



---

**Universidad de Valladolid**

DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES A  
TRAVÉS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Grado en Educación Primaria

Autor: Sergio Casado Rodríguez

Tutor: Carlos Velázquez Callado

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	1
2. JUSTIFICACIÓN.....	3
3. RELACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO CON EL TFG .....	6
4. OBJETIVOS .....	8
5. MARCO TEÓRICO.....	9
5.1. EL JUEGO EN EDUCACIÓN PRIMARIA .....	9
5.2. EL JUEGO DENTRO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.....	11
5.3. EL JUEGO COOPERATIVO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA....	13
5.4. ¿QUÉ ESTUDIOS CORROBORAN ESTA INFORMACIÓN? .....	16
5.4.1 ESTUDIO APRENDIZAJE COOPERATIVO .....	16
5.4.2 ESTUDIOS JUEGO COOPERATIVO .....	17
5.5. LAS HABILIDADES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.....	18
6. METODOLOGÍA.....	21
6.1. CONTEXTO .....	21
6.2. PROCESO DE INTERVENCIÓN .....	22
6.3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS.....	23
6.4. ANÁLISIS DE LOS DATOS.....	24
7. RESULTADOS .....	26
CONDUCTAS DISRUPTIVAS.....	26
CONDUCTAS COOPERATIVAS .....	30
APARICIÓN Y/O DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES .....	35
8. DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES .....	40
8.1 DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES .....	40
8.2 LIMITACIONES .....	43
9. REFERENCIAS .....	45
10. ANEXOS .....	48

**RESUMEN**

El propósito de este trabajo de fin de grado es realizar una intervención educativa con el alumnado de 4º de Primaria, con el objetivo de estudiar como influye el desarrollo de una situación de aprendizaje basada en los juegos cooperativos al desarrollo, mejora y adquisición de habilidades social del alumnado. Para ello, se han tomado los datos de un diario de sesiones, además de contar con una escala de evaluación para ver cómo ha ido evolucionando el desarrollo de las habilidades sociales a lo largo de las sesiones. Por otra parte, se ha recogido información con una autoevaluación del alumnado que se ha realizado al terminar la situación de aprendizaje. Las conclusiones del trabajo muestran que los juegos cooperativos son un medio idóneo para el desarrollo y adquisición de las habilidades sociales por parte del alumnado, sobre todo al enfocarse a actividades no competitivas.

**PALABRAS CLAVE**

Juego cooperativo, habilidades sociales, desarrollo personal, Educación Física, cooperación, conducta, motivación.

**ABSTRACT**

The purpose of this end-of-degree project is to carry out an educational intervention with 4th year primary school pupils, with the aim of studying how the development of a learning situation based on cooperative games influences the development, improvement and acquisition of pupils' social skills. To do this, data was taken from a diary of sessions, as well as an evaluation scale to see how the development of social skills has evolved throughout the sessions. On the other hand, information has been collected with a self-evaluation of the students that has been carried out at the end of the learning situation. The conclusions of the study show that cooperative games are an ideal way for pupils to develop and acquire social skills, especially when they focus on non-competitive activities.

**KEY WORDS**

Cooperative play, social skills, personal development, physical education, cooperation, behaviour, motivation.

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de fin de grado consiste en un estudio para comprobar si a través de un programa en el que se realizan distintas sesiones de juegos cooperativos, se produce un desarrollo, mejora o adquisición de las habilidades sociales del alumnado. Esta intervención se desarrolla en una clase de 4º de Primaria, más concretamente dentro de la materia de Educación Física.

El aprendizaje y el juego cooperativo no sólo se dan dentro del área de la Educación Física, sino que están tomando un valor muy importante dentro de las distintas metodologías educativas que se dan dentro de los centros educativos. Por ello, se ha decidido que es un método idóneo para realizar la intervención con el alumnado de 4º.

Inicialmente, dentro de este trabajo se realiza una justificación de la importancia del juego cooperativo dentro de Educación Física, mostrando en ella distintas experiencias previas en este apartado, además de destacar la importancia que puede tener el juego cooperativo para el desarrollo personal del alumnado. Por otra parte, dentro de la justificación se analiza cómo se infiere este trabajo en el desarrollo de las competencias del grado en Educación Primaria.

El marco teórico recoge distinta información respecto a autores contrastados. En ella, se realiza una pequeña introducción sobre la importancia del aprendizaje cooperativo, para relacionarlo directamente con el juego cooperativo y qué implicación tiene dentro de la Educación Física. Además, se recoge en un apartado la importancia de la adquisición de las habilidades sociales para el alumnado de Primaria. En este apartado me he apoyado en diversos autores que son referencia dentro del ámbito de la cooperación, como, por ejemplo: Omeñaca y Ruiz (2007), Velázquez (2004, 2015, 2021) o Guitart (1999).

A continuación, se explica la metodología de trabajo, así como el contexto del centro y del alumnado con el que se ha realizado la intervención. Así pues, aparecen explicados los distintos instrumentos de evaluación que he utilizado y el proceso de intervención con el alumnado. Tras realizar la situación de aprendizaje, he sacado unos resultados obtenidos a través de los distintos instrumentos de evaluación, así como del diario de sesiones realizado.

Finalmente, se exponen las distintas discusiones y conclusiones que se han obtenido de realizar un análisis y reflexión sobre los propios resultados, relacionándolos de forma

directa con los objetivos que se marcaron antes de empezar el TFG. Además, aparecen descritas las distintas limitaciones que he encontrado durante el desarrollo de la intervención educativa.

## 2. JUSTIFICACIÓN

En este trabajo podremos ver cómo influye el desarrollo de distintas sesiones de juegos cooperativos, que se han llevado a cabo en varias sesiones de Educación Física, en el progreso, adquisición y aparición de distintas habilidades sociales. Por ello, en este apartado quiero explicar la importancia de estos juegos cooperativos y cómo su desarrollo puede influir en estas habilidades sociales.

A lo largo de mi etapa escolar y, tras pasar por varios colegios, de forma muy habitual el profesorado relacionado con la asignatura de Educación Física ha hecho la mayoría de las actividades enfocadas a juegos más bien competitivos, en los que un equipo competía contra otro. Si no era así, eran juegos en los que existía eliminación, por lo que generaba una competencia muy alta en el alumnado de la clase, en la que yo me incluyo. Estas actividades muchas veces acababan con conflictos entre el alumnado, por lo que se generaba un ambiente algo tenso dentro de los grupos de clase, lo que conllevaba después que en el resto de las asignaturas también se tenía un ambiente algo enrarecido, ya que tendían a ponerse en grupos aquellos alumnos que mantenían más relación durante estos juegos. En ocasiones se conseguía lograr un aprendizaje cooperativo, pero siempre enfocado más a otro tipo de asignaturas como Música, Plástica, o determinados trabajos que se iban mandando para Naturales o Sociales. Más concretamente, dentro de la materia de Educación Física, no tengo el recuerdo de realizar en ningún momento algo relacionado con los juegos cooperativos, excepto cuando he tenido que realizar alguna coreografía grupal con un grupo de 5-10 personas. Tan solo tengo el recuerdo de hacer esto en un curso de Bachillerato y en alguna asignatura dentro del Grado en Educación Primaria. Por lo tanto, la mejor alternativa que se puede utilizar dentro del aula a los juegos competitivos, en los que siempre van a destacar aquellos alumnos y alumnas que tienen las mejores habilidades físicas y deportivas, es realizar juegos cooperativos en los que todo el mundo tenga oportunidad de participar, siempre acordes a sus niveles y habilidades.

Además, enfocándonos en los beneficios que se pueden obtener a nivel individual cuando se realizan actividades cooperativas, Agramonte (2011) destaca que “el juego cooperativo permite la modificación del ambiente físico, favoreciendo el uso de las competencias individuales en el camino hacia la independencia y autodirección.” (p.114).

Por ello, se entiende que el juego cooperativo es un medio extraordinario para que se produzca un desarrollo y adquisición de las habilidades sociales del alumnado, puesto que están en un entorno ideal para que se pueda trabajar en equipo, estableciendo una buena comunicación y habilidades como la empatía, la asertividad, el autocontrol emocional, etc.

Según el *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*, dentro de la materia de Educación Física, toman importancia las habilidades sociales, puesto que se nombra su desarrollo y contribución para lograr los objetivos de etapa del alumnado. Además, dentro de los 7 bloques que encontramos en los que se estructura la Educación Física, aparecen en el Bloque D, nombrado: “Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices”. En este bloque se recogen contenidos orientados al desarrollo de la respuesta emocional del alumnado, a la adquisición de habilidades sociales, al fomento de relaciones constructivas e inclusivas y al rechazo de conductas contrarias a la convivencia, todo ello en el ámbito de situaciones derivadas de la práctica de actividades físicas y deportivas. Por otra parte, en la competencia específica número 3, se da mucha importancia al desarrollo de habilidades sociales y al uso de actitudes de cooperación puesto que influyen al ámbito personal de forma positiva. Esto conlleva que, a lo largo de las distintas etapas de Educación Primaria, se tenga que realizar un trabajo relacionado con cooperación y habilidades sociales, puesto que a lo largo de los distintos cursos aparecen nombrados dentro de los criterios de evaluación. Centrándonos más en procesos cooperativos, se enfocan más en la competencia específica número 2, que nos habla directamente de la realización de actividades en las que se dan procesos de cooperación entre el alumnado, centradas muchas veces en el perfeccionamiento de acciones motrices relacionadas con la ayuda.

Todo ello nos hace destacar la necesidad de realizar una intervención en base al juego cooperativo, con la que se pretende comprobar si este es un buen medio para el desarrollo y adquisición de las habilidades sociales. Como hemos visto, partimos de que el desarrollo de habilidades sociales en Primaria es de suma importancia, ya que durante esta etapa de la vida los niños están formando su identidad y construyendo relaciones con sus compañeros y adultos. Estas habilidades sociales les permiten interactuar de manera efectiva y saludable con los demás, establecer vínculos positivos, resolver conflictos de manera adecuada y participar en actividades colaborativas. Por lo tanto, entendemos que

los juegos cooperativos que se realizan en las clases de Educación Física son un medio extraordinario para el desarrollo de cualquier habilidad que busque la mejora social del alumnado.

### **3. RELACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO CON EL TFG**

A continuación, paso a hacer referencia sobre la relación de las competencias del título con los juegos cooperativos y las habilidades sociales. A lo largo de mi carrera he tenido la oportunidad de adquirir determinadas competencias que debemos saber llevar a las distintas aulas, con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Es por ello por lo que vamos a realizar un análisis sobre la relación que estas competencias tienen con el tema de este TFG, que son los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales.

ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. Dentro de este documento, están descritas 12 competencias que debe tener todo alumno o alumna una vez que termina su etapa de formación dentro de la Universidad. Aunque todas ellas se han ido adquiriendo durante mi carrera, en este TFG han tenido una mayor importancia algunas frente a otras.

La primera competencia esta enunciada de la siguiente forma:

- 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. Dentro de mi TFG, he podido indagar más a fondo sobre cómo está estructurada la materia de Educación Física, y cuáles son los criterios y los aspectos más importantes que se deben de tratar a lo largo de las sesiones para que el alumnado pueda tener un buen aprendizaje.

La segunda competencia está enunciada de la siguiente forma:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro. Gracias al TFG, he podido aprender cómo realizar una situación de aprendizaje, algo nuevo implantado en la nueva ley educativa. Además, he realizado y aplicado distintos instrumentos de evaluación que me han permitido evaluar los procesos de aprendizaje del alumnado a lo largo de las distintas actividades.

La quinta competencia está enunciada de la siguiente forma:

- 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. Esta competencia está directamente relacionada con el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales, puesto que a través de este tipo de juego podemos comprobar y analizar cómo son los comportamientos y actitudes del alumnado. Además, conocer sobre y saber llevar esta competencia al aula otorga al alumnado la posibilidad de saber que crear estrategias que les permitan desenvolverse mejor en su día a día.

Por último, la última competencia sobre la que se incide desde este trabajo es la número 10, referida a:

- 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. Dentro de las aulas muchas veces los docentes solo se centran en desarrollar el aprendizaje autónomo, sin embargo, el trabajo cooperativo también tiene una gran importancia, puesto que les permite adquirir unos hábitos muy diferentes, centrados en el trabajo en equipo y distintas habilidades que tan solo se pueden trabajar en grupo, como las consideradas habilidades sociales.

Aunque el resto de las competencias también son importantes para que podamos llevar a cabo nuestra labor docente de forma exitosa, las que he nombrado y comentado son las que más se desarrollan dentro de este TFG.

#### **4. OBJETIVOS**

En este trabajo de fin de grado se plantean los siguientes objetivos:

Objetivo general:

- Elaborar, poner en práctica y evaluar un programa de intervención centrado en el juego cooperativo, orientado al desarrollo de habilidades sociales en el alumnado.

Objetivos específicos:

- Estudiar las relaciones entre el trabajo cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales.
- Analizar las relaciones sociales de los miembros de la clase antes y después de la aplicación de un programa de intervención centrado en el juego cooperativo.
- Dar cuenta de las diferentes conductas que surgen durante el desarrollo de los juegos cooperativos.

## **5. MARCO TEÓRICO**

Con el objetivo de poder entender mejor el estudio e intervención que se va a realizar, se van a tratar distintos aspectos que son fundamentales para poder entender la importancia que tiene el tema dentro de la Educación Primaria y, más concretamente, dentro de la propia Educación Física. A lo largo del presente apartado, hablaremos sobre el concepto de juego enfocado directamente a la Educación Primaria, para ir encaminando este mismo concepto a su desarrollo dentro de la Educación Física escolar. Posteriormente, se darán algunas nociones sobre la importancia del juego cooperativo dentro de la propia Educación Física y de cómo puede este mismo influir en el alumnado. Todo ello se relacionará de forma final con la importancia que tiene el desarrollo de habilidades sociales en el alumnado de Primaria.

### **5.1. EL JUEGO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

El juego dentro de la educación primaria tiene unos rasgos característicos que se deben comprender para poder aplicarlo a áreas más concretas, como puede ser en este caso la Educación Física.

La RAE se refiere al juego diciendo que es un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. (RAE, 2022).

Huizinga (1954), considera que el juego es una acción libre, que se lleva a cabo en un espacio y tiempo determinados, en el que existen unas reglas obligatorias que siempre son aceptadas de forma voluntaria por los participantes. Además, dentro del juego existen momentos de tensión y de alegría.

Según Herrero (2015), el juego puede ser descrito como una actividad voluntaria y espontánea que se lleva a cabo sin motivaciones externas, en un momento específico, con el propósito de divertirse y entretenerse. Está sujeto a reglas acordadas de antemano. Al participar en el juego, se experimentan emociones positivas como placer, alegría y satisfacción, y se promueve el desarrollo integral de la persona que lo practica.

Se pueden subrayar tres elementos claros que destacan la esencia del concepto de juego y que analizan a la perfección lo que buscamos a la hora de definirlo, relacionándolo siempre a la etapa de educación primaria:

- El juego es fuente de alegría, de júbilo y de placer. Para el alumnado de primaria constituye un momento motivador.

- El juego tiene un fin en sí mismo. Pese a que el docente lo considera un medio muy útil para desarrollar un aprendizaje determinado, el alumnado juega por disfrute, sin un objetivo externo concreto.
- El juego es espontáneo y voluntario, libremente elegido.

López Chamorro (2010) destaca que el juego permite que el niño explore y experimente la satisfacción de participar en actividades y relacionarse con otros. Es una herramienta fundamental que le permite expresar una gran cantidad de emociones e intereses (es importante recordar que el juego es una de las primeras formas de expresión de los niños). El juego está estrechamente relacionado con la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo del lenguaje y el aprendizaje de roles sociales.

Además, destaca que a través del juego se pueden trabajar determinadas habilidades o aspectos fundamentales en el desarrollo del alumnado de primaria, no sólo centrados en el desarrollo de las capacidades intelectuales. Estas habilidades que desarrolla son: la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad, la sociabilidad.

Sandoval (2010), establece la siguiente clasificación en torno al juego:

- Juegos sensoriales: aquellos que nos hacen experimentar unas sensaciones, con los que niños y niñas son capaces de expresar sus sentimientos y emociones a través de los sentidos.
- Juegos motores: son los encargados de desarrollar movimientos, destrezas y distintas habilidades en el alumnado.
- Juegos intelectuales: desarrollan la capacidad de reflexión, el razonamiento y la creatividad.
- Juegos sociales: su objetivo es la integración, la cooperación, consiguiendo así empezar a lograr un espíritu de trabajo en equipo.

Una vez vistas diferentes definiciones y distintos aspectos fundamentales para poder entender la importancia que tiene el juego dentro de la educación primaria, vamos a concretar más nuestro ámbito de estudio, centrándonos así en la importancia del juego dentro de la Educación Física en los centros educativos.

## 5.2. EL JUEGO DENTRO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

El aprendizaje dentro de la Educación Física conlleva un proceso activo, en el que cada estudiante, según las capacidades motrices que ha adquirido previamente, y gracias a la ayuda que le pueden prestar tanto el docente como el resto de sus compañeros, consigue adquirir y desarrollar un conjunto de competencias que le permitan desarrollarse en los distintos ámbitos que integran la globalidad personal.

Según Ruiz y Omeñaca (2007), a la hora de aplicar cualquier tipo de juego en las clases de Educación Física, se tienen en cuenta ciertos aspectos previos por parte del alumnado, que condicionan la práctica educativa:

- Cada persona acude a realizar un juego determinado desde su autoconcepto, por lo que cada alumno ve y afronta el juego de una forma determinada.
- Cada uno de los alumnos es consciente de las distintas relaciones que tiene frente al resto de compañeros y cómo estas pueden influir a la hora de desarrollar un determinado juego.
- El alumnado de la clase tiene una concepción de la manera de actuar del profesorado, estando así atentos a su conducta y de las posibles ayudas que les puede ir ofreciendo a lo largo de la clase.
- Los alumnos y alumnas tienen unas expectativas iniciales frente a los juegos que se van a desarrollar, por lo que puede influir en su grado de motivación. Por ejemplo, tienden a pensar en el grado de dificultad que puede presentar una actividad concreta, siendo más o menos conscientes de si serán capaces de realizarla con éxito.
- Tener en cuenta que cada alumno es una persona distinta, que posee unos conocimientos, unas necesidades y unas habilidades que le permiten encarar la actividad de una forma completamente distinta que el resto de los compañeros.

Alcoba (2001), destaca que “todas las actividades físicas de juego se reúnen en un apartado cultural que recibe el nombre de Educación Física” (p.16). Además, establece una relación directa entre juego y movimiento, puesto que para que se produzca cualquier tipo de juego debe existir un movimiento que lo realice. Por ello, ve la Educación Física a través del juego como un referente para obtener un mayor rendimiento por parte del alumnado. Frente al sedentarismo que se puede experimentar en otras actividades, el

juego permite un constante movimiento que ayuda a las personas a encontrarse bien físicamente.

Según Prieto (2008), uno de los aspectos más interesantes que aporta el juego es la capacidad motivadora que conlleva, puesto que acerca de forma natural al alumnado a la práctica de actividad física. Además, el propio juego se va adaptando a las características, necesidades e intereses del alumnado según su etapa evolutiva.

Para concluir, Ruiz y Omeñaca (2007) destacan las principales características que hacen que el juego sea un recurso fundamental en las clases de Educación Física, subrayando el potencial educativo que tiene:

- El juego representa una situación en la que siempre se está produciendo un aprendizaje determinado. Pese a que el alumnado no siempre es consciente de ello, durante todos los juegos que se llevan a cabo en lecciones de educación física se están produciendo unos aprendizajes determinados.
- El juego brinda una amplia gama de oportunidades para que los estudiantes de primaria experimenten diversas habilidades motrices, lo que les permite practicar repetidamente habilidades específicas que son fundamentales para su desarrollo. Esto implica que las habilidades relacionadas con la percepción, la toma de decisiones y la ejecución se fortalecen y mejoran significativamente durante el juego.
- A través del juego se produce un claro acercamiento del niño a su entorno, relacionándose así con las personas que se encuentran a su alrededor, además de tener un mayor contacto con el mundo exterior, que les permite descubrir y experimentar nuevas sensaciones.
- El juego siempre atiende a una perspectiva global, puesto que no solo trata habilidades motrices. Engloba una gran cantidad de aprendizajes que se desarrollan durante distintos juegos, atendiendo, por ejemplo, a aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales.
- Gracias al juego el alumnado debe desarrollar el pensamiento mediante la búsqueda de estrategias para la resolución de distintos problemas. Además, debe seguir unas reglas y normas, por lo que es un buen entorno para fomentar la creatividad e imaginación.

### **5.3. EL JUEGO COOPERATIVO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA**

Según Velázquez (2014), la coopedagogía, también llamada pedagogía de la cooperación hace referencia a que un alumno o alumna sea capaz de desarrollar la cooperación con sus compañeros y que la utilice como un recurso orientado a que todos sean capaces de lograr metas relacionadas con la Educación Física.

El aprendizaje cooperativo implica que los estudiantes trabajen juntos en equipos reducidos, conformados por compañeros que tienen habilidades y conocimientos diversos. Dentro de estos grupos, los estudiantes colaboran y comparten recursos con el propósito de mejorar su propio aprendizaje, al mismo tiempo que contribuyen al avance educativo de los demás integrantes del equipo (Johnson, Johnson & Holubec, 1999; Velázquez, 2010). Lo que diferencia el aprendizaje cooperativo del trabajo grupal es que, además de que cada estudiante se centra en conseguir sus propios aprendizajes, ayuda a que se desarrollen los aprendizajes del resto de los compañeros.

El aprendizaje cooperativo se puede describir como un proceso en el cual los estudiantes dependen unos de otros para lograr sus metas educativas. Es un enfoque en el que se fomenta el trabajo en equipo con el propósito de alcanzar un objetivo común. En este proceso, los alumnos colaboran entre sí, compartiendo conocimientos y habilidades, con el fin de beneficiarse mutuamente. En esta forma de trabajar, el alumnado participa activamente en su propio aprendizaje, pero no sólo eso, ya que también es partícipe de forma directa del aprendizaje del resto del alumnado, puesto que en cada grupo deben trabajar de forma conjunta (Nistal Hernández y Prieto Saborit, 2009).

Velázquez (2021) destaca que aprender a cooperar implica vivenciar los principios de la lógica de la cooperación. No se trata de educar con la palabra sino de educar desde la acción. Para ello, es necesario promover un ambiente social cooperativo asentado sobre dos pilares. El primero es que nadie puede sentirse mal en las clases, el segundo, que todos nos preocupamos de los demás. Uno de los principales recursos para lograr los dos pilares son los juegos cooperativos.

Pallares, en el año 1978 (en Ruiz Omeñaca, 2007), destaca cuatro características principales en los juegos cooperativos, que son:

- Los participantes tienen el mismo fin, que es trabajar juntos con un objetivo común.
- En caso de conseguirlo, todos consiguen la victoria, sin embargo, todos pierden si resulta ser al revés.
- En lugar de competir entre sí, los jugadores se enfrentan y compiten contra los desafíos y elementos no humanos presentes en el juego.
- Los participantes aprovechan y juntan sus habilidades individuales al unir fuerzas y colaborar para alcanzar el objetivo final del juego.

Gil y Naveiras (2007), afirman que “los juegos motores cooperativos contribuyen a fortalecer las conexiones sociales y los vínculos entre los participantes” (p.10). Además, relatan que para que los juegos y actividades cooperativas puedan tener un valor óptimo para el alumnado, deben de desarrollarse con una amplia duración en el tiempo, puesto que les permiten una experiencia que no siempre pueden vivir en la escuela, teniendo así la oportunidad de realizar acciones cooperativas de forma constante y con una mayor duración.

Asimismo, a través los juegos cooperativos fomentamos la educación en valores y desarrollamos la empatía entre el alumnado, promoviendo así comportamientos prosociales como la solidaridad, la tolerancia y el respeto por ello son también un buen recurso para la resolución de conflictos y la mejora de la cohesión del grupo (Velázquez, 2008).

Autores como Brown (1992) y Omeñaca y Ruiz (1999) consideran al juego cooperativo una actividad liberadora, ya que:

- No se centra única y exclusivamente en la competición y en la necesidad de ganar, sino que el alumnado debe buscar una estrategia grupal para llegar a un determinado objetivo, sin tener que enfrentarse así a otro grupo.
- Se busca la participación de todas las personas dentro de los juegos cooperativos, por lo que en su desarrollo no se producen eliminaciones.
- Sus reglas son flexibles, pudiendo ser cambiadas en cualquier momento para crear una mayor motivación en los participantes del juego cooperativo.
- Fomentan la toma de decisiones, la resolución de conflictos, el liderazgo y el trabajo en equipo.

Guitart (1999) da una gran importancia a los juegos no competitivos, ya que cree que el alumnado de edades tempranas debe dedicarse a jugar, mediante propuestas del profesorado en las que tengan que practicar una y otra vez. Es por ello por lo que a través de estos juegos no competitivos se buscan más momentos en los que haya relación entre las personas, sin que nadie quede excluido en ningún momento de la actividad. Estos juegos no competitivos funcionan mejor ya que en muchas ocasiones las personas que disponen de menos habilidades sociales y deportivas pueden participar con mayor facilidad en ellos.

En la actualidad, dentro de las clases de Educación Física se debe destacar la importancia de implementar aprendizajes y ambientes que fomenten la ayuda y la cooperación. Como bien resalta Ruiz Omeñaca (2008), cuando un grupo tiene el mismo objetivo, o un problema común para resolver, se reúnen fuerzas y dimensiones increíbles para producir una solución. La participación del grupo en la resolución de problemas es la única condición que lleva a los ámbitos social, emocional y cognitivo a interactuar con gran intensidad y equilibrio. Esto es lo que el docente debe buscar de forma continuada realizando actividades cooperativas en el aula. Se debe intentar la participación activa de todo el alumnado, que lleve a un buen clima de cooperación en el aula. Para ello, es muy importante que el docente utilice una metodología activa, planteando distintos problemas al alumnado que le permitan tener una motivación constante.

Según Ruiz Omeñaca (2001), los juegos cooperativos:

- El juego tiene el poder de influir en la transformación de actitudes relacionadas con la confianza hacia los demás.
- Desarrollan un pensamiento creativo al tener que buscar soluciones distintas, frente a la repetición de acciones que se da en otros juegos o sesiones.
- Los juegos pueden desempeñar un papel importante en las clases de Educación Física al servir como una herramienta para fomentar la generación de soluciones innovadoras y estimular la exploración y el cambio. Además, contribuyen al desarrollo de la creatividad en los estudiantes, promoviendo la capacidad de pensar de manera original.
- El desarrollo de estos juegos crea un clima en el aula que facilita que no exista presión en el alumnado durante las sesiones, por lo que no se sienten obligados a rendir a un nivel muy alto.

Omeñaca y Ruiz (2007) realizaron un análisis sobre distintas situaciones que se pueden dar dentro de los juegos cooperativos, que hacen que se dificulte su desarrollo:

- Los aprendizajes previos del alumnado: los juegos que se realicen en las sesiones deben ir relacionados con los aprendizajes previos que tiene el alumnado.
- El egocentrismo: la capacidad para ponerse en el lugar del otro (empatía) está relacionada a situaciones más cooperativas, frente al egocentrismo y la competitividad que está relacionado a situaciones competitivas.
- La tendencia a la competición y respeto a la individualidad: los juegos cooperativos que se realicen deben ser motivadores, con el objetivo de que el alumnado los pueda ver como un reto personal, disfrutando así de los retos colectivos.
- El incumplimiento de las reglas del juego: hay que delimitar unas reglas y deben ser entendidas y aceptadas por los participantes, fijando así los comportamientos y actitudes que se quieren ver durante la sesión.

#### **5.4. ¿QUÉ ESTUDIOS CORROBORAN ESTA INFORMACIÓN?**

A continuación, se presentan diversos estudios que refuerzan toda la información que se ha ido mostrando a lo largo del marco teórico. Es por ello por lo que se divide en dos apartados. El primero, en el que podemos leer un estudio sobre la importancia del aprendizaje cooperativo. En el segundo, dos estudios referentes al juego cooperativo.

##### **5.4.1 ESTUDIO APRENDIZAJE COOPERATIVO**

A través de un estudio realizado por Nistal Hernández y Prieto Saborit, en el año 2009, se comprobó cómo influye el trabajo cooperativo en el desarrollo motriz y social del alumnado. Además, dan también una gran importancia a la motivación que puede producir en el alumnado el desarrollo de actividades cooperativas, logrando así aumentar el autoestima y la capacidad de superación.

El estudio se realiza con 2 grupos distintos, para poder contrastar los resultados de mejor forma. En el grupo control, se realizaron unas actividades con una metodología más individualista, en la que era importante la competición y que cada alumno la desarrollaba de forma personal. En el grupo experimental, se realizaron las mismas actividades, pero mediante un trabajo cooperativo.

Los resultados que se dan al finalizar el análisis reafirman las opiniones de distintos estudios, debido a que, en el apartado afectivo-social, el grupo experimental ha recibido

una mejora del 37,5% en el aumento de relaciones sociales entre los compañeros del grupo, mientras que en el grupo control se produjo un descenso del 3%. En el apartado relacionado con la condición física no existen mejoras considerables de un grupo respecto a otro, ya que se considera que para que existan estas mejoras debe haber un trabajo más continuado a lo largo del tiempo. En cuanto al análisis de la motivación, el alumnado que trabajó a través de una metodología cooperativa despertó un mayor interés por la materia, logrando así motivar a alumnado que tenía menos interés por la Educación Física.

#### **5.4.2 ESTUDIOS JUEGO COOPERATIVO**

En un estudio realizado por Navarro-Patón, Rego y García (2018), analizaron los efectos de una unidad didáctica de juegos cooperativos sobre el autoconcepto físico en 101 escolares de 5º y 6º de Educación Primaria dentro de las clases de Educación Física.

Los datos obtenidos apoyan la idea de que el desarrollo de la unidad didáctica de juegos cooperativos produjo mejoras sustanciales en el autoconcepto físico en el grupo experimental, por ello se deberían tener en cuenta este tipo de metodologías en las clases de Educación Física en Primaria, ya que es en la preadolescencia, cuando el autoconcepto físico parece experimentar un gran cambio.

Andueza y Lavega (2017) realizaron un estudio para conocer cómo afecta la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la Educación Física al desarrollo de las relaciones interpersonales en el alumnado de Educación Primaria. Para realizar un adecuado análisis, se dividió el proyecto de investigación en 4 fases claramente diferenciadas:

1. Planificación: secuenciación de las unidades de programación.
2. Actuación: implementación de los juegos y distribución del alumnado.
3. Observación: recogida de opiniones de los alumnos registradas en el cuestionario sociométrico.
4. Reflexión: valoración de los efectos de las tareas sobre las relaciones interpersonales y el comportamiento de los alumnos al participar en distintos grupos.

Durante el desarrollo del proyecto, el maestro, además de intervenir como investigador, actuó principalmente como educador, sin afectar en ningún momento al desarrollo de cualquier tipo de dinámica del grupo.

El estudio formó parte de una de las unidades de programación del 3er curso de Primaria, estando compuesta por 9 unidades diferentes durante los meses de enero y febrero. A lo largo de la unidad de programación se realizaron distintos juegos cooperativos. Al inicio de la unidad, se realizó un cuestionario sociométrico para conocer ciertas informaciones relacionadas con el alumnado, con ciertas preguntas como:

- ¿Con qué compañeros prefieres o no jugar?
- ¿Qué compañeros crees que prefieres jugar o no contigo?

Tras realizar el cuestionario, se pudieron obtener distintos resultados sobre las díadas (de aceptación y rechazo) y sobre la dinámica grupal de la clase.

Después de realizar las sesiones, se destacó que el programa de cooperación registró un aumento del número de integrantes y un alargamiento de la cadena en los grupos menos cohesionados, así como un incremento notable de la compactación. Además, la cooperación provocó un aumento de las díadas intragrupal de elección, un descenso de las díadas con las personas o grupos aislados, y también un incremento del rechazo por las personas aisladas.

## **5.5. LAS HABILIDADES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

Según Gil y Llinàs (2020), las habilidades sociales están relacionadas con expresar nuestras opiniones, pensamientos, sentimientos o deseos aceptando las opiniones ajenas y dando con respeto las propias. También están relacionadas con la capacidad para aceptar las críticas o las opiniones de los demás. Además, argumentan que las habilidades sociales se aprenden a lo largo de nuestra vida, por lo que al igual que el resto de las habilidades, cuanto más se practiquen mejor se podrán poner en práctica.

Para Caballo (2007), las habilidades sociales engloban una serie de comportamientos que posibilitan el desarrollo personal y las interacciones sociales al expresar de manera apropiada sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos en diferentes situaciones, ya sea en un entorno individual o en relaciones interpersonales.

Combs y Slaby (1977) hablan de las habilidades sociales como “la capacidad para interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptado y valorado socialmente y, al mismo tiempo, personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso, o principalmente beneficioso para los demás” (p.162).

Como enuncia León del Barco (2002)

la conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por el individuo en un contexto interpersonal, que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente, resuelve los problemas inmediatos de la situación, mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas (p.102).

Almaraz, Coeto y Camacho (2019) argumentan que, para que las habilidades sociales puedan mejorar con el tiempo, es necesario que se establezca una instrucción directa de las mismas. Tener unas habilidades sociales adecuadas a la edad del alumnado, es sinónimo de un buen rendimiento académico y de una buena adaptación al clima social y del aula. Son de una gran importancia para el desarrollo integral de las personas, para que, a través de ellas, puedan obtener refuerzos positivos a nivel social que les permiten adaptarse mejor al entorno en el que viven. Es muy importante que las personas aprendan a utilizar estas habilidades sociales en su contexto, con el objetivo de que sepan relacionarse mejor con todo el mundo que les rodea.

Betina y Contini (2011) destacan que

los comportamientos sociales se aprenden a lo largo del ciclo vital, por lo que ciertas conductas de los niños y adolescentes para relacionarse con sus pares, ser amable con los adultos o reaccionar agresivamente, entre otras, depende del proceso de socialización. (p.161).

La familia, la escuela y otros grupos distintos de pertenencia son unos medios excepcionales para adquirir todo tipo de habilidades sociales. Sin embargo, para que sean aprendizajes exitosos, estos contextos deben proporcionar experiencias positivas.

Coakley (1993), entiende practicar cualquier deporte va a influir de forma decisiva en el proceso de socialización del niño o del adolescente, facilitándole en este sentido la adquisición de una serie de habilidades que más tarde, en su vida adulta, le servirán de forma efectiva en su desarrollo global como persona.

Con las referencias anteriores, se quiere destacar la importancia que tienen las habilidades sociales para el alumnado de educación primaria. A través de los estudios y citas realizadas por diversos autores, hemos podido comprobar que son fundamentales en el desarrollo personal de los niños y niñas. Es por ello por lo que, relacionando la importancia de las habilidades sociales con los juegos cooperativos, se quiere realizar una

situación de aprendizaje en la que podamos comprobar cómo influyen estos juegos cooperativos al desarrollo de determinadas habilidades sociales que son muy importantes para el alumnado de primaria, y que a través de una asignatura como la Educación Física se pueden adquirir valores muy importantes que contribuyen al desarrollo personal del alumnado.

## **6. METODOLOGÍA**

Para comprender mejor la manera en la que se va a estructurar el estudio, se van a dividir distintos apartados que aclaren la forma en la que se va a realizar la intervención.

### **6.1. CONTEXTO**

El estudio que nos ocupa se realizó en el colegio Ave María es un centro concertado perteneciente a la Congregación de Hermanas Carmelitas de la Caridad-Vedruna.

Se destaca la apuesta que hace el centro con la implantación de nuevas metodologías educativas, como son el trabajo colaborativo y los proyectos educativos. Entre las metodologías implementadas por el centro, la que más importancia tiene para el desarrollo del estudio es el trabajo cooperativo.

Para el desarrollo de las distintas clases de Educación Física, se utilizaron distintos espacios que están situados dentro del centro educativo.

- Un gimnasio de tamaño mediano, que está cerrado. El gimnasio dispone de espalderas. Además, en este gimnasio es donde se encuentran 2 salas llenas de material necesario para desarrollar las clases de Educación Física. Las clases en las que necesiten bancos y colchonetas se van a realizar dentro de este gimnasio.
- El patio del colegio, que está compuesto por la parte de cemento (canchas de baloncesto) y de una parte de tierra, en la que también hay anexo un campo de fútbol.

El centro dispone de todo tipo de material para desarrollar de forma adecuada las clases de Educación Física, teniendo así 2 pequeñas salas con colchonetas, conos, picas, etc. En caso de que se necesite, un profesor de ESO se encarga de reponer o proporcionar el material necesario para el desarrollo de las actividades.

La situación de aprendizaje se planteó con un grupo de 26 estudiantes, formado por 14 chicas y 12 chicos. Las clases de Educación Física tuvieron una duración de una hora y se implementaron dos veces por semana.

Dentro del grupo es destacable la presencia de niños y niñas que son muy participativos; junto con otros más reacios a la realización de cualquier tipo de actividad física. Las capacidades motrices del alumnado de 4º son buenas en todos los casos, sin existir ningún problema reseñable en ningún alumno/a. Uno de los problemas detectados antes de la intervención fue la falta de respeto por las normas y por el resto de los compañeros. Se

observó que esto ocurría especialmente en juegos competitivos, en los que el alumnado priorizaba ganar sin tener en cuenta los aprendizajes ni al resto de compañeros con los que jugaban. Por el contrario, el grupo también mostró conductas de saber trabajar en equipo y cooperar para conseguir unos objetivos concretos. Destacar también que el comportamiento del alumnado durante las sesiones era muy bueno, pudiendo así aprovechar mucho el tiempo útil durante la clase de Educación Física.

Por último, subrayar que parte del alumnado solía actuar de una forma bastante impulsiva, sin pararse a pensar estrategias ni posibilidades de actuación durante todos los juegos que se realizan en las clases de Educación Física, lo que muchas veces acarrea que tuvieran bastantes errores y se manifestaba con enfados entre el alumnado de la clase.

## **6.2. PROCESO DE INTERVENCIÓN**

Antes de empezar el proceso de intervención, estuve realizando una observación del grupo de 4º durante 8 semanas. En este tiempo, pude observar distintos comportamientos y actitudes que me llevaron a planificar una intervención destinada a trabajar con juegos cooperativos, comprobando a través de ellos, las habilidades sociales que se desarrollan en el alumnado de este curso en este tipo de juegos.

Decidí realizar una intervención en base a juegos cooperativos debido a que el alumnado de 4º no manifestaba saber trabajar en equipo si no era con su grupo de amistad. Además, resultó ser una clase con una alta competitividad, lo que causaba entre el alumnado un gran nivel de frustración de forma muy frecuente (Anexo 1: situación de aprendizaje).

Con el objetivo de solventar los problemas que mencioné en el anterior párrafo, elaboré una situación de aprendizaje que constaba de 6 sesiones. Cada una de estas sesiones tenía una duración aproximada de 1 hora, aunque la mayoría de las veces se dispone de un tiempo útil de clase de 45 minutos, debido a que se pierde mucho tiempo en explicaciones y en preparación de la clase. En cada una de las sesiones se ponían en práctica tres juegos cooperativos en los que el alumnado debería cooperar de forma conjunta en todo momento para conseguir un objetivo concreto. Tras explicar la actividad, el alumnado tenía aproximadamente 5 minutos para buscar la estrategia más adecuada posible, para después intentar conseguir un pequeño reto que se les proponía dentro de cada juego. Con el objetivo de motivar al alumnado a lo largo de toda la situación de aprendizaje, se creó una cartulina en la que debían ir pegando distintas pegatinas siempre que consiguiesen

completar los distintos retos que se habían ido proponiendo durante las sesiones. En caso de que consiguiesen más de 10 pegatinas, podrían elegir 2 juegos a realizar durante la clase de Educación Física que tiene lugar en la semana cultural del centro. Ellos mismos fueron los encargados de decorar la cartulina durante distintos momentos de los que disponían durante las clases, para que, después de cada actividad, pudiesen pegar las pegatinas que conseguían en cada sesión. El máximo de pegatinas que podían conseguir era de 16, mientras que el mínimo que debían lograr era de 10.

En este caso, durante las primeras sesiones el alumnado tuvo la oportunidad de formar autónomamente los grupos durante determinadas actividades que requerían de equipos de 5-6 personas. Durante el avance de la situación de aprendizaje, yo mismo he sido el encargado de crear los grupos, con el objetivo de que todo el mundo tuviese la oportunidad de trabajar con todas las personas, comprobando así las habilidades sociales del alumnado en distintos contextos.

Dentro de mis labores, a lo largo de las distintas sesiones y actividades, he hecho al alumnado partícipe de su propio aprendizaje. Al proponer distintos retos y actividades, el alumnado ha tenido que buscar distintas estrategias y trabajar en equipo para buscar la más correcta, teniendo así que resolver distintos problemas que les hemos planteado para buscar la solución más adecuada. En este caso, si no conseguían resolver un determinado problema, he actuado como guía en la búsqueda del problema, orientándoles en el aprendizaje siempre que esto ha sido necesario.

### **6.3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS**

Con el objetivo de recoger toda la información necesaria sobre las actitudes, comportamientos, y posibles anotaciones que nos proporcionen datos sobre el juego cooperativo y las habilidades sociales, se han utilizado distintos instrumentos y técnicas de evaluación. A continuación, aparecen explicados aquellos instrumentos y técnicas utilizados durante el estudio:

Cuaderno de campo: Instrumento que he utilizado con el objetivo de anotar las distintas actitudes y comportamientos dentro de cada una de las sesiones que se han ido desarrollando.

Diario de sesiones (Anexo 2): Es un instrumento de recogida de información que he ido completando gracias a las distintas notas que tenía en el cuaderno de campo. En él he podido, de una forma más extensa, anotar todo lo que ha ido sucediendo a lo largo de las distintas sesiones.

Cuestionario de autoevaluación (Anexo 3): Al final de la situación de aprendizaje, se entregó al alumnado un pequeño cuestionario con distintas preguntas correspondientes a las distintas actividades que se fueron realizando durante todas las sesiones. Las respuestas del alumnado se ajustaban al grado de cumplimiento de las distintas habilidades trabajadas, pensando y valorando en distintos momentos si había sido capaz de desempeñarlas. Además, el cuestionario daba la opción de dar una opinión sobre determinadas actividades, actitudes u opiniones de las sesiones desarrolladas durante la situación de aprendizaje.

Escala de evaluación (Anexo 4): Es una herramienta de evaluación que permite evaluar una gran cantidad de conductas, comportamientos y habilidades que ha tenido el alumnado, pudiendo además evaluar el grado en el que está presenta cada una de estas conductas, comportamientos o habilidades.

Además, al inicio y al final de cada una de las distintas sesiones, se hacía una puesta en común con el objetivo de comentar la importancia de los juegos cooperativos, buscando además que el alumnado tuviera la oportunidad de reflexionar sobre la sesión que acababa de realizar. Estos comentarios que fueron recogiendo a lo largo de las sesiones se han recopilado dentro de los diarios de sesiones.

#### **6.4. ANÁLISIS DE LOS DATOS**

Después de realizar la situación de aprendizaje referente a juegos cooperativos y de haber recogido toda la información necesaria para realizar la evaluación del alumnado, establecí tres categorías distintas de análisis, con el objetivo de ir incluyendo en cada una de ellas las distintas evidencias que he podido recoger.

En este caso, las tres categorías de análisis son:

- Conductas disruptivas: se registraron dentro de esta categoría todas las actitudes que implican faltas de respeto, problemas entre el alumnado, incumplimiento de las reglas del juego, desmotivación por las actividades o cualquier conducta que no cumpla con lo esperado en el buen desarrollo de los propios juegos

cooperativos. Además, dentro de estas conductas disruptivas se incluyeron las actitudes que no vayan enfocadas al juego cooperativo.

- Conductas cooperativas: se registraron dentro de esta categoría todas aquellas actitudes que fomenten el compañerismo, la participación en equipo, el buen desarrollo de los juegos cooperativos, incluyendo opiniones y el grado de participación del alumnado en las distintas actividades que se han ido proponiendo a lo largo de la situación de aprendizaje.
- Aparición y/o desarrollo de habilidades sociales: se registraron dentro de esta categoría todas aquellas actitudes en las que se vean reflejadas distintas habilidades sociales, como pueden ser la empatía, la comunicación, la asertividad, etc.

Diariamente fui recogiendo las distintas aportaciones que fue realizando el alumnado durante las sesiones. Además de anotar todas las intervenciones y comportamientos que tuvo el alumnado durante el desarrollo de los juegos, antes y después de las clases se realizaron pequeñas reflexiones que también fueron anotadas en el diario, siempre que supusieran hechos significativos.

A su vez, fui realizando distintas evaluaciones sobre el alumnado para analizar el desarrollo, progreso y adquisición de distintas habilidades sociales, que fueron completadas después de cada una de las sesiones.

Por otra parte, al finalizar la situación de aprendizaje correspondiente a juegos cooperativos, el alumnado realizó una autoevaluación en la que contestó distintas preguntas sobre las sesiones. De este modo se pretendió registrar sobre todo su participación, la aparición de determinadas habilidades sociales y su opinión personal sobre las distintas sesiones y juegos que se han realizado.

Los resultados obtenidos tras realizar el análisis de todos los datos serán expuestos en el siguiente punto de este TFG.

## 7. RESULTADOS

En este apartado expongo los resultados que he obtenido tras analizar los datos recopilados a partir de la situación de aprendizaje basada en juegos cooperativos.

Destacar que, para mantener el anonimato del alumnado en todo momento, aludo a ellos y ellas utilizando nombres ficticios.

A continuación, me dispongo a analizar y presentar toda la información recogida en las tres categorías establecidas:

### CONDUCTAS DISRUPTIVAS

Las conductas disruptivas, que no van enfocadas a la cooperación, se han dado en diferentes momentos a lo largo de las distintas sesiones. En la primera sesión encontramos algunas dudas y planteamientos por parte del alumnado que no eran los adecuados para resolver el problema planteado. Además, de forma inicial surgieron dudas con la creación de grupos, ya que principalmente los chicos querían estar juntos, puesto que veían los juegos como algo competitivo en lo que iban a poder ganar frente al resto de grupos.

*Entonces, el fútbol, el baloncesto, el tenis, el pádel, el voleibol... ¿Son juegos cooperativos? Muchos de ellos dijeron que no, por el simple hecho de que les catalogamos como deportes. Sin embargo, Naia dijo que sí que son deportes cooperativos, ya que entre los miembros de un equipo tienen que cooperar para conseguir un objetivo concreto.*

Diario de sesiones, sesión 1.

*En el momento, surgieron algunas dudas con la creación de grupos, ya que Alex, Martín, Simón y Marco querían ir juntos, porque consideraban que era lo mejor para poder “jugar mejor”, como ellos mismos dijeron.*

Diario de sesiones, sesión 1.

Por otra parte, el alumnado de este curso no había realizado actividades cooperativas en Educación Física, por lo que durante el transcurso de la primera clase tuvieron algunos comportamientos y actitudes a mejorar. Dentro de los grupos, hubo ciertas personas que se dedicaban a hacer pruebas por su cuenta, sin trabajar en equipo, mientras que, en otros grupos, determinados alumnos y alumnas tan solo se dedicaban a mirar el trabajo de otros compañeros, por lo que avanzaban muy lentamente en el transcurso de los propios juegos.

Inicialmente el resto de los compañeros no decía nada sobre estos comportamientos, ignorándolos, pero con el propio avance de las sesiones fueron los propios alumnos los que acabaron participando en grupo de forma conjunta, sin que nadie se quedase al margen.

*Antonio se dedicó a hacer pruebas de manera individual, teniendo más en cuenta su opinión que la del resto del grupo, hasta que se enteró de que con los ladrillos no podían moverse, sino que tenían que ir haciendo filas de ladrillos lo más rápido posible, saltando así de uno a otro.*

Diario de sesiones, sesión 1.

*Mientras que Adriana, Vera, Mencía y Gonzalo miraban, Marco y Naia se encargaban de mover las colchonetas sin parar, por lo que iban avanzando muy muy lentos.*

Diario de sesiones, sesión 1.

*En el transcurso de la misma, como los grupos estaban trabajando de manera muy eficaz, he decidido ir aumentando la dificultad, proponiendo desplazamientos más complejos que han llevado al alumnado a equivocarse en determinados momentos.*

Diario de sesiones, sesión 4.

Durante el desarrollo de las distintas sesiones, diversos alumnos y alumnas han tenido comportamientos y actitudes en las que han mostrado miedo, desinterés o simplemente la incomodidad de no estar con su grupo de amistad. Estas situaciones se han manifestado de diferente forma dentro de las clases, pero han tenido una implicación directa dentro del transcurso de las mismas, puesto que hasta que no se han corregido a través de la ayuda y colaboración del alumnado no se ha podido seguir con la propia clase.

*Alicia se enfadó con su grupo porque no quería estar en el aire en ningún momento, posiblemente por la inseguridad de alguna posible caída.*

Diario de sesiones, sesión 3.

*En este momento, Mencía se negó a agarrar a Marco, por lo que no podían empezar la actividad.*

Diario de sesiones, sesión 4.

Más tarde, durante el desarrollo de las distintas sesiones, distintos grupos de alumnos han tenido dificultades para realizar las propias actividades. En las sesiones iniciales, todos los problemas han sido por descoordinación y falta de entendimiento dentro de los grupos, todo ello propiciado por la falta de costumbre por el trabajo en equipo dentro de la Educación Física, a las que añadir actitudes como las de Leo, que tan solo se dedicaba a pasar el tiempo sin prácticamente colaborar durante las clases. Cuando dentro de los grupos había problemas de entendimiento, el alumnado ha intentado solucionarlos mediante la comunicación, aunque muchas veces decían alguna palabra fuera de tono. Ante actitudes como la de Leo, han intentado motivarle para que participase, pero al tener mucho desinterés por todas las actividades, finalmente decidían que participase de forma pasiva, únicamente siguiendo órdenes que aceptaba sin problema.

*El grupo de Nadia, Álex F, Antonio, Jesús y Mencía no se coordinaba de ninguna manera, y cada uno iba por libre dando ideas completamente diferentes.*

Diario de sesiones, sesión 2.

*Leo, dentro de su grupo, ha estado más tiempo simulando que estaba dormido que jugando.*

Diario de sesiones, sesión 2.

Durante el desarrollo de la situación, las ganas de trabajar en equipo han ido aumentando, pero también nos hemos encontrado con problemas que, en vez de estar relacionados con los propios juegos cooperativos, están relacionados con la conducta y la atención del alumnado. Un aspecto positivo es que el alumnado ha aprendido a trabajar en equipo durante las sesiones, sin embargo, aparecieron distintos problemas de desatención. Estos problemas se daban debido a que el alumnado prestaba poca atención a la actividad por estar jugando con otros estímulos a su alrededor. Por ejemplo, al tener pelotas de tenis, no eran capaces de controlar el no estar jugando con ellas entre las explicaciones.

*Adriana, Vera, Mencía, Alex F, Carlota, Nadia, Elena G e Irene estuvieron poco atentas durante la actividad, lo que propició que fuesen las personas a las que más se les cayó la pica durante la misma.*

Diario de sesiones, sesión 5.

*Simón, Martín, Elsa L, Alejandro, y otro grupo de alumnos crearon un ambiente de ruido en el que prácticamente no se podía ni escuchar la música de la propia actividad.*

Diario de sesiones, sesión 5.

*Martín, ansioso por bajar al gimnasio, gritó: “¡Callaros ya chicos!”, por lo que Antonio se giró poniéndose el dedo en la boca, le invitó a callarse.*

Diario de sesiones, sesión 6.

*Martín, Elena G, Carlota, Jesús y Antonio decidieron que era mejor jugar de manera libre con las pelotas de tenis, en vez de atender a la propia actividad.*

Diario de sesiones, sesión 6.

*Durante la última actividad, las personas más competitivas como Martín, Simón y Alex nombraron la posibilidad de que a la persona que se le cayese la pelota quedase eliminado. Esto hizo que otras personas de la clase como Adriana o Vera saltasen rápidamente diciéndole que esto no podía ser posible, puesto que es un juego cooperativo en el que no hay posibilidad de eliminación.*

Diario de sesiones, sesión 6.

*Ante la pregunta: ¿He sabido controlar mis emociones en los distintos juegos cooperativos? Elsa L responde: No, porque cuando me emociono durante un juego no me controlo.*

Cuestionario de autoevaluación.

*Ante la pregunta: ¿He sabido controlar mis emociones en los distintos juegos cooperativos? Marina responde: El juego de los ladrillos me gustó tanto que tuve que gritar un poco por la emoción.*

Cuestionario de autoevaluación.

Uno de los principales problemas que observé antes de realizar la situación de aprendizaje, fue el respeto de las normas. El alumnado de este curso tiene una actitud muy competitiva, y en muchas ocasiones lo antepone a cualquier desarrollo del juego, por lo que hay situaciones en las que no respeta las normas por el simple hecho de ser ellos y ellas los ganadores dentro de esa actividad. Por ello, durante el desarrollo de esta situación de aprendizaje he podido observar algún comportamiento que no ha sido el adecuado respecto a este tema. Pese a ser juegos cooperativos en los que ningún grupo compite ni debe ganar frente a otro, el alumnado, pese a tener que cooperar con los otros grupos para conseguir un objetivo común, quiere hacerlo siempre lo mejor posible, por lo que tiende a no respetar las normas en caso de tener dificultades durante el juego.

*Irene, Alejandro, Alex F, Hugo, Mencía y Jesús se ayudaron de las manos para pasar el aro por su cuerpo, sin respetar las normas del juego.*

Diario de sesiones, sesión 2.

*Varios alumnos y alumnas decidieron que era mejor agarrar por los hombros o por la camiseta al compañero de delante, por lo que les hemos tenido que corregir en diversos momentos estas actitudes, principalmente a Marina y Leo.*

Diario de sesiones, sesión 4.

## **CONDUCTAS COOPERATIVAS**

Durante el desarrollo de las primeras sesiones, las conductas cooperativas que aparecían ocurrían más de forma verbal que en las propias actuaciones del alumnado. Es por ello por lo que se hizo hincapié al final de cada sesión en que debían pensar que tipo de juegos estaban realizando, ya que no solamente valía con saber que hay que ayudar y colaborar con los demás, sino que había que hacerlo. Más concretamente, dentro de la primera sesión se realizaron distintas explicaciones en forma de introducción, apareciendo ya distintos comentarios en los que podemos ver lo que el alumnado entendía entonces por juegos cooperativos.

*Naia y Martín respondieron a la vez a la pregunta: ¿Qué entendéis vosotros por juegos cooperativos?, diciendo: “pues juegos en los que hay que ayudar a los demás”.*

Diario de sesiones, sesión 1.

*Marco, Jesús y Alex, nada más plantear la pregunta se miraron entre ellos. Marco levantó la mano y dijo: ¿Pero podremos hacer nosotros los grupos como queramos?*

Diario de sesiones, sesión 1.

*Tras realizar una reflexión sobre la primera actividad, en este momento, Marco dijo: “Claro, es que en los juegos tenemos que participar y ayudar todos para poder conseguirlo”*

Diario de sesiones, sesión 1.

A lo largo de las distintas sesiones, el alumnado ha tenido mucha iniciativa y ganas de empezar a hacer los juegos lo antes posible. La motivación es uno de los aspectos más importantes dentro de las clases de Educación Física. El hecho de tener que conseguir pegatinas fue muy motivante para el alumnado, puesto que querían elegir distintos juegos para realizarlos durante la semana cultural. Por ello, rápidamente ayudaron a preparar todo el material con iniciativa.

*Una vez bajamos al gimnasio, toda la clase ayudó con rapidez a preparar todo el material necesario para la actividad, así que en torno a las 11 y 30 pudieron empezar a probar con el material.*

Diario de sesiones, sesión 1.

*Una vez hemos bajado al gimnasio, Hugo y Elena G decidieron ir directos al cuarto de material, buscando sacar las colchonetas lo antes posible para empezar las actividades rápido*

Diario de sesiones, sesión 3.

*Una vez abajo, todos ayudaron para colocar los bancos lo más rápido posible, aunque en ciertos momentos no supieron controlar sus emociones, y,*

*aunque les pedíamos silencio de forma constante, no paraban de hablar para buscar distintas estrategias.*

Diario de sesiones, sesión 6.

Uno de los puntos fuertes a destacar dentro de las sesiones de juegos cooperativos es que son un medio idóneo para que el alumnado aprenda a trabajar en equipo elaborando distintas estrategias que les permitan conseguir un objetivo concreto. Dentro de las sesiones, en muchas ocasiones han decidido actuar antes de pensar, lo que les ha conllevado errores de los que han aprendido. Sin embargo, una buena parte del alumnado ha pensado distintas estrategias, desarrollando su creatividad y participación dentro del juego y de sus grupos.

*Mencía, Elena R y Marco estuvieron listos, ya que iban generando espacios y proporcionando ayudas a sus compañeros.*

Diario de sesiones, sesión 1.

*Alejandro avisó a su grupo de que debían decir “ya” antes de soltar la pelota, para así asegurar más.*

Diario de sesiones, sesión 4

*En cambio, el resto de los grupos participaron todos para tomar la decisión correcta para ellos, que fue dejar el primero a la persona que aparentemente más corría del grupo, para que fuese tirando de los demás.*

Diario de sesiones, sesión 4.

*En todos los grupos llegaron a la misma conclusión, que era hacer una cuenta atrás y, al llegar al 0, levantarse al unísono.*

Diario de sesiones, sesión 4.

*Respecto a la resolución de la actividad de los aros: Para ello, se agruparon rápidamente y formaron un círculo con sus brazos para que ninguna persona se quedase fuera del aro.*

Diario de sesiones, sesión 5.

Por otra parte, además de existir conductas que han mejorado sus habilidades de trabajo en equipo, han existido otras por parte de determinados alumnos y alumnas en las que

han tomado la iniciativa de forma más individual. En estos casos, el alumnado ha sabido intervenir para ayudar a su grupo ejerciendo como posibles líderes, mostrándose con una gran iniciativa y personalidad. Estas intervenciones del alumnado no siempre han tenido éxito para el desarrollo del juego, puesto que alguna vez la estrategia que han utilizado no ha sido la adecuada. Sin embargo, este alumnado ha tenido la valentía de hacer frente a la situación para poder ayudar a su grupo. Ante estas actitudes individuales, el resto de alumnado respondía de forma positiva, puesto que considera a estas personas como sujetos hábiles dentro de la clase, sabiendo que en muchas ocasiones pueden ser instrucciones o decisiones acertadas.

*Elena R controló al grupo y los movimientos que tenían que hacer a la perfección, ordenándoles a cada uno de ellos los pasos a seguir de forma clara y concisa.*

Diario de sesiones, sesión 3.

*Ante la pregunta: ¿He sido capaz de tomar decisiones importantes y he liderado a mi grupo cuando ha sido necesario? Marina respondió: “¡Sí! Por ejemplo, en el juego de pasar la pelota con los pies, les dije unos consejos a otros grupos para que lo hicieran mejor.*

Cuestionario de autoevaluación.

Durante la observación previa sobre el alumnado que se realizó, en algunos alumnos como Antonio aparecían conductas muy individuales y competitivas, ya que entendía que en los juegos solo tenía la opción de ganar por encima del resto de compañeros. Es por ello por lo que es de apreciar distintos momentos en los que intervino con gran acierto dentro del desarrollo de los juegos cooperativos, buscando una buena participación de todos para conseguir los objetivos necesarios dentro del juego.

*Antonio ha sido una sorpresa durante el último juego realizado, puesto que, en los momentos de participación, realizaba una pequeña cuenta atrás para que sus compañeros se diesen cuenta de cuando iba a pasar el aro por su cuerpo, estando así listo en todo momento.*

Diario de sesiones, sesión 2.

*Antonio solamente quería ponerse el primero, debido a que, según él, no era capaz de correr si agarraba a alguien. Su grupo lo aceptó y aunque con algo de resignación, creyeron que era buena opción situarle a él en ese lugar.*

Diario de sesiones, sesión 4.

Por último, destacar que, dentro de las distintas sesiones que se han realizado, el alumnado ha participado activamente en todos los juegos propuestos. A lo largo de estas actividades he observado distintas conductas grupales que han sido sorprendentes. Es interesante ver cómo se desenvuelve el alumnado en grupos más grandes, incluso a veces con mayor eficacia puesto que son capaces de organizarse mejor. A su vez, he comprobado cómo una gran repetición de la misma habilidad puede ayudar a que consigan con mayor facilidad los objetivos propuestos.

*La sorpresa ha llegado cuando hemos hecho grupos más grandes para crear palabras más largas. Aunque algunos comportamientos y actitudes han seguido siendo similares, los resultados han sido muy eficaces, consiguiendo completar el reto en un tiempo muy reducido.*

Diario de sesiones, sesión 2.

*Gracias al largo rato en el que estuvimos practicando las distintas órdenes, consiguieron hacer una secuencia completa de 12 instrucciones distintas, habiendo hecho además una secuencia de 6 órdenes de la acción número 3.*

Diario de sesiones, sesión 5.

*Antes de iniciar la actividad, ellos mismos levantaron la mano para decir que cuando acabase su turno, debían ayudar a otros compañeros para que no se cayesen de los bancos, otorgándoles más seguridad para completar el objetivo del juego con mayor facilidad.*

Diario de sesiones, sesión 6.

*Ante la pregunta: ¿He sido capaz de trabajar en equipo tanto en pequeños grupos como con toda la clase? Martín ha respondido: “Sí, he ayudado en el juego de las colchonetas y en el de los ladrillos”.*

Cuestionario de autoevaluación.

*Ante la pregunta: ¿He sido capaz de trabajar en equipo tanto en pequeños grupos como con toda la clase? Marco respondió: “Sí, jugando a hacer palabras daba ideas a otros equipos.”*

Cuestionario de autoevaluación.

Tras realizar el análisis de los datos, podemos comprobar las distintas conductas y habilidades del alumnado a lo largo de las distintas sesiones. Inicialmente, estas conductas se producían de forma oral, pero se ha visto que a lo largo de las sesiones el alumnado ha ido realizando distintas conductas cooperativas dentro de los juegos. Además, han ido aprendiendo a desarrollar distintas estrategias para el adecuado desarrollo de los juegos, sintiéndose motivados en todo momento

### **APARICIÓN Y/O DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES**

Durante el desarrollo de las sesiones, además de tomar nota de las distintas actitudes cooperativas del alumnado, se han tenido en cuenta distintos momentos en los que el alumnado ha hecho uso de sus habilidades sociales. En la primera sesión, se realizó una introducción para explicar al alumnado lo que eran las habilidades sociales y cuáles son las que se desarrollan dentro de los juegos cooperativos. Durante esta primera sesión, pude ver los primeros comportamientos en los que aparecían ya distintas habilidades enfocadas al trabajo en equipo.

*Inicialmente, realizamos un repaso sobre las distintas habilidades sociales que podemos experimentar y adquirir a través de los juegos. El nombre concreto de la habilidad no lo sabían, pero sí que realizaban aproximaciones como, por ejemplo: Ayudar a los demás, hablar las cosas con tranquilidad, trabajar en equipo, respetar las normas, etc.*

Diario de sesiones, sesión 1.

*En este caso, Mencía, Elena R y Marco estuvieron listos, ya que, además de ir pasando ellos, iban generando espacios y proporcionando ayudas a sus compañeros para que nadie se cayese.*

Diario de sesiones, sesión 1.

Estas habilidades sociales las han utilizado para conseguir distintos objetivos dentro de los propios juegos, además de para resolver distintos conflictos que han emergido durante las sesiones. En ocasiones, el desempeño de la habilidad no ha sido del todo correcto, pero es de valorar que en etapas tan tempranas el alumnado tenga la capacidad para emplear una determinada habilidad en distintos contextos. La comunicación entre el alumnado ha sido uno de los aspectos mejorables, puesto que, aunque sí que existía la comunicación entre ellos, no siempre era de forma adecuada. Si las instrucciones que se daban durante la actividad no se entendían, la propia persona que estaba tomando la iniciativa tendía a mostrar una actitud nerviosa, debido a que el resto de los compañeros no eran capaces de entender sus ideas o estrategias. Es por ello que el resto de alumnado debe prestar más atención, pero es importante también que las instrucciones sean claras, sencillas y entendibles para todos los miembros del grupo.

*Simón se dedicaba a dar instrucciones muy positivas para sus compañeros, pero en un volumen muy elevado, lo que ha provocado alguna mala cara dentro de su grupo de trabajo.*

Diario de sesiones, sesión 2.

*En cuanto les di las primeras reseñas sobre las posiciones que tenían que intentar adoptar, escuché a Gonzalo tener un idea extraordinaria que facilitaría todo para su grupo. Sin embargo, ningún miembro del equipo le escuchó y él tampoco insistió más.*

Diario de sesiones, sesión 3.

En otros momentos durante las sesiones, han existido situaciones en las que el alumnado no sólo ha pensado en sí mismo. Estas situaciones se han dado en momentos de dificultad, donde se han tenido que poner en la piel de los demás mostrando una actitud empática para que la actividad pudiese tener un buen desarrollo, consiguiendo así los objetivos tanto dentro como fuera de sus grupos de referencia. Ha sido llamativo que no sólo se dedicasen a pensar en ellos mismos, sino que, con el desarrollo de las sesiones, han sido

capaces de pensar en los compañeros dentro de su grupo, para que pudiesen tener una buena participación dentro del mismo.

*En ese momento, Martín buscó una nuevo rol para Alicia dentro del grupo, consiguiendo su participación al momento.*

Diario de sesiones, sesión 3.

*Antonio solamente quería ponerse el primero, debido a que, según él, no era capaz de correr si agarraba a alguien. Su grupo lo aceptó y aunque con algo de resignación, creyeron que era buena opción situarle a él en ese lugar.*

Diario de sesiones, sesión 4.

*Ante la pregunta: ¿Me he puesto en la piel de otras personas cuando han existido momento de dificultad, proponiendo soluciones para que todos podamos desarrollar las actividades de la misma forma? Irene respondió: Sí, porque cuando había que dar la vuelta a la colchoneta y veía que uno se iba a caer le dije que viniese aquí conmigo.*

Cuestionario de autoevaluación.

*Ante la pregunta: ¿He ayudado a otras personas en momentos de dificultad, proponiendo soluciones útiles y productivas, además de motivando para el adecuado desarrollo del juego? Marina respondió: Sí, en el juego de dar la vuelta a la colchoneta dije a un compañero de mi grupo que se pusiera de una manera para que no se le cayera.*

Cuestionario de autoevaluación.

En determinados momentos de los juegos, algunos alumnos y alumnas han tomado las riendas de la situación para que la actividad se desarrollase de la mejor forma posible. Durante las sesiones se han visto comportamientos por parte del alumnado que están enfocados al liderazgo dentro de su grupo. Estos comportamientos se dan porque muchas veces son personas muy hábiles y con una gran capacidad para analizar y entender los juegos, por lo que acaban buscando las mejores soluciones. Dentro de los juegos cooperativos muchas veces se establecen como líderes las personas que continuamente buscan ayudar a los demás, pensando en el bienestar del grupo para un buen desarrollo

de los propios juegos. A continuación, se muestran distintas situaciones en las que determinados alumnos han tenido un carácter de líder, tanto por su habilidad para crear estrategias como por su afán por crear buen ambiente de colaboración entre todos.

*Elena R controló al grupo y los movimientos que tenían que hacer a la perfección, ordenándoles a cada uno de ellos los pasos a seguir de forma clara y concisa.*

Diario de sesiones, sesión 3.

*Marco, dentro de su grupo, ha ejercido de líder y ha tomado las riendas del grupo, colocando y organizando a todo el grupo tras explicar su punto de vista convincente al resto del grupo, que en un principio no estaba de acuerdo con él.*

Diario de sesiones, sesión 4.

*Naia, Vera y Adriana fueron ayudar a las personas que pasaban por los bancos sin dudarlos. Elsa D y Valentina ayudaban al resto diciéndoles mediante gestos la mejor estrategia para no caerse.*

Diario de sesiones, sesión 6.

Por último, destacar que, dentro de los juegos cooperativos, se ha incidido en el autocontrol emocional del alumnado. Durante distintos juegos se han dado conductas en las que el alumnado ha debido tener un buen control emocional, controlando sus emociones para que dentro de los distintos grupos no hubiese problemas. En la observación previa que se hizo del alumnado, se detectaron problemas de conducta debido a que el alumnado no era capaz de controlar sus emociones, sobre todo dentro de juegos competitivos. Por ello, dentro de esta situación de aprendizaje, se ha incidido en que el alumnado haya tenido control emocional durante los distintos juegos, siendo estos cooperativos, como por ejemplo en los siguientes momentos:

*Cuando ya casi lo habían conseguido y no se habían separado, en el grupo de Marco una persona se soltó, por lo que la clase entera no ha podido superar el reto propuesto. En este momento, en vez de enfadarse por no superar el reto, acudieron a comprobar si Mencía se encontraba bien.*

Diario de sesiones, sesión 4.

*Ante la pregunta: ¿He sabido controlar mis emociones en los distintos juegos cooperativos? Elsa D respondió: Sí, en el juego de las palabras quise proponer una estrategia, pero un compañero dijo la suya y no me enfadé.*

Cuestionario de autoevaluación.

*Ante la pregunta: ¿He sabido controlar mis emociones en los distintos juegos cooperativos? Marco respondió: Sí, porque Alejandro no quería ayudar a Mencía a correr y le tuve que motivar para que no se enfadase.*

Cuestionario de autoevaluación.

## **8. DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES**

### **8.1 DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

El actual TFG tenía por objetivo general elaborar, poner en práctica y evaluar un programa de intervención centrado en el juego cooperativo, orientado al desarrollo de las habilidades sociales del alumnado.

Este objetivo general se acabó centrando en tres objetivos específicos:

- Estudiar las relaciones entre el trabajo cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales.
- Analizar, mediante distintos métodos las relaciones sociales de los miembros de la clase antes y después de la aplicación de un programa de intervención centrado en el juego cooperativo.
- Dar cuenta de las diferentes conductas que surgen durante el desarrollo de los juegos cooperativos.

Con respecto al primer objetivo, he comprobado el grado de relación que tiene el trabajo cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales. Durante la intervención, he podido observar y analizar distintos comportamientos y actitudes del alumnado en los que necesitan aplicar distintas habilidades sociales. Al plantearse distintos problemas o dificultades en el desarrollo de las distintas sesiones, el alumnado en muchas ocasiones ha necesitado de estas habilidades para saber solucionar distintos problemas planteados. Como destacan Ruiz y Omeñaca (2007), el juego cooperativo es un medio extraordinario para la búsqueda de estrategias y resolución de problemas. Algunos alumnos y alumnas destacaron más en este aspecto, puesto que además de estar atentos a su buen hacer dentro del juego, están también pendientes de si el resto de los compañeros necesita ayuda y, en el caso de que sea así, tienden a tener una muy buena comunicación con ellos para explicar todo aquello que sea necesario en ese momento. Como matiza López Chamorro (2010), gracias al juego se pueden llevar a cabo distintas habilidades, como, por ejemplo: la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad, la sociabilidad. Pese a que en muchas ocasiones el alumnado ha necesitado ayudar a los demás, comunicarse, controlar sus emociones, no siempre lo ha conseguido. Creo que el exceso de competitividad y la necesidad que tienen en ciertos momentos por quedar ellos y ellas por delante de los demás, aunque estemos realizando juegos cooperativos, han hecho que no se hayan

desarrollado determinadas conductas sociales. Aun así, el trabajo y los juegos cooperativos son un medio extraordinario para que se puedan desarrollar las habilidades sociales del alumnado de Primaria, ya que en este tipo de trabajo siempre tienen que estar en continua relación con los demás miembros del grupo, produciéndose así comportamientos y actitudes enfocadas al desarrollo social.

Con respecto al segundo objetivo, he podido observar y analizar las distintas relaciones sociales del alumnado antes y después de la aplicación del programa. Antes de realizar el programa, el alumnado, dentro de las sesiones de Educación Física, de forma habitual tendía a realizar acciones centradas en sí mismos, sin importar el resto de las personas que estuviesen realizando los juegos. Además, de forma frecuente presentaban comportamientos muy competitivos, lo que en muchas ocasiones derivaba en enfados o pérdida del autocontrol. Se ha visto un cambio sustancial en el desarrollo de la situación de aprendizaje, debido a que, como nombra Velázquez (2008), a través del aprendizaje cooperativo se fomenta el trabajo en equipo para conseguir un objetivo común, además de fomentar el desarrollo de la empatía, comportamientos como la solidaridad y la tolerancia, siendo así un recurso extraordinario para la resolución de conflictos y la mejora de la cohesión grupal. Durante las primeras sesiones de la misma, el alumnado trabajaba bien en equipo, pero con poca coordinación ya que se centraban más en hacer las cosas por separado, de manera individual o cómo mucho por parejas. En el transcurso de las sesiones, se han dado cuenta de que trabajando en equipo y estableciendo una buena comunicación entre los miembros de los distintos grupos, los resultados iban siendo cada vez mejor, además de que estaban estableciendo más relaciones sociales con todo el alumnado de la clase. Así, han tenido la oportunidad de trabajar todos de forma conjunta, teniendo la posibilidad de mejorar las relaciones sociales con todo el alumnado de la clase. Reforzando lo comentado anteriormente, destacamos lo que indican Gil y Naveiras (2007), puesto que afirman que “los juegos motores cooperativos contribuyen a fortalecer las conexiones sociales y los vínculos entre los participantes” (p.10), contribuyendo de forma directa a lo que se ha desarrollado en la situación de aprendizaje.

El aprendizaje y el trabajo cooperativos hacen que, dentro de los juegos, pocas veces aparezcan conductas competitivas, por lo que siempre que se sepa controlar el apartado emocional, el alumnado tendrá un gran abanico para poder establecer unas buenas relaciones sociales junto al resto de los compañeros.

El tercer objetivo propuesto antes de iniciar la investigación era dar cuenta de las distintas conductas y habilidades que surgen durante el desarrollo de los juegos cooperativos. Es por ello por lo que se ha realizado una evaluación del alumnado respecto a este tema, en base a la empatía, asertividad, trabajo en equipo, comunicación, deportividad, respeto de reglas, y respeto del resto del alumnado. En base a esto, quiero destacar que los juegos cooperativos son un medio extraordinario para que el alumnado trabaje en equipo, aprenda a respetar las reglas del juego, sobre todo porque no tienen la necesidad de hacer trampas para quedar por encima de los demás, y para aprender a respetar al resto de compañeros y compañeras, puesto que acaban trabajando codo con codo para conseguir un objetivo común. En relación con lo que dice Guitart (1999) vemos como el juego cooperativo es un medio muy bueno para desarrollar habilidades y competencias en el alumnado, puesto que tienen la capacidad para que se produzcan más relaciones sociales entre el alumnado. Además, al igual que sucede en el estudio realizado por Andueza y Lavega (2017), en el desarrollo de nuestras sesiones se ha visto una mayor cooperación grupal y una mejora de las relaciones sociales del alumnado. Respecto a las habilidades nombradas anteriormente, en determinados momentos del desarrollo de los juegos sí que han aparecido estas habilidades, pero en muchos momentos están condicionadas por la capacidad del alumnado para llevarlas a cabo. Con el avance de las sesiones el alumnado ha perdido el miedo a intervenir, a participar y a trabajar en equipo. Por ello, creo que, para que aparezca un mayor número de conductas y actitudes, la intervención debe tener una mayor duración en el tiempo, con el objetivo de que el alumnado tenga la capacidad para entender y aplicar los conocimientos que ellos y ellas tienen en los distintos juegos, siendo así mucho más participativos.

En conclusión, el programa de intervención realizado durante seis sesiones ha servido al alumnado para aprender a trabajar en equipo. El alumnado de este curso inicialmente tenía actitudes muy competitivas dentro de los juegos, por lo que esta intervención les ha permitido conocer otro tipo de juegos que para ellos son muy necesarios. Durante las sesiones, han ido apareciendo diferentes conductas y comportamientos que nos indican el nivel de habilidades sociales del alumnado, así como su capacidad de desarrollar estas habilidades en distintos contextos educativos. La colaboración del alumnado, a excepción de algunos casos que presentan pasotismo, ha sido fantástica, lo que ha permitido una gran motivación durante toda la situación de aprendizaje. El hecho de trabajar con otros compañeros por un objetivo común ayuda a que las sesiones sean muy entretenidas para

el alumnado, teniendo así la necesidad de trabajar una y otra vez, sin producirse cansancio o agotamiento.

## **8.2 LIMITACIONES**

A lo largo de la presente intervención, me he encontrado con distintas dificultades han hecho más difícil el buen desarrollo de la intervención:

El poder contar con tan solo seis sesiones respectivas a los juegos cooperativos. Como he comentado anteriormente, un mayor desarrollo en el tiempo de estas sesiones de juegos cooperativos hubiese permitido al alumnado desempeñar mejor sus comportamientos, actitudes y, sobre todo, haber tenido la oportunidad de adquirir y emplear sus habilidades sociales en las distintas actividades. Poco a poco, se iba produciendo un crecimiento del alumnado dentro de las sesiones, aumentando la participación y la colaboración grupal. Es por ello por lo que, a la hora de realizar este tipo de intervenciones basadas en el juego cooperativo, sería ideal poder contar con, al menos, dos sesiones más.

Otro de los principales inconvenientes que he tenido a la hora de realizar la intervención es el tiempo útil de las propias clases de Educación Física. Entre volver del recreo, las distintas preguntas e interrupciones que realizaban los alumnos, y acudir al lugar donde se iba a realizar la sesión, se han perdido al menos 15 minutos por día, por lo que finalmente solo se han podido desarrollar dos juegos por sesión. En el mejor de los casos, solo en alguna sesión se han podido desarrollar todos los juegos, obteniendo en estas unos resultados mejores debido a la variedad de juegos que ha podido realizar el alumnado en la sesión.

A lo largo de las distintas sesiones, determinados alumnos y alumnas han preferido que el resto de su grupo tome las decisiones y lidere distintos aspectos dentro del juego, mientras que ellos solo se han dedicado a seguir las distintas órdenes que sus compañeros les indicaban, participando menos que el resto de su grupo dentro de determinados juegos.

Una última limitación para destacar durante el desarrollo de la intervención es mi escasa formación inicial sobre los juegos cooperativos, que ha hecho que durante las primeras sesiones no se obtuviesen los resultados esperados. Con el desarrollo de las sesiones, he podido atender a distintos aspectos que he ido aprendiendo, pero, aun así, no he podido

exprimir al máximo la situación de aprendizaje, debido a esta inexperiencia y desconocimiento del tema.

## 9. REFERENCIAS

- Alcoba López, A. (2001). *Enciclopedia del deporte*. Esteban Sanz.
- Antón, E. (2011). *Los juegos cooperativos en educación física*. *Pedagogía magna*, 11, 109-116.
- Almaraz Feroso, D., Coeto Cruzes, G., & Camacho Ruiz, E. J. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *IE Revista De Investigación Educativa De La REDIECH*, 10(19), 191 - 206.  
[https://doi.org/10.33010/ie\\_rie\\_rediech.v10i19.706](https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v10i19.706)
- Betina Lacunza, A., & Contini de González, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, XII(23), 159-182.
- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI.
- Coakley, J. (1993). Sport and Socialization. *Exercise and Sport Sciences Reviews*, 21(1),169-200. <http://dx.doi.org/10.1249/00003677-199301000-00006>
- Combs, T.P, y Slaby, D.A. (1977). *Social skills training with children*. Plenum Press.
- Fraile, A., López V.M., Ruiz, J., & Velázquez, C. (2008). *La resolución de los conflictos en ya través de la educación física*. Graó.
- Gil, S. (2020). *Habilidades sociales*. Flamboyant.
- Gil Madrona, P. & Naveiras, D. (2008). *La educación física cooperativa: aprendizaje y juegos cooperativos: enfoque teórico-práctico*. Wanceulen.
- Guitart, R.M. (1999). *Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos*. Graó.
- Herrero, V. (2015). *La cooperación en Primaria en el área de Educación Física. Propuesta de intervención didáctica basada en los retos cooperativos* [Tesis de grado, Universidad de Valladolid, España].  
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/10124>
- Huizinga, J. (1954). *Homo ludens*. Alianza.

- León del Barco, B. (2002). *Elementos mediadores en la eficacia del aprendizaje cooperativo: entrenamiento en habilidades sociales y dinámicas de grupo* [Tesis Doctoral]. Universidad de Extremadura.  
<https://dehesa.unex.es:8443/handle/10662/463>
- López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 3, 19-37.
- Navarro-Patón, R., Rego Ferreira, B., & García 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. & Ruiz, J.V. (2007). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Paidotribo.
- ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.
- Prieto, M. A. (2010). El juego en Educación Primaria. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*, 37, 1-8.
- Prieto Saborit, J. A., & Nistal Hernández, P. (2009). Influencia del aprendizaje cooperativo en educación física. *Revista iberoamericana de educación*, 49(4), 1-8. <https://doi.org/10.35362/rie4942085>
- Real Academia Española. (s.f.). Juego. *En Diccionario de la lengua española*.  
<https://dle.rae.es/juego>
- Ruiz Omeñaca, J. V. (2008). Los métodos cooperativos en Educación Física. *Revista Digital EFDeportes*, 13(127). <https://www.efdeportes.com/efd127/los-metodos-cooperativos-en-educacion-fisica.htm>
- 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 de valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Dirección General de Normatividad de la Secretaría de Educación Pública.

Velázquez, C. (2014). Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en Educación Física. *La peonza: revista de educación física para la paz*, 10, 3-22.

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>

Velázquez, C. (2021). El enfoque de coopedagogía en educación física. *Tándem: didáctica de la educación física*, 73, 7-12.

Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. [Tesis de grado]. Pontificia Universidad Católica Argentina.

<https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/563>

## 10. ANEXOS

*Anexo 1: situación de aprendizaje.*

### **PRESENTACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

Con esta situación de aprendizaje de juegos cooperativos, se pretende desarrollar una intervención con el alumnado para ver que habilidades sociales se desarrollan en distintos juegos cooperativos. La duración de la situación de aprendizaje va a ser de 3 semanas, concretando así en 6 sesiones distintas. La forma de presentación de la situación de aprendizaje hacia el alumnado de 4º de Primaria será la siguiente:

“En las siguientes semanas vamos a empezar a trabajar sobre un nuevo aspecto de la Educación Física, como son los juegos cooperativos. Más concretamente, los juegos cooperativos que se realicen estarán enfocados a que consigáis desarrollar vuestras habilidades sociales, como, por ejemplo: la empatía, la comunicación, el trabajo en equipo, la tolerancia a la frustración, etc. (se les pedirá que den su opinión sobre las distintas emociones que tienen cuando realizan cualquier tipo de juegos en la Educación Física). A lo largo de las distintas sesiones, vais a poder conseguir una serie de pegatinas, con las que tendréis que ir completando una cartulina que colgaremos al fondo de nuestra clase. En esta cartulina va a aparecer el nombre de cada uno de vosotros juntos a todas las pegatinas que iréis consiguiendo de forma individual. En caso de que una pegatina se vaya a otorgar a toda la clase, se colocará en un apartado especial, tanto si es positiva como negativa. Para conseguir estas pegatinas deberéis jugar adecuadamente a todos los juegos, respetando todas las normas, cooperando con el resto de los compañeros y sabiendo actuar de la forma correcta en el desarrollo de los juegos. En este caso, yo voy a tener una serie de puntos a cumplir en cada juego, con los que determinaremos quien es merecedor de conseguir una pegatina. Tan solo se puede conseguir una pegatina por juego, sin embargo, se puede conseguir más de una pegatina por cada sesión. Por otra parte, también se van a penalizar los comportamientos y malas actitudes (no cooperación, frustración, no control de emociones, etc.) durante los juegos cooperativos a través de la entrega de una pegatina naranja o roja, lo que restará un punto, que es equivalente a una pegatina normal. Al final de todas las clases, cuando realicemos un repaso sobre todos los juegos cooperativos y sobre todo lo que hemos podido avanzar y aprender durante todas las semanas, en el caso de que la suma de todas las pegatinas de los miembros de la clase

sea superior a 15, podréis tener la oportunidad de elegir 3 juegos a hacer durante la siguiente clase de Educación Física, por lo que la sesión estará decidida por vosotros.

Recordaros que durante todos los juegos debéis cooperar en equipo para conseguir un determinado objetivo. Lo importante no siempre es ganar, por lo que es muy importante que todos colaboréis al máximo y os esforcéis para disfrutar de todos los juegos que vamos a realizar estas semanas. ¡A por ello!

## JUSTIFICACIÓN

La presente situación de aprendizaje se centra principalmente en el desarrollo de diversas habilidades sociales a través de distintos juegos cooperativos que se desarrollan en un aula de Primaria.

Estos juegos cooperativos, además de desarrollar las habilidades motrices del alumnado, hace que se vayan introduciendo y dando cuenta de la importancia de una buena condición física, que les permite tener una mejor capacidad durante los juegos. Además, al tratarse de actividades cooperativas, son muy motivantes para todo el alumnado de la clase.

En concreto, la situación de aprendizaje se va a llevar a cabo con la clase de 4ºB. A continuación, se presenta una tabla con los distintos días que la clase de 4º tiene Educación Física:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
			EDUCACIÓN FÍSICA	
	EDUCACIÓN FÍSICA			

Por lo tanto, como podemos ver en la tabla, las clases de Educación Física se desempeñan los martes en la hora de después del recreo y los jueves en la hora de antes. Ambas tienen una duración de 1 hora.

Existe una gran necesidad de empezar a trabajar juegos cooperativos con el alumnado de 4ºB, sobre todo enfocándolo al desarrollo de habilidades sociales. A lo largo del curso, el alumnado ha ido progresando en distintos aspectos centrados en condición física y habilidades gimnásticas, pero se notan ciertos problemas a la hora de relacionarse con los demás, llegando a niveles muy altos de frustración en muchos momentos durante las clases. Es por ello por lo que los juegos cooperativos parecen un medio extraordinario para que el alumnado empiece a trabajar de forma conjunta, entendiendo los problemas y necesidades de los demás compañeros, sintiendo así la necesidad de colaborar para llegar a un objetivo común. Además, se pretende que durante el desarrollo de estos juegos se desarrollen ciertas habilidades que el alumnado debe adquirir para eliminar los problemas durante las clases. Estas habilidades sociales pueden ser desarrolladas de forma individual o grupal, buscando una mejora en la comunicación, la empatía, la capacidad de trabajo en equipo y la tolerancia en la frustración. Actualmente, en la sociedad de hoy en día, es fundamental el desarrollo de unas buenas habilidades sociales para aprender a convivir con uno mismo y con los demás en una sociedad más justa y equilibrada.

Por último, existe una necesidad muy grande de que el alumnado aprenda a respetar las normas dentro de los juegos. Esto se asocia a la competitividad del alumnado, que habitualmente busca ganar por encima de aprender o disfrutar con el resto de los compañeros. A través de los juegos cooperativos, se busca que encuentren la satisfacción en la cooperación en vez de en la competición, aprendiendo a ser mejores alumnos en el ámbito de la Educación Física escolar.

## **MARCO LEGAL**

La presente situación de aprendizaje se basa en el 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. Dentro de este Decreto, el área de Educación Física tiene una especial importancia, ya que contribuye a construir una competencia que va más allá de lo motor y de la actividad física, puesto que tiene muchos beneficios en el desarrollo cognitivo del alumnado. Además, en el área y en esta situación de aprendizaje, se fomenta el progreso social del alumnado, ofreciendo a estos mismos la posibilidad para desarrollar la aceptación personal y la resolución de conflictos entre iguales. A través de esta área se produce una mejora de la inteligencia emocional del alumnado, por lo que es capital para el avance del alumnado. Más concretamente, se pretende que desarrollen unos hábitos de trabajo en equipo, así como unos hábitos de esfuerzo, constancia y disciplina a través de la realización de ejercicios y actividades físicas.

La situación de aprendizaje también tiene como referencia el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Además, en muchos apartados de la propia situación de aprendizaje y aparecen contenidos y criterios que se toman de la Ley Orgánica de Educación (LOE), de 3 de mayo de 2006, que regula las enseñanzas educativas no universitarias en los diferentes tramos de edad.

## CONTEXTO DEL GRUPO Y DEL CENTRO

La situación de aprendizaje que se plantea está destinada al alumnado de 4ºB de Primaria. Este grupo está formado por 14 chicas y 12 chicos. En esta clase en concreto, las clases de Educación Física se desarrollan los martes de 12:35 a 13:35 y los jueves de 11:05 a 12:05.

Es destacable que dentro del grupo hay algunos alumnos y alumnas que son muy participativos; sin embargo, existen otros que son algo más reacios a la realización de cualquier tipo de actividad física. Las capacidades motrices del alumnado de 4ºB son buenas en todos los casos, sin existir ningún problema reseñable en ningún alumno/a. Uno de los problemas que más encontramos en el desarrollo de las clases es la falta de respeto por las normas y por el resto de los compañeros, puesto que en muchas situaciones el alumnado acaba enfadado. Se ha observado que esto ocurre en juegos competitivos, en los que solamente buscan ganar sin tener en cuenta los aprendizajes ni al resto de compañeros con los que juegan. Por el contrario, el grupo sabe trabajar en equipo y cooperar para conseguir unos objetivos concretos. Al tener una predisposición bastante buena, son capaces de adaptarse a distintas situaciones en periodos cortos de tiempo. Destacar también que el comportamiento del alumnado durante las sesiones es muy bueno, pudiendo así aprovechar mucho el tiempo útil durante la clase de Educación Física. Si los juegos requieren de explicaciones más largas, es conveniente realizarlas en el aula para que no se dispersen, pudiendo utilizar además esquemas en la pizarra que les faciliten la explicación de los ejercicios.

Centrándonos más en el propio centro educativo, se puede destacar la gran variedad de instalaciones con las que se puede contar para realizar las actividades. El centro cuenta con dos gimnasios cubiertos, un patio exterior que también cuenta con un techo, además de los propios patios exteriores del colegio. La disponibilidad de los gimnasios depende de los días, puesto que todos los cursos, desde 1º de Primaria hasta 1º de Bachillerato deben compartir las instalaciones. Los martes no hay problema para la utilización del gimnasio, sin embargo, es muy posible que los jueves se tengan que usar los patios exteriores en distintas ocasiones.

El centro educativo cuenta con un material muy amplio de Educación Física, existiendo además una disponibilidad muy alta del mismo.

## **CONCRECIÓN CURRICULAR**

### **OBJETIVOS DE ETAPA**

A través de esta situación de aprendizaje, se índice directamente sobre estos objetivos de etapa:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) 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.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas

### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

En las actividades propuestas a lo largo de las distintas sesiones, se van a trabajar distintas competencias específicas, que permitirán al alumnado desarrollar mejores conocimientos y habilidades relacionados con los juegos cooperativos. En este caso, incidiremos sobre las siguientes:

<p>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 antes, durante y después de la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos sistemáticos de actividad física, cuidado del cuerpo y alimentación saludable que contribuyan al bienestar.</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.

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 étnico-culturales, 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.

## **PERFIL DE SALIDA Y COMPETENCIAS CLAVE**

CCL1: El alumnado sabe expresar distintos pensamientos, opiniones y sentimientos, asociados siempre a lo que sienten al realizar las distintas actividades propuestas. Los alumnos y alumnas son capaces de relacionarse con el resto de compañero de forma respetuosa, colaborando en distintos juegos cooperativos para conseguir objetivos comunes. Además, consiguen conocer más a fondo a los compañeros construyendo vínculos personales debido a la realización de las propias actividades cooperativas.

CCL5: A lo largo de las distintas actividades, el alumnado debe utilizar sus habilidades comunicativas para resolver posibles conflictos que se vayan dando, además de tener buscar la igualdad entre todas las personas que participan en las actividades, sin que exista ningún tipo de discriminación.

STEM2: Utiliza su propio pensamiento para entender algunos sucesos que ocurren a lo largo de las actividades, con el objetivo de entender de forma propia y explicar a los demás los distintos acontecimientos que se van sucediendo.

STEM5: Entiende y valora porqué la realización de distintas actividades cooperativas ayuda a adquirir hábitos saludables y de respeto de la salud. Es capaz de respetar los elementos naturales, materiales y a los compañeros siguiendo unos principios éticos.

CPSAA1: El alumnado reconoce sus emociones y sentimientos a lo largo de las actividades, sabiendo además cómo controlarlos en cada momento. Deben de saber gestionar estas emociones para tener un autocontrol y alcanzar los objetivos comunes con su grupo. Por otra parte, se tendrá en cuenta si son capaces de ayudar a los demás a controlar sus emociones, mostrando una actitud empática y de ayuda al compañero.

CPSAA2: Reconoce las actitudes que le llevan a ser físicamente activo, y empieza a fomentar la necesidad de desarrollar un bienestar físico y mental consigo mismo. Además, ante situaciones que se presentan complicadas, busca apoyo en los demás para encontrar una solución adecuada y lograr los objetivos propuestos. El alumnado debe mostrar colaboración para ayudar a los demás a superar momentos de complejidad durante las actividades, creando estrategias y explicando como pueden intervenir para mostrar una buena cohesión grupal.

CPSAA3: Respeto a las demás personas y colabora para que puedan controlar sus emociones, trabajando en equipo y entendiendo la necesidad de no realizar un trabajo individual siempre que no sea necesario. El alumnado es capaz de crear distintas estrategias cooperativas, buscando la participación de todos, con el objetivo de conseguir los objetivos planteados.

CPSAA5: Es capaz de reconocer sus errores y sus virtudes, y asimila ambos para poder progresar dentro de la Educación Física. Aprende de los errores cometidos y reconoce los fallos que ha cometido sabiendo actuar ante ellos de forma adecuada.

CC2: Participa en actividades grupales de forma activa, es capaz de tomar decisiones dentro de su grupo de trabajo y busca resolver los posibles conflictos con diálogo y tranquilidad. Respeto sus derechos y los de las demás personas.

CC3: El alumnado es capaz de rechazar e ignorar distintos prejuicios y estereotipos, rechazando además cualquier forma de discriminación o violencia que pueda suceder durante las tareas. Además, es capaz de resolver estas situaciones mediante el diálogo, controlando sus impulsos y sentimientos.

CE3: Es original y creativo en el desarrollo de distintas actividades, cooperando con sus compañeros y fomentando la participación de todo el grupo para lograr un resultado final. Valora el trabajo que se ha realizado, aunque el producto final no sea excelente, ya que el trabajo cooperativo es importante para conseguir de forma más sencilla los objetivos propuestos.

## 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 4º 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. 3. Estado emocional. 4. Relaciones sociales y habilidades de interrelación social.	Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades o posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos (social, físico y mental). Relación de la actividad física con la salud y el bienestar.
5. Juegos cooperativos.	Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos, lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto de las elecciones de los demás.

6. Proceso de toma de decisiones en juegos cooperativos.	Toma de decisiones: Distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones cooperativas. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. Percepción y estructuración espaciotemporal del movimiento: coordinación de trayectorias: intercepción y golpeo-intercepción; coordinación de las secuencias motrices propias con las de otro, con un objetivo común. Iniciativa y autonomía en la toma de decisiones: resolución de situaciones motrices con varias alternativas de respuesta que impliquen la coordinación espaciotemporal.
7. Expresión de emociones. 8. Reconocimiento de emociones en uno propio y en los demás.	Gestión emocional: reconocimiento de emociones propias, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices.
9. Opiniones, decisiones y sentimientos en procesos de resolución cooperativa de problemas. 10. Estrategias de resolución cooperativa de problemas.	Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás, de la diferencia de niveles de competencia motriz entre las diferentes personas y adopción de una actitud crítica. Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices.
11. La estructura cooperativa en actividades motrices: normas, reglas y estrategias.	Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que participan en el juego.

## **CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL**

En la presente situación de aprendizaje, además de los contenidos tratados en el apartado previo, existen muchos otros que se van a trabajar de forma transversal. En este caso, tienen una gran importancia debido a que se va a incidir sobre ellos a lo largo de las sesiones previstas. Más concretamente son:

Educación emocional y valores: A través de los distintos juegos que se realicen dentro de la situación de aprendizaje, se va a trabajar la educación emocional y los valores necesarios para que se produzca un adecuado desarrollo de habilidades sociales.

Además, otro de los contenidos transversales que tendrá lugar en las distintas sesiones es el fomento de la igualdad entre los hombres y las mujeres. El juego cooperativo y el constante contacto entre todo el alumnado de la clase hará que se fortalezcan las relaciones sociales entre estos dos grupos. Esta igualdad entre hombres y mujeres se debe conseguir no sólo durante los propios juegos cooperativos, sino a lo largo de toda la lección de Educación Física.

A lo largo de todas las sesiones que se van a desarrollar durante las distintas semanas que tenga la situación de aprendizaje, va a estar muy presente la convivencia proactiva. El alumnado, a través de las distintas actividades, aprenderá a respetar las distintas normas y reglas de los juegos, con el claro objetivo de aprender a convivir en una sociedad justa, en la que todas las personas sepan respetar las normas, opiniones y distintos aspectos que vayan sucediendo dentro de ella, con el fin de desarrollar una serie de habilidades que les permitan saber resolver mejor todos los conflictos.

Por último, en todas las sesiones tendrá un valor importante la educación para la paz, con el objetivo de que los alumnos y alumnas aprendan a cómo vivir en armonía con uno mismo, los demás y el medioambiente.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

A continuación, se muestra una tabla en la que se ven relacionados los criterios de evaluación con sus respectivos indicadores de logro. Además, se pueden comprobar los distintos instrumentos de evaluación que se van a utilizar para los indicadores de logro que se han propuesto. En relación a los indicadores de logro, podemos observar las distintas actividades que tienen en cuenta cada uno de los distintos indicadores.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES
1.4 Reconocer la propia imagen corporal y la de los demás, aceptando y respetando las diferencias individuales que puedan existir, superando y rechazando las conductas discriminatorias que se puedan producir en contextos de práctica motriz. (CPSAA2, CPSAA5, CE3)	1.4.1 Respeta las diferencias corporales sin manifestar situaciones discriminatorias. 1.4.2 Respeta, tolera y ayuda en el desarrollo de los juegos cooperativos.	Observación sistemática Rúbrica de evaluación	S1A1 S1A2 S2A2 S3A1 S3A3 S4A2 S5A1 S5A3 S6A3
2.2 Adoptar decisiones y encadenar acciones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas,	2.2.1 Colabora de forma grupal en el desarrollo de los juegos cooperativos.	Rúbrica de evaluación	S1A1 S1A2 S1A3

ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación. (STEM1, CPSAA4, CE1)	<p>2.2.2 Lidera y toma decisiones importantes dentro de su grupo.</p> <p>2.2.3 Busca y fomenta la participación del resto del grupo dentro del juego.</p>		<p>S2A1</p> <p>S2A2</p> <p>S3A1</p> <p>S3A3</p> <p>S4A2</p> <p>S5A2</p> <p>S6A1</p> <p>S6A2</p>
3.1 Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surjan en contextos de actividad motriz. (CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5)	<p>3.1.1 Controla sus emociones en los juegos cooperativos.</p> <p>3.1.2 Manifiesta esfuerzo y perseverancia en las actividades grupales.</p>	<p>Observación sistemática</p> <p>Rúbrica de evaluación</p>	<p>S1A3</p> <p>S2A1</p> <p>S2A2</p> <p>S3A2</p> <p>S4A1</p> <p>S4A2</p> <p>S4A3</p> <p>S5A1</p> <p>S5A3</p> <p>S6A2</p> <p>S6A3</p>

<p>3.2 Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los participantes. (CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)</p>	<p>3.2.1 Respeta las reglas de los juegos cooperativos.</p> <p>3.2.2 Trabaja de forma cooperativa, entendiendo y asumiendo los diferentes roles en los grupos.</p> <p>3.2.3 Participa activamente y de forma comprometida dentro de su grupo.</p>	<p>Observación sistemática</p> <p>Rúbrica de evaluación</p>	<p>S1A1</p> <p>S1A3</p> <p>S2A1</p> <p>S2A2</p> <p>S3A2</p> <p>S3A3</p> <p>S4A1</p> <p>S4A3</p> <p>S5A1</p> <p>S5A2</p> <p>S5A3</p> <p>S6A1</p> <p>S6A2</p>
---	---	---	---

## **METODOLOGÍA**

En este caso concreto, en la situación de aprendizaje se aprecia claramente cuál va a ser la forma de trabajo que se va a desarrollar a lo largo de las sesiones. Concretamente, se buscará una metodología centrada en el aprendizaje cooperativo, en el que, en la mayoría de las actividades propuestas, el alumnado se va a disponer en pequeños grupos de aproximadamente 5-6 personas, en los que deben trabajar de forma activa, colaborando de forma conjunta para conseguir un objetivo que tienen en común. Con ello se pretende que el alumnado de 4º de Primaria pueda maximizar su aprendizaje al trabajar con grupos más pequeños. A su vez, esto nos va a llevar a poder conocer cómo son las relaciones sociales, llevando al profesorado a comprobar qué habilidades sociales desarrolla el alumnado en distintos juegos cooperativos.

En algunos casos, se utilizará la resolución de problemas, dejando al alumnado comprobar cuál es la mejor solución de todas. En este caso, se les dejará que realicen las actividades de forma más libre, para luego orientarles a que resuelvan de la mejor forma (creando una estrategia determinada) posible el problema que se les ha planteado en esa actividad determinada. Esta resolución de problemas se va a aplicar en actividades grupales e individuales. Con ello se busca una participación activa del alumnado, buscando su motivación por la asignatura, haciéndoles muy partícipes en todas las actividades posibles, para que sean conscientes de los aprendizajes que van teniendo con el paso de la situación de aprendizaje.

## **MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA INDIVIDUALIZACIÓN DEL ALUMNADO**

En este curso en concreto, no es necesario realizar adaptaciones al alumnado. Se puede dar que, en algunos momentos del desarrollo de la situación de aprendizaje, pueda haber algún alumno que no pueda participar en algunos juegos cooperativos, debido a algún tipo de lesión/enfermedad que les pueda incapacitar para realizar alguna sesión. En este caso, el alumnado será incluido de igual manera en los grupos y, aunque no participe de forma directa en las actividades, servirá de apoyo externo para el grupo y les ayudará a tomar cualquier tipo de decisión que pueda ser importante dentro del desarrollo de los juegos.

En la clase de 4ºB de Primaria, algunos alumnos y alumnas acuden con frecuencia a talleres con la profesora de Audición y Lenguaje, por lo que puede que en determinados momentos falten a determinadas clases.

## SESIONES

**Sesión 1:**

<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Indicadores de logro</i>
1, 2, 3.	1.4, 2.2, 3.2	1.4.2, 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 3.2.1.
1, 2.	1.4, 2.2	1.4.2, 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3.
2, 3.	2.2, 3.1, 3.2	2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 3.1.1, 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3.
<i>Descriptor de las competencias clave</i>		CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CE3.
<i>Contenidos de la sesión</i>		4, 6, 9, 10, 11.

<i>N.º de actividad</i>	<i>Nombre de la actividad</i>	<i>Variantes utilizadas</i>
S1A1	Cruzar el lago	En vez de realizar la actividad con ladrillos, se utilizarán colchonetas como medio de transporte.
S1A2	Bancos equilibristas	Ordenarse de diferentes formas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orden de lista.</li> <li>- Altura.</li> <li>- Chico-chica.</li> <li>- Fecha de nacimiento.</li> </ul>
S1A3	El nudo humano	Participación conjunta de todo el grupo-clase.

**SESIÓN 1: ACTIVIDADES**

S1A1: Cruzar el lago.

En la primera actividad de esta sesión de aprendizaje el alumnado deberá ponerse por grupos de 4-5 personas. En primer lugar, se le repartirá a cada grupo un ladrillo más que el número de personas que sean, con el objetivo de cruzar una determinada distancia sin tocar el suelo. Deben cooperar para que ningún miembro del grupo toque el suelo en ningún momento, ya que entonces deberán iniciar la actividad desde el principio.

Variantes:

- Una vez que desarrollen la actividad con fluidez, cambiar los ladrillos por dos colchonetas, con las que deberán realizar la misma actividad: recorrer una distancia determinada sin que ningún miembro del grupo toque el suelo en ningún momento.

#### S1A2: Bancos equilibristas

Para esta actividad se deben colocar tres bancos suecos seguidos. Todo el alumnado de la clase se subirá a ellos de forma completamente libre. Una vez que todos los alumnos y alumnas estén arriba del banco, el profesor les dirá que se deben de colocar de una forma determinada (por orden de lista, por alturas, chico-chica, por fecha de nacimiento, etc). Para ello, todo el alumnado tendrá un número de vidas determinado, perdiéndolas en caso de que los compañeros se vayan cayendo al suelo.

En este caso se dará a todo el grupo 6 vidas, teniendo que conservar alguna de ellas hasta el final del juego para poder completar la actividad.

#### S1A3: El nudo humano

Por grupos de 6-7 personas, el alumnado deberá formar un pequeño círculo. Una vez formado, se deberán de acercar todos hacia el centro, para dar las manos a cualquier personas excepto a las personas que tienen al lado suyo. Una vez se hayan enredado, deben cooperar para deshacer el nudo que han formado con sus brazos.

VARIANTE: En vez de realizar grupos pequeños, participará toda la clase de forma conjunta en la realización de un nudo mucho más grande.

**SESIÓN 2:**

<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Indicadores de logro</i>
2, 3.	2.2, 3.1, 3.2.	2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 3.1.1, 3.2.2, 3.2.3.
1, 2, 3.	1.4, 2.2, 3.1, 3.2.	1.4.1, 2.2.1, 3.1.1, 3.1.2, 3.2.1.
<i>Descriptor de las competencias clave</i>		CCL1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE3.
<i>Contenidos de la sesión</i>		1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 11.

<i>N.º de actividad</i>	<i>Nombre de la actividad</i>	<i>Variantes utilizadas</i>
S2A1	Las palabras corporales	Grupos más grandes y palabras más largas. Aumento progresivo.
S2A2	Las carreras de aros	Pelotas de gomaespuma. Por encima de la cabeza

**SESIÓN 2 ACTIVIDADES:****S2A1: Las palabras corporales.**

Inicialmente se realizarán grupos de 5-6 alumnos/alumnas, que deberán representar tumbados en el suelo distintas palabras. Cada grupo tendrá una palabra completamente diferente, pero con el mismo número de letras. Poco a poco, se irán haciendo grupos más grandes, añadiendo además palabras más largas.

Palabras para utilizar durante el juego:

Grupos de 5-6: OJO, AVE, PAZ, OSO.

Palabras de 4 letras: RISA, BOLI, NIÑA, PELI

Palabras para realizar en 2 grupos: DORMIR, PRUEBA, ALEMANIA, DIPLOMAS, VALLADOLID.

S2A2: Las carreras de aros.

El alumnado, dividido en 3 grupos de 8 personas, deberá hacer una carrera de relevos de la siguiente forma. Se colocarán en fila dados de la mano, colocando un aro en la mano de la primera persona de la fila. Lo que deben hacer es ir pasando el aro por la fila, para que una vez que el aro ha pasado por una persona, esta misma persona se suelte y se vaya al primer lugar de la fila, con el objetivo de ir avanzando poco a poco. En la otra punta del patio, habrá colocados una serie de conos que deben ir trayendo al lugar donde han iniciado. Sólo se puede traer un cono por viaje. Aunque existan 3 equipos, todos cooperan en común. Para poder conseguir una pegatina, deben de haber conseguido en 5 minutos un mínimo de 15 conos.

Variantes: La misma actividad se va a realizar pasando pelotas de espuma por encima de la cabeza, colocados de espaldas. También se realizará pasándola por debajo de las piernas.

**SESIÓN 3.**

<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Indicadores de logro</i>
1, 2	1.4, 2.2	1.4.1, 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3.
3	3.1, 3.2.	3.1.1, 3.2.3.
1, 2, 3.	1.4, 2.2, 3.2	1.4.1, 2.2.2, 3.2.1.
<i>Descriptor de las competencias clave</i>		CCL1, STEM2, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CE3.
<i>Contenidos de la sesión</i>		1, 2, 3, 5, 7, 9, 10, 11.

<i>N.º de actividad</i>	<i>Nombre de la actividad</i>	<i>Variantes utilizadas</i>
S3A1	Juego de las posiciones	Grupos más grandes, otorgar un material concreto, indicar el número de puntos de apoyo.
S3A2	La vuelta al mundo	Grupos más numerosos
S3A3	Carrera de colchonetas	

**SESIÓN 3: ACTIVIDADES****S3A1: Juego de las posiciones:**

Inicialmente, dividiremos la clase en grupos de 5-6 personas. Lo que deben hacer estos pequeños grupos es realizar una posición con sus cuerpos en la que lleven a cabo los menores apoyos posibles. Si es necesario, para la realización de la actividad se colocarán colchonetas en el suelo, proporcionando una mayor seguridad al alumnado.

Variantes: En vez de realizar grupos de 5-6 personas, aumentar la dificultad creando grupos más grandes.

Otra variante que se puede añadir al juego consiste en otorgar un material concreto al alumnado, como puede ser un ladrillo. Indicar en este caso que para el ladrillo debe estar

sostenido por el pie de una persona, con el objetivo de que, si se cumple, pueda otorgar un punto a ese grupo (el punto se otorga restándole un apoyo a los que en ese momento tenía el grupo).

Otra posible variante para incluir es determinar nosotros (el profesorado) el número de apoyos exactos que debe cumplir la postura que debe realizar el grupo.

#### S3A2: La vuelta al mundo:

Al igual que en la anterior actividad, se organizará al alumnado en grupos de 5-6 personas inicialmente. Cada grupo se colocará encima de una colchoneta, teniendo el objetivo de darla la vuelta completamente sin que los miembros del grupo toquen el suelo. Ninguna parte de su cuerpo puede tocar el suelo en ningún momento de la actividad, teniendo que mantenerse ellos encima de la colchoneta en todo momento.

En caso de que la actividad se desarrolle y se complete de forma adecuada, se realizará el mismo juego, pero con grupos más grandes, aumentando así el nivel de dificultad.

#### S3A3: Carrera de colchonetas:

Organizados en los mismos grupos de trabajo, se darán 2 colchonetas a cada uno de los grupos. En este caso, deben cruzar una determinada distancia utilizando las colchonetas, en este caso sin tocar el suelo. Para ello deben buscar distintas estrategias que les permitan alcanzar una mayor velocidad, reduciendo lo máximo posible los niveles de fatiga. El objetivo del juego no es competir para ver quien llega antes, sino que los propios grupos deben trabajar todos juntos para traer del otro lado diferentes objetos que habrá. En este caso, ninguno de los objetos que hay en el otro lado puede tocar el suelo, por lo que también tienen que colaborar en equipo para que esto no suceda. Existirán objetos de distintos tamaños, como aros, picas, ladrillos, etc. En el caso de que el material toque el suelo, deberán volver a salir desde el principio.

Para poder optar a conseguir pegatina, deben lograr traer en un determinado tiempo la cantidad de 10 objetos distintos. Si no consiguen traer al menos 7, la pegatina será del apartado “negativas”.

### **SESIÓN 4:**

<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Indicadores de logro</i>
3.	3.1, 3.2.	3.1.1, 3.2.2.
1, 2, 3.	1.4, 2.2, 3.1.	1.4.1, 1.4.2, 2.2.1, 2.2.3, 3.1.1, 3.1.2.
3	3.1, 3.2.	3.1.1, 3.2.1, 3.2.2.
<i>Descriptor de las competencias clave</i>		CCL1, STEM5, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CE3.
<i>Contenidos de la sesión</i>		1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11.

<i>N.º de actividad</i>	<i>Nombre de la actividad</i>	<i>Variantes utilizadas</i>
S4A1	¡ Que no se caiga!	Utilizar 2 balones de cada
S4A2	Unidos jamás seremos vencidos.	Andando, corriendo, de cuclillas.
S4A3	1,2,3... ¡ya!	

#### **SESIÓN 4: ACTIVIDADES:**

##### S4A1: ¡Que no se caiga!

Organizados en distintos grupos de 5-6 personas, se entregarán diferentes tipos de balones con el transcurso de la actividad. Inicialmente, se entregarán balones más grandes, con el objetivo de que tengan que transportarlos todos los miembros del grupo durante una distancia determinada, teniendo que estar todos en contacto con el balón. Si el balón se cae al suelo, deben iniciar la actividad desde el principio.

Balones: Pilates, fútbol, baloncesto, de goma, pelotas de tenis.

Una vez que el alumnado haya conseguido transportar todos los balones por orden, se realizará lo mismo, pero con 2 balones de cada, aumentando así la dificultad.

##### S4A2: Unidos jamás seremos vencidos:

Se forman hileras de alumnos agarrados por la cintura. Estos tienen que dar una vuelta corriendo al gimnasio o pista en la que se encuentren. Si algún alumno se suelta, deben volver al principio y comenzar su recorrido de nuevo. Para aumentar la dificultad se puede

incluir un balón entre pecho y espalda de los alumnos y continuar con la misma actividad sin que se les caiga el balón a ninguno, pues si no, tendrán que volver a empezar.

Durante el desarrollo de la actividad se les dirá que deben ir en cuclillas para ver como cooperan al recorrer una distancia situados de esta forma.

S4A3: 1, 2, 3... ¡ya!

Actividad destinada a iniciar la vuelta a la calma, en la que el alumnado tendrá que sentarse en círculo. Dentro del círculo que crean los alumnos con sus cuerpos, habrá una gran cuerda que todos ellos deben agarrar con las manos. El objetivo del juego es que todos ellos, agarrándose de la cuerda, deben de ser capaces de levantarse al mismo tiempo. Si la actividad no se puede completar, se dividirá al grupo a la mitad con el objetivo de que se realice lo mismo en pequeños grupos, practicando así para conseguirlo todo el grupo junto.

## SESIÓN 5

<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Indicadores de logro</i>
1, 3.	1.4, 3.1, 3.2	1.4.1, 3.1.1, 3.2.2.
2, 3.	2.2, 3.2.	2.2.1, 2.2.3, 3.2.1, 3.2.3.
1, 3.	1.4, 3.1, 3.2.	1.4.1, 1.4.2, 3.1.1, 3.1.2, 3.2.2.
<i>Descriptor de las competencias clave</i>		CCL1, STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CE3.
<i>Contenidos de la sesión</i>		5, 6, 8, 9, 10, 11.

<i>N.º de actividad</i>	<i>Nombre de la actividad</i>	<i>Variantes utilizadas</i>
S5A1	Aro o figura	
S5A2	La importancia de todos	
S5A3	Coloca-aros	

## SESIÓN 5: ACTIVIDADES.

S5A1: Aro o figura

Al comienzo de la música empezamos a andar o a correr, según se indique, alrededor de los aros dispuestos por el espacio. En el momento en el que se pare la música, todo el mundo debe buscar un aro en el que meterse. Cuando existan más personas que aros, se deben buscar estrategias para que ninguna persona se quede fuera de los aros, ya que en ningún momento las personas se van quedando eliminadas.

S5A2: La importancia de todos.

Toda la clase se dispone en un círculo y cada alumno/alumna debe tener en sus manos una pica (todas deben ser del mismo tamaño). Cuando el profesorado indique el número 1, deben dar la pica a la derecha y coger la de la izquierda. Cuando el profesorado indique el número 2, deben dar la pica a la izquierda y coger la de la derecha. Cuando el profesorado indique el número 3, deben desplazarse hacia la derecha dejando la pica en el mismo sitio, para que el compañero que se mueve la pueda coger antes de que se caiga al suelo. Si el profesorado dice el número 4, deben sentarse y realizar la actividad sentados hasta que el docente vuelva a decir el número 4, que entonces se levantarán.

La actividad requiere una gran colaboración y coordinación grupal para que se pueda desarrollar de una forma adecuada. Se propone como objetivo general que el alumnado esté un total de 2 minutos sin que ninguna persona se equivoque.

S5A3: Coloca-aros.

Todo el alumnado se dividirá en grupos de 5-6 personas, pero deberán trabajar de forma conjunta para conseguir un objetivo en común. Sin usar los brazos, deben conseguir subir un aro para transportarlo hasta el otro lado del gimnasio. Deben de transportar en un 4 minutos un total de 22 aros. A la hora de transportar los aros, todas las personas del grupo deben estar en contacto con ellos en todo momento, sin dejar de mantener contacto con los aros hasta que vayan a dejarlos ya colocados. Por cada ronda se podrá coger un máximo de 2 aros, pero no pueden ir colocados en el mismo sitio.

**SESIÓN 6:**

<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Indicadores de logro</i>
2, 3.	2.2, 3.2.	2.2.1, 3.2.1.
2, 3.	2.2, 3.1, 3.2.	2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 3.1.1, 3.1.2, 3.2.2, 3.2.3.
1, 3.	1.4, 3.1.	1.4.2, 3.1.1.
<i>Descriptor de las competencias clave</i>		CCL1, STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CE3.
<i>Contenidos de la sesión</i>		5, 6, 10, 11.

<i>N.º de actividad</i>	<i>Nombre de la actividad</i>	<i>Variantes utilizadas</i>
S6A1	Que no caiga el globo	Menos globos que alumnos
S6A2	Atravesar el puente	
S6A3	El recogepelotas	Aumentar el nivel de dificultad mediante instrucciones más complejas

**SESIÓN 6: ACTIVIDADES**S6A1: Que no caiga el globo

Entre todos golpean un globo hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo. Inicialmente para facilitar la actividad y para entender la dinámica, habrá 20 globos. Una vez todo el alumnado haya entendido bien la dinámica, se utilizará 1 globo más de las personas que participan. Si una persona golpea un globo, no puede volver a golpear el mismo, sino que tiene que cambiar de objetivo.

S6A2: Atravesar el puente.

Se divide la clase en dos equipos. Se colocan 4 bancos y cada equipo se coloca en un extremo del campo. Para el desarrollo de la actividad, ambos equipos deben de pasar al otro lado del puente sin que ninguno de ellos se caiga. Cada alumno tiene una vida, por lo que solo se puede caer una vez cada uno. En caso de que alguien caiga más de una vez,

tendrán que volver a empezar desde el principio. Tienen un total de 7 minutos para completar el juego. A su vez, deben buscar distintas estrategias que les permitan adquirir una velocidad mayor al cruzar el puente.

### S6A3: El recogepelotas.

Al igual que se hizo con la actividad de los palos, el alumnado debe colocarse formando un círculo. Cada alumno/alumna debe tener una pelota en sus manos, y debe seguir las instrucciones del profesor para que en ningún momento las pelotas lleguen a tocar el suelo. Para que el juego se supere, deben cooperar juntos y mantener un alto nivel de atención.

Si el profesor dice un número, deben de seguir las siguientes órdenes.

- 1: Pasar la pelota a mi compañero de la derecha
- 2: Pasar la pelota a mi compañero de la izquierda
- 3: Lanzar la pelota hacia arriba y, sin que bote, tener que coger la de mi compañero que está situado a mi derecha, por lo que tengo que moverme un lugar hacia la derecha.
- 4: Hago que la pelota de un bote, y me muevo para coger la de mi compañero que está situado a mi izquierda, por lo que tengo que moverme un lugar hacia la izquierda.

## TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En este caso, voy a utilizar distintas técnicas para evaluar si el alumnado de la clase de 4º es capaz de conseguir los objetivos que se han planteado de forma inicial. Para ello se van a utilizar diferentes técnicas de instrumentos de evaluación, como son:

La observación sistemática: Este tipo de técnica de evaluación pretende agrupar distinta información sobre distintos criterios que se han ido fijando previamente. En este caso en concreto, los criterios son los distintos indicadores de logro que se han fijado previamente. A lo largo del desarrollo de las actividades se observarán los comportamientos del alumnado, así como las posibles mejoras que se puedan realizar en las actividades planteadas. A su vez, será importante analizar que habilidades sociales se van desarrollando en los distintos grupos de trabajo, así como entre todo el alumnado del curso. Con esta observación sistemática se irá tomando nota sobre los aspectos más importantes que se puedan destacar dentro de las clases, que ayudarán a otorgar distintas pegatinas (explicado en la presentación de la situación de aprendizaje) al alumnado. Para tener constancia de todo aquello que se considere importante, se tendrá un cuaderno de clase en el que se irán apuntando distintos hechos, acontecimientos y actitudes que sean relevantes para el profesorado.

Además, en ciertas actividades se empleará una escala de evaluación, que son guías precisas que valoran los aprendizajes y productos realizados. Son tablas que desglosan los niveles de desempeño de los estudiantes en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre rendimiento.

En este caso concreto, y para algunas actividades, la escala de evaluación será la siguiente:

ALUMNO:					
INDICADORES DE LOGRO	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
2.2.1. Colabora de forma grupal en el desarrollo de los juegos cooperativos.					

2.2.2. Lidera y toma decisiones importantes dentro de su grupo.					
2.2.3. Busca y fomenta la participación del resto del grupo dentro del juego.					
3.1.1 Controla sus emociones en los juegos cooperativos.					
3.2.1 Respeto las reglas de los juegos cooperativos.					

Además, para poder evaluar de forma más completa los indicadores de logro que se han propuesto al inicio de la situación de aprendizaje, se utilizará una rúbrica de evaluación, que en este caso será la siguiente:

ALUMNO:					
INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE DESEMPEÑO				
	EXCELENTE	BIEN	SUFICIENTE	REGULAR	MAL
1.4.1 Respeto las diferencias corporales sin manifestar situaciones discriminatorias.					
1.4.2 Respeto, tolero y ayudo en el desarrollo de los juegos cooperativos					

3.1.2 Manifiesta esfuerzo y perseverancia en las actividades grupales.					
3.2.2 Trabaja de forma cooperativa, entendiendo y asumiendo los diferentes roles en los grupos.					
3.2.3 Participa activamente y de forma comprometida dentro de su grupo.					

*Anexo 2: Diario de sesiones.*

### SESIÓN 1:

Durante la primera sesión de esta situación de aprendizaje, se ha realizado lo siguiente:

Inicialmente se ha comenzado realizando una pequeña reflexión sobre lo que son los juegos cooperativos. Algunos de los alumnos (Martín, Jesús, Naia, Marco, Adriana, Héctor) de la clase de 4ºB han aportado distintas opiniones, pero todas ellas enfocadas al mismo objetivo. Naia y Martín respondieron a la vez a la pregunta: ¿Qué entendéis vosotros por juegos cooperativos?, diciendo: “pues juegos en los que hay que ayudar a los demás”. Marco, Jesús y Alex, nada más plantear la pregunta se miraron entre ellos. Marco levantó la mano y dijo: ¿Pero podremos hacer nosotros los grupos como queramos? Han llegado a la conclusión de que son juegos en los que hace falta cooperar y ayudar a los demás compañeros para conseguir un determinado objetivo. Sin embargo, se han olvidado por el camino un aspecto muy importante, que es que en estos juegos no debe existir competición. A continuación, les formulé la siguiente cuestión. Entonces, el fútbol, el baloncesto, el tenis, el pádel, el voleibol... ¿Son juegos cooperativos? Muchos de ellos dijeron que no, por el simple hecho de que les catalogamos como deportes. Sin

embargo, Naia dijo que sí que son deportes cooperativos, ya que entre los miembros de un equipo tienen que cooperar para conseguir un objetivo concreto. Entonces, entre las opiniones y correcciones del alumnado conseguimos que entendiese que los juegos cooperativos no deben ser competitivos, y que todas las personas que participan en ellos tienen el mismo objetivo. Dicho de otra forma, o todos los participantes “ganan” o todos “pierden. A continuación, realizamos un repaso sobre las distintas habilidades sociales que podemos experimentar y adquirir a través de los juegos. El nombre concreto de la habilidad no lo sabían, pero sí que realizaban aproximaciones como, por ejemplo: Ayudar a los demás, hablar las cosas con tranquilidad, trabajar en equipo, respetar las normas, etc. Tras explicar la dinámica que vamos a seguir a través de pegatinas, y tras ver que fue muy motivante para el alumnado, pasamos a explicar la primera actividad de la sesión. La primera actividad fue explicada en el aula, por lo que a través de un dibujo el alumnado pudo comprender con facilidad las premisas que tendrían que cumplir. En el momento, surgieron algunas dudas con la creación de grupos, ya que Alex, Martín, Simón y Marco querían ir juntos, porque consideraban que era lo mejor para poder “jugar mejor”, como ellos mismos dijeron. Una vez bajamos al gimnasio, toda la clase ayudó con rapidez a preparar todo el material necesario para la actividad, así que en torno a las 11 y 30 pudieron empezar a probar con el material, teniendo tiempo para hacer diversas estrategias. Antonio se dedicó a hacer pruebas de manera individual, teniendo más en cuenta su opinión que la del resto del grupo, hasta que se enteró de que con los ladrillos no podían moverse, sino que tenían que ir haciendo filas de ladrillos lo más rápido posible, saltando así de uno a otro. En el momento que les propusimos el reto de coger 6 aros en 6 minutos, fue cuando empezaron los problemas. Mientras que Adriana, Vera, Mencía y Gonzalo miraban, Marco y Naia se encargaban de mover las colchonetas sin parar, por lo que iban avanzando muy muy lentos. Otros grupos avanzaban lentos debido a que dejaban al mando del grupo a la persona menos habilidosa, por lo que no les quedaba otra que ir adaptando el ritmo a esa persona, teniendo los roles completamente equivocados en este caso. Martín y Héctor ponían caras de desagrado en vez de buscar soluciones, por lo que al final, el trabajo grupal no sirvió para conseguir el reto. Antes de empezar la segunda actividad, nos volvimos a juntar para realizar una reflexión sobre la importancia del trabajo de todos, ya que con que una sola persona esté distraída o pasota, todo el grupo sería perjudicado. En este momento, Marco dijo: “Claro, es que en los juegos tenemos que participar y ayudar todos para poder conseguirlo”. En la actividad 2 no realizaron ninguna pregunta previa, sin embargo, en el momento de ordenarse por número de clase,

la coordinación y ayuda grupal fue completamente desastrosa. Cada uno pasaba por los bancos como quería, sin ayuda del resto de compañeros que tan solo veían cómo iban cayendo uno tras otro, y sin buscar estrategias, por lo que el juego duró tan solo 30 segundos. Decidimos darles otra oportunidad, dando en este caso algunos consejos para poder facilitarles la tarea. Preguntamos: ¿Qué formas tenéis para poder pasar sin que los compañeros se caigan? ¿Qué deben hacer las personas de al lado, mirar? Aun así, algunas personas tuvieron dificultades, puesto que, aunque sabían las estrategias, buscaban opciones diferentes y más complejas. Con todo ello, pudieron superar el reto y conseguir la pegatina. En este caso, Mencía, Elena R y Marco estuvieron listos, ya que, además de ir pasando ellos, iban generando espacios y proporcionando ayudas a sus compañeros para que nadie se cayese. Sin embargo, Nadia, Vera y Elena G solo procuraban no caerse ellas, por lo que al cruzarse con otro compañero facilitaban poco la tarea. Todo el alumnado ayudó a recoger el material utilizado durante la sesión antes de subir a clase.

En términos generales, la sesión ha salido como esperaba. Pese a contar con un tiempo muy justo, se ha realizado una buena introducción a los juegos cooperativos y a las habilidades sociales. Además, el alumnado ha trabajado de una forma buena, teniendo predisposición para aprender y escuchar. Aunque no se han cumplido todos los retos, han podido comprobar la importancia de trabajar todos en equipo, sin olvidarse de ningún miembro del grupo, por lo que en futuras sesiones lo deberían aplicar.

El principal cambio que haría dentro de la sesión es el número de actividades, puesto que, con la explicación teórica inicial y las respuestas del alumnado, sólo dio tiempo a realizar 2 actividades. Las preguntas y explicaciones han ayudado a que al alumnado participe y pueda entender los aspectos principales que hacen referencia a los juegos cooperativos y a las habilidades sociales, por lo que es un punto importante de la sesión. Me ha llamado la atención la poca implicación de determinados alumnos y alumnas en el desarrollo de las actividades, y la poca motivación que les han intentado otorgar sus compañeros, que tampoco les han invitado ni propuesto una ayuda que era necesaria. Dentro de la clase de hoy, cambiaría un aspecto: he dejado libre elección al alumnado para hacer los grupos de la primera actividad, lo que ha llevado a que ciertos alumnos y alumnas entren en su zona de confort y han dejado la participación a un lado, dedicándose a hablar y a aspectos que no tienen que ver con los juegos. Al ser una sesión ciertamente introductoria a los juegos cooperativos, no cambiaría nada, ya que he conseguido que el alumnado se haga una idea de lo importante que va a ser la cooperación de todos durante estas semanas. Se ha visto

una progresión del inicio al final de la sesión, por lo que durante el avance de las sesiones se espera que el alumnado pueda responder de mejor forma en los distintos juegos.

## SESIÓN 2:

Durante la sesión de hoy se han seguido realizando distintos juegos cooperativos. Inicialmente se han realizado las explicaciones de los distintos juegos a realizar durante la sesión en la propia clase. Esto nos ha permitido realizar algunos dibujos en la pizarra sobre los distintos juegos a realizar, por lo que de forma inicial el alumnado ha tenido pocas dudas sobre las normas, reglas, o cualquier aspecto relacionado con los distintos juegos. Además, se ha realizado un pequeño repaso sobre determinados aspectos que se deben mejorar respecto a la clase anterior, como la comunicación, el respeto del turno de palabra, el control de las emociones y, como aspecto fundamental, la implicación de todas las personas para conseguir un buen trabajo en equipo. Una vez hemos bajado al patio, se les han propuesto a los alumnos distintas palabras con las que debían formar letras. Esta vez la actividad ha sido por grupos libres, pero Jesús y Mencía se habían quedado sin grupo, por lo que el profesorado se ha encargado de asignarles un grupo en concreto (cabe decir que la gente no ha contado con ellos para la elección de los grupos, pero ellos tampoco han puesto de su parte y se han mantenido alejados en todo momento). Una vez que se han puesto a jugar creando palabras con sus cuerpos sobre el suelo, han ido surgiendo distintos problemas que les impedían crear estas palabras con la velocidad suficiente. El grupo de Nadia, Álex F, Antonio, Jesús y Mencía no se coordinaba de ninguna manera, y cada uno iba por libre dando ideas completamente diferentes, por lo que no han sido capaces de tener preparadas las 2 primeras palabras en el tiempo que se les había otorgado. En otro grupo, Simón se dedicaba a dar instrucciones muy positivas para sus compañeros, pero en un volumen muy elevado, lo que ha provocado alguna mala cara dentro de su grupo de trabajo. Sin embargo, Leo, dentro de su grupo, ha estado más tiempo simulando que estaba dormido que jugando y proponiendo distintas estrategias, por lo que simplemente se ha dedicado a seguir distintas órdenes de Carlota y Marco. La sorpresa ha llegado cuando hemos hecho grupos más grandes para crear palabras más largas. Aunque algunos comportamientos y actitudes han seguido siendo similares, los resultados han sido muy eficaces, consiguiendo completar el reto en un tiempo muy reducido. Antes de empezar la siguiente actividad, realizamos un repaso de las normas generales de la misma, puesto que el alumnado de 4º tiende a realizar trampas durante los juegos. Pese a haber explicado con claridad los distintos elementos, alumnos como Alicia

no habían entendido bien la disposición inicial, por lo que dejamos un pequeño tiempo para que cada grupo de 8 pudiese practicar de forma tranquila. Una vez decidimos empezar la actividad, Irene, Alejandro, Alex F, Hugo, Mencía y Jesús se ayudaron de las manos para pasar el aro por su cuerpo, sin respetar las normas del juego, por lo que se realizó una advertencia a cada uno de sus grupos sobre una posible penalización a realizar. Cada alumno y alumna se preocupaba de pasar el cuerpo por el aro, pero realizaban muy poca ayuda al resto de compañeros, lo que propició que no fuesen capaces de superar un objetivo que les habíamos propuesto al inicio de la sesión. Personalmente, Antonio ha sido una sorpresa durante el último juego realizado, puesto que, en los momentos de participación, realizaba una pequeña cuenta atrás para que sus compañeros se diesen cuenta de cuando iba a pasar el aro por su cuerpo, estando así listo en todo momento. Las estrategias y la tranquilidad que ha demostrado a la hora de realizar el juego hacen que su equipo haya podido aportar más puntos al grupo, aunque finalmente no pudieron lograr el objetivo propuesto.

La clase ha discurrido con total normalidad, sin algún aspecto reseñable que haya perjudicado o empeorado el desarrollo de la misma. En general ha salido como esperaba previamente, aunque de nuevo hemos ido muy apurados de tiempo. El tiempo en el que el alumnado se prepara, siendo la hora de después del recreo, hace que los primeros 5-10 minutos de clase se pierdan en la preparación para poder explicar las distintas actividades, hasta que todos se sientan y consiguen escuchar. Las actividades han sido adecuadas para lo propuesto, además de que el alumnado ha buscado más la cooperación que en la sesión anterior, que se enfocaban más en las decisiones individuales o por parejas. Es cierto que no todo el alumnado ha participado de forma intensiva, pero es algo que se debe mejorar de cara a próximas sesiones, ya que en determinados grupos la participación es muy escasa.

Personalmente, dentro de esta sesión cambiaría el haber dado las explicaciones directamente en el patio. Primero, con el objetivo de poder ahorrar un tiempo muy valioso para poder haber tenido un desarrollo más extenso de las actividades, y, segundo, para poder explicar a través de ejemplos visuales, que hacen que todo sea más fácil de cara al alumnado. Por otra parte, de cara también a siguientes sesiones los grupos les debo realizar yo previamente, puesto que el alumnado siempre acaba poniéndose con sus “amigos y amigas”, lo que en muchas ocasiones provoca una gran relajación, que conlleva una pérdida de atención y de motivación para las actividades. Respecto a las actividades,

siempre me espero una mayor implicación motriz del alumnado, por lo que en el último momento siempre tengo que cambiar el objetivo que les marco inicialmente, ya que es muy complicado que lo puedan alcanzar. Creo que si el trabajo lo hiciesen en grupos más pequeños habría alguna posibilidad, pero quedarían grupos muy descompensados lo que haría que no trabajasen en equipo al tener una gran desmotivación, por lo que no sería un aspecto que cambiaría durante la sesión.

### SESIÓN 3:

Durante la sesión de hoy, y como realizamos de forma habitual con el alumnado de 4ºB, hemos realizado las explicaciones de los distintos juegos que íbamos a realizar antes de bajar al gimnasio. Al necesitar colchonetas, hemos decidido que la sesión de hoy iba a ser mejor hacerla dentro del gimnasio que en el patio. Durante la explicación de los distintos juegos del día, no ha surgido ninguna duda por parte del alumnado, ya que eran juegos sencillos. Simplemente fue necesario recordar ciertas normas que debemos respetar dentro de los juegos cooperativos, además de recordar la importancia de controlar las emociones y el ruido dentro del gimnasio. Una vez hemos bajado al gimnasio, Hugo y Elena G decidieron ir directos al cuarto de material, buscando sacar las colchonetas lo antes posible para empezar las actividades rápido. Ellos mismos dijeron que querían jugar rápido para poder conseguir todas las pegatinas posible durante las clases. La colaboración del alumnado ha sido muy reseñable, puesto que en muy poco tiempo han sido capaces de sacar todo el material necesario. En esta ocasión decidí yo hacer los grupos para el desarrollo de los juegos. Fui dividiendo al alumnado en cuatro grupos distintos, que directamente se fueron colocando encima de las colchonetas para el inicio del primer juego. En cuanto les di las primeras reseñas sobre las posiciones que tenían que intentar adoptar, escuché a Gonzalo tener un idea extraordinaria que facilitaría todo para su grupo. Sin embargo, ningún miembro del equipo le escuchó y él tampoco insistió más. Por otra parte, Alicia se enfadó con su grupo porque no quería estar en el aire en ningún momento, posiblemente por la inseguridad de alguna posible caída (aunque había colchonetas debajo). En ese momento, Martín buscó una nuevo rol para Alicia dentro del grupo, consiguiendo su participación al momento. En otros grupos, iban probando distintas formas de colocarse teniendo un número determinado de apoyos, pero ninguno

se paraba a buscar una estrategia concreta que les permitiese completar el reto propuesto por el profesorado. Tras realizar una pequeña parada para dar importancia a distintos aspectos del juego, volvimos a proponer otro número de apoyos al alumnado y, en este caso, algunos grupos sí que se reunieron para buscar una estrategia determinada, lo que les permitió conseguir el objetivo en un tiempo muy corto. Sin embargo, los otros dos grupos realizaron exactamente lo mismo: decidieron que, en vez de trabajar en equipo todos juntos, se separaron y trabajaron por parejas o por tríos, por lo que nos acercamos para recordarles la importancia de trabajar todos juntos dentro de un juego que les iba a permitir tener un mejor resultado si trabajaban en equipo. Tras varias pruebas, no toda la clase fue capaz de ayudarse para conseguir todas las posturas que se les habían propuesto. La segunda actividad propuesta se desarrolló de forma muy diferente. En grupos más pequeños debían dar la vuelta a una colchoneta estando ellos encima, sin tocar en ningún momento el suelo. En este caso y al ser grupos más pequeños, no tardaron en darse cuenta de los pasos que debían seguir, y las personas que no se dieron cuenta fueron ayudadas por otros compañeros que los veían en problemas. En cuestión de pocos minutos consiguieron dar la vuelta a todas las colchonetas, consiguiendo así el reto que se les había propuesto. Algunos alumnos destacaron de manera especial sobre otros. Elena R controló al grupo y los movimientos que tenían que hacer a la perfección, ordenándoles a cada uno de ellos los pasos a seguir de forma clara y concisa. Al mismo tiempo, Simón y Naia animaban al resto de grupos para que pudiesen superar el reto.

Gracias a la ayuda inicial del alumnado para sacar todo el material necesario hemos podido llevar a cabo a la perfección las dos primeras actividades. Por el tiempo disponible (hoy solo fue de 40 minutos), no hemos podido llevar a cabo el último juego previsto. Los juegos durante el desarrollo de la sesión me han permitido ver dos actitudes y comportamientos completamente diferentes. Frente a la complejidad del desarrollo de la primera actividad, en la que el alumnado ha tenido actitudes muy individuales, se ha visto un cambio radical durante la segunda, en la que han colaborado todos de una forma muy eficaz, consiguiendo el objetivo marcado rápidamente.

Creo que el mal desarrollo de la primera actividad se ha podido deber al cambio de grupos que se ha realizado hoy frente al de otros días, en el que tienden a ponerse siempre con sus amigos y amigas. En este caso al hacer yo los grupos, han tardado en adaptarse debido al miedo o inseguridad que muchas veces tienen para exponer sus ideas frente a personas que tal vez no son de su confianza. Me reconforta que han sido capaces de sobreponerse

a esta situación, y, dejando a un lado cualquier diferencia existente, han acabado colaborando para poder conseguir los mismos objetivos.

#### SESIÓN 4:

En este caso, para el inicio de la sesión, he decidido explicar solamente el primer juego dentro del aula, para después explicar los siguientes nada más acabar la actividad. En primer lugar, he querido destacar en el alumnado los aspectos positivos que he visto en ellos durante estas primeras sesiones en las que hemos tratado los juegos cooperativos. La comunicación, el respeto y el trabajo en equipo han mejorado de forma sustancial en determinadas personas, además, he invitado a que los alumnos y alumnas que les cuesta más tengan la oportunidad de dar la vuelta a la situación. La primera actividad de todas la han entendido de forma clara, siendo muy sencilla y con unas normas básicas y cortas. En el transcurso de la misma, como los grupos estaban trabajando de manera muy eficaz, he decidido ir aumentando la dificultad, proponiendo desplazamientos más complejos que han llevado al alumnado a equivocarse en determinados momentos. Todo el alumnado de la clase ha sabido cumplir las reglas a la perfección, volviendo a empezar la actividad de 0 siempre que esto ha sido necesario. Alejandro avisó a su grupo de que debían decir “ya” antes de soltar la pelota, para así asegurar más. Aunque algunas personas han tenido dificultades para entenderse con su grupo, ya que no les han escuchado con claridad, finalmente pudieron conseguir la tan ansiada pegatina, premio por haber desarrollado de forma adecuada la actividad. Tras la realización de la primera actividad, y antes de explicar la segunda, el alumnado ha acudido a beber agua, por lo que hemos perdido tiempo hasta que todo el mundo ha vuelto a estar concentrado en la propia materia a trabajar. Una vez explicada la segunda actividad, y tras haber resuelto varias dudas que han tenido determinados alumnos y alumnas (principalmente por no haber estado escuchando durante el juego), hemos procedido a dejar probar al alumnado distintas formas de desplazarse por el espacio. Esto lo debían hacer agarrados siempre por las caderas. En este momento, Mencía se negó a agarrar a Marco, por lo que no podían empezar la actividad. En otro grupo, Antonio solamente quería ponerse el primero, debido a que, según él, no era capaz de correr si agarraba a alguien. Su grupo lo aceptó y aunque con algo de resignación, creyeron que era buena opción situarle a él en ese lugar. Varios alumnos y alumnas decidieron que era mejor agarrar por los hombros o por la camiseta al compañero de delante, por lo que les hemos tenido que corregir en diversos momentos estas actitudes, principalmente a Marina y Leo. Inicialmente, todos se agruparon con el

objetivo de buscar distintas formas de organizarse mejor, por lo que antes de probar decidimos que debíamos dejar un tiempo para que todos se preparasen de forma adecuada. Marco, dentro de su grupo, ha ejercido de líder y ha tomado las riendas del grupo, colocando y organizando a todo el grupo tras explicar su punto de vista convincente al resto del grupo, que en un principio no estaba de acuerdo con él. En cambio, el resto de los grupos participaron todos para tomar la decisión correcta para ellos, que fue dejar el primero a la persona que aparentemente más corría del grupo, para que fuese tirando de los demás. Una vez propuesta la actividad, empezaron a correr/andar alrededor del patio a una buena velocidad. Cuando ya casi lo habían conseguido y no se habían separado, en el grupo de Marco una persona se soltó, por lo que la clase entera no ha podido superar el reto propuesto. En este momento, en vez de enfadarse por no superar el reto, acudieron a comprobar si Mencía se encontraba bien. De cara a la última actividad, la explicación ha sido muy corta puesto que el alumnado ha entendido a la perfección lo que había que hacer, y de manera autónoma se ha puesto a practicar hasta que han tenido éxito. En todos los grupos llegaron a la misma conclusión, que era hacer una cuenta atrás y, al llegar al 0, levantarse al unísono. En este momento y, gritando, han llamado a los profesores para que comprobasen como eran capaces de levantarse agarrando la cuerda todos al mismo tiempo.

Desde el momento inicial de la sesión, el alumnado ha estado bastante predispuesto a escuchar y realizar las actividades propuestas, puesto que querían conseguir las máximas pegatinas posibles. Ha dado tiempo a realizar todas las actividades sin prisa, por lo que han experimentado y han podido destinar el tiempo necesario a desarrollar un buen trabajo en equipo. Me llama mucho la atención la diversidad de estrategias que he ido viendo a lo largo de la clase. Más o menos acertadas, han sido capaces de explicar al resto de sus compañeros todas las estrategias que se les han ido ocurriendo a lo largo de los distintos juegos cooperativos, lo que les ha permitido en muchos casos cumplir los objetivos propuestos. Pese a que inicialmente pensé que la estrategia que estaba siguiendo Marco era la mejor, me he dado cuenta de que el alumnado tiene un punto de vista muy diferente a estas edades, y que es capaz de seguir determinadas estrategias que, con la edad, no se hubiesen elegido en base a la experiencia previa del profesorado. Al igual que en otras sesiones hemos tenido que parar para recordar la importancia del juego cooperativo, en este caso se les ha felicitado por la colaboración y el respeto que ha existido de forma constante dentro del aula.

En este caso no cambiaría nada de la sesión que he realizado. Decidí hacer yo de nuevo los grupos para que no exista una desigualdad en la participación, por lo que creo que por este motivo se pueden desarrollar mejor las sesiones de juegos cooperativos.

### SESIÓN 5:

En este caso, y al igual que en sesiones anteriores, he decidido empezar la sesión explicando el primer juego dentro del propio aula, con el objetivo de captar mejor la atención del alumnado antes de bajar a hacer las actividades, en este caso al gimnasio del centro. Esta vez no ha sido necesario destacar que el objetivo de los juegos cooperativos, puesto que, en las últimas sesiones, el alumnado ha conseguido trabajar más en equipo. Durante la explicación del primer juego, el alumnado estuvo muy atento, mostrando mucha motivación por bajar lo antes posible al gimnasio con el objetivo de conseguir todas las pegatinas posibles. No hicieron ninguna pregunta significativa sobre la primera actividad propuesta. Una vez abajo, se colocó todo el material necesario y se empezó a desarrollar la primera actividad. Todo fue como lo planeado, y el alumnado consiguió colocarse en tan solo tres aros. Para ello, se agruparon rápidamente y formaron un círculo con sus brazos para que ninguna persona se quedase fuera del aro. El principal problema que hubo durante la primera actividad fue el control de las emociones, puesto que, en distintos momentos de la actividad, la sensación de no encontrar un aro en el que meterse o la posibilidad de caerse fuera del espacio de los aros, hacía que distintos grupos de alumnos creasen un ambiente de ruido en el que prácticamente no se podía ni escuchar la música de la propia actividad. Cabe destacar que, para entrar dentro de los aros, el alumnado no buscó ninguna estrategia determinada (que era uno de los objetivos de la actividad), sino que por simple acumulación de personas consiguieron entrar tan solo en tres aros.

Una vez recogimos todos los aros, empezamos a explicar la segunda actividad propuesta. En esta, el alumnado tuvo distintas dudas puesto que no fueron capaces de mantenerse concentrados y atentos en el momento de la explicación, lo que se plasmó más tarde en el desarrollo de la misma. Una vez que cada alumno tenía su correspondiente pica, empezamos a decirles números del 1 al 3 con los que tenían que hacer una acción determinada. Durante los primeros 5 minutos hubo fallos constantes debido a que muchos de los participantes no se habían enterado de las instrucciones indicadas. Una vez se practicó más, las acciones 1 y 2 consiguieron hacerlas con gran efectividad. El problema se les presentó a la hora de realizar la acción número 3. Pese a que Raúl y Sergio

(profesores) les han dado distintas estrategias para poder realizar esta acción de forma más eficaz, gran parte del alumnado no era consciente inicialmente de lo que debían de hacer y, una vez que lo habían entendido, tiraban la pica con mucha fuerza, por lo que el compañero que la tenía que coger no tenía tiempo para llegar a la misma. Otro problema que se ha producido es la poca coordinación de todos los miembros de la clase, puesto que cada uno realizaba la acción 3 en un momento distinto. Personas como Adriana, Vera, Mencía, Alex F, Carlota, Nadia, Elena G e Irene estuvieron poco atentos durante la actividad, lo que propició que fuesen las personas a las que más se les cayó la pica durante la misma. Gracias al largo rato en el que estuvimos practicando las distintas órdenes, consiguieron hacer una secuencia completa de 12 instrucciones distintas, habiendo hecho además una secuencia de 6 órdenes de la acción número 3.

Al igual que en la sesión anterior, el alumnado se ha mostrado muy predispuesto para conseguir el mayor número de pegatinas posibles. Se ha visto un cambio sustancial durante esta última semana respecto al trabajo cooperativo y a la participación del alumnado en las distintas actividades propuestas, consiguiendo así cumplir algunos de los retos que se iban proponiendo en los distintos juegos cooperativos. Como suele suceder habitualmente, no ha dado tiempo a realizar todos los juegos que estaban planteados dentro de la sesión, ya que el tiempo útil dentro de la sesión de Educación Física acaba siendo muy reducido en casi todas las ocasiones. De cara a posibles mejoras de la sesión actual, hubiese cambiado el orden de las actividades. La actividad relacionada con las picas la hubiese dejado para el último lugar, ya que en las otras dos actividades era necesario trabajar con aros, por lo que nos iba a facilitar tener el material preparado, y así que hubiese podido dar tiempo a hacer todas las actividades planteadas. El problema de realizar las tres actividades es la poca posibilidad que hubiese tenido el alumnado para probar y así poder cumplir los distintos retos, pero creo que cambiando el orden de las actividades sí que hubiese sido posible. Las explicaciones durante la sesión han sido buenas y el alumnado ha entendido a la perfección las actividades propuestas, exceptuando algunos y algunas que no estuvieron atentos a determinados aspectos durante las mismas.

Durante la sesión me ha llamado la atención la facilidad que tienen determinados alumnos para cooperar y ayudar a los demás sin ningún problema. Por el contrario, también me llama mucho la atención determinadas actitudes que se dan a lo largo de las clases, como el desinterés que tienen determinados alumnos como Leo para cualquier tipo de juego.

## SESIÓN 6:

Para iniciar la última sesión correspondiente a los juegos cooperativos, he realizado un pequeño repaso junto al alumnado de la importancia que tiene cooperar en las distintas actividades que se realizan en los centros educativos. Además, para esta última sesión he destacado el avance que ellos y ellas han tenido durante las distintas semanas en las que se ha planteado la intervención. Martín, ansioso por bajar al gimnasio, gritó: “¡Callad ya chicos!”, por lo que Antonio se giró poniéndose el dedo en la boca, le invitó a callarse. Una vez que el alumnado ha expuesto distintas opiniones, he pasado a explicar la primera actividad que íbamos a realizar. Esta vez he decidido bajar al gimnasio, ya que necesitábamos bancos. Como hemos hecho en otras ocasiones, he explicado el primer juego en el aula, apoyándome en la pizarra para realizar distintos dibujos que han ayudado al alumnado a entender a la perfección el juego. Por otra parte, hay que destacar que los alumnos estaban ansiosos por bajar a realizar todos los juegos posibles, puesto que querían conseguir las pegatinas que les permitiesen elegir distintos juegos a realizar durante la siguiente clase de Educación Física. Por último y antes de bajar al gimnasio, recordamos que necesitaban conseguir 2 pegatinas para superar el objetivo propuesto al inicio de la situación de aprendizaje. Una vez abajo, todos ayudaron para colocar los bancos lo más rápido posible, aunque en ciertos momentos no supieron controlar sus emociones, y, aunque les pedíamos silencio de forma constante, no paraban de hablar para buscar distintas estrategias. Antes de iniciar la actividad, ellos mismos levantaron la mano para decir que cuando acabase su turno, debían ayudar a otros compañeros para que no se cayesen de los bancos, otorgándoles más seguridad para completar el objetivo del juego con mayor facilidad. Durante el transcurso del juego, estuvieron muy cerca de perder todas las vidas que les habíamos otorgado, y todo porque no eran capaces de estar tranquilos controlando sus emociones, lo que en muchas ocasiones les llevaba a gritar o a hacer comentarios entre ellos que no dejaban trabajar en silencio a los demás. Sin embargo, Naia, Vera y Adriana fueron ayudar a las personas que pasaban por los bancos sin dudarlos. Elsa D y Valentina ayudaban al resto diciéndoles mediante gestos la mejor estrategia para no caerse. Una vez pasamos al segundo, tardaron mucho en conectar con la actividad y en conseguir concentrarse de la manera adecuada, puesto que determinados alumnos como Martín, Elena G, Carlota, Jesús y Antonio decidieron que era mejor jugar

de manera libre con las pelotas de tenis, en vez de atender a la propia actividad. Esto hizo que en muchos momentos el alumnado perdiese el hilo de la propia actividad, tardando mucho más en realizar todos los movimientos planeados anteriormente. Aun así, cuando todos consiguieron estar concentrados la actividad se pudo desarrollar con mucho éxito. Durante la propia actividad, algunos compañeros nombraron la posibilidad de que a la persona que se le cayese la pelota quedase eliminado. Esto hizo que otras personas de la clase saltasen rápidamente diciéndole que esto no podía ser posible, puesto que es un juego cooperativo en el que no hay posibilidad de eliminación.

Respecto a la última sesión en la que la clase de 4ºB ha practicado los juegos cooperativos, destacar la gran motivación que han tenido a lo largo de toda la situación de aprendizaje y, sobre todo, dentro de esta última sesión. La primera actividad prevista para realizar dentro del día de hoy era una en la que se trabajaba con globos, pero que decidí dejarla para realizarla en último lugar en caso de que diese tiempo a ello, debido a que es un material que se tarda mucho en preparar. Si hubiese destinado mucho tiempo a preparar todo este material, no hubiese habido tiempo para realizar las otras dos actividades, porque el tiempo útil dentro de las clases de Educación Física es muy reducido. Es necesario dedicar un determinado tiempo para las explicaciones y para resolver las dudas que tiene el alumnado, por lo que no ha dado tiempo a realizar todo lo que estaba previsto a lo largo del día de hoy. Aun así, creo que la planificación de la sesión ha sido buena, aunque en determinados momentos se ha perdido demasiado tiempo por los comentarios e interrupciones del alumnado.

Quiero destacar los distintos comportamientos y actitudes que se han visto en las últimas sesiones, en especial en la de hoy. Prácticamente todos los alumnos y alumnas se han comprometido en el desarrollo de las actividades, entendiendo la necesidad de cooperar y de ayudar en los distintos momentos de las actividades, siempre que fuese necesario. Me he llevado una grata sorpresa con personas como Mencía, que muchas veces tiende a tener actitudes individuales, y a lo largo de las sesiones se ha ido soltando para poder ayudar siempre que fuese necesario.

En definitiva, a lo largo de las distintas sesiones de juegos cooperativos se ha visto una clara mejora de la concepción del alumnado sobre el juego cooperativo, entendiendo la necesidad de colaborar todos juntos, aunque no me toque estar “con mis amigos y amigas”.

*Anexo 3: Cuestionario de autoevaluación:*

**1. ¿He sido capaz de trabajar en equipo tanto en pequeños grupos como con toda la clase? Pon un ejemplo de tu participación y ponte una nota del 0 al 10 en este aspecto.**

2. ¿He participado de forma activa durante las distintas actividades cooperativas?

Pon un ejemplo de tu participación y ponte una nota del 0 al 10 en este aspecto.

**3. ¿He sido capaz de tomar decisiones importantes y he liderado mi grupo cuando ha sido necesario?**

**Pon un ejemplo y ponte una nota del 0 al 10 en este aspecto.**

4. ¿Me he puesto en la piel de otras personas cuando han existido momentos de dificultad, proponiendo soluciones para que todos podamos desarrollar las actividades de la misma forma?

Pon un ejemplo y ponte una nota del 0 al 10 en este aspecto.

**5. ¿He sabido reaccionar ante dificultades en las actividades, pudiendo hacer frente a ellas para después obtener un resultado positivo?**

**Pon un ejemplo y ponte una nota del 0 al 10 en este aspecto.**

6. ¿He sido capaz de elaborar de forma grupal una estrategia que nos ha permitido tener un resultado positivo en un determinado juego?

Pon un ejemplo y ponte una nota del 0 al 10 en este aspecto.

**7. ¿He ayudado a otras personas en momentos de dificultad, proponiendo soluciones útiles y productivas, además de motivando para el adecuado desarrollo del juego?**

**Pon un ejemplo y ponte una nota del 0 al 10 en este aspecto.**

8. ¿He sabido controlar mis emociones (tanto positivas como negativas) en los distintos juegos cooperativos?

Pon un ejemplo y ponte una nota del 0 al 10 en este aspecto.

*Anexo 4: Escala de evaluación:*

(NOMBRE DEL ALUMNO)	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
Es capaz de transmitir sus emociones respetando a los demás (asertividad).					
Se pone en la piel de los demás, mostrando colaboración para ayudar siempre que sea necesario (empatía).					
Trabaja en equipo proponiendo soluciones y estrategias, valorando las opciones que propone el resto, eligiendo la más adecuada para el desarrollo de la actividad (trabajo en equipo).					
Es capaz de comunicar sus opiniones, sentimientos y estrategias de forma tranquila, respetando el turno de palabra y dando explicaciones claras y coherentes (comunicación).					
Es capaz de controlar sus emociones, tanto al obtener resultados positivos como al tener dificultades en las actividades (autocontrol emocional).					
Demuestra deportividad y respeta las normas y reglas de los distintos juegos cooperativos.					
Respeto las diferencias corporales, físicas y emocionales que existen entre el alumnado, respetando a					

todos y colaborando para un mejor desarrollo de cualquier actividad.					
--	--	--	--	--	--