia, por lo que se les orientó a decirles que en esta película los protagonistas van sobre una alfombra mágica y cayeron a la primera en que era Aladdin. Los grupos se coordinaron a la hora de elegir personajes, sin haber problemas por elegir el mismo, y sí que es verdad que entre todos tenían materiales similares ya que entre todos los grupos se observaban mientras se preparaban las escenas.

Al grupo que más le costó elegir material y coordinarse grupalmente fue el de Andrea, Álex, Guillermo y Paula por lo que se les ayudó a la hora de coger material y a la hora de interpretar la escena, diciéndoles que cosas hacen los personajes en la película, Paula hacía preguntas como ¿Y yo qué tengo que hacer? por lo que le dije que lo tenía que hablar con sus compañeros, y acabó representando como que volaba en la manta mágica. El grupo de Martín, Claudia, David, Antonio y Jaime cogió gran variedad de materiales que utilizaron para interpretar la escena por lo que se tomó en cuenta la coordinación del grupo a la hora de elegir materiales. El grupo de Sara, Reyes, Adrián y Juan no escogió muchos materiales, pero sí que llevaron a cabo varias escenografías a través de la expresión corporal (el genio saliendo de la lámpara, Jasmine paseando a su tigre), cosa que se tuvo en cuenta ya que era uno de los objetivos de la actividad; se destacó a Reyes nuevamente como la que orientaba a sus compañeros para realizar la escena.

Representación de la escena:

- Grupo Sara, Reyes, Adrián y Juan: Reyes se estaba poniendo muy nerviosa antes de realizar la escena diciendo “que te calles” o “tienes que hacer esto” a Juan (hacía de tigre) ya que Juan quería hacer escenas infantiles de su papel (tigre haciendo pis) por lo que provocó enfado en Reyes. Reyes hacía de Jasmine, Juan de Tigre, Sara de genio, Adrián de Aladin, se pudo ver en la escena como Jasmine (Reyes) paseaba a su tigre (Juan) y posteriormente se daba la mano con Aladin, y como Aladin (Adrián) frotaba la lámpara para salir el genio (Sara) y concederle tres deseos. Realizaron una escena adecuada a la película, tomándose en serio la actividad y trabajando en equipo, por lo que se les aplaudió al finalizarla.
- Grupo Claudia, Martín, David, Jaime y Antonio: Se pudo ver como Claudia era la que organizaba a los de su grupo para saber cuánto entrar en el momento de la escena. Y se pudo apreciar como Claudia pedía una goma del pelo a Sara que iba en el otro grupo para hacer de Jasmine y ésta se lo prestó sin problema. Martín hacía de genio, Claudia de Jasmine, Teo de tigre, David de mono y Jaime de Aladin, grupo que realizó dos escenas en vez de una pudiéndose ver como el tigre jugaba con el mono, como Aladin pedía los deseos al genio para casarse con Jasmine y abrazarla. Realizaron dos escenas adecuadas para la actividad, respetándose y trabajando en equipo, por lo que se les aplaudió al finalizar la escena.
- Grupo de Paula, Andrea, Álex y Guillermo: Fue el grupo al que más le costó tomar decisiones y al cual tuve que orientar para interpretar la escena. Se pudo ver interés

y trabajo por cada uno de los alumnos. Álex hacía de Jaffar con su bastón y con su loro en el hombro, Guillermo de genio cumpliendo deseos, Andrea de Aladin y Paula de Jasmine simulando las dos como que volaban en la alfombra, y Álex siendo el malvado como que les hacía caerse de la alfombra. Se pudo ver un buen trabajo del grupo aparte de lo que les costó al principio la actividad.

En general, una actividad en la que cada grupo ha representado de manera correcta su escena, y destacando que ninguna de las tres ha sido igual, ya que había personajes, materiales y escenas que en otros grupos no había.

Falta Clara y Diego por ausencia médica.

SESIÓN 6 MARIO BROS

Faltaron Claudia, que estaba en Argelia por motivos familiares. Martín y Paula por ausencia médica.

Primero se preguntó a la clase que alumnos no habían traído gorra, ya que en el día anterior se les recordó traer gorra para esta sesión, para así sentirse como Mario y Luigi. Se le olvidó a Guillermo y por si acaso llevé dos gorras de repuesto y aproveché una de las mías.

Se les mandó estar en silencio para ver la presentación de lo que íbamos a realizar, y en general respetaron el silencio de los 10 minutos de presentación y explicación. Una vez acabó la presentación PowerPoint los alumnos aplaudieron, por lo que se vio que sentían interés y ganas por realizar la actividad.

Posteriormente, se les explicó el desarrollo y mapa de cada mundo:

Mundo helado: Cuando se les explicó que para acabar este mundo teníamos que adoptar el rol de un pingüino, alumnos como Juan contestaron con un “Sí bueno, y me tiro también si quieres” y cuando se les dijo que tenían que saltar con los pies juntos 5 conos, Reyes y David dijeron que tenían el pie mal, cuando anteriormente se les vio corriendo y jugando al fútbol en el recreo.

Mundo Desértico: Según seguía la presentación al único que se le oía comentando todo lo que veía era a Juan, por lo que se le dijo que estuviese en silencio para escuchar las instrucciones, ya que luego no se iba a enterar. Durante la explicación de este mundo todos se mantuvieron en silencio y atentos, por lo que respetaron la explicación del profesor.

Mundo Acuático: Cuando se les explicó que tenían que desplazarse toda la clase en tres colchonetas, cayeron en qué consistía la actividad ya que la habían practicado anteriormente con Óscar en otras sesiones. Pero cuando se les dijo que posteriormente

tenían que desplazarse en bancos los alumnos alucinaron y contestaron con ¿Cómo? ¿Pero cómo nos movemos? A lo que se les indicó que siguiendo la misma dinámica que con las colchonetas. Se les dijo que si tocaban el suelo se ahogaría, a lo que Juan volvió a contestar con un “No te ahogas porque sabes nadar”. Es por ello que se les dijo que a nada que tocasen el suelo perderíamos todos.

Selva de Donkey Kong: Se preguntó a los alumnos ¿Cuáles van a ser las ramas del polideportivo en las que trepará Donkey Kong? A lo que contestaron con “Las espaldas”. Cuando se les dijo la última prueba de la comba, los alumnos contestaron con un “NO”, a lo que se les dijo que en la sesión 4 consiguieron entrar y salir todos juntos de la comba, por lo que en esta ocasión lo iban a hacer igual. Respetaron la explicación del profesor y se mantuvieron en silencio.

Mundo de Bowser: En la primera prueba se les dijo que tenían que transportar una bola de fuego, a lo que Sara contestó con un “Ya lo hemos hecho” por lo que se les dijo que era un repaso de las sesiones anteriores. Y posteriormente se le dijo que tenían que estar de la mano y pasarse dos aros, a lo que contestaron ¿TODOS?, y Reyes dijo ¿Así? Demostrando a través de la expresión corporal como se lo iba a transportar. Respetaron la explicación del profesor.

Cuando se les enseñó los circuitos los alumnos lo entendieron mejor, ya que habían escuchado las explicaciones anteriores.

Acabó la explicación con un ¿Nos ha quedado claro? ¿Alguna duda de algo? A lo que contestaron con un “NO” y con un “VAMOS”.

MUNDO HELADO: Se les dijo que tenían que organizarse para ponerse en fila, y ver qué personas iban de presente, y cuáles mirando de espaldas. Muchos alumnos querían ser el primero de la fila, a lo que al final acabaron poniéndose de acuerdo en que fuera Reyes porque lo había dicho primero. Entre ellos se comunicaban pudiéndose ver como Reyes que era la primera indicaba a los demás por donde tenían que ir, y Jaime que iba el último orientando también a sus compañeros que iban atrás. Se pudo ver como se decían entre ellos “Guillermo sin hacer el tonto”, “Cuidado Juan” viendo que entre todos ellos se guiaban para no tocar ningún obstáculo. Posteriormente, tenían que decidir que sobre elegir y entre todos decidieron uno sin problemas. Cuando nos tocaba a toda la clase hacer las sentadillas David hacía como que se caía al suelo al bajar, por lo que se le dijo que se lo tomara en serio. Todos los alumnos realizaron las sentadillas, enlazados con los brazos, mientras seguían al profesor contando las sentadillas que llevaban. De uno en uno

realizaron el role del pingüino mientras saltaban con los pies juntos los conos. Mundo helado SUPERADO.

MUNDO DESÉRTICO: Entre todo el grupo tenían que decidir que cuatro personas iban a guiar a los demás compañeros, y sin problemas decidieron que fueran Clara, Sara, Adrián y Jaime. Una vez iba a empezar la actividad Adrián se puso en la fila con los que no veían, por lo que se le dijo que él no tenía que hacer eso, sino guiar a sus compañeros. Los cuatro guiaron perfectamente a los demás compañeros diciéndoles Sara y Clara “Izquierda, Derecha, Recto”, poniéndose Adrián y Jaime en los límites para que no tocaran las picas. Posteriormente se les mandó ponerse en fila detrás de mí para pasar las tuberías, por lo que no se ponían de acuerdo para ver quien iba de los primeros y quien, de los últimos, diciéndose “YO PRIMERO”, “AQUÍ VOY YO”, viendo como Reyes dice “Dios que nervios, Gonzalo de verdad”, por lo que Lucía les dijo que tenían que seguir la misma fila que habían realizado anteriormente, y así evitar más conflictos, a lo que siguieron sin problema. De uno en uno pasaron correctamente las dos sillas por debajo sin tocarlas. A la hora de pasarse los globos y decidir qué persona tenía que meter el globo en el aro, todos querían ser esa persona, por lo que se les dijo que se tenían que poner de acuerdo para ver quien metía ese globo, y llegaron a ponerse de acuerdo en que fuera Adrián porque era el más alto. Entre todos se pusieron en fila para pasarse el globo y que llegara a Adrián para que lo metiera en el aro, pero sí que hubo poca seriedad a la hora de ponerse en fila, ya que David y Juan estaban haciendo el tonto, a lo que Antonio y Adrián les contestaron con un “PARAD YA”. Entre todos se pasaron el globo correctamente sin que cayese al suelo y consiguiendo que Adrián lo metiera en el aro. MUNDO DESÉRTICO SUPERADO.

MUNDO ACUÁTICO: Se dijo a Juan que se tomara en serio la actividad y que era la última vez que se le avisaba, ya que se le veía haciendo el tonto durante la explicación del profesor. Al principio entre todos se coordinaban para pasarse la colchoneta por arriba e ir desplazándose. Adrián y Juan hicieron preguntas como ¿Pero podemos tocar el suelo no? A lo que se les dijo que se lo había dicho anteriormente. Hubo con pequeño conflicto entre Reyes y David que eran los que estaban en la primera colchoneta ya que uno quería ir a por una estrella y la otra a por la otra, por lo que al final se pusieron de acuerdo en ir a por la que más cerca estaba del banco para la siguiente actividad. Cuando les quedaba una última estrella se empezó a ver como se lo tomaban poco en serio, con risas, gritos, y falta de comunicación, por lo que mientras se pasaban la última colchoneta por encima la tiraron al suelo cayendo encima de un obstáculo. Por lo que se les dijo que esa prueba

no la habían superado por falta de comunicación y de seriedad entre todo el grupo. Pasaron a los bancos y mientras estaban en los bancos se pudo ver como Juan decía “SALTO PORQUE SOY UN PINGÜINO” y si saltaba y tocaba el suelo todo el grupo perdía, a lo que Antonio y Adrián le dijeron que parase ya. Álex empezó dando una idea de que había que dejar un banco libre, a lo que los demás le siguieron. Al principio intentaron pasarse el banco por encima a lo que se les dijo que lo bajaran porque así era peligroso. Entonces se pasaron el banco entre todos arrastrándolo por el suelo. Se empezó a ver como los alumnos se tomaban en serio la actividad, en comparación con la anterior, y pudiéndose ver como Antonio, Sara y Reyes ofrecían ideas a sus compañeros para moverse. Pero sí que empezó a ver tensión entre compañeros pudiéndose ver como se gritaban entre ellos. Se destacó como Reyes decía al grupo “Vamos a tranquilizarnos un poco y a tener compañerismo”. Se pudo ver como Sara orientaba a Diego a decirle a que banco ir. Se orientó al grupo a decirles en que iban a avanzar más poniendo el banco a lo largo. Se pudo ver cómo mientras Teo, que estaba en el borde del banco, se intentaba estirar sin tocar el suelo para coger la estrella, mientras le sujetaba Juan por detrás. Diego estaba un poco perdido porque no sabía en qué banco estar. Antonio les decía que tenían que empujar el banco en vez de cogerlo entre todos. Adrián guiaba también a los demás diciéndoles a que banco tenían que pasar y cual dejar libre para mover. Mientras Diego estaba en el borde del banco para coger la estrella, se pudo ver como no llegaba y Sara dijo que tenían que irse de ese banco y acercarlo un poco más. Una vez volvía a estar Diego en el borde, se pudo ver como Christian le sujetaba para que no se cayese al estirarse. Adrián ofrecía ideas para mover el ultimo banco y llegar hasta la última estrella, y Reyes les decía que tenía que ponerle en vertical para llegar antes. Álex y Andrea colaboraron en mover el banco empujándolo. Diego volvió a coger la última estrella mientras, Jaime le sujetaba. Posteriormente se les dijo que tenían que llegar a pasar la línea blanca para acabar el circuito, a lo que en vez de mover el banco saltaron directamente superando la línea de uno en uno. Se pudo ver como se animaban los unos a los otros para intentar saltar la línea blanca, aconsejándose entre ellos para coger impulso, y acabando el mundo con un ¡Vamos! MUNDO ACUÁTICO SUPERADO.

SELVA DE DONKEY KONG: De uno en uno realizaron el circuito de trepa, fijándose cada uno en el que tenían delante para ver por donde tenía que ir, y que no debía tocar o pisar. Se pudo ver como Diego orientaba a David para que siguiera un camino más fácil. De uno en uno consiguieron realizar sin problema el circuito de trepa, sin tocar ningún obstáculo, pasando por los aros... Se pudo ver como alumnos como Jaime o Sara les

costaba subir el banco, y Clara y Reyes les decían donde se tenían que agarrar para ser más fácil. Andrea y Álex que son alumnos grandes y altos consiguieron pasar por dentro de los aros, pensando antes de superarlo que no los podían pasar. Una vez pasaron el circuito Jaime y Juan querían volver a realizar el circuito. La última alumna que faltaba era Clara, y se pudo ver como toda la clase la animaba para pasar el circuito sin tocar nada.

En la comba se mandó poner a la clase en fila detrás de mí, y no hubo problemas como se vio anteriormente, de uno en uno iban entrando en la comba, dando un salto, y saliendo según les iba dando la entrada al 1 ,2 ,3. Todos consiguieron entrar y salir a la primera. Por lo que se les aplaudió por el buen trabajo, y se pudo ver como se animaban entre ellos antes de entrar en la comba. SELVA SUPERADA

MUNDO DE BOWSER:

En la actividad de las picas los alumnos se pusieron uno en frente del otro sin problemas y cada uno con su pica. Adrián les dijo a sus compañeros que se tenían que juntar más para que fuera más fácil el transporte de la pelota. Teo les iba diciendo que lo tenían que realizar despacio. Reyes y David no se estaban tomando en serio esta actividad, por lo que consiguieron que se les cayera la pelota y empezar desde el principio. En la segunda ronda, consiguieron pasarse la pelota poniendo las dos picas con la pelota encima de las dos siguientes, siguiendo un ritmo calmado y despacio consiguieron llegar al final mientras se desplazaban hasta llegar a la caja y meter la pelota.

En la actividad del aro los alumnos se pusieron de la mano sin problema alguno, y consiguieron pasarse el aro a la segunda vez porque a la primera se les había caído el aro, indicándose entre ellos por donde tenían que meter la cabeza y los pies. Logrando que Reyes que era el extremo de la cadena metiera los dos aros en la caja.

Al finalizar la sesión, los alumnos colaboraron con los dos profesores en la recogida del material. Se dio a cada alumno un cuestionario que tenían que rellenar en casa, y se les dijo que lo tenían que traer el lunes, que contestasen con coherencia y que no se les perdiese. El lunes me trajeron todos los cuestionarios rellenos, menos Jesús al que se le había perdido, por lo que se le dio otra vez el cuestionario, y se le recordó que se lo tomara en serio.

ANEXO 3: CUESTIONARIO JUEGOS COOPERATIVOS



CUESTIONARIO JUEGOS COOPERATIVOS

Nombre y Apellidos: _____

1. ¿Has visto trabajo en equipo durante la realización de los juegos? ¿En qué juegos?
2. ¿Ha habido colaboración entre todos los compañeros durante los juegos? Di un ejemplo.
3. ¿Ha habido competición en alguno de los juegos que has realizado? ¿Por qué?
4. ¿Cómo ha sido el comportamiento de tus compañeros durante los juegos? ¿Y el tuyo con los demás?
5. ¿Te ha resultado difícil algún juego de los que has realizado?
6. ¿Entendías bien las explicaciones del profesor antes de realizar cada actividad?

¿Qué nota le pondrías a los juegos cooperativos que has realizado?

¿Qué nota te pondrías al haber trabajado los juegos estas semanas? ¿Por qué?

