



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y DE TRABAJO SOCIAL

TRABAJO FINAL DE GRADO

**EL JUEGO COOPERATIVO PARA LA MEJORA  
DE LAS RELACIONES SOCIALES**

CURSO ACADÉMICO 2022-2023

Presentado por RUBÉN ROJO ESTEBAN

para optar al grado de

Educación Primaria

por la Universidad de Valladolid

Tutelado por CARLOS VELÁZQUEZ CALLADO

## **RESUMEN**

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene el fin de mejorar las relaciones de los alumnos de Educación Primaria por medio del juego cooperativo. Para llevar esto a cabo, he desarrollado una investigación compuesta por: la búsqueda de información de expertos en el campo y de investigaciones sobre el tema, una situación de aprendizaje realizada en un centro escolar durante mi periodo de prácticas, la recogida de datos y el análisis de estos, los resultados obtenidos por medio de evidencias junto a conclusiones que obtengo de ellas para realizar una comprobación del tema expuesto, dando a conocer sus limitaciones y una visión de futuro, terminando por una reflexión personal acerca del proceso del presente trabajo.

## **PALABRAS CLAVE**

Juego, juego cooperativo, Educación Física, relaciones sociales, participación, cooperación.

## **ABSTRACT**

The present Final Degree Project aims to improve the social relationships between the Primary School students through the cooperative game. To accomplish this, I have developed an investigation compound by: gathering information from experts in the field and existing studies on the topic, implementing a learning situation in a school center during my internship period, collecting and analyzing data, presenting the obtained results with supporting evidence, drawing conclusions from them to validate the topic, discussing its limitations and providing a future outlook. Finally, I conclude with a personal reflection on the process of this project.

## **KEYWORDS**

Game, cooperative game, Physical Education, social relationships, participation, cooperation.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
OBJETIVOS.....	3
JUSTIFICACIÓN.....	4
RELACIÓN DEL TFG CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO.....	7
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	10
1. EL JUEGO .....	10
1.1. ¿Qué es el juego? .....	10
1.2. ¿Qué caracteriza al juego? .....	11
1.3. Tipos de juegos.....	11
2. JUEGOS COOPERATIVOS.....	12
2.1. ¿Qué son los juegos cooperativos?.....	12
2.2. ¿Qué caracteriza a los juegos cooperativos?.....	13
3. LAS RELACIONES SOCIALES DENTRO DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.....	14
3.1. El juego dentro del área de Educación Física como medio socializador...14	
3.2. Las relaciones sociales dentro del juego cooperativo.....	15
4. INVESTIGACIONES.....	16
METODOLOGÍA.....	20
1. CONTEXTO.....	20
2. PROCESO DE INTERVENCIÓN.....	21
3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS.....	23
4. ANÁLISIS DE LOS DATOS.....	24
RESULTADOS.....	26

1. RELACIONES SOCIALES.....	26
2. CONDUCTAS COOPERATIVAS.....	28
3. PARTICIPACIÓN ACTIVA.....	32
4. CONDUCTAS NEGATIVAS.....	35
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	39
1. CONCLUSIONES.....	39
2. LIMITACIONES.....	41
3. REFLEXIONES.....	42
REFERENCIAS.....	43
TABLAS.....	46
APÉNDICES.....	55

# INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Final de Grado es un documento realizado específicamente para el área de Educación Física, cuyo punto central es la realización de una investigación y una intervención docente sobre el juego cooperativo como instrumento de mejora de las relaciones sociales del alumnado. El trabajo está estructurado en diferentes capítulos a través de los cuales se observan los pasos seguidos.

En el primer capítulo veremos los objetivos en los que nos enfocaremos a lo largo de la investigación. Veremos el objetivo principal que se concreta en tres objetivos específicos.

En el segundo capítulo realizo la justificación para llevar a cabo esta investigación, partiendo de mi experiencia personal, como alumno y como profesor de prácticas. Después lo justifico a través del marco legal, remarcando la importancia del tema dentro del currículo de Castilla y León, finalizando por la justificación por parte de las competencias adquiridas del título del grado de Educación Primaria.

El tercer capítulo nos habla de la relación que guarda el presente Trabajo de Final de Grado con las competencias del título de maestro de Educación Primaria que se adquieren, establecidas en la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre. De entre todas las que hay, destaco las que a mi parecer son las más importantes y guardan una mayor relación con lo expuesto.

El cuarto capítulo se basa en un marco teórico donde hago una revisión conceptual y sobre investigaciones y trabajos realizado por autores expertos en el campo. La estructura se basa en tres partes: el juego, el juego cooperativo y las relaciones sociales. En el primer punto nos enfocamos en la definición del juego por parte de varios autores, desglosándolo en varios tipos, basándonos en la relación de las personas dentro del juego. En este sentido, nos centramos en los juegos cooperativos y finalmente pasamos a las relaciones sociales, centrándonos en aquellas que se dan en el área de Educación Física, y más concretamente, dentro del juego cooperativo.

Dentro del capítulo quinto pasaré a explicar la metodología usada en la investigación, así como las características del centro y del alumnado con el que se ha aplicado la intervención. Posteriormente nos centraremos en la recogida de datos y para finalizar, el análisis de esos datos.

En el sexto capítulo veremos los resultados obtenidos de la intervención y las evidencias que los respaldan obtenidas de los instrumentos de trabajo.

Para finalizar, expondré las conclusiones de mi trabajo para poder cotejarlas con las de otros referentes en la materia. A mayores, expongo las limitaciones encontradas durante mi intervención, mostrando perspectivas de futuro y una reflexión personal de lo realizado y lo que ha conllevado mi TFG.

# **CAPÍTULO 1.**

## **OBJETIVOS**

Mi TFG tiene como objetivo principal el elaborar, poner en práctica y evaluar una intervención basada en los juegos cooperativos con alumnado de Educación Primaria a la hora de promover la mejora de las relaciones sociales y la participación activa en el área de la Educación Física.

Este objetivo se concreta en los siguientes:

- Analizar las relaciones sociales entre el alumnado a lo largo de la situación de aprendizaje basada en el juego cooperativo.
- Estudiar y fomentar los comportamientos cooperativos del alumnado durante la puesta en práctica de juegos cooperativos.
- Examinar el grado de participación e implicación del alumnado durante el desarrollo de una situación de aprendizaje basada en el juego cooperativo.

# CAPÍTULO 2.

## JUSTIFICACIÓN

Cuando comenzó la elección de los tutores aún no tenía ideas sobre el tema que quería tratar en mi Trabajo de Final de Grado, pero hablando de ello con otros compañeros y reflexionando, finalmente me decidí por el juego.

Pensando en el uso del juego como tema principal, eché la vista atrás y reflexioné sobre mi experiencia educativa, y cómo a lo largo de mi etapa escolar de primaria, la mayoría de los juegos realizados estaban enfocados a una competitividad, donde unos ganaban y otros perdían, lo cual creaba enfados y tensiones entre nosotros, y cómo al ser un colegio pequeño y habiendo un número reducido de alumnos, se debería hacer lo contrario, es decir, fortalecer ese sentimiento de unión y favorecer una relaciones de amistad sanas y duraderas. También me he dado cuenta de que el área de Educación Física era siempre la que fomentaba más este tipo de actividades, con lo cual todos aquellos alumnos que no se desenvolvían correctamente, que no tuviesen las habilidades necesarias o que simplemente no se sentían cómodos realizando este tipo de actividades, resultaban siempre eliminados y excluidos del juego, lo que en algunos casos provocaba que dichos alumnos terminasen despreciando la Educación Física.

En este sentido, a lo largo de mi periodo de prácticas en el tercer curso de del grado, observé que este patrón de una competitividad se seguía dando entre el alumnado con lo cual pensé una manera de utilizar el juego para ofrecer una solución a este problema.

Esta competitividad al final siempre crea una meya entre los compañeros, con lo cual sus relaciones sociales se ven afectadas, y en consecuencia, empeoran. Debido a esto, decidí utilizar el juego dentro del área de Educación Física para que los alumnos trabajasen juntos y sus relaciones sociales con los compañeros mejorasen, ya que, según López Díaz (2010), estas relaciones sociales son el conjunto de interacciones que van a hacer que los individuos convivan de forma cordial y amistosa en base a ciertas normas aceptadas por todos, esto resultó en la utilización del juego cooperativo para mejorar las relaciones sociales.

Fijándonos en el marco legal vigente y atendiendo a *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* nos encontramos con una presentación del área de Educación Física en donde se nos habla de su importancia y de su papel dentro del desarrollo del niño, donde se nos

muestra su función para fomentar su desarrollo social, creando escenario de aceptación social y personal, así como la resolución de conflictos entre iguales, desarrollando también su inteligencia emocional. Además, fomenta una salud mental y social por medio de crear relaciones positivas en contextos deportivos y de práctica física.

Fijándonos en los siete bloques de contenidos del área de Educación Física, destaco dos de ellos que pueden justificar la temática de mi TFG:

- Bloque C: “Resolución de problemas en situaciones motrices. Incorpora contenidos que intervienen en los procesos de aprendizaje y práctica motriz: la percepción, la toma de decisiones”. En este bloque vemos cómo se atiende a la autonomía del alumno, y cómo se pretende desarrollar su capacidad de resolución de conflictos y una búsqueda de soluciones.
- Bloque D: “Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices. Recoge 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”. Dentro de este bloque observamos contenidos enfocados al desarrollo social y emocional del alumnado, a potenciar las habilidades sociales y al fomento de relaciones sanas eliminando cualquier tipo de rechazo que pueda interferir la convivencia social dentro de un ambiente deportivo.

Centrándonos en las competencias específicas, hay dos que dan importancia a las relaciones sociales:

- Competencia específica 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”. Este fragmento de la competencia nos muestra cómo realizando juegos, podemos llevar a cabo un estilo de vida saludable, potenciando las habilidades sociales del alumnado. Esta competencia aborda temas sociales como la participación activa, la autoestima, etc.
- Competencia específica3: “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”. Esta competencia da importancia al trabajo conjunto y cooperativo orientado a establecer relaciones sociales de forma positiva, valorando y respetando la diversidad en las clases de Educación Física. Esto nos orienta para que, a la hora de poner esta competencia específica en práctica, creamos espacios donde se fomenten estas relaciones, una participación activa, el conocimiento de los demás y el trabajo en equipo, en condiciones de respeto y diversión.

Por tanto, el juego cooperativo es una herramienta que nos puede servir para incidir sobre estas competencias específicas, realizando actividades cooperativas donde se den relaciones sanas, de diálogo y de ayuda entre el alumnado mientras realiza prácticas motrices, así como un apoyo emocional y una inclusión de todo el alumnado durante el desarrollo de las actividades físicas.

# **CAPÍTULO 3.**

## **RELACIÓN DEL TFG CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO**

En este capítulo también describo las competencias del título de maestro de Educación Primaria que se relacionan con mi Trabajo de Fin de Grado. Durante cuatro años me he formado como maestro de Educación Primaria y considero que a lo largo de este periodo he adquirido unas competencias las cuales debo ser capaz de cumplir y llevarlas a las aulas de los centros educativos y aplicarlas en mi día a día. En este sentido, he seleccionado unas competencias las cuales se encuentran más relacionadas con el tema del TFG, el cual trata del juego cooperativo para la mejora de las relaciones sociales.

Para ver estas competencias, atendemos a la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la cual se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro de Educación Primaria. En el documento nos encontramos con un total de doce competencias que, al finalizar el grado, todo alumno que lo haya cursado debe haber adquirido. Considero que a lo largo del tiempo he adquirido todas ellas, pero me gustaría destacar varias de ellas las cuales considero altamente relevantes para mi TFG.

La primera de todas las competencias se expone así:

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

A la hora de trabajar en mi TFG he visto de primera mano la estructuración del área de Educación Física y cómo se llevan a cabo distintos métodos que tienen en cuenta los distintos criterios utilizados en cada sesión y a su vez he visto cómo se interrelaciona con el resto de áreas a partir de mi intervención en los centros y el contacto con los profesores de los centros escolares.

La segunda competencia se enuncia así:

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

Por medio de la situación de aprendizaje que he realizado he podido poner esto en práctica y adaptarlo a mi trabajo realizado y aplicar los instrumentos de evaluación determinados para poder llevar a cabo una evaluación que me permita obtener datos y comprobar el aprendizaje del alumnado a lo largo de las sesiones.

La quinta competencia está expuesta de la siguiente forma:

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

Por medio del trabajo en equipo realizado en los juegos cooperativos que he diseñado y los instrumentos de recogida de datos la situación de aprendizaje llevada a cabo fue pensada como un espacio de respeto y diálogo entre los compañeros, desechando cualquier tipo de actitud disruptiva y que dejen de lado a las personas por sus diferencias.

La sexta competencia se enuncia de esta manera:

- 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.

Veo esta competencia en relación con mi TFG debido al uso de los juegos cooperativos con el fin de mejorar las relaciones sociales. A través de este trabajo he podido analizar y estudiar cómo estas se llevan a cabo y difundir unos comportamientos de diálogo y respeto entre el alumnado.

La décima competencia se expone de tal manera:

- Valorar la responsabilidad individual y colectiva en la consecución de un futuro sostenible.

Pensando en este aspecto, dentro de las actividades realizadas en mi situación de aprendizaje, he podido cumplir esto debido a que, estos juegos, les dan una responsabilidad individual a cada uno y fortalece la autonomía, pro también hace que todo el grupo se apoye en los demás y aúnen esfuerzos por conseguir un objetivo común.

Finalmente, la última undécima competencia que destaco en relación con mi trabajo es la siguiente:

- 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.

Pensando en este aspecto, creo que es algo que los estudiantes del grado de Educación Primaria hacen a diario, debido a que no sabemos con qué nos vamos a encontrar en un aula nueva. Es algo que hay que ir cambiando, mejorándolo para que la calidad de la relación maestro-alumno evolucione de manera positiva y la experiencia educativa también. Para ello es también importante trabajar y aprender de otros docentes, coordinarse con ellos y escucharles. Si somos capaces de hacer esto, lo podremos transmitir a nuestros alumnos para que ellos lo pongan en práctica de manera lúdica con actividades cooperativas, donde se fomenten las relaciones de diálogo y respeto.

Tengo en cuenta que todas las consecuencias son importantes y deben ser atendidas, fomentadas y desarrolladas para realizar una actuación docente de calidad, pero en este caso he querido destacar las anteriormente enumeradas por su relación con mi TFG.

# CAPÍTULO 4.

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 1. EL JUEGO

En este primer epígrafe realizaremos una explicación de lo que es el juego. Comenzaremos hablando sobre el concepto del juego, a partir de, veremos las características que hacen que una actividad se pueda llamar juego. Finalmente, hablaremos sobre los distintos tipos de juegos basándonos en unos criterios concretos.

#### 1.1. ¿Qué es el juego?

Para poder definir la palabra juego, primero debemos acudir al diccionario de la Real Academia Española para obtener una definición general que nos ayude a guiarnos. Según la RAE, el juego se define como “acción y efecto de jugar por entretenimiento”.

Tras obtener esta definición inicial de lo que es el juego, ahondamos más en el tema y comenzamos a investigar y obtener información de artículos y libros que nos puedan aclarar más sobre el concepto de juego. Estas son diversas definiciones que nos ofrecen varios autores recientes sobre el juego:

Meneses y Mongue (2001) dicen que el juego es una actividad lúdica donde el niño representa lo más significativo de los adultos. Según ellas, “el juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital” (p. 113). Por lo tanto, podemos ver el sentido liberador que tiene el juego para una persona.

Del mismo modo, Torres (2002) concuerda con las autoras anteriores definiendo el juego como “un entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero después de una larga y dura jornada de trabajo” (p. 290). Él ve el juego como una fuente de aprendizaje a partir de la cual evolucionamos como personas.

Andrade (2020) afirma lo siguiente:

El juego es recreación, ya que toda actividad lúdica va en función de aumentar el conocimiento de la vida y de las relaciones involucradas en él, es el centro de la vida del niño, es la única actividad que tiene a su alcance, como diversión básica, se constituye en una necesidad vital tanto para su desarrollo físico y psicológico como para el proceso de aprendizaje (p. 134).

En general, todos los autores comparten la misma visión sobre el juego, que es algo lúdico, que nos aporta felicidad y que nos brinda conocimiento. Todos los autores citados ven el juego como algo que nos hace evolucionar como personas y que es innato, va incluido en el entretenimiento de todos los seres humanos y se realiza porque nos hace felices.

## **1.2. ¿Qué caracteriza al juego?**

Una vez vista la definición del juego, debemos decir cuáles son las características que lo componen.

Ruiz y Omeñaca (2005) caracterizan el juego libre como una acción que da alegría, júbilo y placer. También es algo que tiene un fin en sí mismo, es decir, los niños tienen una motivación intrínseca simplemente por el propio hecho de querer jugar y disfrutar. También es espontáneo y lo eligen libremente y voluntariamente, nadie les obliga a jugar, con lo cual también el juego se caracteriza por una cierta autonomía ya que ese niño es el que decide jugar o no, algo contradictorio debido a que el juego tiene ciertas normas las cuales son aceptadas entre los niños que participan en el juego.

Estos autores en conjunto nos muestran los rasgos esenciales que hacen que a una actividad se le pueda llamar juego. En él, el niño juega por el hecho de divertirse y disfrutar sin que nadie le obligue a hacerlo y le proporciona felicidad, cierta autonomía y un conocimiento.

En el próximo apartado veremos los distintos tipos de juegos con los que nos podemos encontrar en función de diferentes criterios de clasificación

## **1.3. Tipos de juegos**

Nos fijamos en la distinción que realiza Velázquez (2004) sobre los distintos tipos de juegos, dividiéndolos inicialmente en actividades individuales y colectivas. Este segundo tipo de habilidades, es el que desglosamos de la siguiente manera:

- Las actividades competitivas: en ellas hay oposición entre los participantes y el hecho de que uno alcance el objetivo hace que el otro no lo logre. Es decir, hay ganadores y perdedores.
- Las actividades no competitivas: En estas actividades todos los participantes son capaces de alcanzar el objetivo propuesto, es decir, que tú ganes no impide que otro lo haga, nadie gana ni nadie pierde.

Centrándonos en las actividades no competitivas, nos encontramos con las actividades no competitivas con oposición y las actividades cooperativas.

Basándonos en el tema de nuestro central, no enfocaremos más concretamente en las actividades cooperativas, En estas actividades los participantes no son rivales, es decir, “todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñan el mismo papel o papeles complementarios” (Velázquez, 2004 p. 45).

## **2. JUEGOS COOPERATIVOS**

Una vez vistos todos los tipos de juegos en base a las relaciones sociales que se establecen en los mismos, vamos a centrarnos en el juego cooperativo. En este epígrafe explicaré qué es el juego cooperativo y las características que posee.

### **2.1. ¿Qué son los juegos cooperativos?**

Comenzando por una definición inicial, Díaz (2009) nos explica lo siguiente

Los juegos cooperativos, son aquellos en los que los niños/as aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o perder como un grupo.  
(p. 1)

Garaigordobil (2002) nos habla de los juegos cooperativos como una actividad donde los participantes se ayudan mutuamente para alcanzar unos objetivos comunes, atendiendo a este aspecto grupal y de ayuda mutua. Omeñaca y Ruiz (2005) también nos hablan sobre el juego cooperativo como una actuación donde los jugadores colaboran por un fin común.

Velázquez (2021 p.9) nos dice que una actividad cooperativa “es una actividad colectiva en la que no existe oposición entre las acciones de los participantes, sino que todos comparten recursos y coordinan acciones para alcanzar una meta común”.

En resumen, podemos decir que el juego cooperativo, es una actividad lúdica que se basa en el trabajo conjunto de un grupo para conseguir, entre todos y para todos, un objetivo común atendiendo a las responsabilidades y características de cada miembro del grupo.

A continuación, profundizaremos y veremos las características que tiene el juego cooperativo y tener un concepto más amplio de lo que implica que sea cooperativo.

## **2.2. ¿Qué caracteriza a los juegos cooperativos?**

Velázquez (2004), comenta que autores como Brown, Omeñaca y Ruiz caracterizaron el juego cooperativo como una actividad liberadora por las siguientes razones:

- El juego cooperativo libera de la competición, ya que todos persiguen el mismo objetivo.
- Libera de la eliminación, ya que la intención de este tipo de juego es que todo el mundo participe, que nadie sea excluido.
- Da libertad de creación, las reglas son flexibles y pueden modificarse para que todos puedan participar y disfrutar, así como para adaptarse a las necesidades y el cuerpo de los participantes.
- Libera la posibilidad de elegir, es decir, que los jugadores tomen la decisión de participar, de poder modificar el juego, de llegar a acuerdos, etc.
- Libera de la agresión, debido a que solo conseguirán el objetivo si “aúnan esfuerzos”, con lo cual este comportamiento agresivo desaparece.

Desde otra visión, Garaigordobil (1995) nos muestra otras características del juego cooperativo, dando importancia a la acción y participación de todos los miembros, haciendo que nadie quede eliminado ni pierda, dando un “sentimiento de pertenencia”. También trata de crear un trabajo en grupo en el que reciban de manera recíproca ayuda de todos los compañeros para llegar a un objetivo común. Otra característica que muestra es la de la aceptación, ya que todos los participantes tienen un papel, el cual hace que todos sean una parte importante del juego, y esto hace que aumente la autoestima de los alumnos. Finalmente, otro aspecto compartido con otros autores, es el factor de diversión, ya que es una actividad lúdica en las

que los jugadores que participan disfruten mientras desarrollan relaciones sociales de forma positiva con los compañeros.

Velázquez (2004) encuentra ciertas características en el juego cooperativo como son la diversión, siendo actividades lúdicas, y también destaca que “no existen acciones opuestas entre los participantes” (p. 41), donde todos se esfuerzan conjuntamente para lograr un objetivo común.

Podemos ver que los autores nos citan en común varias características del juego cooperativo como la diversión, la búsqueda de participación de todos los jugadores, el trabajo en equipo por lograr un objetivo y la falta de exclusión, teniendo todos un papel importante en el juego.

Una vez vistas las características del juego, podemos decir que este tipo de juegos nos ofrecen un aprendizaje. Por lo tanto, es importante ver que significa este aprendizaje a la hora de realizar juegos cooperativos.

### **3. LAS RELACIONES SOCIALES DENTRO DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA**

En este apartado hablaré de cómo el juego, y más concretamente el juego, favorece las relaciones sociales y nos puede proporcionar diferentes beneficios.

#### **3.1. El juego dentro del área de Educación Física como medio socializador**

Ligioiz (citado en Garduño, 2023) nos explica que nuestra naturaleza, como seres humanos, deriva de un cerebro social, con lo cual los alumnos desarrollarán todo tipo de relaciones sociales a lo largo de su vida. Debido a eso, es importante conocer cómo son las relaciones a la hora de jugar en el área de Educación Física. Para Velázquez (2021 p.51) “la cooperación es un excelente recurso para dar respuesta a las necesidades físicas, sociales y emocionales del alumnado”.

Carbonell, Antoñanzas, y Lope (2018) exponen que la Educación Física permite que los alumnos se reconozcan e interactúen con las personas de manera sana mientras desarrollan sus destrezas y habilidades sociales, las cuales podrán aplicar a sus entornos sociales. Lagunas (2006 p.280) nos dice que la Educación Física ayuda al desarrollo social debido a que el juego

entre iguales “afianza el compañerismo y las relaciones sociales ya que les facilita la comunicación y la interacción social”.

Atendiendo a la ley vigente, vemos 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, dos competencias claves las cuales nos hablan de la interacción entre el alumnado:

Competencia personal, social y de aprender a aprender, donde a partir de los procesos de interacción social propios de situaciones motrices participativas, el alumnado será consciente de sus emociones y comportamientos ante posibles momentos de conflicto, respetará las emociones de los demás, desarrollará mecanismos de trabajo en equipo y asumirá responsabilidades individuales.

Con la competencia ciudadana se abordarán actividades físicas y deportivas que conlleven la toma de decisiones de forma individual y en grupo, la resolución pacífica de los posibles conflictos que puedan aparecer y el respeto de valores democráticos.

Vemos que la ley promueve un trabajo conjunto del alumnado con el fin de comprender a los demás y desarrollar una inteligencia emocional, dando importancia a las relaciones sociales en el periodo de primaria y promoviendo el uso de actividades para ello como actividades lúdicas o juegos alterativos.

### **3.2. Las relaciones sociales dentro del juego cooperativo**

Los juegos cooperativos pueden suponer un gran cambio en el desarrollo social del niño, ofreciendo beneficios gracias a sus características. Para Omeñaca y Ruiz (1999, como se citó en Velázquez, 2004), el juego libera de la eliminación o exclusión, por lo tanto, para que se lleve a cabo, es necesaria la participación de todos, “nadie sobra, nadie queda eliminado, ni pierde, con lo que se estructura un sentimiento de pertenencia al grupo en cada individuo” (Garaigordobil, 1995 p.95).

Realizando estos juegos, el niño crea relaciones de amistad, con lo cual estos juegos “sensibilizan a los jóvenes hacia las necesidades de los otros y favorece la adaptación social”. (Fernández García, citado en Colmenares y Maldonado, 2006)

Garaigordobil (1995) indica que el juego cooperativo promueve la aceptación ya que afirma que:

En estas actividades lúdicas cada jugador contribuye con su papel, y éste papel, lleno de significado, es necesario para la consecución del juego. Esta situación genera un sentimiento de aceptación en cada individuo del grupo, que influye positivamente en su propia imagen (p.95).

Esta afirmación nos dice que el juego cooperativo no solo aumenta la autoestima de sus participantes, también crea relaciones necesarias entre ellos y evita que haya personas excluidas.

En este sentido, Velázquez (2021) muestra el juego cooperativo de esta manera:

Excelente recurso para que los niños y niñas se relacionen entre ellos y se establezcan unas relaciones constructivas siempre que se prolonguen en el tiempo y se unan a otras acciones de reflexión de las conductas que se manifiestan durante su puesta en práctica. (p.10)

Después de haber hecho un análisis con su punto de partida en el juego, más concretamente en el juego cooperativo, y las relaciones sociales dentro del este, podemos ver que el juego cooperativo tiene algo que lo diferencia del resto, crea un ambiente idóneo para que, además de conocimientos, favorezca el desarrollo emocional y social del niño a partir de un trabajo con sus compañeros.

#### **4. INVESTIGACIONES**

Tanto la investigación como la experiencia son dos factores fundamentales a la hora de querer obtener conocimiento sobre algún tema en concreto o el querer resolver un problema. Nos permiten reflexionar y aprender, así como encontrar formas de mejora en nuestras acciones.

Para ello, expondré varias investigaciones basadas en el uso del juego cooperativo para comprobar la mejora de las relaciones dentro de un grupo de alumnos en el cual se ha encontrado un problema de convivencia.

Cubillos (2020) nos presenta un trabajo de investigación cuyo objetivo es el fortalecimiento del trabajo en equipo a través de una serie de juegos cooperativos. Este estudio fue desarrollado con un grupo de 20 niños elegidos aleatoriamente por el Instituto Nacional de la ciudad de Bogotá, pertenecientes al sexto grado de educación primaria, con una edad de entre 11 y 12 años. Este grupo de niños se dividió posteriormente en subgrupos de 5 niños cada uno. Se llevó

a cabo una investigación descriptiva donde se detallarían las situaciones dadas entre el alumnado a la hora de desarrollar los juegos y los instrumentos utilizados para ello fueron un diario de campo y una encuesta, para saber los conocimientos del alumnado, con los que se desarrolló una intervención de 8 sesiones de 2 horas cada una, en la que llevaron a cabo una serie de juegos cooperativos con diferentes desafíos a lo largo de dos meses, donde el alumnado debió de trabajar en equipo y de manera lúdica.

Una vez realizado este trabajo, el autor destaca entre sus conclusiones que el juego cooperativo, permite que el alumnado adquiera valores positivos y destrezas motrices, pero además desarrolla un aprendizaje social. También nos dice que “une a los estudiantes y les permite mantener una relación sana basada en la escucha y el respeto a los demás en un espacio distinto al aula” (p. 28), y da importancia a la actitud y personalidad del docente como algo que se refleja a los alumnos y a importancia de ser un guía en el desarrollo de las sesiones.

Por su parte, Navarro, Lago y Basanta (2019) analizaron el efecto de una intervención constituida por juegos cooperativos sobre las conductas prosociales del alumnado de Educación Primaria. Su investigación se realizó con un grupo de 52 participantes de educación primaria, 26 niños y 26 niñas de una media de edad de 10 años, en un colegio de Lugo.

La intervención comenzó con un cuestionario de media hora, a partir del cual se desarrolló una unidad didáctica compuesta por seis sesiones. Al finalizar estas sesiones, se volvió a pasar el mismo cuestionario con el fin de recopilar datos.

Para ver la evolución del alumnado se utilizó una escala de conductas adecuadas en educación física y en el deporte (Gutiérrez-Marín et al, citados en Navarro, Lago y Basanta, 2019) con valores del uno al cinco, siendo así 1 “totalmente en desacuerdo”; 2 “algo en desacuerdo”; 3 “neutral”; 4 “algo de acuerdo”; y 5, “totalmente de acuerdo”. Los valores que se midieron con la escala fueron los siguientes: Destrezas apropiadas a perder (DEP), Destrezas apropiadas a ganar (DAG), Destrezas apropiadas durante el juego (DADJ), Destrezas de juego justo (DJJ) y Habilidad social (HS).

La escala de la evaluación que se aplica en la investigación nos sirve para ver cómo los alumnos evolucionan en estas destrezas. Estos son los cambios que se dieron:

- Habilidades apropiadas para perder: puntuación notablemente alta tras realizar la unidad didáctica, sobre todo en los niños.

- Habilidades apropiadas para ganar: gran diferencia después de la intervención, teniendo puntuaciones más altas.
- Habilidades del juego justo: las puntuaciones aumentan, pero no tan significativamente.
- Habilidades apropiadas durante el juego: las puntuaciones aumentan de manera leve.
- Habilidades sociales: al igual que en el anterior factor, hubo un aumento leve en las puntuaciones.

Tras observar los resultados, los autores concluyen que las destrezas estudiadas aumentan en todos los casos tras realizar los juegos cooperativos, con lo cual se mejoran las conductas prosociales, especialmente en las niñas.

Andueza y Lavega (2017) trataron de ver qué efectos se daban en la aceptación o rechazo dentro de un grupo y sus características realizando una unidad didáctica de juegos cooperativos.

El método utilizado fue un proceso de investigación-acción basado en cuatro fases: planificación, actuación, observación y recogida de datos. Para esto se realizó una intervención en una escuela pública de Lleida que formó parte de la unidad 4 de una programación anual de Educación Física, compuesta por un total de 9 unidades, desarrollada lo largo de los meses de enero y febrero. El estudio se realizó con un grupo de 78 alumnos de tercero de primaria, 40 niñas y 38 niños, divididos en tres grupos. En todos los grupos el rango de edad era de entre 8 y 9 años, con alumnado proveniente de familias de inmigrantes y nivel cultural social medio-bajo. El instrumento que se utilizó para el estudio de las relaciones sociales fue un cuestionario sociométrico.

Los autores del estudio concluyeron que la utilización del juego cooperativo fomenta las relaciones sociales entre grupos, haciendo que haya una mayor consistencia entre todo el grupo y aumenten los niveles de aceptación entre el alumnado. También vieron que los alumnos que posteriormente estaban aislados, ahora se encontraban más integrados en el grupo. En las actividades donde había más contacto corporal se dieron más comportamientos de rechazo y también en las que había más contacto con personas del género contrario. Se comprobó también que, a pesar de hacer grupos mixtos, los alumnos tenían una predilección por elegir antes a los compañeros de su mismo género.

Una vez vistas las investigaciones que diferentes expertos han realizado, podemos ver la importancia que tiene el juego cooperativo para un desarrollo integral de la persona y para fomentar unas buenas relaciones sociales dentro del área de Educación Física, así como también puede ser útil para crear relaciones de amistad sanas.

# CAPÍTULO 4.

## METODOLOGÍA

En este apartado expondré el contexto del centro en el que he realizado la intervención para mi TFG. Dentro del apartado se describen aspectos como la distribución del espacio, el alumnado y el área de la Educación Física dentro del centro. Más adelante, explicaré la manera en la que se llevó a cabo la intervención junto al material y los instrumentos utilizados para la recogida de datos del alumnado, así como una explicación del proceso de análisis de estos datos.

### 1. CONTEXTO

La intervención docente fue desarrollada en el centro educativo Santa María la Real de Huelgas, en el centro de la ciudad de Valladolid.

La intervención fue realizada con una clase de quinto de primaria de 24 alumnos, en total 9 niñas y 15 niños. La clase es muy lineal en cuanto al nivel académico del alumnado. A grandes rasgos, es un grupo donde hay un buen ambiente entre los compañeros, no son frecuentes los conflictos y los que se manifiestan son de poca gravedad, pero se manifiesta una gran competitividad entre ellos en ocasiones, especialmente a la hora de jugar o realizar deporte

Por otra parte, debo destacar, en esta clase, la existencia de casos remarcables. El primero es de la poca participación por parte de tres alumnos, pero especialmente de una alumna cuya participación es muy escasa y en ocasiones realiza las actividades de una forma pasiva en base a lo que digan sus compañeros, sin dialogar ni expresar su opinión. Por otro lado, una alumna tiene muy poca resistencia a la frustración y en ocasiones se bloquea a la hora de realizar alguna actividad y necesita un momento para tranquilizarse.

Para desarrollar la intervención en clase de Educación Física en la situación de aprendizaje hemos dispuesto de los espacios y materiales idóneos, un gimnasio con unas dimensiones no demasiado grandes, pero suficientes para realizar correctamente las actividades planteadas. También hemos utilizado el patio, con espacios de juego con suelo acolchado, una pista de baloncesto y dos pistas de fútbol.

Con respecto a los materiales, para mi actuación docente he podido disponer de todos los necesarios, como pañuelos, combas, colchonetas, conos, pelotas de tenis, picas, etc.

## **2. PROCESO DE INTERVENCIÓN**

Antes de comenzar mi actuación docente, estuve varias semanas observando al alumnado. De esta manera, recogí información sobre el grupo, su forma de trabajar individual y grupalmente, la forma de tratarse entre ellos, los grupos sociales que se establecían dentro de la clase, los aspectos competitivos del grupo y la participación de cada uno a lo largo del día. Observé también las habilidades motrices de alumnado, en general, y de escolares concretos para la adaptación de alguna de las actividades propuestas.

Con la intención de solventar los problemas de este grupo de alumnos, programé una situación de aprendizaje (ANEXO 1) basada en el juego cooperativo, conformada por cuatro sesiones, es decir un total de cuatro horas. Además, dispusimos de dos sesiones extra, una sesión 0 y una después de finalizar la situación de aprendizaje, destinada a recabar información por medio de un test sociométrico, con una duración de aproximadamente unos 20 minutos cada test. Las clases constaron de tres partes: la inicial en la que se reunía al alumnado en el centro de la pista o del gimnasio y hablábamos un poco antes de comenzar sobre lo que se iba a realizar ese día; la segunda parte era dedicada al desarrollo de las actividades y; la tercera parte era un espacio reflexión donde hablábamos de lo aprendido, de los problemas que habían podido surgir, de los aspectos positivos, etc.

Las sesiones se desarrollaron con un hilo conductor con la temática de los superhéroes, con una pequeña introducción en la primera sesión, con un mensaje de Superman, líder la Liga de la Justicia. A través de una ficha (ANEXO 2), iríamos viendo el progreso individual de cada alumno. Más concretamente, cada grupo de alumnos debería lograr los objetivos de los juegos y desafíos cooperativos. Logrando estos objetivos en grupo, también se lograban de manera individual. Una vez conseguidos, al final de cada sesión, se le otorgaba al alumnado una pegatina con una piedra la cual simboliza un valor positivo como la sinceridad, el compañerismo, etc. Al final de todas las sesiones, deberían haber conseguido las cuatro piedras perdidas entre la polución actual en la Tierra, para que los cinco superhéroes recuperasen sus poderes, los cuales deberán utilizar para combatir la contaminación que acecha el planeta, y que está creando lluvias torrenciales, terremotos, el aire contaminado y los mares llenos de plásticos.

Con esta dinámica, la intención era crear una motivación dentro del alumnado para que tuviesen una disposición al trabajo en grupo dentro de las clases, ya que, si ellos conseguían lograr el objetivo de cada juego, todo el grupo alcanzaría la victoria. Al final de las cuatro sesiones, todos deberían tener las cuatro piedras, debido a que las sesiones se organizaron con varias rondas en cada juego con la intención de que todos los equipos superasen los juegos o desafíos cooperativos de una manera u otra.

Los grupos, en un principio, se iban a formar aleatoriamente en base a la actividad planteada, pero después del periodo de observación y del test sociométrico inicial, se optó por separar a los alumnos en grupos en base a las características de cada uno, de modo que fui yo, como docente, quien hizo los grupos. En primer lugar, coloqué a los alumnos más disruptivos y competitivos entre ellos en grupos distintos, buscando minimizar las discusiones y momentos donde se parase la clase. A continuación, los alumnos con un espíritu de líder para que tirasen del grupo en ciertos momentos, posteriormente distribuí a esos alumnos, los cuales son buenos dialogadores y normalmente trabajan bien en equipo, para apoyar a todos esos compañeros que les costase más una actividad y poner un orden por medio del diálogo, y finalmente, viendo el alumnado de cada grupo, repartí en los grupos a los alumnos menos participativos para que se sintiesen motivados por su equipo y naciese en ellos el ánimo participativo que buscamos.

Para realizar lo anteriormente comentado utilicé la misma dinámica del sombrero seleccionador de los libros y películas de Harry Potter (Rodríguez, 2020), pero en este caso utilicé una capa a modo de superhéroes, indicando a cada uno a qué equipo pertenecía, siendo posibles cuatro grupos: Team Superman, Team Batman, Team Wonderwoman o Team Aquaman.

El estilo de enseñanza utilizado durante mi intervención consistió en el trabajo cooperativo del alumnado y la resolución de problemas con el alumnado como protagonista. Se plantearon situaciones donde los alumnos debían trabajar en equipos para superar los diferentes desafíos cooperativos propuestos por el profesor.

Mi intervención como docente comenzaba con la explicación de la primera actividad. A lo largo del desarrollo de las actividades fui un guía en la realización de estas, indicándoles los momentos dónde estaban incumpliendo las normas, dándoles consejos y respondiendo a las ayudas cuando me necesitaban, así como mediador en caso de conflictos y ofrecer un *feedback* positivo, felicitándoles o dando la enhorabuena en los momentos donde realizasen las actividades correctamente o tuviesen comportamientos propios de la cooperación entre personas.

### 3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS

Para recabar la información y necesaria para dar respuesta a los objetivos de este TFG he utilizado diversas técnicas e instrumentos.

Principalmente he utilizado la técnica de observación sistemática a lo largo de la situación de aprendizaje, buscando obtener información mientras se desarrollaban las sesiones. Para registrar toda la información recopilada utilicé los siguientes instrumentos:

- Test sociométrico inicial y final (ANEXOS 3 y 5): realicé dos cuestionarios con el objetivo de conocer las relaciones que se daban en el aula entre los alumnos. Gracias a ellos pude realizar al inicio de la situación de aprendizaje los equipos de aprendizaje para las sesiones y también pude observar la evolución del alumnado con las respuestas del test final y analizar los cambios en las relaciones del grupo-clase.
- Diario de sesiones: instrumento donde redactaba más detalladamente todo el proceso de lo realizado en cada sesión en base a lo escrito en el cuaderno de campo. Con ellos me pude ayudar más a relacionar las notas apuntadas en el cuaderno de campo con lo sucedido a lo largo de toda la sesión y observar los datos verdaderamente interesantes e importantes. También todo aquello que se decía en las reflexiones finales después de las sesiones, donde al finalizar las actividades programadas, realizábamos una pequeña reflexión de aproximadamente cinco minutos, en la que intentaba que ordenadamente los alumnos me diesen su opinión sobre las actividades, me hablasen de cómo se habían sentido, del trabajo que habían realizado con su grupo, que comparasen lo realizado en la sesión con algo fuera de ella o que se planteasen como iba a ser su manera de trabajar en la siguiente sesión, para posteriormente anotarlo.

A mayores, realicé una escala de evaluación (TABLAS 1, 2 y 3) con la cual medía el grado en el que los niños y niñas cumplieron los indicadores de logro establecidos, en base a unos criterios de evaluación seleccionados, con el fin de evaluar al alumnado dentro de esta situación de aprendizaje.

A la hora de observar al alumnado había varios aspectos principales en los cuales me fijé más, y al realizar una observación sistemática, me centré en algunos momentos y personas específicas y planifiqué la manera en la que o iba a realizar:

- Participación del alumnado: observé a todo el grupo por igual debido a que debía de evaluarles dentro de la situación de aprendizaje, pero en especial me centré en una

alumna que manifestaba dificultades para participar de manera voluntaria en muchas actividades, también dentro del aula, y en otra alumna la cual con poca tolerancia a la frustración. Así que, al inicio de cada actividad, iba pasando por todos los equipos para ver cómo iban trabajando en grupo, pero me quedaba más tiempo observando el grupo de la primera alumna para ver cómo se desenvolvía ella. Con la segunda alumna, me dediqué a fijarme en sus actitudes mientras su grupo y ella llevaban a cabo las diferentes actividades propuestas y en ver cómo se desenvolvía en los momentos de fallo o cuando a su equipo le tocaba, por ejemplo, volver a repetir una actividad.

- Observé las actitudes cooperativas con todo el grupo en general, sobretodo en el momento de iniciar una actividad y en momento de fallo o incumplimiento de las normas, fijándome en cómo eran sus actitudes con el grupo, si eran capaces de dialogar y de ponerse en la piel del otro.

#### **4. ANÁLISIS DE LOS DATOS**

Para realizar el análisis de los datos recogidos en el diario de sesiones, establecí cuatro grandes categorías:

- Mejora de las relaciones sociales: aquí se comprenden todos aquellos datos referidos a las relaciones sociales dadas entre el alumnado, viendo si se ha dado una evolución de mejora dentro de ellas.
- Conductas cooperativas: en este apartado se incluyeron todas las anotaciones referidas esas actitudes del alumnado que favorecían la convivencia y una buena relación del alumnado para completar las actividades programadas, al igual que el uso del diálogo, la resolución de problemas y conflictos dentro del grupo.
- Conductas negativas: se incluyeron aquí todos los registros referidos a los comportamientos disruptivos, así como conductas violentas tanto verbales como físicas, las faltas de respeto, incumplimiento de las normas establecidas y el mal comportamiento con el docente.
- Nivel de participación del alumnado: se recogió aquí toda iniciativa y actitud de disposición para realizar las actividades del alumnado, así como una buena comunicación con los compañeros y el docente y también la propuesta de cambio o mejora de algunas actividades.

En el siguiente capítulo se observan los resultados obtenidos de esta información obtenida con los instrumentos de recogida de datos.

## CAPÍTULO 5.

### RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN

Después de recoger información se pasó a analizar los datos obtenidos en base a las cuatro categorías consideradas: las relaciones sociales entre el alumnado, las conductas cooperativas a lo largo de las actividades planteadas, la participación activa del alumnado durante las sesiones y las conductas disruptivas.

Para que el alumnado mantenga su anonimato, sus nombres reales han sido modificados por unos ficticios.

#### 1. RELACIONES SOCIALES

En este apartado veremos cómo han evolucionado las relaciones sociales dentro del grupo-clase y como ha favorecido la situación de aprendizaje a una mayor interacción entre el alumnado, presentando varias ideas apoyadas en evidencias que lo clarifican.

Se puede ver cómo se promueve un entorno de trabajo colaborativo, los estudiantes desarrollan una mayor disposición para ayudarse mutuamente, se observa cómo los alumnos buscan apoyo y asistencia tanto dentro como fuera del grupo, especialmente en situaciones desafiantes. Se evidencia que, en estas circunstancias, los estudiantes tienden a recurrir a sus compañeros y aceptar consejos con mayor frecuencia, lo que les permite lograr su objetivo de manera más eficiente.

*En la pregunta que dice: “¿Con qué compañero de clase te gustaría trabajar? ¿Por qué?” Los alumnos respondían con frases como: “Yo elijo a Juan porque es mi amigo”.*

*(Test sociométrico inicial)*

*Los alumnos buscaban en otros grupos a alguien que les pueda ayudar a hinchar sus globos y los de los compañeros: Ángel se acercó al equipo Superman y le preguntó a Patricia si les podía atar el globo: “Oye Patri, ¿puedes atarme el globo que en mi equipo saben pocos y están ayudando a los demás?”*

*(Diario de sesiones, sesión 1)*

*(Actividad 2) Como los antifaces estaban con nudos, todos se pusieron a desatar nudos de los para la segunda variante ayudándose entre toda la clase.*

*(Diario de sesiones, sesión 4)*

*(Actividad 4) Después de explicar la tercera actividad, me acerqué al equipo Aquaman para ver cómo se organizaban, y mientras esto sucedía, Ángel y Nuria les explicaron al equipo Superman como habían hecho para elevar a la persona que hacía de Superman en su equipo tan rápido.*

*(Diario de sesiones, sesión 4)*

También observamos una evolución de una mentalidad individualista a una más colectiva con el paso de las sesiones, sobre todo al juntar a toda la clase. Al inicio, el alumnado mostraba una preocupación predominante por su propio beneficio personal, queriendo terminar el primero y olvidándose del resto de sus compañeros, pero a medida que avanzaban las sesiones, se produjo un cambio en el comportamiento, con manifestaciones de alegría y felicitaciones entre todos los compañeros al superar los retos, también contribuyendo a que otros equipos consiguiesen cumplir el objetivo ofreciéndoles ayuda. Se manifestó un apoyo mutuo de los compañeros a la hora de realizar las actividades, y esto tiene un impacto positivo en las relaciones del grupo. Hay una mayor interacción entre el alumnado y una mayor disposición de los alumnos para brindarse ayuda y respaldo. Además, en los momentos de reflexión, los niños hablan sobre lo realizado y lo experimentado, y su sentido conexión entre los grupos aumentan con gestos como ponerse juntos ya en las explicaciones o al final de las sesiones.

*(Actividad 1) También hubo un problema porque en la segunda ronda del juego “Machaca el globo”, Jenny no es capaz de explotar el globo y todos la animan mientras Ángel se acerca a ayudarla. “¡Venga Jenny, que se os pasa el tiempo!” gritaron algunos compañeros del equipo de al lado. Ellos ya habían terminado, pero vieron que la estaba costando mucho.*

*(Diario de sesiones, sesión 1)*

*(Actividad 1) A lo largo de la reflexión les pregunté “¿Qué os ha parecido”? y respondió Claudia: “A mí me ha gustado porque, aunque corriese sola, estaba mi equipo detrás animándome”.*

*(Diario de sesiones, sesión 1)*

*(Actividad 2) Hubo un momento en el que Claudia les dijo a su grupo “Venga, venga, que casi lo tenemos” mientras hacían una de las figuras que desde el principio todos dijeron que era muy difícil.*

*(Diario de sesiones, sesión 2)*

*(Actividad 3) A Jenny se le cayó la pelota, una vez tras otra, por lo que su equipo no podía avanzar. Eso hizo que se pusiese muy nerviosa y empezaron a ponérsele los ojos llorosos y pidió a su compañero Óscar que no pusiese la pelota todavía. Su compañera Diana la dijo: “No pasa nada Jenny, que no es una carrera” y después Celia, que formaba parte de la siguiente pareja, la dijo: “Por nosotros no te preocupes”. Cuando toda la clase vio esto desde lejos reaccionaron como uno de los equipos en la primera sesión y comienzan a decir su nombre en alto para que lo intentase de nuevo: “¡Jeeennnyyy!, ¡Jeeennnyyy!, ¡Jeeennnyyy!”*

*(Diario de sesiones, sesión 3)*

## **2. CONDUCTAS COOPERATIVAS**

La cooperación del alumnado implica la interacción y la colaboración de los participantes en las actividades realizadas, con lo cual, en esta categoría se van a ver todas aquellas actitudes que nos muestran que el alumnado ha mejorado sus conductas cooperativas, como el uso de habilidades sociales e interacción con los demás, una comunicación efectiva y una resolución de problemas conjunta y empatía por los demás.

A través de momentos de reflexión y momento de diálogo entre toda la clase, los alumnos han ido adquiriendo una comprensión y un conocimiento del significado de las actividades cooperativas. Son momentos donde los alumnos han podido reflexionar sobre lo acontecido en

las actividades e intercambiar ideas y pensamientos, lo que ha permitido que vayan realizando una construcción de conocimiento a lo largo de las sesiones.

*Después de realizar el test, hice una pequeña introducción a los juegos cooperativos y Sandra dijo: “O sea, que entonces deportes como el fútbol o el baloncesto no son cooperativos porque uno de los equipos pierde”*

*(Diario de sesiones, sesión 0)*

*(Actividad 1) A la hora de colocarse en el banco por orden de edad, en la primera variante, juntando a los grupos de dos en dos Víctor les dijo a sus compañeros: “A ver, ¿no veis que si no nos escuchamos entre nosotros es imposible que nos salga bien?”*

*(Diario de sesiones, sesión 2)*

*En la reflexión final les pregunté “¿Chicos que es lo que ha podido pasar para que nos salga mal el ejercicio en la primera ronda?” y Samuel respondió “Que no nos hemos escuchado entre nosotros”*

*(Diario de sesiones, sesión 4)*

Con el transcurso de las sesiones, se observa un aumento de la empatía del alumnado hacia las emociones de sus compañeros, lo que favorece conseguir superar los desafíos y desarrollar las actividades en grupo. Los alumnos reconocen la importancia de crear un ambiente positivo para los compañeros y tener en cuenta los sentimientos de los demás para poder llevar a cabo las actividades.

*(Actividad 2) Hubo un momento en el que a Jenny le estaba costando hacer la pose de una figura y entonces Celia se acercó a ella y le dijo “No te estreses que ahora te ayudo yo” y Jenny le contestó “Graciiaaaaaaasss”*

*(Diario de sesiones, sesión 2)*

*(Actividad 3) A Mario se le estaba cayendo muchas veces la pelota y comenzaba a ponerse nervioso, entonces Cristina, que es la que le colocaba la pelota él y a su pareja le dijo: “Escucha Mario, no es tan difícil, coloca bien la pica y los dedos les apartas un poco”. Esta vez le salió bien y Cristina dijo “Toooooo, ¿veeeees?”*

*(Diario de sesiones, sesión 3)*

*(Actividad 1) A Sandra le daba miedo saltar y caerse, entonces sus compañeros del grupo decidieron parar y convencerla de que no iba a pasar nada, diciéndola que en el caso de que se cayese se caería en la colchoneta y ellos la ayudarían a levantarse.*

*(Diario de sesiones, sesión 4)*

En el avanzar de la intervención, también observamos un impacto del trabajo en equipo en la mejora de la comunicación, con el uso del diálogo entre los alumnos, así como la ampliación de las interacciones sociales más allá de los grupos preestablecidos gracias a las actividades conjuntas. Se destaca un cambio en la forma en que los estudiantes se comunican entre sí, evolucionando desde confrontaciones y elevación de tono para imponer su opinión, hacia una comunicación más respetuosa y constructiva. Hay una mayor escucha activa y se incrementa la expresión de ideas, lo cual se refleja de manera positiva en las relaciones establecidas en el grupo-clase.

A lo largo de las actividades, se evidencia que los alumnos, en algunas ocasiones, logran llegar a un acuerdo. En otras ocasiones he tenido que intervenir yo para que los alumnos llegasen a un acuerdo, pero he podido observar situaciones donde mi intervención como docente ha ido disminuyendo, ya que han sido los propios alumnos lo que han logrado resolver esos conflictos manifestando una mayor autonomía en este sentido.

*(Actividad 2) Claudia vio que su grupo estaba perdido entonces comenzó a hablar con sus compañeros: “A ver, vamos a ponernos en fila que si no perdemos una vida. ¿Quién es el más rápido? Es para que se ponga el último y remate la última ronda”. Esto ocurrió después de que les dijese que habían perdido una vida, por lo que comenzaron a organizarse mejor.*

*(Diario de sesiones, sesión 1)*

*(Actividad 2) En el momento que les di el papel para poner las marcas del tiempo, en el equipo Superman, Alberto quería constantemente ser el que tuviese el papel para apuntar, con lo cual me llamaron para que me acercase. Una vez con ellos, les dije que debían ser ellos los que eligiesen entre todos al que iba a apuntar. Con lo cual comenzaron a hablar sobre quien sería la persona que debía guardar el papel.*

*(Diario de sesiones, sesión 1)*

*(Actividad 2) En el equipo Aquaman, Cristina no quería hacer las figuras con su equipo y la dije “Pero, ¿por qué?” debido a que noté que en la primera sesión trabajó bien con su equipo. “Porque me da vergüenza hacer esta figura”. Con lo cual la dije que se acercase a sus compañeros y se lo explicase también a ellos. Una vez se lo explicó, Marcos la contestó: “Bueno si quieres en la primera ronda nos miras y si quieres luego puedes unirme en la siguiente ronda. De todos modos, no hace falta que seas tú esa persona, puedes hacer de la que va vestida de amarillo”*

*(Diario de sesiones, sesión 2)*

*(Actividad 1) Una vez colocados en cuadrupedia supina y Raúl le dijo a Pablo: “Tío me haces daño en el pie” y Pablo respondió “Perdón, perdón que es que casi me caigo”. Sergio le contestó “Bueno no te preocupes, colócalo así” y le movió la mano sin quitarla de su pie.*

*(Diario de sesiones, sesión 3)*

A lo largo de las sesiones, se observa cómo los alumnos se comienzan a preocupar más por sus responsabilidades individuales para que favorezcan al grupo de manera colectiva. Se ha visto cómo asumen su rol dentro de las actividades y tienen un compromiso con su grupo para llevar a cabo la actividad planteada.

*(Actividad 2) A la hora de apuntar las marcas, Alba es la que apuntaba en su equipo y se le olvidó la marca de la tercera ronda y se comenzó a preocupar, entonces Juan se animó y dijo: “Espera que voy a preguntarle a Rubén y te lo digo”.*

*(Diario de sesiones, sesión 1)*

*(Actividad 2) Todos los alumnos debían de cumplir su función para poder lograr hacer las figuras, con lo cual cada uno, en cada figura, tenía un papel y una responsabilidad, es decir, si la persona que formaba parte de la base no se esforzaba por mantener el peso de su compañero no saldría, al igual que no saldría bien si la persona que está encima no intenta mantener su equilibrio. Un ejemplo de ello fue el equipo de Wonderwoman, donde tenían muy claro que Ángel iría arriba con lo cual tendría que poder mantener su equilibrio.*

*(Diario de sesiones, sesión 2)*

*(Actividad 3) A la hora de usar las cuerdas, los compañeros de todos los equipos estaban preocupados por hacer daño al que había que elevar con las cuerdas.*

*(Diario de sesiones, sesión 4)*

*Los alumnos a la hora de elegir a los compañeros responden que en otra ocasión elegirían a aquellos con respuestas como “Elijo a Alba porque sabe escuchar” o “elijo a Mario porque me ayuda”.*

*(Test sociométrico final)*

*En el momento en el que pregunto qué es lo que más han disfrutado de estos juegos, los alumnos dan respuestas como “que cada uno pone su grano de arena”, “que nunca me eliminaba si lo hacía mal”, “nunca hemos perdido” o “que había que hablar por turnos y todos hacíamos algo”.*

*(Diario de sesiones, sesión 5)*

### 3. PARTICIPACIÓN ACTIVA

En esta categoría nos centraremos en todos aquellos aspectos que se dan a lo largo de las sesiones que hacen que veamos, por medio de evidencias, cómo la participación del alumnado va en aumento a lo largo de las sesiones.

A lo largo del desarrollo de la situación de aprendizaje, podemos ver una marcada diferencia en la participación del alumnado en los juegos y en los momentos de reflexión al involucrarse en el planteamiento de preguntas. Desde la primera sesión hasta la última, vemos una evolución en su actitud e implicación en las actividades. Al inicio se observa a los alumnos más reacios a realizar actividades con sus grupos respectivos debido a que no son las personas con las tienen una relación más estrecha, pero con el paso del tiempo vemos cómo hay mayor entusiasmo por involucrarse en los juegos y salir todos victoriosos.

*En la reflexión de la primera sesión cuando pregunto “Buenos chicos, ¿pensáis que habéis hecho un buen trabajo en equipo?”, son los mismos alumnos de siempre los que siempre responden, recibiendo muy poco feedback”*

*(Diario de sesiones, sesión 1)*

*(Actividad 2) A la hora de sacar material dije: “Necesito voluntarios de cada equipo que vengan a las sillas” y rápidamente Pablo, Oliver y Juan se ofrecieron rápidamente voluntarios, pero fueron los únicos.*

*(Diario de sesiones, sesión 1)*

*Debido a que en el inicio de la tercera sesión en el momento de coger los materiales que íbamos a necesitar Alba, Diana y Jenny se ofrecieron como voluntarias para ayudarme a subir el material, lo cual agradecí y como necesitaba a tres personas más, pregunté quien se ofrecía voluntario y levantaron muchos la mano.*

*(Diario de sesiones, sesión 3)*

*(Actividad 3) Todos cogieron las picas de una manera muy interesada y mostraron una gran curiosidad y preguntaban todo el tiempo para que las íbamos a utilizar.*

*(Diario de sesiones, sesión 3)*

*En la reflexión final (contrastando con la primera sesión), sobre todas las sesiones a la hora de realizar cualquier pregunta, levantan todos los niños de clase la mano. Ninguno tiene la mano bajada y todos quieren responderme a la pregunta.*

*(Diario de sesiones, sesión 4)*

A medida que transcurre el tiempo, se observa cómo algunos alumnos pasan de buscar el ser protagonistas constantemente a permitir que sus compañeros también asuman roles destacados, dándose lugar a una distribución de los papeles diversa en cada actividad. De este modo, los alumnos han conseguido ver las habilidades y destrezas de sus compañeros.

*Alberto en la primera actividad insistía en que era el que tenía que tener el papel donde apuntaba hasta que le hicieron entrar en razón hablando con él y explicándole por qué era mejor su compañera.*

*(Diario de sesiones, sesión 1)*

*Alberto es el que ha estado en un extremo de la fila guiado al grupo durante la primera ronda, y al añadir una variante quiere ponerse otra vez, pero ve que Patricia aún no ha hecho de guía y la pregunta si quiere ponerse ella.*

*(Diario de sesiones, sesión 4)*

*A la hora de hacer las figuras, Daniel, que siempre quiere tener protagonismo y llevar la voz cantante, dice que quiere ir en la parte de arriba de una figura, pero Héctor le dice: “A ver Dani, deja a Claudia arriba, que pesa menos y ya has estado antes arriba tú”.*

*(Diario de sesiones, sesión 2)*

En el grupo de alumnos, se puede observar que, por ejemplo, Alba inicialmente muestra una participación limitada, a pesar de tener buenas relaciones con algunos compañeros. Sin embargo, con el paso del tiempo, se evidencia un cambio en esta dinámica. Inicialmente se mostraba más reservada y su participación era menor, pero comenzó a implicarse más en momentos de ayuda al docente y a los compañeros y en momento de diálogo y desarrollo dentro de las actividades. Esto hizo que dentro del grupo el resto de compañeros también se esforzaran por hacer que participara y no fuese excluida dentro del juego.

*(Actividad 2) Debido a que Héctor se queja de que siempre que hablan sobre cómo realizar una actividad, su compañera Alba no participa ni da su opinión y eso hace que el grupo se enfade debido a que no saben si ella está de acuerdo con ellos en las decisiones que se toman. Al final pregunté a Alba por qué no daba su opinión, que era un aspecto muy importante para trabajar en equipo y respondió: “No he dicho nada porque estoy de acuerdo con lo que dicen”.*

*(Diario de sesiones, sesión 2)*

*En comparación con las anteriores sesiones, en esta sesión Alba, acompañada de Jenny y más compañeros, se ofrece a llevar el material para las actividades al patio, cuando en ocasiones anteriores ni si quiera levantaba la mano para ofrecerse voluntaria.*

*(Diario de sesiones, sesión 3)*

*(Actividad 3) En contraste con lo ocurrido en la segunda sesión, en la cuarta sesión, es Alba la que da instrucciones a su equipo para levantar a la persona que hace el papel de Superman sin hacerle daño con las cuerdas como explico yo. También la llaman de otros equipos y ella se acerca a ayudar a los demás.*

*(Diario de sesiones, sesión 4)*

En el test sociométrico final, vimos cómo los alumnos cambiaron algunas respuestas en las elecciones del principio, basándose en la participación que han tenido. Un ejemplo es Alberto,

que en el test sociométrico eligió a Daniel, pero en el final ha elegido a Patricia antes porque le ha gustado su forma de trabajar y hablar.

#### **4. CONDUCTAS NEGATIVAS**

Para finalizar, en este último apartado mostraré todas aquellas conductas negativas que se han manifestado a lo largo de la situación de aprendizaje. Incluyo aquí todas esas conductas contrarias a la cooperación y que hacen que no haya un ambiente de interacción positiva dentro del aula.

A lo largo de las sesiones han persistido momentos de competitividad entre los distintos grupos donde veían las actividades una competencia entre ellos en vez de enfocarse en trabajar ordenadamente con su grupo de referencia, al contrario de cuando se hacían variantes juntando varios grupos o actividades con el grupo-clase al completo. En ocasiones se creaba un ambiente tenso donde tenía que intervenir y recordar que estábamos cooperando, no compitiendo. Mediante la resolución de conflictos y mi papel como guía se podían disipar estos momentos, pero en las siguientes sesiones seguía persistiendo este comportamiento en situaciones donde los grupos estaban separados, no siendo así cuando nos juntábamos toda la clase.

*(Actividad 2) En la primera ronda donde comenzamos con el juego donde pierden vidas, el equipo Batman perdió una vida y Héctor dijo “No, es que claro, a mí si me ponen en ese grupo también gano”. Cuando escuché este comentario, hice una pausa con la clase y dije que eso había sido una falta de respeto para sus compañeros de equipo y me sirvió para recordarles la explicación inicial y decirles que estos no eran juegos competitivos.*

*(Diario de sesiones, sesión 1)*

*(Actividad 2) Nuria comenzó a discutir con Alberto sobre quién había conseguido hacer más figuras con frases como: “Pues nosotros hemos hecho la difícil y vosotros ni habíais empezado con la segunda”.*

*(Diario de sesiones, sesión 2)*

*(Actividad 1) Al finalizar la segunda ronda veo que Juan se está quejando porque su equipo nunca llega el primero y decido para un minuto a explicar que el juego no se trata de ganar o perder contra los otros equipos.*

*(Diario de sesiones, sesión 3)*

*(Actividad 3) A la hora de dividir los equipos de dos en dos oigo varios comentarios en ambos grupos como “Hay que intentar llegar antes que ellos” o “Venga que ganamos esta ronda”.*

*(Diario de sesiones, sesión 3)*

*(Actividad 3) Al finalizar la actividad “Superman” Héctor y Óscar comienzan a discutir por ver quien había conseguido más conos.*

*(Diario de sesiones, sesión 4)*

A lo largo del proceso se ha observado un constante incumplimiento de las normas establecidas, lo cual contrasta con la primera sesión, en la cual fueron muy respetuosos y cautelosos con ello. Desde esa primera sesión, han sido frecuentes momentos donde los participantes no respetaban las normas, reforzando una falta de disciplina. En todas las sesiones había algún momento en el que tenía que reforzar la importancia de seguir las normas y promover una mayor conciencia entre los grupos. En ocasiones se han dado cambios en las normas debido a que las expectativas eran muy altas y posiblemente hubiese un grado de dificultad demasiado grande para el alumnado.

*(Actividad 2) Tuve que llamar la atención a Lucas varias veces porque intentaba romper el globo con las manos.*

*(Diario de sesiones, sesión 1)*

*(Actividad 1) Llamé la atención repetidas veces a Marcos, Oliver y Pablo entre otros porque no paraban de pisar el suelo a pesar de que sus compañeros de equipo también se habían quejado.*

*(Diario de sesiones, sesión 2)*

*(Actividad 2) Al inicio de esta actividad, les recordé varias veces que era imprescindible cumplir las normas del juego, en cambio, varios alumnos siguieron incumpliendo las normas, haciendo que compañeros como Claudia o Cristina se enfadasen y dijese frases como: “¿No veis que si vosotros incumplís las normas perdemos todos?”.*

*(Diario de sesiones, sesión 3)*

*(Actividad 2) En el momento de ponerse antifaz, alumnos como Raúl o David, se levantaron el pañuelo de los ojos en la tercera variante de la actividad.*

*(Diario de sesiones, sesión 4)*

# **CAPÍTULO 6.**

## **DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

En el sexto y último capítulo mostraré las conclusiones a las que he llegado una vez realizada mi intervención, relacionadas con los objetivos planteados inicialmente. Añado también las limitaciones que he encontrado dentro del trabajo realizado y unas perspectivas de futuro en base a ellas, finalizando con una reflexión personal.

### **1. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

Recordamos que el objetivo principal del Trabajo de Fin de Grado, era elaborar, poner en práctica y evaluar una intervención basada en los juegos cooperativos con alumnado de Educación Primaria a la hora de promover la mejora de las relaciones sociales y la participación activa en el área de la Educación Física. Este objetivo se concretaba en los siguientes objetivos más específicos:

- Analizar las relaciones sociales entre el alumnado a lo largo de la situación de aprendizaje basada en el juego cooperativo.
- Estudiar y fomentar los comportamientos cooperativos del alumnado durante la puesta en práctica de juegos cooperativos.
- Examinar el grado de participación e implicación del alumnado durante el desarrollo de una situación de aprendizaje basada en el juego cooperativo.

Atendiendo al primer objetivo, nos fijamos en la definición de Díaz (2009), más específicamente donde nos dice que los juegos cooperativos implican una relación con los demás. Desde esta definición, podemos afirmar que se cumple en todas las sesiones, donde ningún alumno queda eliminado o pierde como nos dice Garaigordobil (1995), ya sea porque la actividad se realiza en pequeños grupos, en grandes grupos o toda la clase en conjunto.

Este objetivo se ha cumplido con las actividades ya que, al igual que en la investigación de Andueza y Laveza (2017), se han fomentado las relaciones sociales entre grupos, y aquellos alumnos más aislados ahora están más integrados.

Hemos podido observar cómo, en ocasiones, las reglas se hacían demasiado complicadas para el alumnado, y han sido ellos los que, por medio de su imaginación y creatividad, han creado unas reglas más simples. Por lo tanto, como expone Velázquez (2004), vemos que el juego cooperativo libera para crear y elegir, en este caso, una modificación dentro de un juego.

También observamos que, en algunas situaciones donde había conflictos, al igual que en la investigación de Cubillos (2020), los alumnos por medio de relaciones basadas en la escucha y el respeto han logrado ir resolviéndolos, a pesar de que al inicio tuve que intervenir en alguna ocasión. Es el claro ejemplo de que estas actividades y desafíos han conseguido que se faciliten la comunicación y la interacción social entre los alumnos, como nos dice Lagunas (2006).

Centrándonos ahora en el segundo objetivo, observamos que se ha cumplido, ya que, a lo largo de las actividades y desafíos, como expresa Velázquez (2004), los alumnos han aunado esfuerzos para lograr un objetivo. Los alumnos han trabajado en equipo y se han preocupado los unos de los otros y también ha obtenido resultados basados en una sana comunicación y un buen diálogo para conseguir un objetivo.

Como expone Velázquez (2021), en las actividades planteadas no se ha mostrado una oposición entre las acciones de los participantes y han compartido recursos entre ellos, por lo tanto, fijándonos nuevamente en Velázquez (2004), estos juegos han ayudado a que, sobre todo en las ocasiones donde se hacían actividades con variantes donde participaba toda la clase de manera conjunta, la competición pasaba a estar eliminada.

Finalmente, con respecto al tercer objetivo, vemos que el resultado es similar al de la investigación de Navarro, Lago y Basanta (2019) debido a las habilidades sociales que han manifestado los alumnos, sobre todo aquellos que generalmente están más aislados, ya que han participado más y han sido una pieza clave dentro de cada actividad para poder llevarse a cabo. Los niños han tenido un papel cada uno de manera individual, el cual era de vital importancia a la hora de realizar la actividad entre todos, lo que les ha ofrecido, como dice Garaigordobil (1995), un sentimiento de pertenencia y ha hecho que se fomente la participación de todos los miembros. Esta idea queda reforzada con las respuestas del test sociométrico final, donde los alumnos han expresado que “nunca se eliminaban”, que “cada uno aportaba su grano de arena” o que “nunca perdían”.

Debido a lo expuesto anteriormente, vemos que los objetivos de este TFG han sido cumplidos, y con lo cual, el objetivo principal propuesto, también. Hemos comprobado que las relaciones sociales entre los alumnos han mejorado para todo el grupo-clase, y que han sido ampliadas entre los grupos de amistad establecidos anteriormente a la realización de la situación de aprendizaje. También se ha visto un aumento de la participación del grupo clase, mostrando una mayor curiosidad por lo que se iba a realizar y más entusiasmo con el paso de las sesiones, y todo ellos, se ha realizado por medio de juegos basados en la cooperación.

## **2. LIMITACIONES**

A lo largo de mi intervención, me he encontrado con varios factores los cuales han hecho que se dieran algunas limitaciones a la hora de desarrollarla:

- La disposición de pocas sesiones ha sido un factor el cual ha hecho que no pudiese profundizar más en la investigación y tener unos datos de la evolución del alumnado más rigurosa.
- La poca experiencia previa en los juegos cooperativos, ha sido también un aspecto que ha hecho que mis sesiones se vean afectadas debido a esos momentos en los que tal vez o he sabido gestionar del todo bien la clase.
- La competencia de los alumnos a la hora de realizar juegos cooperativos también ha sido algo que ha afectado al desarrollo de las sesiones.

Nunca antes me había enfrentado a un trabajo de investigación y por eso vi importante la elección de un tema que me llamase la atención. Al final terminó siendo el juego cooperativo, y la manera en que lo terminé enfocando para una mejora de las relaciones hace que me sienta feliz de mi elección. Pienso que es un tema que fomenta un desarrollo íntegro en la persona basado en el respeto y una comunicación sana lo cual puede hacer una gran bien social y mejorar los entornos educativos para crear un ambiente de aprendizaje en las aulas, donde ningún alumno será excluido o rechazado y su autonomía será tenida en cuenta.

Debo añadir que los resultados obtenidos, atendiendo a estas limitaciones, pertenecen a este grupo, es decir, no podemos hablar de una realidad general en todos los grupos ni en todos los niños, debido a que se ha realizado con un grupo de alumnos pequeño.

A igual que encuentro unas limitaciones dentro de mi trabajo, también veo aspectos que son importantes seguir investigando los cuales tienen una perspectiva de futuro:

- Continuar realizando actividades cooperativas con el fin de una reducción de la competitividad dentro de las aulas, no solo dentro del área de Educación Física.
- El fomento de una participación activa por parte de todo el alumnado, motivándoles a la hora de hacer actividades diferentes.
- Contemplar la necesidad de evitar que haya alumnos aislados o rechazados.

### **3. REFLEXIÓN**

Para finalizar mi trabajo, quiero remarcar lo que ha supuesto este trabajo para mí, tanto como reto como una fuente de aprendizaje y de superación personal. A lo largo del desarrollo de este he podido conocer numerosos profesionales con una vocación por su trabajo increíble. He podido observar nuevas metodologías y ver cómo el esfuerzo y la voluntad es la clave para que las actividades que se planteen salgan adelante.

En definitiva, mi paso por estos cuatro años de carrera, esta investigación y mi estancia en los centros como profesor de prácticas han hecho que quiera dedicarme a esto y poder dejar mi huella en todos aquellos alumnos que pasen por mi vida.

# CAPÍTULO 7.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Andueza, J., & Lavega, P. (2017). Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. *Movimiento*, 23(1), 213-227. <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115350608016.pdf>
- Agramonte, E. A. (2011). Los juegos cooperativos en educación física. *Pedagogía magna*, (11), 109-116. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629149.pdf>
- Velázquez Callado, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Secretaría de Educación Pública. <https://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/juegos-cooperat-carlos-velazquez.pdf>
- Cubillos, L. R. (2020). *Los juegos cooperativos: Una estrategia lúdica que favorece el trabajo en equipo en clase de educación física*. <http://hdl.handle.net/11371/3311>
- 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. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, viernes 30 de septiembre de 2022. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>
- Díaz Lagunas, E. (2009). Unidad didáctica: “Juegos cooperativos”. *Efdeportes: Lecturas: educación física y deportes*, 138. <https://www.efdeportes.com/efd128/unidad-didactica-juegos-cooperativos.htm>
- Molina de Colmenares, N. y Pérez de Maldonado, L. (2006). El clima de relaciones interpersonales en el aula un caso de estudio. *Paradigma*, 27(2), 193-219. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011-22512006000200010](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512006000200010)

- Garaigordobil, M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 7(1), 91-105. <https://doi.org/10.1174/021470395321337848>
- Lagunas, J. M. (2006). Educación física y desarrollo integral. *Isla de Arriarán: revista cultural y científica*, (28), 275-296. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2543127>.
- Ruiz Omeñaca, J. V. (2023). Del porqué al cómo de los modelos pedagógicos: buscando respuestas desde la neurociencia, la psicología y la didáctica de la educación física. En Garduño J., Ruiz J. V., Velázquez C., Valero A., *Modelos pedagógicos en la educación física y el deporte* (pp. 25-45). Quartuppi. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8792692.pdf>
- Meneses, M. y Mongue, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación* 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Navarro-Patón, R., Lago-Ballesteros, J., Basanta-Camiño, S. (2019). Conducta prosociales de escolares de educación primaria: influencia de los juegos cooperativos. *Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 8(2), 33-37. <https://doi.org/10.6018/sportk.401081>
- Real Academia Española (s.f.). Juego. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 20 de mayo de 2023, en <https://dle.rae.es/juego?m=form>
- Ruiz, J. V. y Omeñaca, R. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Paidotribo.
- Rodríguez Negro, J [lamagiadelaef]. (8 de junio de 2020). Este año está acabando de forma muy rara, pero quería compartiros 1 de los proyectos que más he disfrutado este curso; la gamificación de Harry Potter. Os dejo un breve resumen de lo que hemos hecho dentro de esta aventura. [Imagen de Instagram]. <https://www.instagram.com/lamagiadelaef/?hl=es>.
- Torres, M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Velázquez Callado, C. (2021). El enfoque de coopedagogía en educación física. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, (73), 7-12.

Velázquez Callado, 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. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5367746.pdf>

Velázquez Callado, C. (2014). El aprendizaje de los deportes tradicionales mediante aprendizaje cooperativo. Relato de una experiencia. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, (45), 1-10. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5367746.pdf>

## 8. TABLAS

Tabla 1. Leyenda:

NIVEL DE LOGRO	Debe mejorar	Regular	Aceptable	Bien	Muy bien
PUNTUACIÓN	1	2	3	4	5

TABLA 1 – elaboración propia

Tabla 2: puntuación y notas finales de 5ºA:

NOMBRE	PUNTOS SESIÓN 1	PUNTOS SESIÓN 2	PUNTOS SESIÓN 3	PUNTOS SESIÓN 4	PUNTOS TOTALES DE LAS SESIONES	NOTA SOBRE 10
Alberto	27	35	37	39	138	9.86
Sandra	35	39	40	39	153	9.56
Juan	39	38	40	40	157	9.81
Mario	32	37	39	39	147	9.19
Marcos	39	38	38	39	154	9.63
Jenny	39	35	39	40	153	9.56
Oliver	31	39	39	40	149	9.31
Lucas	35	40	40	40	155	9.69
Héctor	39	39	40	40	158	9.88
Raúl	39	40	40	40	159	9.94
Samuel	39	39	40	40	158	9.88
Celia	40	40	39	40	159	9.94
Alba	39	35	38	39	151	9.44
Cristina	34	38	39	38	149	9.31
Claudia	27	40	40	40	157	9.81
David	40	37	40	40	157	9.81
Daniel	38	36	40	40	154	9.63
Nuria	33	40	40	40	153	9.56
Patricia	38	39	39	39	155	9.69
Ismael	38	37	38	40	153	9.56
Óscar	32	40	40	40	152	9.50
Ángel	40	37	39	40	156	9.75
Pablo	36	37	39	40	152	9.50
Diana	34	40	40	40	154	9.63

TABLA 2 – elaboración propia

Tabla 3: escala de evaluación

PRIMERA SESIÓN

NOMBRE	1.4.1. Resuelve conflictos sin recurrir a la violencia y utiliza el diálogo.					1.4.2. Respeta a sus compañeros, su cuerpo y actúa con respeto hacia ellos durante las prácticas motrices.					2.1.1. Muestra habilidades de liderazgo y trabajo en equipo con el fin de que todos lleguen al mismo objetivo.					2.1.2. Organiza a su equipo o respeta la organización establecida democráticamente por el grupo.					2.2.1. Dialoga con sus compañeros para crear estrategias que le permitan superar los juegos.					PUNTOS
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Alberto			X						X				X					X							15	
Sandra				X					X				X					X						X	22	
Juan				X					X				X					X					X	25		
Mario				X					X				X					X			X				20	
Marcos				X					X				X					X						X	24	
Jenny			X						X				X					X					X		19	
Oliver				X					X				X					X					X		22	
Lucas				X					X				X					X					X		24	
Héctor				X					X				X					X					X		24	
Raúl				X					X				X					X					X		24	
Samuel				X					X				X					X					X		25	
Celia				X					X				X					X					X		24	
Alba				X					X				X					X			X				21	
Cristina				X					X				X					X			X				17	
Claudia				X					X				X					X					X		25	
David				X					X				X					X					X		24	
Daniel				X					X				X					X			X				20	
Nuria				X					X				X					X					X		24	
Patricia				X					X				X					X					X		24	
Ismael				X					X				X					X					X		21	
Óscar				X					X				X					X					X		25	
Ángel				X					X				X					X				X			22	
Pablo				X					X				X					X				X			22	
Diana				X					X				X					X					X		25	

	3.2.1. Respeta las normas del juego establecidas.					3.2.2. Identifica los momentos donde se incumplen las normas y evita hacerlo de nuevo.					4.4.1. Dialoga y establece una organización con sus compañeros para completar los juegos en base a las posibilidades corporales de cada uno.					
NOMBRE	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PUNTOS
Alberto			X							X				X		12
Sandra					X			X							X	13
Juan				X						X					X	14
Mario					X			X						X		12
Marcos					X					X					X	15
Jenny				X						X			X			12
Oliver					X				X					X		13
Lucas					X					X					X	15
Héctor					X					X					X	15
Raúl					X					X					X	15
Samuel					X					X					X	15
Celia					X					X					X	15
Alba					X			X							X	13
Cristina			X						X				X			10
Claudia					X					X					X	15
David					X				X						X	14
Daniel				X						X				X		13
Nuria					X					X				X		14
Patricia					X				X						X	14
Ismael			X						X					X		11
Óscar					X					X					X	15
Ángel				X						X					X	14
Pablo				X					X					X		12
Diana					X					X					X	15

SEGUNDA SESIÓN:

1.4.1. Resuelve conflictos sin	1.4.2. Respeta a sus compañeros,	2.1.1. Muestra habilidades	2.1.2. Organiza a su equipo o respeta la	2.2.1. Dialoga con sus compañeros
--------------------------------	----------------------------------	----------------------------	--	-----------------------------------

	recorrir a la violencia y utiliza el diálogo.					su cuerpo y actúa con respeto hacia ellos durante las prácticas motrices.					de liderazgo y trabajo en equipo con el fin de que todos lleguen al mismo objetivo.					organización establecida democráticamente por el grupo.					para crear estrategias que le permitan superar los juegos.										
NOMBRE	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PUNTOS					
Alberto																															21
Sandra					X					X																X					24
Juan					X					X					X																23
Mario					X					X																X					23
Marcos					X					X																X					23
Jenny										X					X					X											21
Oliver					X					X																X					24
Lucas										X					X					X						X					25
Héctor					X										X					X						X					24
Raúl					X					X					X					X											25
Samuel					X					X					X					X						X					24
Celia					X					X																					25
Alba					X					X																					21
Cristina					X																										23
Claudia					X					X					X					X						X					25
David					X					X																X					23
Daniel					X					X					X											X					22
Nuria					X					X										X						X					25
Patricia					X					X																					24
Ismael					X					X																					23
Óscar					X					X					X					X						X					25
Ángel					X					X																					22
Pablo					X					X																					22
Diana					X					X					X					X						X					25

	3.2.1. Respeta las normas del juego establecidas.					3.2.2. Identifica los momentos donde se incumplen las normas y evita hacerlo de nuevo.					4.4.1. Dialoga y establece una organización con sus compañeros para completar los juegos en base a las posibilidades corporales de cada uno.					
NOMBRE	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PUNTOS
Alberto				X						X				X		14
Sandra					X					X					X	15
Juan					X					X					X	15
Mario					X				X						X	14
Marcos					X					X					X	15
Jenny				X						X					X	14
Oliver					X					X					X	15
Lucas					X					X					X	15
Héctor					X					X					X	15
Raúl					X					X					X	15
Samuel					X					X					X	15
Celia					X					X					X	15
Alba					X					X				X		14
Cristina					X					X					X	15
Claudia					X					X					X	15
David					X				X						X	14
Daniel				X						X					X	14
Nuria					X					X					X	15
Patricia					X					X					X	15
Ismael					X				X						X	14
Óscar					X					X					X	15
Ángel					X					X					X	15
Pablo										X					X	15
Diana					X					X					X	15

TERCERA SESIÓN:

	1.4.1. Resuelve conflictos sin recurrir a la	1.4.2. Respeta a sus compañeros, su cuerpo y	2.1.1. Muestra habilidades de liderazgo y	2.1.2. Organiza a su equipo o respeta la organización	2.2.1. Dialoga con sus compañeros para crear	
--	--	--	---	---	--	--

NOMBRE	violencia y utiliza el diálogo.					actúa con respeto hacia ellos durante las prácticas motrices.					trabajo en equipo con el fin de que todos lleguen al mismo objetivo.					establecida democráticamente por el grupo.					estrategias que le permitan superar los juegos.					PUNTOS
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Alberto					X				X					X					X				X		23	
Sandra					X				X					X					X				X		25	
Juan					X				X					X					X				X		25	
Mario					X				X				X					X					X		24	
Marcos					X				X				X				X						X		23	
Jenny					X				X				X				X			X			X		24	
Oliver					X				X				X				X			X			X		24	
Lucas					X				X				X				X			X			X		25	
Héctor					X				X				X				X			X			X		25	
Raúl					X				X				X				X			X			X		25	
Samuel					X				X				X				X			X			X		25	
Celia					X				X				X				X			X			X		24	
Alba					X				X				X				X			X			X		24	
Cristina					X				X				X			X			X				X		24	
Claudia					X				X				X				X			X			X		25	
David					X				X				X				X			X			X		25	
Daniel					X				X				X				X			X			X		25	
Nuria					X				X				X				X			X			X		25	
Patricia					X				X				X				X			X			X		24	
Ismael					X				X				X				X			X			X		24	
Óscar					X				X				X				X			X			X		25	
Ángel					X				X				X			X			X				X		24	
Pablo					X				X				X			X			X				X		24	
Diana					X				X				X				X			X			X		25	

	3.2.1. Respeta las normas del juego establecidas.					3.2.2. Identifica los momentos donde se incumplen las normas y evita hacerlo de nuevo.					4.4.1. Dialoga y establece una organización con sus compañeros para completar los juegos en base a las posibilidades corporales de cada uno.					
NOMBRE	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PUNTOS
Alberto					X					X				X		14
Sandra					X					X					X	15
Juan					X					X					X	15
Mario					X					X					X	15
Marcos					X					X					X	15
Jenny					X					X					X	15
Oliver					X					X					X	15
Lucas					X					X					X	15
Héctor					X					X					X	15
Raúl					X					X					X	15
Samuel					X					X					X	15
Celia					X					X					X	15
Alba					X				X						X	14
Cristina					X					X					X	15
Claudia					X					X					X	15
David					X					X					X	15
Daniel					X					X					X	15
Nuria					X					X					X	15
Patricia					X					X					X	15
Ismael					X				X						X	14
Óscar					X					X					X	15
Ángel					X					X					X	15
Pablo					X					X					X	15
Diana					X					X					X	15

CUARTA SESIÓN:

	1.4.1. Resuelve conflictos sin	1.4.2. Respeta a sus compañeros,	2.1.1. Muestra habilidades	2.1.2. Organiza a su equipo o respeta la	2.2.1. Dialoga con sus compañeros	
--	--------------------------------	----------------------------------	----------------------------	--	-----------------------------------	--

	recurrir a la violencia y utiliza el diálogo.					su cuerpo y actúa con respeto hacia ellos durante las prácticas motrices.					de liderazgo y trabajo en equipo con el fin de que todos lleguen al mismo objetivo.					organización establecida democráticamente por el grupo.					para crear estrategias que le permitan superar los juegos.					
NOMBRE	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PUNTOS
Alberto					X					X					X					X					X	24
Sandra					X					X				X						X					X	24
Juan					X					X					X					X					X	25
Mario					X					X				X						X					X	24
Marcos					X				X						X					X					X	24
Jenny					X					X					X					X					X	25
Oliver					X					X					X					X					X	25
Lucas					X					X					X					X					X	25
Héctor					X					X					X					X					X	25
Raúl					X					X					X					X					X	25
Samuel					X					X					X					X					X	25
Celia					X					X					X					X					X	25
Alba					X				X						X					X					X	24
Cristina					X					X					X				X						X	24
Claudia					X					X					X					X					X	25
David					X					X					X					X					X	25
Daniel					X					X					X					X					X	25
Nuria					X					X					X					X					X	25
Patricia					X				X						X					X					X	24
Ismael					X					X					X					X					X	25
Óscar					X					X					X					X					X	25
Ángel					X					X					X					X					X	25
Pablo					X					X					X					X					X	25
Diana					X					X					X					X					X	25

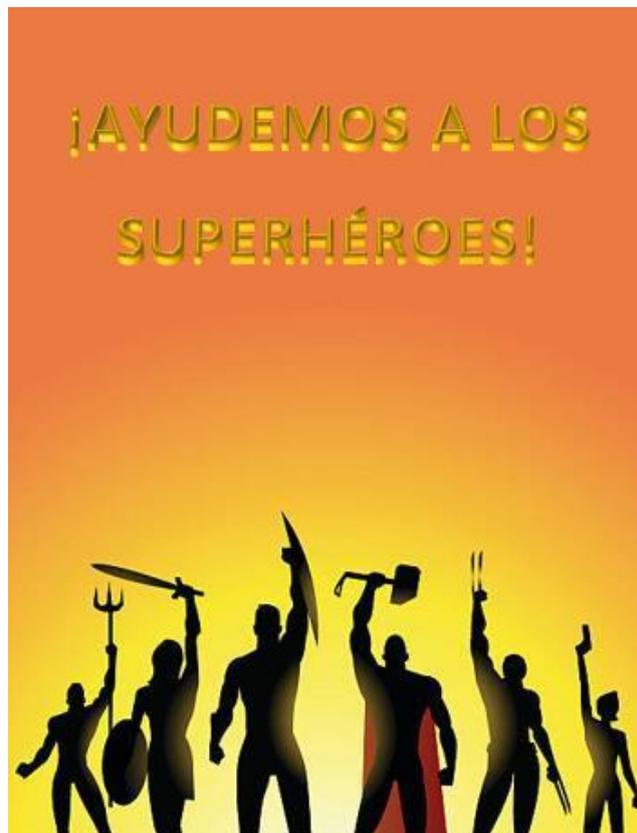
	3.2.1. Respeta las normas del juego establecidas.					3.2.2. Identifica los momentos donde se incumplen las normas y evita hacerlo de nuevo.					4.4.1. Dialoga y establece una organización con sus compañeros para completar los juegos en base a las posibilidades corporales de cada uno.					
NOMBRE	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PUNTOS
Alberto					X					X					X	15
Sandra					X					X					X	15
Juan					X					X					X	15
Mario					X					X					X	15
Marcos					X					X					X	15
Jenny					X					X					X	15
Oliver					X					X					X	15
Lucas					X					X					X	15
Héctor					X					X					X	15
Raúl					X					X					X	15
Samuel					X					X					X	15
Celia					X					X					X	15
Alba					X					X					X	15
Cristina				X						X					X	14
Claudia					X					X					X	15
David					X					X					X	15
Daniel					X					X					X	15
Nuria					X					X					X	15
Patricia					X					X					X	15
Ismael					X					X					X	15
Óscar					X					X					X	15
Ángel					X					X					X	15
Pablo					X					X					X	15
Diana					X					X					X	15

## 9. APÉNDICES

ANEXO 1: situación de aprendizaje

### ACTUACIÓN DOCENTE: SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La situación de aprendizaje a realizar la he titulado: “*¡AYUDEMOS A LOS SUPERHÉROES!*”



## **ÍNDICE**

1. PRESENTACIÓN

2. JUSTIFICACIÓN

3. MARCO LEGAL

4. CONTEXTO DEL ALUMNADO

5. CONCRECIÓN CURRICULAR

5.1. Objetivos de etapa

5.2. Perfil de salida y competencias clave

5.3. Contenidos de área

5.4. Contenidos específicos y de carácter transversal

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

7. METODOLOGÍA

8. METODOLOGÍA DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

9. SESIONES

10. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

## **1. PRESENTACIÓN**

### **¡AYUDEMOS A LOS SUPERHÉROES!**

Informe 0751:

Atención a todos los jóvenes superhéroes, les informa Superman, líder de La Liga de la Justicia, comunicado oficial de suprema importancia.

¡La tierra está siendo destruida!, repito, ¡la tierra está siendo destruida y solo vosotros sois los únicos que podéis ayudarnos a parar este desastre!

Tantas décadas de contaminación están acabando con la vida de nuestro planeta. La tierra ya no produce la misma cantidad de alimentos las lluvias son escasas y las temporadas de sequía muy largas se avecinan grandes tormentas y fuertes tornados por diversos países. No solo eso las temperaturas son alarmantes, Los transportes emiten gases contaminantes a la atmósfera y el mar se llena de plástico poco a poco.

Como jóvenes superhéroes que sois, necesito que aunáis fuerzas y creéis equipos con los que podáis batallar, necesitamos vuestra ayuda, pues las piedras que nos otorgan nuestros poderes para luchar contra esta masacre han sido perdidas entre toda la polución.

Para ello deberéis superar situaciones y problemas juntos, trabajar en equipo y construir lazos los cuales os ayudarán a ser más fuertes, pero atentos, nadie debe quedar atrás debéis colaborar y avanzar como un equipo. Una vez que hayáis conseguido todos los objetivos y reunido todas las piedras, seremos capaces de salvar el planeta juntos, pero antes de comenzar, tengo una pregunta: ¿estáis preparados?

## **2. JUSTIFICACIÓN**

En este epígrafe explicaré los motivos por los que he deseado y me ha parecido interesante realizar esta situación de aprendizaje.

En primer lugar, he decidido realizar esta situación de aprendizaje debido a la información obtenida de los alumnos en el primer periodo de las prácticas, donde realicé un trabajo basado más en la observación y conocimiento del alumnado con el que iba a trabajar.

Pude observar y escuchar en sus conversaciones la cantidad de tiempo que pasaban en casa y sin jugar físicamente con sus amigos. Todos preferían pasar las horas solos en casa junto a las pantallas

de los dispositivos electrónicos de los que disponen en casa. Esto me hizo pensar en la clase de sociedad en la que vivimos hoy en día, la cual aboga por al individualización y el disfrute personal, en lugar de pasar tiempo juntos y disfrutar todos juntos.

También me fijé en el comportamiento de los alumnos en clase, y pude observar que, a pesar de ser una clase con un buen ambiente, en muchas ocasiones se pisaban los unos a los otros y primaba la competición entre los compañeros.

También decidí realizar una situación de aprendizaje basada en mi experiencia como alumno dentro del sistema de educación primaria. Recuerdo claramente a dos profesores durante mi periodo en primaria. Con el primero de ellos, realizábamos actividades de todo tipo, y al ser pocos alumnos en el aula debido a que acudíamos a un colegio de un C.R.A., siempre se realizaban actividades en las que trabajábamos en conjunto dos cursos en una misma clase, tanto dentro como fuera del área de Educación Física.

Esto me hizo pensar que fijándome en esas actividades de mis profesores y aquellas las cuales he podido aprender y otras que he desarrollado yo, podría hacer una situación de aprendizaje la cual ayudase a los alumnos a cooperar, dialogar, trabajar en equipo, desarrollar la empatía y desarrollar unas buenas relaciones sociales.

### **3. MARCO LEGAL**

Para poder expresar los contenidos específicos y de carácter transversal y los objetivos de etapa, nos fijamos en el artículo 6 y el artículo 7, respectivamente, del Real Decreto 157/2022, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, por el cual escogeré de manera más idónea y que se adapten mejor a las actividades de la situación de aprendizaje.

Para referirnos a los bloques de contenidos, las competencias clave y el perfil de salida y los criterios de evaluación son extraídos del BOCYL del 29 de septiembre de 2022, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León, seleccionando en todo momento los que más se adapten a la situación de aprendizaje que vamos a desarrollar.

### **4. CONTEXTO DEL ALUMNADO**

La clase con la que se llevará a cabo la situación de aprendizaje va a ser la clase de referencia con el tutor 5ºA. Es un aula de 24 alumnos en total, 9 niñas y 15 niños.

A rasgos generales, la clase es muy lineal en cuanto al nivel académico del alumnado. Es una clase unida pero con tendencia a crear grupos sociales constantes y evitando mezclarse con aquellos con los que tienen menos relación a pesar de llevar todo el curso juntos, de modo que no son frecuentes los conflictos y los que se manifiestan son de poca gravedad. Por otra parte, hay que destacar que es una clase que habla mucho y en demasiadas ocasiones las sesiones nos fluyen como deberían debido a la dificultad de guardar la calma al inicio de cada sesión y las repetidas interrupciones durante las explicaciones.

El alumnado lleva un aprendizaje académico en general al mismo nivel. Han sido muy pocos los niños con algún área suspensa en el segundo trimestre, lo cual puede estar influido por el trabajo realizado por el alumnado en sus casas y el estudio autónomo.

A la hora de hablar de atención a la diversidad, debemos citar a un alumno con osteogénesis imperfecta, comúnmente conocida dicha enfermedad como “huesos de cristal”. Este alumno estuvo acudiendo al inicio del curso al centro escolar, pero debido a su situación, dejó de hacerlo. No podemos citar ninguna metodología utilizada para este alumno y su condición física, ya que no ha estado presente en el aula, pero el alumno recibe la educación primaria escolar en su hogar gracias a una tutora la cual acude a su casa dos días a la semana para poder seguir el currículo con la mayor normalidad posible. También mencionar que hay varios alumnos con dificultades en el aprendizaje del área de matemáticas, y en ocasiones dejan la clase de matemáticas durante la hora de dicha materia para recibir la clase de manera más individualizada en el aula de apoyo, a estas clases las llaman en el centro escolar “Flexibles”.

En lo referido a la Educación Física, el alumnado de esta clase, es muy activo y participativo en todas las actividades propuestas por el profesorado. El alumnado en general tiende a crear pequeños grupos, pero a pesar de ello suelen participar abiertamente entre todos cuando el profesorado es quien crea los grupos de trabajo. Hay una alumna con poca resistencia a la frustración y otros que tienden a distraerse en las explicaciones, lo cual impide comenzar en el tiempo previsto. A pesar de estos aspectos, las clases siempre se acaban realizando con normalidad.

## **5. CONCRECIÓN CURRICULAR**

### **5. 1. Objetivos de etapa**

A partir de lo expuesto en el artículo 7 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, debemos destacar que a través de la situación de aprendizaje que se establece a continuación para Educación Física, se desarrollarán en los niños y las niñas las capacidades que les permitan:

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.

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma y desarrollar hábitos de lectura.

f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

n) 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 las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

## **5.2. Perfil de salida y Competencias Clave**

El área Educación Física contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida, expresadas en el BOCYL, de 29 de septiembre de 2022, en la siguiente medida:

### **- Competencia en comunicación lingüística:**

Gracias a la variedad de intercambios comunicativos que se producen durante la práctica motriz, así como la comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas mediante la corporalidad. También, a través de la expresión de hechos, conceptos, pensamientos y sentimientos de forma oral y escrita, y a través de la comprensión, interpretación y valoración de textos relacionados con el área. Además, esta área propondrá al alumnado prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática y a la gestión dialogada de conflictos, especialmente en la resolución de problemas de interacción social vinculados a situaciones motrices.

Esta competencia clave se va a lograr de la siguiente manera:

- CCL1: Crear situaciones de diálogo para que el alumnado exprese de manera oral pensamientos y opiniones para cooperar y lograr juntos un objetivo común.
- CCL5: Dar el título de líder en ciertas actividades para ver cómo se manifiesta el sentimiento democrático y si se dan lugar situaciones discriminatorias.
  
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

La competencia en ciencia es la habilidad de comprender y explicar el mundo natural y social utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación, la experimentación y la contrastación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para así poder interpretar, conservar y mejorar el mundo natural y el contexto social. La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias en respuesta a lo que se percibe como deseos o necesidades humanos en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Esta competencia clave se va a lograr de la siguiente manera:

- STEM 1: Se plantearán juegos y actividades con un método deductivo para que sea el propio alumno el que llegue a la solución a través de un razonamiento y una reflexión.
- STEM 2: Introduciendo juegos en los que los estudiantes deban deducir cómo van a utilizar el espacio y los materiales que les brindaremos.
- STEM 5: Planteando juegos y actividades donde el alumnado deba tener en cuenta medidas de seguridad y saber cuidar el entorno, así como aprender a diferenciar entre materiales, seleccionarlos y reciclarlos.
  
- Competencia personal, social y de aprender a aprender:

A partir de los procesos de interacción social propios de situaciones motrices participativas, el alumnado será consciente de sus emociones y comportamientos ante posibles momentos de conflicto, aprendiendo progresivamente a gestionarlos, respetará las emociones de los demás, desarrollará mecanismos de trabajo en equipo y asumirá responsabilidades individuales.

Esta competencia clave se va a lograr de la siguiente manera:

- CPSAA 1: Haciendo una reflexión después de las actividades para saber cómo se ha sentido el alumnado durante la sesión y saber el comportamiento dado y recibido por parte de los alumnos con sus compañeros.

- CPSAA 2: Introduciendo actividades de concienciación sobre la toma de decisiones sobre estilos de vida saludables.
- CPSAA 3: Planteando actividades donde será esencial el trabajo en equipo y el conocer al resto de compañeros, así como sus emociones y opiniones, para lograr un objetivo común.
- CPSAA 4: A través de actividades de vuelta a la calma donde se realice una reflexión y una valoración del trabajo de los miembros de la clase.
- CPSAA 5: Mediante actividades de método deductivo donde haya que realizar un trabajo en equipo, y finalizar con una vuelta a la calma y reflexión sobre el trabajo realizado.
  
- Competencia ciudadana:

Abordando actividades físicas y deportivas que conlleven la toma de decisiones de forma individual y en grupo, la resolución pacífica de los posibles conflictos que puedan aparecer y el respeto de valores democráticos. Además, la reflexión individual y en grupo sobre aspectos como la salud y la vida activa, el cuidado del entorno o el deporte y la perspectiva de género, contribuirá igualmente al desarrollo en el alumnado de esta competencia clave.

Esta competencia clave se va a lograr de la siguiente manera:

- CC 2: Introduciendo actividades donde prime el diálogo y deban establecer un método de actuación conjunto de manera democrática.
- CC 3: A través de la realización de actividades que promuevan la igualdad mediante la participación conjunta de todo el equipo para lograr un objetivo común.
  
- Competencia emprendedora:

A través del planteamiento problemas motores, el alumnado de forma individual y en equipo, elaborará propuestas, creará y replanteará ideas y planificará soluciones ante los retos planteados. Los recursos y estrategias que utilice para dar respuesta a los mismos, permitirán el desarrollo de capacidades como la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico o la reflexión.

Esta competencia clave se va a lograr de la siguiente manera:

- CE 1: Realizando actividades donde los alumnos deberán deducir la manera de alcanzar el objetivo. Se se le proporcionará material al alumnado y sean ellos mismos quienes escojan el más adecuado para lograr su objetivo.
- CE 3: Planteando actividades donde se lleve a cabo un proceso creativo y de diálogo entre los miembros de distintos grupos.

### 5.3. Contenidos de área

En esta situación de aprendizaje he relacionado los contenidos curriculares de cada bloque con los llevados a cabo en las actividades. El objetivo es que el alumnado refuerce sus relaciones sociales realizando juegos cooperativos y obtenga conocimiento sobre la cooperación y como utilizarla.

CONTENIDOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS PRECEPTIVOS O CURRICULARES
<p>1.1. Aceptación del cuerpo de los alumnos y la diversidad.</p> <p>1.2. Juegos cooperativos</p>	<p>Salud social: aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</p> <p>(BLOQUE A)</p>
<p>2.1. Uso del diálogo</p>	<p>Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás.</p> <p>(BLOQUE B)</p>
<p>3.1. Uso de estrategias cooperativas y de equipo: observar, pensar, decidir, realizar lo consensuado.</p> <p>3.2. Uso de la deducción para realizar actividades específicas.</p>	<p>Toma de decisiones: Selección de acciones para el ajuste espaciotemporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones.</p> <p>Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.</p> <p>Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: Equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente.</p> <p>Organización espacio-temporal.</p>

	<p>Creatividad motriz: Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.</p> <p>Actividades de cooperación. (BLOQUE C)</p>
<p>4.1. Esfuerzo y perseverancia para evitar infringir las normas.</p> <p>4.2. Desarrollo de la confianza en nuestros compañeros</p>	<p>Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.</p> <p>Concepto de fairplay o “juego limpio”.</p> <p>Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia tanto en situaciones motrices surgidas en clase como en espectáculos deportivos y adopción de actitudes adecuadas para evitar comportamientos discriminatorios</p> <p>Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.</p> <p>(BLOQUE D)</p>
<p>5.1. Uso del diálogo y la estrategia en equipo.</p>	<p>Composiciones estéticas.</p> <p>(BLOQUE E)</p>

TABLA 3 –elaboración propia

#### 5.4. Contenidos específicos y de carácter transversal

Para poder expresar los contenidos específicos y de carácter transversal, nos fijamos en el artículo 6 del Real Decreto 157/2022, por el cual escogeremos, de la manera más idónea y que se adapten mejor a la situación de aprendizaje, los siguientes:

- Fomento de la creatividad: Mediante la realización de actividades en las que el alumnado deberá crear estrategias y usar metodologías diversas y adaptadas a los cuerpos de los compañeros para poder lograr el objetivo de la actividad o juego.

- Igualdad entre hombres y mujeres: las actividades y juegos serán de carácter cooperativo y los equipos serán mixtos, por lo que niños y niñas deberán trabajar juntos, en igualdad de condiciones y respetando las ideas y aportaciones de cada, así como sus necesidades y capacidades.
- Resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social: planteando juegos cooperativos en los que, sobre todo al inicio de estos, primará el diálogo para la creación de estrategias, por lo que pueden surgir conflictos entre los integrantes de los grupos. El docente será un mediador, pero el propio alumnado debe ser el que resuelva el conflicto de manera pacífica

## 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

### PÁRRAFO INTRODUCTORIO

<b>Competencia específica 1.</b> 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.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES
1.4. Observar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte, que afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género y evitando activamente su reproducción. (CPSAA2, CPSAA5, CE3).	1.4.1. Resuelve conflictos sin recurrir a la violencia y utiliza el diálogo.	Escala de evaluación Cuaderno de campo	S1A1, S1A2 S2A1, S2A2, S2A3 S3A1, S3A2, S3A3, S3A4 S4A1, S4A2, S4A3, S4A4
	1.4.2. Respeta a sus compañeros, su cuerpo y actúa con respeto hacia ellos durante las prácticas motrices.	Escala de evaluación Cuaderno de campo	S1A1, S1A2 S2A1, S2A2, S2A3 S3A1, S3A2, S3A3, S3A4 S4A1, S4A2, S4A3, S4A4

TABLA 4 – elaboración propia

**Competencia específica 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES
2.1. Elaborar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios si es preciso, durante el proceso, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)	2.1.1. Muestra habilidades de liderazgo y trabajo en equipo con el fin de que todos lleguen al mismo objetivo.	Escala de evaluación Cuaderno de campo	S1A2 S2A1, S2A2, S2A3 S3A1, S3A2, S3A3, S3A4 S4A1, S4A2, S4A3, S4A4
	2.1.2. Organiza a su equipo o respeta la organización establecida democráticamente por el grupo.	Escala de evaluación Cuaderno de campo	S1A1, S1A2 S2A1, S2A2, S2A3 S3A1, S3A2, S3A3, S3A4 S4A1, S4A2, S4A3, S4A4
2.2. Resolver, analizar y valorar su actuación en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas, a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los	2.2.1. Dialoga con sus compañeros para crear estrategias que le permitan superar los juegos.	Escala de evaluación Cuaderno de campo	S1A2 S2A1, S2A2, S2A3 S3A1, S3A2, S3A3, S3A4 S4A1, S4A2, S4A2, S4A2

objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación. (STEM1, CPSAA4, CE1)			
--	--	--	--

TABLA 5 – elaboración propia

<p><b>Competencia 3.</b> 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.</p>			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES
3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, identificando las actuaciones de compañeros y	3.2.1. Respetar las normas del juego establecidas.	Escala de evaluación Cuaderno de campo	S1A1, S1A2 S2A1, S2A2, S2A3 S3A1, S3A2, S3A3, S3A4 S4A1, S4A2, S4A3, S4A4
	3.2.2. Identifica los momentos donde se incumplen las normas y evita hacerlo de nuevo.	Escala de evaluación Cuaderno de campo	S1A2 S2A1 , S2A2, S2A3 S3A1, S3A2, S3A3, S3A4 S4A1, S4A2, S4A3, S4A4

rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)			
--	--	--	--

TABLA 6 – elaboración propia

<p><b>Competencia 4.</b> Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico- deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES
4.4. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica. (CPSAA1, CPSAA3)	4.4.1. Dialoga y establece una organización con sus compañeros para completar los juegos en base a las posibilidades corporales de cada uno.	Escala de evaluación Cuaderno de campo	S1A2 S2A1, S2A2, S2A3 S3A1, S3A2, S3A3, S3A4 S4A1, S4A2, S4A3, S4A4

TABLA 7 – elaboración propia

## **7. METODOLOGÍA**

Para poder llevar a cabo la situación de una manera fluida, atractiva para el alumnado y que les motive, y que además consiga que el alumnado pueda lograr los objetivos esperados, utilizaremos las siguientes estrategias metodológicas:

- **GAMIFICACIÓN:** como se ha dicho en la presentación de la situación de aprendizaje, les plantearemos la situación de que deben ayudar a los superhéroes a encontrar unas piedras mágicas las cuales les devuelvan sus poderes, es la única manera de ayudarlos y así será como ellos consigan los sellos los cuales indicarán que han conseguido la piedra, y en consecuencia, que han logrado realizar la sesión hasta el final y de manera correcta. Esto hará que se motiven y quieran lograr pasar todos los juegos para conseguir los sellos de las piedras mágicas, y será algo que nos permitirá ver su evolución a lo largo de las sesiones.
- **COOPEDAGOGÍA:** los alumnos estarán divididos en equipos de seis heterogéneos durante las sesiones, donde deberán trabajar en equipo siguiendo las normas de cada juego. Es importante dar a cada miembro del grupo, o que ellos solos se repartan, una responsabilidad. Los estudiantes deben trabajar de manera autónoma sin que el profesor les esté supervisando constantemente. El alumnado desarrolla sus habilidades sociales y dan uso al diálogo para realizar un trabajo conjunto a partir del cual llegarán a un objetivo del grupo común.
- **METODOLOGÍA DEDUCTIVA:** nosotros les plantearemos situaciones y problemas en los que ellos deberán ser los que, trabajando en equipo, averigüen como llegar al objetivo común. De esta manera deberán razonar y dialogar con los compañeros para así poder encontrar la solución.

## **8. METODOLOGÍA DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

En el grupo clase con el que llevaremos a cabo nuestra situación de aprendizaje no necesitaremos un tipo de adaptación curricular altamente significativa, debido a los dos alumnos con los que nos encontramos: una niña que se frustra rápidamente y un niño el cual se distrae con facilidad. Ellos son capaces de seguir la clase con normalidad, y es posible que en algunos momentos requieran más atención por parte del maestro pero nada más fuera dentro de la normalidad de la clase. Un ejemplo de una de las medidas que tomé al inicio de la situación de aprendizaje, teniendo esto en cuenta, fue el formar yo los equipos ya que de esta manera podían estar con compañeros los cuales servirían de ayuda para seguir la clase con normalidad y que estos alumnos no tuviesen ni causasen ningún tipo de problema durante la sesión.

El único caso con el que podríamos encontrarnos es con el alumno citado anteriormente en el apartado “contexto del alumnado”, en el cual se ha comentado que dicho alumno con osteogénesis imperfecta,

también dicho comúnmente como “huesos de cristal”, recibe la educación escolar e individualizada en su hogar, con una maestra la cual acude dos veces por semana para seguir el currículo y el aprendizaje de dicho alumno.

## 9. SESIONES

### Sesión 1

<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Indicadores de logro</i>
1	1.4.	1.4.1.
		1.4.2.
2	2.1.	2.1.1.
		2.1.2.
	2.2.	2.2.1.
3	3.2.	3.2.1.
		3.2.2.
4	4.4.	4.4.1.
<i>Descriptor de las competencias clave</i>		CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, STEM1, CCL5, CC2, CC3,
<i>Contenidos de la sesión</i>		BLOQUE A (1.1, 1.2.) BLOQUE B (2.1.) BLOQUE C (3.1.) BLOQUE D (4.1., 4.2.)

<i>Nº de la actividad</i>	<i>Nombre de la actividad</i>	<i>Variantes utilizadas</i>
S1A1	División de grupos	Puede que si algún equipo está desequilibrado, se realizará un cambio para que todos los equipos sean mixtos  Hacer los equipos en base a la decisión del docente.

S1A2	Machaca el globo	<p>Los alumnos que se sientan en la silla irán turnando, es decir, si yo exploto un globo, el compañero sentado vuelve a la fila y soy yo el que se sienta en ella, así sucesivamente hasta explotar los globos.</p> <p>Al ser grupos de seis, los alumnos de cada grupo deben organizarse en las parejas que ellos vean más convenientes, y de esta manera llegar a la silla entre los dos llevando el globo sujeto entre la espalda o el pecho de los dos (no lo pueden tocar con la mano), una vez llegan a la silla llevando el globo así, deben decidir entre ellos quienes se sienta y quien debe explotar el globo.</p>
------	------------------	--

## **SESIÓN 1: ACTIVIDADES**

Se procede a presentar a los alumnos la situación de aprendizaje “¡Ayudemos a los superhéroes!”. La clase se dividirá en 4 grupos de seis alumnos mixtos, los cuales se mantendrán a lo largo de toda la situación de aprendizaje.

### **S1A1. División de grupos**

Inspirándonos en el gorro seleccionador de las famosas películas de Harry Potter, realizaremos la primera actividad para dividir a los alumnos en base a la elección de una capa mágica, como la que llevan los superhéroes la cual, a través del azar, le dirá a cada alumno a que equipo pertenece. Cada equipo lleva el nombre de un superhéroe y ese será su grupo durante todas las sesiones que dure la situación de aprendizaje.

Variantes:

- Puede que si algún equipo está desequilibrado, se realizará un cambio para que todos los equipos sean mixtos.
- Hacer los equipos en base a la decisión del docente.

Materiales:

- Papeles con el logo de cada equipo para obtener un equipo
- Capa seleccionadora

### S1A2: Machaca el globo

Para esta actividad usaremos la metodología cooperativa “Tres vidas” aplicada con anterioridad por Carlos Velázquez-Callado. Por grupos, los alumnos deberán hacer carreras de relevos, en las que uno de los compañeros, elegido entre ellos, estará sentado en una silla. Cada uno del resto del equipo tendrá un globo y deberá ir hasta la silla donde se encuentra el compañero y reventar el globo sentándose en su regazo. El objetivo del juego es intentar hacer todos los participantes del equipo la ronda en el menor tiempo posible. Se harán rondas en las que deberán organizarse y crear estrategias para poder hacer mejoras en el tiempo de cada ronda. Cada vez que su marca en el tiempo sea peor que la anterior, perderán una vida, en el momento que pierdan tres vidas, el juego finalizará para ese equipo. A lo largo del juego será el profesor el que recoja las marcas de tiempo, pero será el alumnado el que tenga un papel donde las apunte después de cada carrera.

Variantes:

- Los alumnos que se sientan en la silla irán turnando, es decir, si yo exploto un globo, el compañero sentado vuelve a la fila y soy yo el que se sienta en ella, así sucesivamente hasta explotar los globos.
- Manteniendo la variante anterior, los alumnos deberán estar en fila antes de comenzar el juego pero sentados y mirando hacia atrás, con lo cual deberán reaccionar para poder salir. El primero saldrá cuando lo indique el profesor, pero el resto, cuando vuelva el compañero de explotar el globo y le toque la espalda.
- Al ser grupos de seis, los alumnos de cada grupo deben organizarse en las parejas que ellos vean más convenientes, y de esta manera llegar a la silla entre los dos llevando el globo sujeto entre la espalda o el pecho de los dos (no lo pueden tocar con la mano), una vez llegan a la silla llevando el globo así, deben decidir entre ellos quiénes se sienta y quien debe explotar el globo. Una vez explotado el globo deberán volver a la fila y saldrá la siguiente pareja.

Materiales:

- Sillas

- Guantes
- Cronómetro
- Hojas de papel
- Bolígrafos

## **Sesión 2**

<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Indicadores de logro</i>
1	1.4.	1.4.1.
		1.4.2.
2	2.1.	2.1.1.
		2.1.2.
	2.2.	2.2.1.
3	3.2.	3.2.1.
		3.2.2.
4	4.4.	4.4.1.
<i>Descriptor de las competencias clave</i>		CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, STEM1, CCL5, CC2, CC3,
<i>Contenidos de la sesión</i>		BLOQUE A (1.1., 1.2.) BLOQUE B (2.1.) BLOQUE C (3.1., 3.2.) BLOQUE D (4.1., 4.2.) BLOQUE C (5.1.)

<i>Nº de la actividad</i>	<i>Nombre de la actividad</i>	<i>Variantes utilizadas</i>
S2A1	Todos en orden	Una vez estén subidos en el banco, pedirles a cada equipo que se coloquen en orden por edades, de más mayor a más pequeño  Juntar a los cuatro equipo de dos en dos, y por lo tanto juntar sus bancos, de nuevo

		perdiles que se coloquen por orden de altura de más alto a más bajo, y después de más mayor a más pequeño. En este caso, al ser tantos colocaremos en el suelo unos aros al lado del banco que serán el único punto que podrán pisar fuera del banco.
S2A2	Creando figuras en grupo	Hacer figuras en un periodo de tiempo determinado  Si el equipo termina todas las figuras pero al resto aún les queda alguna figura a realizar, podemos darles más figuras
S2A3	La barca	Cambiar las colchonetas por cuerdas  Usar una cuerda y una colchoneta

## **SESIÓN 2: ACTIVIDADES**

### **S2A1 Colocarse en orden**

Actividad inicial de calentamiento. Se colocará a los alumnos de cada equipo en un banco. El objetivo de esta actividad, es que ellos se coloquen en orden ascendente de estatura, evitando no caerse, ya que no puede tocar el suelo Si se caen deben comenzar de nuevo.

Variantes:

- Una vez estén subidos en el banco, pedirles a cada equipo que se coloquen en orden por edades, de más mayor a más pequeño
- Juntar a los cuatro equipo de dos en dos, y por lo tanto juntar sus bancos, de nuevo perdiles

que se coloquen por orden de altura de más alto a más bajo, y después de más mayor a más pequeño. En este caso, al ser tantos colocaremos en el suelo unos aros al lado del banco que serán el único punto que podrán pisar fuera del banco.

Materiales:

- Bancos
- Aros

### S2A2: Creando figuras en grupo

A los participantes se les darán imágenes de varias figuras de acrosport, las cuales deberán conseguir imitar y que el profesor les dé el visto bueno una vez realizadas. Serán figuras sencillas en las cuales podrán participar todos o en ocasiones deberán hacer dos figuras a la vez y dividir el equipo para la realización de cada figura.

Variantes:

- Hacer figuras en un periodo de tiempo determinado
- Si el equipo termina todas las figuras pero al resto aún les queda alguna figura a realizar, podemos darles más figuras.

Materiales:

- Colchonetas

### S2A3: La barca

Con dos colchonetas, de manera deductiva, los miembros del grupo deberán cruzar el gimnasio con la utilización de dos colchonetas. No pueden salir de la colchoneta, y si lo hacen deberán comenzar de nuevo. Deberán dialogar y trabajar en equipo para llevar esto a cabo.

Variantes:

- Cambiar las colchonetas por cuerdas
- Juntar dos equipos en una colchoneta

Materiales:

- Colchonetas
- Cuerdas

### Sesión 3

<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Indicadores de logro</i>
1	1.4.	1.4.1.
		1.4.2.
2	2.1.	2.1.1.
		2.1.2.
	2.2.	2.2.1.
3	3.2.	3.2.1.
		3.2.2.
4	4.4.	4.4.1.
<i>Descriptor de las competencias clave</i>		CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, STEM1, CCL5, CC2, CC3,
<i>Contenidos de la sesión</i>		BLQUE A (1.1., 1.2.) BLOQUE B (2.1.) BLOQUE C (3.1.) BLOQUE D (4.1., 4.2.)

<i>Nº de la actividad</i>	<i>Nombre de la actividad</i>	<i>Variantes utilizadas</i>
S3A1	La oruga	Sin variantes
S3A2	¡En pie!	Juntar a los equipos de dos en dos  Hacerlo toda la clase de manera conjunta
S3A3	Vía de raíles	Hacer un recorrido muy largo entre toda la clase.
S3A4	Pasar el aro	En vez de hacerlo mirando hacia, dentro, dar la vuelta y mirar todos hacia afuera

		Hacerlo toda la clase junta alternando posiciones interior-exterior
--	--	---

### **SESIÓN 3: ACTIVIDADES**

#### **S3A1: La oruga humana**

En cuadrupedia supina apoyando las manos en los pies del de atrás y mirando hacia delante, los grupos deberán realizar un recorrido sin sentarse. El objetivo es que sepan en que momento exacto deben moverse y llegar al final del recorrido.

Variantes: sin variantes

Materiales: sin materiales

#### **S3A2: ¡En pie!**

Cogidos por los codos y sentados en el suelo en círculo mirando hacia fuera, el objetivo consiste en que el grupo debe incorporarse del suelo.

Variantes:

- Juntar a los equipos de dos en dos
- Hacerlo toda la clase de manera conjunta

#### **S3A3: Vía de raíles**

Los equipos se dividen en parejas. Cada pareja dispone de dos picas para montar su raíl. El objetivo es llevar una pelota hasta la meta por medio de los raíles de cada pareja, la pelota no puede ser tocada con las manos, la clave está en rodar las pelotas lo justo e inclinar lo justo las picas para que no se salga de raíl, si la pelota cae al suelo, deberán comenzar de nuevo.

Variantes:

- Hacer un recorrido muy largo entre toda la clase.

Materiales:

- Pelota pequeña

- 6 picas por equipo

#### S3A4: Pasar el aro

Actividad para la vuelta a la calma, la cual consiste en que todos los participantes del grupo se coloquen circulo dados de la mano, y deban pasar un aro a través de ellos sin poder separarse, lo que hace que deban trabajar en equipo. El objetivo es que den tantas vueltas como el profesor decrete.

Variantes:

- En vez de hacerlo mirando hacia, dentro, dar la vuelta y mirar todos hacia afuera
- Hacerlo toda la clase junta alternando posiciones interior-exterior

Materiales:

- 4 aros, uno para cada equipo

#### Sesión 4

<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Indicadores de logro</i>
1	1.4.	1.4.1.
		1.4.2.
2	2.1.	2.1.1.
		2.1.2.
	2.2.	2.2.1.
3	3.2.	3.2.1.
		3.2.2.
4	4.4.	4.4.1.
<i>Descriptor de las competencias clave</i>		CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, STEM1, CCL5, CC2, CC3,
<i>Contenidos de la sesión</i>		BLOQUE A (1.1., 1.2.) BLOQUE B (2.1.) BLOQUE C (3.1., 3.2.) BLOQUE D (4.1., 4.2.)

<i>Nº de la actividad</i>	<i>Nombre de la actividad</i>	<i>Variantes utilizadas</i>
S4A1	Alfombra de saltarines	Ir a la par todos los equipos
S4A2	¡Cuidado con las minas!	Ir añadiendo materiales mientras el grupo se desplaza  Hacer que vayan de manera intercalada, tres participantes mirando hacia delante y los otros tres hacia atrás  Poner un antifaz para evitar que vean todos los participantes menos los que estén en los extremos de la fila
S4A3	Superman	Igual pero la persona que haga de superman va con los ojos tapados

#### **SESIÓN 4: ACTIVIDADES**

##### **S4A1: Alfombra de saltarines**

Es un juego de calentamiento, el objetivo es realizar un recorrido en el menor tiempo posible saltando sobre una superficie que se desplaza por un jugador cuando el grupo está en el aire.

Variante:

- Ir a la par todos los equipos

Materiales:

- Colchonetas

##### **S3A2: ¡Cuidado con las minas!**

Se distribuirá por todo el polideportivo objetos por el suelo, lo que llamaremos las minas, y los alumnos dados de la mano en fila deberán cruzar todo el polideportivo sin tocar los obstáculos, pero no podrán moverse ni cambiar la forra de la fila, lo único que pueden hacer es desplazarse de derecha a izquierda y viceversa. Las variantes presentes hacen que esta actividad contenga ejercicios de confianza y compromiso de los compañeros.

Variantes:

- Ir añadiendo materiales mientras el grupo se desplaza
- Hacer que vayan de manera intercalada, tres participantes mirando hacia delante y los otros tres hacia atrás
- Poner un antifaz para evitar que vean todos los participantes menos los que estén en los extremos de la fila

Materiales:

- Antifaz
- Conos
- Aros
- Colchonetas
- Picas

#### **S4A3: Superman**

Los alumnos deberán llevar en volandas por medio de varias cuerdas a un compañero del equipo, y éste, deberá coger todos los conos que habrá colocado el maestro en medio de la pista.

Variante:

- Igual pero la persona que haga de superman va con los ojos tapados

Materiales:

- Combas
- Conos
- Antifaz

## **10. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

La evaluación del alumnado se ha realizado desde la primera sesión hasta la cuarta utilizando una escala de evaluación para cada sesión.

La escala de evaluación contiene 8 indicadores de logro, con lo cuales se podrá conseguir un total de 40 puntos en cada prueba, habiendo un total de 5 puntos por cada indicador de logro. De esta manera observaremos en qué medida han cumplido estos ítems el alumnado.

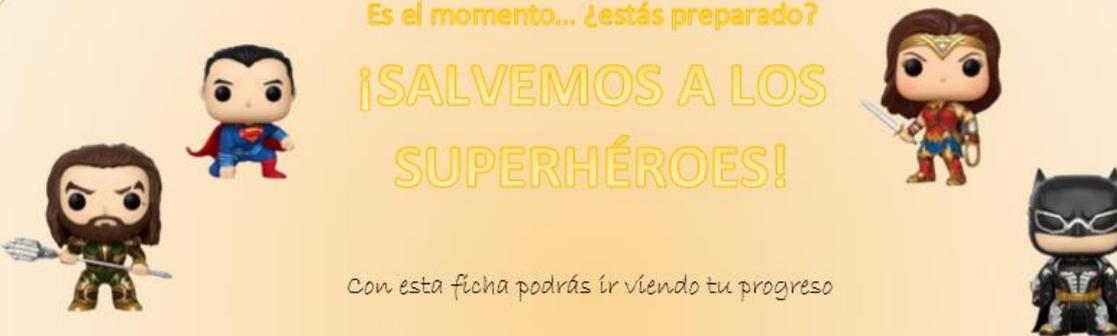
Como resultado, el alumnado podría lograr a lo largo de las cuatro sesiones un total de 160 puntos, con los cuales se haría la nota sobre 10.

ANEXO 2: ficha superhéroes y piedras.

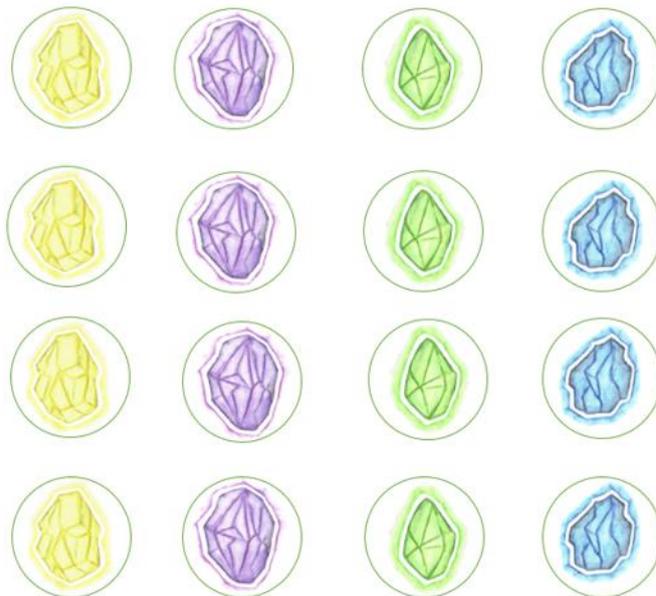
Es el momento... ¿estás preparado?

**¡SALVEMOS A LOS SUPERHÉROES!**

Con esta ficha podrás ir viendo tu progreso



PIEDRA DEL VALOR      PIEDRA DEL ESFUERZO      PIEDRA DE LA HONESTIDAD      PIEDRA DEL COMPAÑERISMO



ANEXO 3: sociograma inicial



SOCIOGRAMA



Nombre y apellido: \_\_\_\_\_

¿Con qué compañero/a de clase te gustaría trabajar? ¿Por qué? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Con qué compañero/a de clase no te gustaría trabajar? ¿Por qué? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Qué compañero/a de tu clase...? Puedes escribir más de un nombre.

Es participativo en clase: \_\_\_\_\_

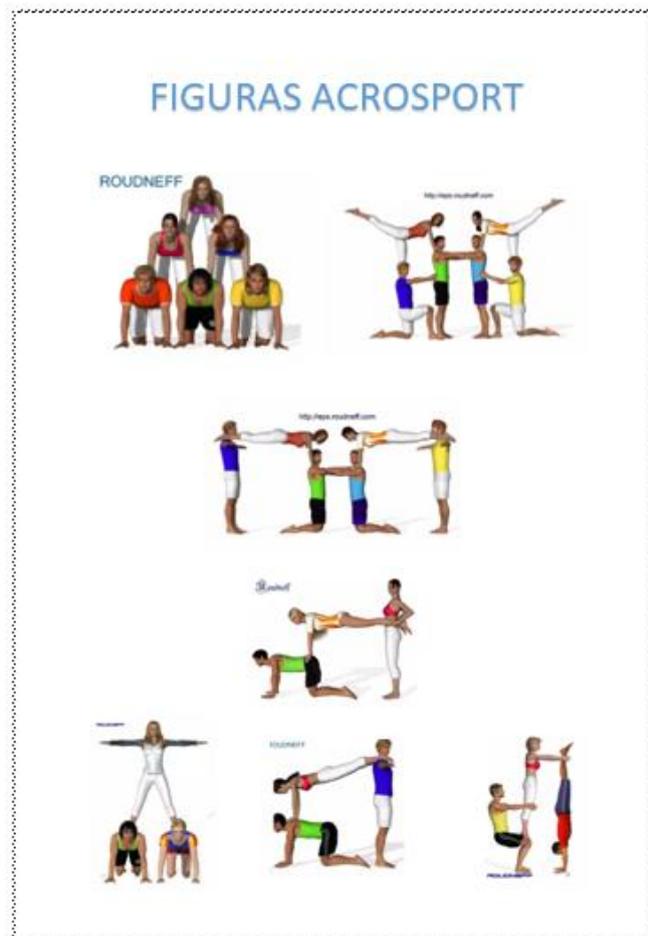
Es poco participativo en clase: \_\_\_\_\_

Sabe trabajar en equipo: \_\_\_\_\_

No sabe trabajar en equipo: \_\_\_\_\_

Sabe dialogar para resolver los problemas \_\_\_\_\_

ANEXO 4: figuras acrossport



ANEXO 5: sociograma final

## SOCIOGRAMA

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_

¿Con que compañero te ha gustado trabajar? ¿Por que? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿Con que compañero no te ha gustado trabajar? ¿Por que? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿Qué compañero de clase...? Puedes escribir más de un nombre.

Ha participado en clase \_\_\_\_\_

Ha participado poco en clase \_\_\_\_\_

Ha sabido trabajar en equipo \_\_\_\_\_

No ha sabido trabajar en equipo \_\_\_\_\_

Ha sabido dialogar para resolver los problemas \_\_\_\_\_



## ANEXO 6: Diario de sesiones:

### **Sesión 0:**

#### *Relato:*

Esta primera sesión fue utilizada para realizar un sociograma con el alumnado. Fue un breve cuestionario el cual contiene varias preguntas sobre las relaciones que se dan dentro del aula entre el alumnado (ANEXO 3). Esto me sirvió para conocer mejor a los alumnos y el papel que desempeña cada uno dentro de un grupo de personas. El cuestionario consistía de preguntas en las cuales se les preguntaba sobre quién eran los alumnos con los que disfrutaban más, quién creaban un ambiente más amistoso y también lo contrario, quién era el que creaba mayor conflicto o que costaba más trabajar con esa persona. La realización del cuestionario duró más o menos 30 minutos y mientras se realizó el cuestionario hubo varias preguntas sobre si podían compartir sus respuestas con el resto de alumnados. También hubo momentos en los que varios alumnos se susurraban entre ellos algunas respuestas y ahí fue cuando yo decidí intervenir y recordarles que esto era una cosa que debían hacer individualmente y que cuando acabasen deberían entregarme la hoja. Después de realizar el test, hice una pequeña introducción a los juegos cooperativos y Sandra dijo: “O sea, que entonces deportes como el fútbol o el baloncesto no son cooperativos porque uno de los equipos pierde”. Este tipo de preguntas se fueron haciendo y de esta manera terminamos con la clase aclarando conceptos.

### **Sesión 1:**

#### *Relato:*

Comenzamos la sesión acudiendo a por el alumnado a la clase de referencia, ya que anteriormente habíamos tenido una sesión de Educación Física con otra clase.

Comencé la sesión en el aula para realizar la primera actividad lo mejor posible y que atendiesen, ya que era última hora y de esta manera sería más fácil. En un principio los grupos se deberían realizar al azar y trabajar con los grupos que se creasen, pero decidí que con esta clase era mejor que yo realizase los grupos.

El inicio de la primera sesión no fue según lo esperado. Era última hora y los niños se encontraban muy dispersos y el tiempo se nos echaba encima, por lo que decidí realizar la primera actividad en la que se formaban los grupos pero también decidí crear yo los equipos. Realicé unos grupos heterogéneos. A la hora de sacar material dije: “Necesito voluntarios de cada equipo que vengan a las sillas” y rápidamente Pablo, Oliver y Juan se ofrecieron rápidamente voluntarios, pero fueron los únicos. Hubo muchos alumnos contentos con sus grupos, ya fuese porque veían su grupo con un alto potencial para completar las actividades con éxito o porque se encontraban con sus amigos en el mismo grupo. Una minoría de dos alumnos no estaba contentos con su grupo por las mismas razones. Fue esta minoría la que hizo que en la explicación inicial tuviese que hacer varias pausas debido a que me interrumpieron en dos ocasiones, fueron los compañeros los que les pidieron que parasen de interrumpir ya que era la manera que teníamos de comenzar el juego. Proseguí con estos alumnos a mi lado, para evitar que hubiese más interrupciones. Comencé a explicar la segunda actividad “Machaca el globo”. Les llamó la atención desde el principio y rápidamente se distribuyeron en grupos formando filas en un extremo de la cancha del patio cubierto e hicieron que todo comenzase muy rápido. Una cosa que me llamó la atención es que a muchos alumnos les daba miedo reventar los globos, pero les animé a probar y les expliqué que si después de la primera ronda seguía sin gustarles, lo cambiaríamos por otra opción. Les di a cada grupo un papel y un bolígrafo y les expliqué que debían elegir un responsable del equipo para guardar el papel y el bolígrafo que usaríamos más adelante, también les entregué los globos y les expliqué que también debían elegir a alguien para sentarse en la silla durante esta primera ronda. En el momento que les di el papel para poner las marcas del tiempo, en el equipo Superman, Alberto quería constantemente ser el que tuviese el papel para apuntar, con lo cual me llamaron para que me acercase. Una vez con ellos, les dije que debían ser ellos los que eligiesen entre todos al que iba a apuntar. Con lo cual comenzaron a hablar sobre quien sería la persona que debía guardar el papel. Hubo problemas a la hora de hinchar los globos, atarlos, etc. y eso hizo que la primera ronda se retrasase.

Para la primera ronda, ayudé a los alumnos que quedaban sin hinchar su globo a ello. Posteriormente, yo me acerqué a los grupos y les expliqué que cuando yo diese un pitido con el silbato era cuando comenzaría la prueba, y que la persona responsable de sentarse en la silla debía de estar allí antes de que eso sucediese. Los alumnos buscaban en otros grupos a alguien que les pueda ayudar a hinchar sus globos y los de los compañeros: Ángel se acercó al equipo Superman y le preguntó a Patricia si les podía atar el globo: “Oye Patri, ¿puedes atarme el

globo que en mi equipo saben pocos y están ayudando a los demás?”. Después de esto, volví a mi posición.

Con el cronómetro de mi móvil fui yo quien contabilizó el tiempo que tardó cada equipo en realizar la primera prueba y una vez terminada, me acerqué a cada equipo y les dije lo que habían tardado, y que el responsable de cada equipo de guardar la hoja, debía de apuntar ese tiempo en la página indicando que era el tiempo que habían tardado en la primera ronda. El miedo que tenían antes de comenzar el juego se disipó totalmente, y esos mismos alumnos que habían mostrado miedo, lo encontraron muy divertido, excepto una alumna que seguía teniendo miedo, pero un compañero de su grupo se acercó a ella para ayudarla y enseñarla que no pasaba nada. A la hora de apuntar las marcas, Alba es la que apuntaba en su equipo y se le olvidó la marca de la tercera ronda y se comenzó a preocupar, entonces Juan se animó y dijo: “Espera que voy a preguntarle a Rubén y te lo digo”. En la primera ronda donde comenzamos con el juego donde pierden vidas, el equipo Batman perdió una vida y Héctor dijo “No, es que claro, a mí si me ponen en ese grupo también gano”. Cuando escuché este comentario, hice una pausa con la clase y dije que eso había sido una falta de respeto para sus compañeros de equipo y me sirvió para recordarles la explicación inicial y decirles que estos no eran juegos competitivos.

Después me coloqué en el centro de la pista y comencé a explicar en qué consistía en este juego la técnica de “Tres vidas”. Fue algo que rápidamente les llamó la atención y les motivó a intentar a hacer un mejor tiempo que la anterior ronda, y también motivó a los alumnos encargados de tener el papel de los tiempos a estar atentos a ello. También incluí la primera y segunda variante, lo cual les gustó a todos ya que así todos pasarían por el papel de estar sentados y también por el de reventar el globo. Alberto en la primera actividad insistía en que era el que tenía que tener el papel donde apuntaba hasta que le hicieron entrar en razón hablando con él y explicándole por qué era mejor su compañera. Mientras los alumnos terminaban de hincar los globos, vi que uno de los alumnos que habían interrumpido la explicación inicial se encontraba jugando en la zona del tobogán cerca de su grupo, mientras ellos se encontraban explicando. Me acerqué a él y le dije que llevase el balón a la sala de materiales y que empezáramos con la segunda ronda cuando el volviese, después de decirle eso, volvió rápidamente a dejar el balón y volvió con su grupo, pidiéndoles perdón. Claudia vio que su grupo estaba perdido entonces comenzó a hablar con sus compañeros: “A ver, vamos a ponernos en fila que si no perdemos una vida. ¿Quién es el más rápido? Es para que se ponga el último y remate la última ronda”. Esto ocurrió después de que les dijese que habían perdido una vida, por lo que comenzaron a organizarse mejor.

Después de esta interrupción, los equipos ya tenían los globos hinchados y estaban colocados, así que comenzamos así la segunda ronda. Una vez colocados hice lo mismo que en la anterior ronda, les dije el tiempo que habían logrado y el responsable lo apuntó nuevamente. De los cuatro equipos, tres superaron su tiempo, sin embargo el cuarto equipo bajó la marca, con lo cual perdieron una vida. Dos participantes del grupo se enfadaron, mientras que el resto del equipo vio que debían cambiar algo para hacerlo mejor. Hubo momento al principio donde al alumnado le costaba hinchar los globos, con lo cual fueron ellos los que se organizaron para ver quién podía hinchar los globos y quien atarlos, y también acudían personas de un grupo a otro. Una vez se hincharon todos los globos, comenzó la ronda.

En esta ronda hubo un ambiente de disfrute mayor. Después de realizar la ronda, les dije la marca a todos los alumnos que apuntasen su marca, les di más globos y les dije que teníamos dos minutos para hinchar los globos, hablar entre los miembros del grupo y organizarse para comenzar con la tercera ronda. Me acerqué al grupo que había bajado su marca para ver cómo se encontraban, pero vi que una de los alumnos del grupo estaba hablando con los otros dos que se habían enfadado y cuando llegué el problema ya estaba resuelto. Hubo un momento en el que tuve que llamar la atención a Lucas varias veces porque intentaba romper el globo con las manos. En la tercera ronda seguimos el mismo procedimiento, en esta ocasión con la segunda variante. Durante el desarrollo de la ronda, una alumna del segundo grupo no quería sentarse encima de un compañero, pero al final lo terminó haciendo porque el grupo la convenció. Resulta que la había vuelto a dar miedo explotar el globo. También hubo un problema porque en la segunda ronda del juego “Machaca el globo”, Jenny no es capaz de explotar el globo y todos la animan mientras Ángel se acerca a ayudarla. “¡Venga Jenny, que se os pasa el tiempo!” gritaron algunos compañeros del equipo de al lado. Ellos ya habían terminado, pero vieron que la estaba costando mucho. El grupo que había empeorado su marca en la segunda ronda la mejoró, lo cual les puso muy contentos. De los otros tres equipos dos continuaron mejorando su marca, mientras que el primer equipo la bajó. A ese equipo no le gustó haber bajado su marca y se compararon con los otros equipos, entonces ese fue el momento en el que les aclaré a todos que este juego no era una competición, sino que ellos tenían que trabajar con su grupo, preocuparse de su grupo y organizar su equipo, y preocuparse del resto de equipos solo para ayudarles en ciertas ocasiones, y puse el ejemplo de una alumna en la que me fijé que ayudó a un grupo a terminar de hinchar sus globos. Eso les ayudó a entender mejor el juego y ser más solidarios con el resto de equipos. Después de este interludio, retomamos el juego y añadimos a la última ronda la tercera variante, ya que observé que no

quedaban globos suficientes para todos los participantes, con lo cual decidí improvisar esta variante. Esta variante les motivó mucho y rápidamente buscaron un compañero con el que ponerse de pareja. Alguno se preocupó pensando que igual con esta variante iban a tardar más e iban a perder una vida, pero también les gustó el hecho de que tenían que hinchar menos globos. Al principio se organizaron en base a las amistades que tenían, pero vieron que era mejor si se organizaban en base a las medidas y proporciones de los compañeros, de esta manera cambiaron sus parejas. Una vez se hubieron organizado, comenzamos con la cuarta ronda, en la que ninguno perdió vida. En esta ronda hubo complicaciones debido a que a la hora de decidir quién se sentaba en la silla no se ponían de acuerdo. Una vez finalizada la ronda, les dije sus marcas y se pusieron todos muy felices por haber mejorado la marca, ya que pensaban que la habían empeorado todos. A continuación, les pedí a los encargados que apuntasen en el papel el tiempo y que me entregasen los papeles y se reuniesen en el centro de la cancha.

Ya quedaban solo cinco minutos de clase, con lo cual les reuní a todos los alumnos en el centro y les hice varias preguntas con las cuales reflexionamos todos sobre lo hecho en la clase. Tuve que pararme varias veces ya que varios alumnos no dejaban de hablar por lo bajo y no podía continuar hablando. A lo largo de la reflexión les pregunté “¿Qué os ha parecido?” y respondió Claudia: “A mí me ha gustado porque, aunque corriese sola, estaba mi equipo detrás animándome” y en el momento cuando pregunto “Buenos chicos, ¿pensáis que habéis hecho un buen trabajo en equipo?”, son los mismos alumnos de siempre los que siempre responden, recibiendo muy poco *feedback*. Posteriormente recogimos entre todos los trozos de los globos explotados del suelo y las sillas, y una vez hecho esto, volvieron al centro, donde les entregué una papel con el dibujo de “la primera piedra” a todos, la cual deberían pegar en la dicha que les entregué en la sesión 0. Después de eso, dimos por finalizada la clase.

## **Sesión 2:**

### *Relato:*

La clase se realizó un viernes a penúltima hora, con lo cual los alumnos estaban muy exaltados. La clase de ese día la realizaríamos en el gimnasio del colegio. Una vez hubimos bajado, los alumnos comenzaron a jugar libremente y a haber mucho barullo, con lo cual reunirles en el centro para realizar una explicación de lo que íbamos a hacer fue complicado y requirió que alzase la voz varias veces. La mayoría de los alumnos me hicieron caso, pero hubo un grupo

de niños que seguían sin hacerme caso y seguían jugando. Le pedí a una alumna que se acercase a ellos y les dijese que estábamos todos esperando. Rápidamente se callaron y vinieron de tras de su compañera. Una vez que conseguí que todos los alumnos estuviesen atentos, comencé con la explicación de la primera actividad “Todos en orden” y dimos paso a su realización. Los grupos fueron los mismos que los de la primera sesión. Hubo dos alumnos que querían cambiar de grupo, una era una alumna que decía que no quería ser a única chica del grupo y otro era porque un compañero de grupo no paraba de querer ser el líder, pero les expliqué que era necesario mantener los equipos de esta manera y volvieron con su grupo. A la hora de colocarse en el banco por orden de edad, en la primera variante, juntando a los grupos de dos en dos Víctor les dijo a sus compañeros: “A ver, ¿no veis que si no nos escuchamos entre nosotros es imposible que nos salga bien?”. Cada equipo fue a una parte del gimnasio y después les pedí que eligiesen a dos compañeros del grupo para coger un banco para realizar la primera actividad. Un alumno, antes de hablar con su grupo, fue corriendo a coger un banco él solo, con lo cual sus compañeros se enfadaron y yo le llamé la atención, ya que era el niño del que me habían llegado quejas de que siempre quería ser el líder, con lo cual volvió y habló con sus compañeros. El resto de equipo eligieron rápido a dos miembros de cada equipo para ello y colocaron los bancos de manera paralela unos de otros como les indiqué. Después, hice una cuenta atrás a partir de la cual daría comienzo la actividad. En general, todos los equipos consiguieron realizar lo pedido en un tiempo muy similar, con lo cual no hubo alumnos parados durante más tiempo del deseado. Después de esto les expliqué en qué consistía la primera variante y realicé otra cuenta atrás para comenzar a realizarla. Hubo un momento en el que llamé la atención repetidas veces a Marcos, Oliver y Pablo entre otros porque no paraban de pisar el suelo a pesar de que sus compañeros de equipo también se habían quejado. Esperé a que terminasen y se colocasen para recordarles las normas y les dije que debían de hablar con los compañeros a través de los cuales debían pasar para poder colocarse de una manera correcta y segura para ellos y evitar caerse. Tras esto, comenzamos con la segunda variante. Antes de comenzar, una alumna no quería seguir haciendo el juego, pero fue toda la clase la que animó a que jugase de nuevo. En esta ocasión, debido a la facilidad de poner los aros en el suelo, todos respetaron más las normas y consiguieron hacerlo en conjunto. Una vez terminada la primera actividad, recogimos los bancos y dimos paso a la segunda actividad. De nuevo, había algún alumno distraído con el cambio de actividad, y eso hizo que fuese todo más lento. Tuve que levantar la voz varias veces y proseguí con la explicación. La segunda actividad no les llamó la atención especialmente y muchos fueron reacios a realizarla con su equipo al inicio. Les dije, como en la anterior actividad, que eligiesen a dos alumnos que cogiesen dos

colchonetas. Entre el barullo de coger las colchonetas y una vez puestas en el suelo, varios de los alumnos volvieron a jugar con ellas, con lo cual tuve que pedir silencio de nuevo y dos alumnos de un equipo comenzaron a discutir debido a que uno le mandó callar al otro y al parecer éste no había estado hablando. Les mandé al centro de la clase para que explicasen que sucedía y un vez me lo explicaron, el problema entre ellos se resolvió, y repartí unos folios con varias imágenes de figuras de acrosport sencillas que debían representar (ANEXO 4). Todos los alumnos debían de cumplir su función para poder lograr hacer las figuras, con lo cual cada uno, en cada figura, tenía un papel y una responsabilidad, es decir, si la persona que formaba parte de la base no se esforzaba por mantener el peso de su compañero no saldría, al igual que no saldría bien si la persona que está encima no intenta mantener su equilibrio. Un ejemplo de ello fue el equipo de Wonderwoman, donde tenían muy claro que Ángel iría arriba con lo cual tendría que poder mantener su equilibrio. Ver que eran figuras sencillas les animó mucho en general, pero en el equipo Aquaman, Cristina no quería hacer las figuras con su equipo y la dije “Pero, ¿por qué?” debido a que noté que en la primera sesión trabajó bien con su equipo. “Porque me da vergüenza hacer esta figura”. Con lo cual la dije que se acercase a sus compañeros y se lo explicase también a ellos. Una vez se lo explicó, Marcos la contestó: “Bueno si quieres en la primera ronda nos miras y si quieres luego puedes unirme en la siguiente ronda. De todos modos no hace falta que seas tú esa persona, puedes hacer de la que va vestida de amarillo”. Fue de esta manera, ya que vio que los compañeros se lo pasaron bien, que quiso participar con ellos. En un equipo, haciendo la figura de la pirámide, se cayeron varias veces y no lograron realizar esa figura, finalmente, con mi ayuda, consiguieron realizar la figura. En ese grupo también hubo problemas debido a que Héctor se queja de que siempre que hablan sobre cómo realizar una actividad, su compañera Alba no participa ni da su opinión y eso hace que el grupo se enfade debido a que no saben si ella está de acuerdo con ellos en las decisiones que se toman. Al final pregunté a Alba por qué no daba su opinión, que era un aspecto muy importante para trabajar en equipo y respondió: “No he dicho nada porque estoy de acuerdo con lo que dicen”, y en el mismo equipo, a la hora de hacer las figuras, Daniel, que siempre quiere tener protagonismo y llevar la voz cantante, dice que quiere ir en la parte de arriba de una figura, pero Héctor le dice: “A ver Dani, deja a Claudia arriba, que pesa menos y ya has estado antes arriba tú”. Después de esto, continuaron el juego consiguiendo hacer todas las figuras. (Actividad 2) Hubo un momento en el que Claudia les dijo a su grupo “Venga, venga, que casi lo tenemos” mientras hacían una de las figuras que desde el principio todos dijeron que era muy difícil. Cada vez que un equipo terminaba una figura, nos llamaban al tutor o a mí para que diésemos el visto bueno. Hubo un momento en el que a Jenny le estaba costando hacer

la pose de una figura y entonces Celia se acercó a ella y le dijo “No te estreses que ahora te ayudo yo” y Jenny le contestó “Graciiiiiaaaaaasss”. Hubo un momento en el que Nuria comenzó a discutir con Alberto sobre quién había conseguido hacer más figuras con frases como: “Pues nosotros hemos hecho la difícil y vosotros ni habíais empezado con la segunda”.

Una vez terminadas todas las figuras, les pedí a los alumnos que colocasen las colchonetas en un extremo del gimnasio para pasar a la tercera y última actividad. Los alumnos estaban ya cansados, pero al final capté su atención y expliqué la actividad “La barca”. Fueron dos equipos los que comenzaron moviendo una colchoneta por encima de sus cabezas y poniéndola delante de la otra, como consecuencia, los otros dos equipos terminaron trabajando por imitación fijándose en el trabajo realizado por los primeros. Una vez llegaron los equipos al final del gimnasio, volvieron a hacer lo mismo pero utilizando la segunda variante de la sesión, los cuatro equipos ahora eran dos, tenían menos espacio en la colchoneta para entrar todos y de esa forma les resultó más difícil ponerse de acuerdo. Varios participantes de uno de los equipos pisaron fuera de la colchoneta y tuvieron que comenzar de nuevo según las normas, con lo cual no les gustó pero les animó a intentarlo de nuevo pero de manera más rápida. Los alumnos entraron en razón, y cuando el equipo llevaba de nuevo la mitad del recorrido, el otro equipo ya había llegado y estaban celebrando la victoria. Hubo un participante del primer grupo que hizo un gesto de burla al equipo que iba más retrasado y le llamé la atención. Después el resto de participantes comenzó a animar al grupo que iba más retrasado mientras se calzaban y guardaban sus colchonetas como les pedí. Una vez llegó el equipo que comenzó de nuevo, celebraron todos en conjunto la victoria, se calzaron y guardaron las colchonetas y vinieron con el resto del grupo a hacer una reflexión grupal. En la reflexión final les pregunté “¿Chicos que es lo que ha podido pasar para que nos salga mal el ejercicio en la primera ronda?” y Samuel respondió “Que no nos hemos escuchado entre nosotros”. Como todos los equipos lograron superar las tres pruebas, les di a todos sus pegatinas con la piedra respectiva de esta sesión. Una vez terminada esta, subieron a clase para realizar la última clase del día mientras y yo cerré el cuarto de los materiales y el gimnasio.

### **Sesión 3:**

#### *Relato:*

Esta sesión consta de cuatro actividades y en base a la sesión anterior decidí comenzar cuanto antes para poder realizarlas todas. Subí al aula a por los alumnos y bajamos de manera

ordenada, hasta la sala de materiales, donde cogí los aros para la última actividad, mientras los alumnos que quisiesen podrían ir al baño y el resto esperaban. Debido a que en el inicio de la tercera sesión en el momento de coger los materiales que íbamos a necesitar Alba, Diana y Jenny se ofrecieron como voluntarias para ayudarme a subir el material, lo cual agradecí y como necesitaba a tres personas más, pregunté quien se ofrecía voluntario y levantaron muchos la mano. En comparación con las anteriores sesiones, en esta sesión Alba, acompañada de Jenny y más compañeros, se ofrece a llevar el material para las actividades al patio, cuando en ocasiones anteriores ni si quiera levantaba la mano para ofrecerse voluntaria. Posteriormente subimos al patio donde dejé los aros en un lado de la cancha y reuní a los alumnos en el centro del patio. Una vez hecho esto, les explique la primera actividad y les puse en los grupos que llevaban formando las anteriores sesiones. Uno de los alumnos seguía enfadado porque no quería continuar con su grupo por un problema acontecido con su grupo en clase. Como no me quiso decir que pasaba, le pedí que intentase trabajar con su equipo y que después hablaríamos todos juntos sobre ello. Para la primera actividad se agruparon por equipos en un extremo de la cancha. Para que supiesen como colocarse, les hice un ejemplo yo, y de esa manera se facilitó mucho más el inicio de la primera ronda. Una vez colocados en cuadrupedia supina y Raúl le dijo a Pablo: “Tío me haces daño en el pie” y Pablo respondió “Perdón, perdón que es que casi me caigo”. Sergio le contestó “Bueno no te preocupes, colócalo así” y le movió la mano sin quitarla de su pie. En esta ronda se les hizo muy difícil al inicio ya que varios alumnos les costaba mucho avanzar, otro se quejaban de que el compañero que iba delante suyo les hacían daño en los pies y otros simplemente rompían las reglas. Al ver esto, hice una pausa para guiarles un poco y les dejé un minuto para hablar y organizarse entre ellos. Un grupo me pidió que me acercara y les ayudase ya que entre ellos no se ponían de acuerdo, el problema era que todos pensaban que uno de los alumnos era el más idóneo para ir en el último lugar, pero él simplemente se negaba a ir en esa posición. Les dije que ellos deberían explicar con razones porque pensaban eso y una vez lo hicieron, el compañero entró en razón y al final decidió colocarse como le habían dicho aunque un poco a regañadientes. Una vez volví al centro de la pista, di comienzo a la segunda ronda de la actividad, en la que se notó la diferencia con lo anterior. Cada grupo estaba centrado en su trabajo, y evitaban romper las reglas. El grupo que me pidió ayuda fue el primero en lograr el objetivo de llegar al otro extremo de la pista, y cuando lo hicieron esperaron a que el resto terminase, ya que iban todos a un ritmo similar. Hubo un momento en que observé como un alumno se sentó en el suelo, pero lo miré y dije su nombre y rápidamente volvió a la posición que debía, con lo cual decidí pasarlo por alto. Uno de los grupos se organizó muy bien, ya que uno de los miembros se colocó justo en el medio

de la fila e iba gritando izquierda o derecha según fuese necesario, y el resto de alumnos le seguían el ritmo. Al finalizar la segunda ronda veo que Juan se está quejando porque su equipo nunca llega el primero y decido para un minuto a explicar que el juego no se trata de ganar o perder contra los otros equipos. Una vez todos llegaron al final de la pista les felicité y todo se alegraron mucho y les dije que necesitaba que volviesen a estar en grupo ya que íbamos a pasar a la siguiente actividad. Esta parte costó más, ya que de pronto un balón que se encontraba en el campo el cual no se había recogido del recreo hizo que dos alumnos comenzasen a jugar con el balón. Les tuve que llamar la atención varias veces para que me hiciese caso y cuando ya vinieron sus compañeros estaban ya colocados esperándoles, con lo cual estos alumnos pidieron perdón y continuamos con la segunda actividad. En la primera ronda los equipos trabajaron bien y todos consiguieron levantarse excepto uno de los equipos. En el cual una alumna de ese equipo se enfadó con sus compañeros ya que no se ponían de acuerdo para levantarse y ella no podía levantarse si el resto lo hacían de manera descoordinada. Cuando yo llegué una alumna de otro equipo ya se encontraba con ellos hablando y ayudándoles, haciendo ella una cuenta atrás con la que el otro equipo se levantaría a la vez. Una vez ese equipo se levantó del suelo, el resto de equipos y yo les aplaudimos. Al inicio de esta actividad, les recordé varias veces que era imprescindible cumplir las normas del juego, en cambio, varios alumnos siguieron incumpliendo las normas, haciendo que compañeros como Claudia o Cristina se enfadasen y dijese frases como: “¿No veis que si vosotros incumplís las normas perdemos todos?”. Después de esos aplausos de enhorabuena, continuamos con la primera variante. En esta ronda junte a los equipos de dos en dos y les expliqué que era igual que la anterior actividad, y rápidamente comenzaron a organizarse e hice una cuenta atrás para que se colocasen y comenzar con esta ronda. Los equipos consiguieron levantarse fácilmente, pero en todos ellos alguna persona hacía trampas apoyándose con las manos. Con lo cual les volví a decir las normas y les dije que había visto a algunos cuantos haciendo trampas mientras miraba por los equipos a esas personas. Hicimos otra ronda dándoles otra oportunidad en la cual les dije que evitasen poner las manos. A algunos equipos les costó más que a otros, pero fijándome en ello, ninguno hizo trampas y sí que lograron levantarse. Con esto pasamos a la tercera ronda donde usamos la segunda variante. En ella toda la clase se colocó junta en un gran círculo. Los alumnos comenzaron a colocarse con sus amigos y por los grupos con los que generalmente se juntan, con lo cual decidí dejarles para que viesen que eso no iba a funcionar. Una vez colocados, hicimos una primera prueba en la que a todos los alumnos les costó mucho levantarse, con lo cual hicieron trampas y también vieron que todo estaba saliendo mal. Para que lo viesen puse de ejemplo a un alumno que es casi tan alto como yo y les expliqué que si

yo me ponía junto a él, el resto del círculo iba a estar descompensado, con lo cual era importante que vieses bien cómo iban a colocarse. Una vez dicho esto, todos comenzaron a moverse buscando el mejor lugar para poder ponerse y así levantarse bien y cómodamente, aunque dos alumnos se apoyaron con las manos. Cuando se consiguieron levantar, les felicité a todos, y también les dije que esos dos alumnos se habían apoyado con las manos y les pregunté si les perdonábamos y toda la clase afirmó gritando en alto que sí, con lo cual, pasamos a la siguiente actividad. Para realizar la actividad “Vía de raíles” me acerqué a las picas y les pedí a los alumnos que me siguiesen. Una vez junto al material, comencé la explicación de la actividad y una vez terminada, les repartí las picas. Todos cogieron las picas de una manera muy interesada y mostraron una gran curiosidad y preguntaban todo el tiempo para que las íbamos a utilizar. Muchos alumnos se pusieron a jugar con ellas y les dije que debían de colocarse otra vez los equipos de dos en dos, los mismos que en la primera variante de la segunda actividad. A la hora de dividir los equipos de dos en dos oigo varios comentarios en ambos grupos como “Hay que intentar llegar antes que ellos” o “Venga que ganamos esta ronda”. Una vez colocados los grupos y hechas las filas, el tutor les colocó la pelota de tenis a un grupo y yo a otro, y así comenzaron a realizar la actividad. Después de colocarles la pelota, me dediqué a observar como trabajaban los dos grupos, y vi que cumplían bien la norma de comenzar de nuevo cuando se les cayese, pero como vi que iba a llevar mucho tiempo, decidí decirles que podían continuar desde donde cayese la pelota sin necesidad de que todas las parejas regresasen al inicio para comenzar de cero. Esa norma les gustó y continuaron desde el punto en el que se encontraban. A Mario se le estaba cayendo muchas veces la pelota y comenzaba a ponerse nervioso, entonces Cristina, que es la que le colocaba la pelota él y a su pareja le dijo: “Escucha Mario, no es tan difícil, coloca bien la pica y los dedos les apartas un poco”. Esta vez le salió bien y Cristina dijo “Tooooooma, ¿veeeees?”. Hubo un equipo que lo consiguió relativamente rápido y esperaron a que el otro grupo terminase y una de las alumnas de este grupo decidió ser ella la que colocaba la pelota a los de otro equipo para que no tuviesen que estar parándose constantemente. A Jenny se le cayó la pelota, una vez tras otra, por lo que su equipo no podía avanzar. Eso hizo que se pusiese muy nerviosa y empezaron a ponerse los ojos llorosos y pidió a su compañero Óscar que no pusiese la pelota todavía. Su compañera Diana le dijo: “No pasa nada Jenny, que no es una carrera” y después Celia, que formaba parte de la siguiente pareja, le dijo: “Por nosotros no te preocupes”. Cuando toda la clase vio esto desde lejos reaccionaron como uno de los equipos en la primera sesión y comienzan a decir su nombre en alto para que lo intentase de nuevo: “¡Jeeennyyyy!, ¡Jeeennyyyy!, ¡Jeeennyyyy!”. Finalmente el otro equipo también terminó y el equipo que ya había terminado les aplaudió.

Una vez completaron todos el reto, realizamos la variante de este ejercicio, la cual fue juntar a toda la clase y llegar de un extremo del campo al otro sin parar, es decir, igual que la anterior actividad pero todo juntos. No hubo muchos problemas de organización ya que se colocaron con la misma pareja con la que se encontraban antes. Comenzó muy bien y sin caerse la pelota, pero llegó el momento de una alumna, la cual no aguanta mucho la frustración, y su pareja, y se las cayó pelota. El compañero anterior, las volvió a colocar la pelota y se las volvió a caer, y así otras dos veces. Este compañero las echó la bronca y una de las compañeras se comenzó a poner muy nerviosa y no quería seguir haciéndolo, pero su compañera la animó a continuar y también otra alumna que iba detrás de ellas. Como el resto de la clase ya conoce a esta alumna, también comenzaron a animarla y cuando dejaron de hacerlo, ésta respiró hondo y su compañero volvió a poner la pelota de nuevo entre sus dos picas y esta vez salió bien, y todo los compañeros que iba detrás suyo comenzaron a vitorear a la compañera. El resto de la actividad continuó de una manera fluida Se cayó varias veces la pelota pero al final lograron llega al final, lo cual celebraron todos.

Para finalizar, los alumnos dejaron las picas donde yo se las había entregado al inicio, y volvieron al centro de la pista donde yo me encontraba. Una vez allí les dije que se diesen las manos haciendo un círculo todos juntos y que se quedasen con las manos dadas. Como quedaba poco tiempo, realizamos la cuarta y última actividad todos juntos y mirando hacia dentro para poder realizar la vuelta a la calma. Les expliqué la actividad desde el centro del círculo y después salí para coger los aros e ir metiéndolos poco a poco de uno en uno. La actividad se realizó sin problemas y los alumnos se fueron calmando poco a poco. Mientras se realizaba no montaron barullo y hubo alguna risa tranquila cuando a alguien se le estaba dificultando un poco pero no pasó nada especialmente destacable. Una vez pasaron tres aros por todos ellos, los recogí, y aprovechando el estar todos juntos, realizamos una pequeña reflexión sobre la clase y les di la enhorabuena por haber realizado tan bien las actividades. Después les repartí a cada uno la piedra correspondiente a la sesión, y a continuación recogimos el material y dimos por finalizada la clase.

#### **Sesión 4:**

*Relato:*

Para la última sesión y para la primera actividad necesitamos el gimnasio. Comencé como siempre formando una fila con los alumnos y bajamos al gimnasio. Los niños estaban frescos

y tenían muchas ganas de comenzar la clase por lo que no costó mucho organizarles para coger el material. Para la primera actividad, primero les dije que se debían de colocar en grupos y ellos solos fueron los que se organizaron con su grupo de siempre. Una vez organizados, fueron viniendo de uno en uno estos equipos y le fui dando una colchoneta a cada equipo, y les pedí que se pusiesen al final del gimnasio separados los grupos. A continuación, se quitaron todas las zapatillas menos una de cada grupo, el cual fue elegido por todos y después expliqué en qué consistía la primera actividad “Alfombra de saltarines” y justo al momento de comenzar apareció una clase infantil por lo que tuve que parar la clase y hablar con las profesoras, las cuales me dijeron que ellas habían pedido el gimnasio para esa hora. Como nadie me había informado de eso, acordé con ellas que me dejaran terminar esta actividad en el gimnasio, sin realizar variantes, y después me subiría al patio. Una vez hablado con ellas, retomamos la actividad y la realizamos sin complicaciones. Se realizó de manera dinámica y los alumnos se divirtieron y lo disfrutaron. Los equipos se organizaron rápidamente y muchos de ellos comenzaron sin complicaciones el juego, poniéndose de acuerdo en el momento de saltar y coordinándose con el compañero que arrastraba la colchoneta. A Sandra le daba miedo saltar y caerse, entonces sus compañeros del grupo decidieron parar y convencerla de que no iba a pasar nada, diciéndola que en el caso de que se cayese se caería en la colchoneta y ellos la ayudarían a levantarse. En un equipo, a la hora de saltar, dos alumnos se cayeron de la colchoneta pero rápidamente volvieron a la salida y retomaron el juego, el cual esta vez consiguieron terminar. Una vez terminada la actividad, guardamos las colchonetas y todos los alumnos se calzaron y subieron al patio, menos cuatro alumnos que me ayudaron a coger el material para las actividades siguientes.

Una vez estábamos todos arriba, estaban todos esperándome en la cancha cubierta, tres alumnas estaban apartadas en la zona de toboganes pero las llamé y vinieron rápidamente. Les felicité por haber realizado tan bien el juego anterior en el gimnasio, pero no tuve tiempo de decírselo antes. Por lo tanto continuamos con la segunda actividad. Le pedí al alumnado que distribuyese conos a su antojo por la cancha cubierta. Una vez estuvieron los conos repartidos por el espacio comencé la explicación de la segunda actividad. Después de repartir los conos les reuní en frente de todos y la explicación ya estaba prácticamente terminada, pero dos alumnos se encontraban jugando, con lo cual tuve que pararme un momento, pero sirvió para que sus compañeros se girasen a mirarlos y de ese modo pararan. Continué con la explicación y rápidamente se juntaron de la forma que les había explicado. Se distribuyeron en filas horizontales y fueron comenzando a realizar la actividad de grupo en grupo, cuando yo marcaba

la salida. Todos los grupos y en su mayoría no tuvieron problemas en realizarlo a la primera. En ocasiones torcían mucho la línea de personas, pero no con intención de incumplir las normas y llegar al objetivo antes, sino porque no habían comprendido bien ese aspecto de no poder doblar la línea de personas y pasar de una manera más vertical por los conos, con lo cual volví a recordárselo y lo corrigieron rápidamente. En general acabaron rápido, y como comenzaron en tiempos distintos, cada vez que un equipo llegaba al final, les iba explicando la segunda variante y ellos solos volvían al inicio y volvían a comenzar aplicando la segunda variante. La segunda variante resultó ser más divertida para todo el alumnado pero a inicio de ésta el primer y segundo grupo que salieron tuvieron un encontronazo ya que el primer grupo no avanzaba y un niño de cada grupo comenzaron a discutir pero cuando consiguieron avanzar se relajaron y no pasó nada más ya que el primer grupo le dijo a su compañero que continuase. Alberto es el que ha estado en un extremo de la fila guiado al grupo durante la primera ronda, y al añadir una variante quiere ponerse otra vez, pero ve que Patricia aún no ha hecho de guía y la pregunta si quiere ponerse ella. Fue en la tercera variante en donde vieron ya más problemas ya que muchos de los pañuelos que utilizamos como antifaz tenían nudos y tuve que ayudarles a quitarlos. Con esta variante tardaron más tiempo pero no pasó nada muy destacables, ya que los de los extremos podían ver y los grupos en esta actividad se entendieron muy bien entre ellos, hubo una buena comunicación dentro de los grupos y las personas trabajaron bien guiando a sus compañeros con los ojos tapados. En el momento de ponerse antifaz, alumnos como Raúl o David, se levantaron el pañuelo de los ojos en la tercera variante de la actividad.

Con la tercera actividad hubo conflicto entre dos participantes de un grupo, ya que los dos querían ocupar el puesto de Superman y les expliqué que íbamos a hacer varias rondas, con lo cual podían ir cambiándose. Después de explicar la tercera actividad, me acerqué al equipo Aquaman para ver cómo se organizaban, y mientras esto sucedía, Ángel y Nuria les explicaron al equipo Superman como habían hecho para elevar a la persona que hacía de Superman en su equipo tan rápido. Un problema que encontré en esta actividad era que en ocasiones no escuchaban atentamente al compañero que hacía el papel de Superman a la hora de parar para coger alguno de los conos del campo. A la hora de usar las cuerdas, los compañeros de todos los equipos estaban preocupados por hacer daño al que había que elevar con las cuerdas. Después de dos rondas, pasamos a la variante y les gustó mucho ya que ahora la voz cantante la llevaban los compañeros que llevaban a Superman y este era el que debía de confiar en ellos., Como los antifaces estaban con nudos, todos se pusieron a desatar nudos de los para la segunda variante ayudándose entre toda la clase. Nuevamente, en el grupo donde habían discutido al

principio volvieron a discutir ya que el que iba a hacer de Superman no se fiaba de su compañero con el que había discutido. Les mandé apartarse y que hablasen sobre ello y que cuando lo hubiesen solucionado volvieran. Tardaron un más o menos un minuto en volver con la promesa de que solucionarían los problemas hablando con el resto del grupo. Con eso, todos pudieron comenzar esta variante. En contraste con lo ocurrido en la segunda sesión, en la cuarta sesión, es Alba la que da instrucciones a su equipo para levantar a la persona que hace el papel de Superman sin hacerle daño con las cuerdas como explico yo. También la llaman de otros equipos y ella se acerca a ayudar a los demás. Al finalizar la actividad “Superman” Héctor y Óscar comienzan a discutir por ver quien había conseguido más conos. Nos quedaban cinco minutos con lo cual terminamos la actividad y les reuní a todos en el centro de la cancha y realizamos una pequeña reflexión sobre lo aprendido a lo largo de todas las sesiones y sobre la importancia en tener una buena confianza en los compañeros como en la última actividad, sobre la importancia de un buen uso del diálogo, sobre el buen trabajo y el mal trabajo en equipo, sobre los fallos y virtudes de los niños. En la reflexión final (contrastando con la primera sesión), sobre todas las sesiones a la hora de realizar cualquier pregunta, levantan todos los niños de clase la mano. Ninguno tiene la mano bajada y todos quieren responderme a la pregunta. Finalmente, le di a cada alumno su última pegatina con la piedra de esa sesión y recogimos todos los materiales, los bajamos y dimos por finalizada la clase. La ficha la pegamos más adelante en la pared del aula.

### **Sesión 5:**

#### *Relato:*

Esta sesión se usó a modo de recogida de datos del alumnado, en la cual pasé a todos los alumnos una ficha con un sociograma (ANEXO 5) el cual deberían responder al igual que en la sesión 0, pero esta vez los alumnos deberían responder preguntas basadas en las sesiones realizadas anteriormente.

No tardaron más de veinte minutos en responder ya que no hubo muchas preguntas acerca del sociograma debido a que era muy similar al que realizaron al inicio. Esto nos ayuda a ver la evolución de las relaciones sociales dentro del aula, el nivel de participación del alumnado y también de detalle que posiblemente solo fijándonos en el alumnado no nos daríamos cuenta. Estuvimos un poco más de tiempo hablando y en el momento en el que pregunto qué es lo que más han disfrutado de estos juegos, los alumnos dan respuestas como “que cada uno pone su

grano de arena”, “que nunca me eliminaba si lo hacía mal”, “nunca hemos perdido” o “que había que hablar por turnos y todos hacíamos algo”.