



---

# **Universidad de Valladolid**

## **FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL**

Grado de Educación Primaria

Mención en Educación Física

### **TRABAJO DE FIN DE GRADO**

#### **IMPACTO DEL JUEGO COOPERATIVO EN LAS RELACIONES SOCIALES Y EN LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS EN EDUCACIÓN FÍSICA**

AUTOR: ARIADNA PASTOR CANTÓN

TUTOR: CARLOS VELÁZQUEZ CALLADO

CURSO 2023 - 2024

## **RESUMEN**

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo principal evaluar impacto de los juegos cooperativos en las relaciones sociales y en la forma de resolver los conflictos en el área de Educación Física. Para ello, se ha puesto en práctica una Situación de Aprendizaje de 6 sesiones que tenía como base la cooperación. Esta Situación de Aprendizaje fue puesta en práctica con alumnos de 6ª de Primaria que manifestaban dificultades a la hora de trabajar en grupo. Además, se llevó a cabo un proceso de autoevaluación para fomentar el espíritu crítico de los alumnos. En lo referido a las conclusiones, se destacan la mejoría de las relaciones sociales entre los alumnos y mejora de la capacidad de creación de estrategias a los conflictos que van surgiendo.

## **PALABRAS CLAVE**

Cooperación, relaciones sociales, habilidades sociales, resolución de conflictos, Educación Física, comunicación efectiva.

## **ABSTRACT**

The main objective of this Final Degree Project is to evaluate the impact of cooperative games on social relationships and on the way of resolving conflicts in the area of Physical Education. To do this, a 6-session Learning Situation has been put into practice that was based on cooperation. This Learning Situation was put into practice with 6th grade students who showed difficulties when working in groups. In addition, a self-assessment process was carried out to encourage the students' critical spirit. Regarding the conclusions, the improvement in social relationships between students and improvement in the ability to create strategies for conflicts that arise stand out.

## **KEYWORDS**

Cooperation, social relationships, social skills, conflict resolution, Physical Education, effective communication.

# ÍNDICE

<b>1.</b>	<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>2.</b>	<b>OBJETIVOS.....</b>	<b>3</b>
<b>3.</b>	<b>JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>4</b>
<b>4.</b>	<b>RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO. ....</b>	<b>7</b>
<b>5.</b>	<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>10</b>
<b>5.1.</b>	<b>EL JUEGO.....</b>	<b>10</b>
5.1.1.	¿Qué es el juego?.....	10
5.1.2.	Características del juego.....	11
5.1.3.	Teorías psicológicas sobre el juego.....	12
5.1.4.	Tipos de juego.....	13
<b>5.2.</b>	<b>EL JUEGO COOPERATIVO.....</b>	<b>15</b>
5.2.1.	¿Qué es el juego cooperativo?.....	15
5.2.2.	Características.....	15
5.2.3.	Tipos de juegos cooperativos.....	17
5.2.4.	Relevancia del juego cooperativo en Educación Primaria.....	18
<b>5.3.</b>	<b>RELACIONES SOCIALES DESDE LA COOPERACIÓN.....</b>	<b>19</b>
5.3.1.	Concepto de habilidades sociales.....	19
5.3.2.	Concepto de relaciones sociales.....	20
5.3.3.	Fortalecimiento de la inclusión y la empatía en Educación Física.....	20
<b>5.4.</b>	<b>INFLUENCIA DEL JUEGO COOPERATIVO EN LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS .....</b>	<b>22</b>
5.4.1.	Desarrollo de habilidades de resolución de problemas en EF utilizando el juego cooperativo.....	22
5.4.2.	Fomento del trabajo en grupo.....	23
5.4.3.	Fomento de la comunicación efectiva.....	24
<b>6.</b>	<b>METODOLOGÍA.....</b>	<b>26</b>
<b>6.1.</b>	<b>CONTEXTO .....</b>	<b>26</b>
6.1.1.	El centro.....	26
6.1.2.	La Educación Física.....	26
6.1.3.	El grupo de alumnado.....	27

6.2. PROCESO DE INTERVENCIÓN.....	28
6.3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS.....	30
6.4. ANÁLISIS DE LOS DATOS.....	32
<b>7. RESULTADOS .....</b>	<b>33</b>
7.1. PARTICIPACIÓN .....	33
7.2. RESPETO .....	37
7.3. RELACIONES SOCIALES .....	39
7.4. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS .....	43
7.5. TRABAJO COOPERATIVO.....	47
<b>8. DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES.....</b>	<b>53</b>
8.1. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	53
8.2. LIMITACIONES .....	57
<b>9. REFLEXIÓN FINAL .....</b>	<b>60</b>
<b>10. REFERENCIAS .....</b>	<b>62</b>
<b>11. ANEXOS.....</b>	<b>67</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado es un estudio que tiene como objetivo conocer si los juegos cooperativos tienen algún tipo de impacto en las relaciones sociales de los alumnos y en la resolución de los conflictos que se les presentan. Para ello, he planteado una Situación de Aprendizaje para alumnos de 6º de Primaria que tiene como base la cooperación.

Dentro de este documento, se encuentran en primer lugar los objetivos que tiene este Trabajo de Fin de grado. El general, y los 4 específicos.

En segundo lugar, se explica la justificación del trabajo, en la que se recogen mis experiencias previas sobre el tema investigado y la relación que este tiene con respecto al currículum. A continuación, hay una pequeña introducción a conclusiones de estudios relacionados con la temática que han sido realizados previamente. Además, recoge los motivos por los que es un tema de interés personal.

Después, se analiza la relación de este trabajo con las competencias que tiene que reunir un profesor de Educación Primaria tras acabar en grado de Educación Primaria.

En cuarto lugar, se encuentra la fundamentación teórica que trata los siguientes aspectos; por un lado, se explica lo referido con los juegos, la definición de juego, los tipos que hay, sus características y teorías, la definición de juego cooperativo, los tipos y características que tienen y su relevancia en el área de Educación física. Por otro lado, se exponen los aspectos relacionados con la resolución de conflictos y la influencia de los juegos cooperativos en la empatía y la inclusión. Por último, se encuentran los apartados relacionados con la relevancia de los juegos cooperativos en la resolución de conflictos, en el fomento del trabajo en equipo y de la comunicación efectiva.

A continuación, se trata todo lo relacionado con la metodología utilizada en la Situación de Aprendizaje. Además, se detalla el contexto en el que se llevaron a cabo las sesiones, se explica el proceso de intervención, los instrumentos que han sido utilizados para recoger la información y el análisis de los datos recogidos.

Después, tras la puesta en práctica del estudio, se muestran y explican los resultados que se han obtenido teniendo en cuenta las cinco categorías en las que se habían

clasificado los datos: resolución de conflictos, respeto, participación, trabajo en equipo y relaciones sociales. Además, con cada resultado, se muestran una o varias evidencias de dicho resultado.

Este documento finaliza con un apartado destinado a la discusión, las conclusiones y las limitaciones. En él se recogen las conclusiones que se han obtenido y se ponen en relación con las afirmaciones de los autores de la fundamentación teórica. También se exponen las limitaciones que ha habido durante la puesta en práctica de las actividades del estudio.

## 2. OBJETIVOS

Mi Trabajo de Fin de grado plantea como objetivo general:

- Evaluar el impacto del juego cooperativo sobre las relaciones sociales y los procesos de resolución de conflictos en las clases de Educación Física.

Este objetivo general se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- Dar cuenta de las conductas que emergen durante la práctica de prácticas motrices basadas en juegos cooperativos.
- Comparar la efectividad de las estrategias de los distintos tipos de juegos cooperativos en las relaciones sociales y en la resolución de conflictos.
- Identificar factores que puedan ser un obstáculo para la efectividad de los juegos cooperativos en las relaciones sociales y en la resolución de conflictos.
- Evaluar la percepción de los alumnos sobre la utilidad del juego cooperativo.

### 3. JUSTIFICACIÓN

El impacto del juego cooperativo en las relaciones sociales y en la resolución de conflictos es un tema que considero muy importante debido a la influencia de las experiencias que he vivido en Educación Física, tanto en el entorno escolar, como en el entorno universitario. Cuando estaba en el colegio, las actividades que realizaba en Educación Física eran meramente competitivas. Esto desembocó en varias situaciones de conflicto que simplemente empeoraban el ambiente del aula, haciendo que las relaciones sociales entre el alumnado fueran cada vez peores. En ningún momento de la etapa se mencionó el concepto de “juego cooperativo”, ni recuerdo haberlo trabajado. No fue hasta que cursé el segundo curso del Grado de Educación Primaria que escuché sobre dicho concepto en la asignatura de Educación Física Escolar.

Todo esto me lleva a plantearme el impacto que podría generar el juego en el aprendizaje si se utilizara desde un enfoque cooperativo y no competitivo, ya que el juego es un recurso de aprendizaje muy motivador y atractivo para los niños, hasta el punto de ser la actividad principal durante sus momentos de ocio.

En el marco legislativo actual, el juego es considerado un elemento fundamental para el aprendizaje en Educación Primaria, ya que se encuentra presente en cinco de los siete bloques de contenidos de Educación Física que aparecen en el Decreto 39/2022, 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. De hecho, el Decreto recalca que “el juego constituirá una estrategia técnica primordial, ya que proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute, favorece la imaginación, la creatividad y la posibilidad de interactuar con sus iguales” (p. 48371).

También son considerados temas fundamentales las relaciones sociales positivas y las resolución de conflictos orientada a promoverlas. En el Decreto 39/2022, se explica que “se fomenta el desarrollo social del alumno ofreciendo escenarios para la aceptación personal y la resolución de conflictos entre iguales y se abren caminos para desarrollar la inteligencia emocional del alumnado, siendo” (p. 48558). Además, se establece un bloque completo de contenidos orientado a la adquisición de habilidades sociales y la autorregulación emocional.

Los objetivos de la etapa de Educación Primaria en Castilla y León están establecidos en el artículo 17 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y 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. Dentro de ellos, también se destacan aspectos relacionados con el desarrollo de actitudes prosociales. En concreto, podemos destacar los siguientes:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- 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.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Se han realizado varios estudios sobre el tema al que va enfocado el Trabajo de Fin de Grado. En dichos estudios, se han explorado diversas maneras en las que se puede implementar el juego cooperativo en la educación y cómo este influye en el desarrollo emocional y social de los estudiantes. Destacando aspectos clave como el desarrollo de

habilidades sociales, la mejora en la resolución de conflictos y el impacto en el clima escolar. Con respecto a estos conceptos, destacan autores como Velázquez (2008) y Vived (2019).

Tras realizar diferentes tareas en la universidad cuyo centro era el juego cooperativo, observé que empezaba a tratar a todos los compañeros de la clase, cosa que no había hecho hasta entonces. Fue a partir de ahí cuando comencé a observar un cambio en el clima del aula, ya que empezamos a trabajar de forma unida también en el resto de las asignaturas.

Todo ello me ha llevado a plantear en este Trabajo de Fin de Grado (TFG) una investigación sobre el juego cooperativo desde su puesta en práctica con alumnado de Educación Primaria, ya que considero que puede ser de gran ayuda para su desarrollo motor e integral. Además, creo que permitirá mejorar las relaciones interpersonales y el clima social, debido a que tendrán que buscar diferentes estrategias para resolver los conflictos que irán apareciendo o que se irán creando a lo largo de las sesiones de Educación Física. Creo que la utilización de estas estrategias de resolución grupal de problemas en las clases favorecerá su transferencia a otras circunstancias de su día a día.

## **4. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO**

En la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria, aparecen reflejadas las competencias que los estudiantes deben adquirir mientras realizan el Trabajo de Fin de Grado.

Aunque todas esas competencias se movilizan a la hora de desarrollar este Trabajo de Fin de Grado, destacaría por su relevancia las siguientes:

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

Esta competencia la he adquirido al plantear y crear las actividades de la Situación de Aprendizaje, ya que tuve que tener en cuenta el carácter interdisciplinar que estas debían tener para que los alumnos relacionaran el área de Educación Física con otras áreas como la de Matemáticas cuando realizaban juegos de contar o la de Ciencias Sociales, al utilizar mapas.

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

Esta competencia la he adquirido a lo largo de toda la experiencia cursando el Grado de Educación Primaria. Aunque cuando más la he perfeccionado ha sido durante el período de intervención en el que llevé a cabo la puesta en práctica de mi Situación de Aprendizaje, ya que fue cuando estas actividades fueron llevadas a cabo en un aula y realizadas por los alumnos, por lo que tuve que diseñar actividades específicas para los alumnos teniendo en cuenta el aspecto legislativo, pero también las necesidades específicas de cada alumno. En concreto las necesidades de una alumna que tenía una discapacidad cognitiva notable, lo que

supuso tener que hacer pequeñas adaptaciones en las actividades para que ella pudiera realizarlas sin ningún tipo de problema.

3. 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.

Esta competencia la adquirí durante toda mi experiencia en el Grado de Educación Primaria. Los docentes de la Universidad nos explicaron todo el aspecto teórico. Sin embargo, tuve este aspecto más en cuenta al poner en práctica y preparar las actividades de la Situación de Aprendizaje. Es necesario comprender la importancia de diseñar entornos educativos inclusivos. Para cumplir con esta competencia, es importante recoger varios datos de la clase en la que se va a trabajar, para conocer bien a todos los alumnos. Esto lo hice durante mi período de observación del alumnado durante las primeras semanas. De esta forma, pude adaptar las actividades que quería diseñar, al contexto del aula. Además, es importante tratar con total normalidad las discapacidades y necesidades que pueda haber en el aula, para que llegue un momento en el que sean los propios alumnos los que ayuden a sus compañeros sin necesidad de decirles nada.

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

Esta competencia es la que más relación tiene con mi tema del Trabajo de Fin de Grado y la que más he trabajado tanto en el período de prácticas como en los diferentes cursos del Grado, ya que considero que un buen docente debe tener una óptima capacidad de resolución de problemas para poder enseñárselo a los alumnos. Además, debe saber enseñar a sus alumnos a crear diferentes estrategias para que en un futuro sean ellos los que resuelvan los conflictos. Sin embargo, cuando más lo he podido trabajar fue durante la puesta en práctica de mi Situación de Aprendizaje, ya que trabajé con un grupo que tenía varios problemas relacionados con el trabajo en grupo y con la convivencia.

5. Conocer la organización de los colegios de educación primaria y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. Desempeñar las funciones de tutoría

y de orientación con los estudiantes y sus familias, atendiendo las singulares necesidades educativas de los estudiantes. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.

Esta competencia la he desarrollado mayoritariamente durante la puesta en práctica de mi Situación de Aprendizaje, ya que vi y viví en primera persona lo que realmente es la organización y el funcionamiento de un colegio.

También entendí que es muy importante que el docente esté formándose continuamente, ya que la ley cambia constantemente y aparecen nuevas necesidades de los alumnos, metodologías, instrumentos o estrategias de aprendizaje que son necesarias de conocer para poder garantizar a los alumnos una educación de calidad.

6. 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.

He desarrollado esta competencia durante el desarrollo de la Situación de Aprendizaje que creé, ya que estaba basada en la cooperación. He comprendido que es muy importante que un docente conozca nuevas formas de trabajo y que se las enseñe a sus alumnos, para que así estos crezcan con una pensamiento basado en la diversidad y en la innovación.

## **5. MARCO TEÓRICO**

En el ámbito educativo, el juego ha sido reconocido como una herramienta poderosa para el desarrollo integral de los alumnos. En concreto, la incorporación del juego cooperativo en el contexto de la Educación Física ha sido de gran interés debido a su impacto en las relaciones sociales y en la resolución de conflictos. Mi marco teórico busca explorar en detalle diferentes aspectos relacionados con el juego cooperativo y el impacto que este ha tenido en las relaciones sociales y en la resolución de conflictos.

### **5.1. EL JUEGO**

En este apartado, haré una breve explicación sobre lo que es el juego, las características y funciones que este tiene, las teorías del juego que se han ido creando a lo largo de los años y los diferentes tipos de juego que hay.

#### **5.1.1. ¿Qué es el juego?**

Antes de explicar lo relacionado con el juego cooperativo y el impacto que este ha tenido en las relaciones sociales y en la resolución de conflictos es necesario conocer el significado de la palabra “juego”. La RAE (2024) lo define como “el ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Tras estudiar el juego desde diferentes disciplinas, se han ido introduciendo nuevas definiciones. Para Groos (1902), que lo estudió desde un punto de vista más biológico, el juego es el pre ejercicio de funciones que en un futuro serán necesarias para la vida adulta.

Huizinga (1998), que lo estudió desde una perspectiva antropológica, definió el juego como una acción voluntaria que se realiza solo por el placer que produce practicarla. Tiene límites espacio-temporales y siguen una serie de reglas aceptadas. Además, van acompañados de sentimientos de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida real.

Más actual es la definición de Andrade (2020) para quien el juego es recreación, ya que toda vida 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).

Tras todo lo mencionado anteriormente, concluyo diciendo que el juego es una herramienta recreativa muy útil que puede ayudar al niño a trabajar en equipo, respetar las reglas, crear estrategias afrontar sus emociones y, sobre todo, a divertirse mientras aprende.

### **5.1.2. Características del juego**

Tras exponer la definición del juego, es necesario conocer cuáles son las características que hacen que sea considerado un juego.

Para Ruiz y Omeñaca (2005) el juego debe ser una fuente de alegría, de placer y de júbilo. Además, el juego constituye un fin en sí mismo, por lo que los alumnos encuentran en él la motivación y la plenitud mientras juegan. También debe ser espontáneo y elegido de forma voluntaria, es decir, los alumnos no están obligados a jugar, ya que son los propios alumnos los que deciden si jugar o no. Lo que dota al juego cierta autonomía. Sin embargo, si los alumnos deciden jugar, las normas del juego deben ser aceptadas por todos ellos. Por lo que los alumnos adquieren una serie de conocimientos al llevar el juego a cabo.

En cambio, para Benítez (2009) el juego es una actividad mediante la cual el niño se comunica con el entorno debido a que, desde que nace, es su principal forma de lenguaje. Además, es una herramienta mediante la cual los niños muestran sus sentimientos a la vez que aprenden. Sin embargo, la característica principal para Benítez es que los juegos deben estimular los sentidos del niño y enriquecer su creatividad e imaginación.

Ruiz (2009) explica que, para ella, “el juego es una actividad placentera que generalmente suscita excitación” (p.2). Es por ello que, al practicarlos, aparezcan signos de alegría o diversión en las personas que los realizan. Por eso tiene carácter desinteresado, ya que no siempre buscan un fin concreto, sino desinhibirse. Aunque también hay momentos de tensión y aprendizaje en los que se desarrollan facultades físicas, intelectuales, espirituales y morales, pero es en el juego competitivo donde más

evidente es esta tensión. También expone que los juegos tienen un espacio y un tiempo determinados, además de unas reglas que deben ser seguidas por los jugadores.

Teniendo en cuenta las reflexiones de los autores mencionados anteriormente, concluyo diciendo que característica principal y común que tiene los juegos es que se llevan a cabo para que los niños disfruten y aprendan mientras juegan. También es importante destacar la naturaleza multifacética que tienen los juegos, ya que abarcan aspectos emocionales, sociales, cognitivos y físicos. Y que, además, contribuyen con el desarrollo holístico o integral de los niños.

### **5.1.3. Teorías psicológicas sobre el juego**

Baena y Ruiz (2016) destacan que, a lo largo del tiempo, diferentes autores han ido estudiando diversas teorías que tienen como finalidad explicar o interpretar el origen de los juegos. Estas teorías pueden ser clásicas, modernas o estar basadas en las disciplinas cuyos autores estaban especializados.

Las teorías clásicas son aquellas asentadas durante muchos años y que han servido como referencia fundamental para explicar lo que es el juego. Dentro de este grupo podemos destacar:

- La Teoría del Recreo (Schiller, 1793) en la que explica que el juego está relacionado con lo estético y orientado al ocio.

Las teorías modernas son aquellas que enseñan las corrientes de pensamiento que son más propias de nuestra época. Dentro de este grupo podemos destacar:

- Teoría de la Infancia (Buytendijk, 1935) en la que explica que el juego es un impulso y que el niño juega porque es joven y utiliza el juego como instrumento de liberación y de descubrimiento.
- Teoría Piagetiana del juego (Piaget, 1959) en la que explica que el juego está muy relacionado con el desarrollo evolutivo del niño y que en cada etapa que este atraviesa va aprendiendo diferentes aspectos acerca del juego.

Por último, Baena (2005) y Ruiz (1991) destacan que hay autores que han desarrollado teorías basadas en la disciplina que estudian. Por ejemplo, Freud (1971), cuya disciplina era el psicoanálisis, desarrolló la Teoría Infantil en la que explicaba que

el juego era el único instrumento mediante el cual se podrían analizar los traumas infantiles en cualquier situación o contexto.

Otro ejemplo podría ser la Teoría Sociocultural del juego. Según Vygotsky (2021), donde el juego se considera una actividad recreativa y es fundamental para aprender al niño. Destaca el papel tan importante que tiene el lenguaje y la interacción social en el proceso de desarrollo cognitivo del niño, y enfatizó el valor del juego simbólico, donde los niños representan roles o situaciones imaginarias. Este tipo de juego no sólo fomenta la creatividad del niño, sino que también facilita la práctica de habilidades sociales y la resolución de problemas.

#### **5.1.4. Tipos de juego**

Tras definir el concepto de juego y las características que este tiene, voy a analizar los diferentes tipos juegos que hay.

Según Velázquez (2004), las actividades se clasifican en función de dos variables; la interrelación que hay en las acciones de los participantes y la compatibilidad o incompatibilidad de metas que haya. A partir de dichas variables, los juegos se pueden dividir en actividades individuales y colectivos. Y este último grupo se pueden diferenciar los siguientes tipos de juegos:

- **Actividades competitivas:** son aquellas en las que hay incompatibilidad de metas entre los participantes y relaciones de oposición entre las acciones de los estos, ya que, si un grupo consigue el objetivo de la actividad (al ganar), el otro no (ya que pierde). Por lo que hay ganadores y perdedores. Aunque a veces hay situaciones de empate, donde ambos bandos obtienen el mismo resultado.
- **Actividades no competitivas:** son aquellas actividades en las que hay interrelación entre las acciones de los participantes, pero no hay incompatibilidad de meta. Lo que significa que, si un alumno alcanza el objetivo, no influye en que otro alumno no pueda conseguirlo. En este caso, sólo hay ganadores, sólo hay perdedores o ninguno de los dos.

Dentro de este grupo hay otro subgrupo de juegos que está centrado en el tipo de interrelaciones que se crean entre las acciones de los participantes.

- Actividades cooperativas: son aquellas actividades colectivas que no son competitivas, ya que no existe oposición entre las acciones de los participantes debido a que el objetivo que los bandos tienen es común.

En el punto 3 de este apartado explicaré con más detalle los tipos de juegos cooperativos que hay.

Para Ruiz (2009) los juegos se clasifican según las etapas del crecimiento y cada uno de ellos, contribuye al desarrollo psicológico, biológico y social del niño. Es por ello que ella diferencia entre los siguientes tipos de juego; juegos de movimiento, hasta los 2 años, son de carácter sensorio-motriz por lo que el niño explora su cuerpo y el entorno que le rodea. El segundo tipo son los juegos simbólicos, que los llevan a cabo niños a partir de 3 años y tienen muy en cuenta la parte oral. Es por ello que tienden a ser juegos de roles en los que los niños imitan personas, personajes o elementos de su entorno más cercano, como pueden ser familiares, personajes de películas, etc.

Por último, se encuentran los juegos de reglas, los realizan niños de al menos 6 o 7 años y su característica principal es que son juegos de integración social en los que el niño sigue varias normas estipuladas, lo que le adentra en el mundo del respeto de las normas para concienciarle y enseñarle a respetarlas en la sociedad adulta.

Para concluir, la distinción entre actividades competitivas y no competitivas destaca la importancia de comprender las dinámicas de oposición y colaboración en los juegos. La presencia de ganadores y perdedores en actividades competitivas refleja la realidad de la competencia en la vida, pero también plantea la necesidad de equilibrar estas experiencias con oportunidades no competitivas que fomenten la cooperación y la interrelación sin incompatibilidad de metas.

Otro aspecto a destacar es que las etapas del crecimiento ofrecen una visión temporal y evolutiva de los juegos, reconociendo que las necesidades y capacidades de los niños cambian con el paso del tiempo. Desde los juegos de movimiento en los primeros años de vida hasta los juegos de reglas que promueven la integración social en edades más avanzadas, se destaca la importancia de adaptar las actividades lúdicas a las habilidades y desarrollo cognitivo de los niños.

## **5.2. EL JUEGO COOPERATIVO**

En este apartado voy a tratar todos los aspectos relacionados con el juego cooperativo. Explicaré qué es, las características que tienen, los tipos que hay y su relevancia en el área de Educación Física.

### **5.2.1. ¿Qué es el juego cooperativo?**

Los juegos cooperativos son aquellos juegos que hacen que los jugadores actúen de forma orientada hacia el grupo, es decir, de forma en la que los participantes colaboren entre ellos para conseguir un fin común (Omeñaca y Ruiz, 2016). Los juegos cooperativos fomentan una valoración positiva de los participantes, facilitan la diversidad y mejoran y aumentan las relaciones sociales de los participantes (Ruiz, 2008). Garaigordobil (2002) define el juego cooperativo como aquel juego en el que los jugadores reciben y dan ayuda, contribuyendo entre ellos para alcanzar un objetivo común.

Por su parte, Velázquez (2021) “las actividades cooperativas son actividades colectivas no competitivas en las que no existe oposición entre las acciones de los participantes, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios” (p.45).

Tras todo lo mencionado anteriormente, concluyo diciendo que los juegos cooperativos son actividades en las que los jugadores tienen un fin común y que, para lograrlo, deben crear una estrategia, y que, para llevarla a cabo, tienen que trabajar en conjunto.

### **5.2.2. Características**

Orlick (1990), considera que el juego cooperativo es una actividad liberadora debido a que:

- Libera de la competición, al plantear una meta común.
- Libera de la eliminación, al fomentar la participación la inclusión, no la exclusión.

- Libera de la agresión, ya que, en la búsqueda de un objetivo común, disminuyen los conflictos y los comportamientos inadecuados hacia los demás.
- Libera de la posibilidad de elegir, debido a que son los propios jugadores los que tienen el poder de cambiar las reglas y de adaptar a sus gustos e intereses.
- Libera para crear, ya que las reglas que lo conforman son flexibles, lo que favorece a la participación y a la diversión.

Para Guitart (1990), los juegos cooperativos:

- Fomentan la participación del niño, ya que participa por el placer que le produce jugar y no por ganar.
- Aseguran la diversión ya que no se sienten presionados por no alcanzar el objetivo marcado.
- Favorecen la participación de todos los alumnos.
- Permiten establecer relaciones de igualdad entre los diferentes participantes.
- Buscan la superación personal, no superar a los demás.
- Fomentan el trabajo colectivo, no el individual.

Tras lo mencionado por Orlick (1990) y Guitart (1990) deduzco que los juegos cooperativos son actividades que tienen una meta común en la que la participación entre los jugadores es algo fundamental. Además, son actividades que fomentan la inclusión y dejan a un lado la eliminación. Al tener todos los jugadores un objetivo común, disminuyen los conflictos y las acciones inadecuadas. Otro aspecto importante de los juegos cooperativos es que son muy flexibles, ya que se pueden modificar sus reglas para garantizar el fomento de la participación de todos los miembros. Este cambio de normas empodera a los alumnos, ya que tienen la posibilidad de elegir y de adaptar el juego a sus gustos y preferencias.

### 5.2.3. Tipos de juegos cooperativos

Velázquez (2021) desglosa las actividades colectivas cooperativas de la siguiente forma:

- Con objetivo cuantificable: “El objetivo, idéntico para todos los participantes, está perfectamente definido y se puede comprobar si se cumple o no. En este tipo de actividades todos ganan o todos pierden, en función de si el grupo alcanza o no el objetivo” (p.46).

Dentro de este grupo, se puede diferenciar otro subgrupo:

- Con puntuación: son actividades en las que es necesario llegar a una puntuación marcada para conseguir el objetivo fijado previamente.
  - Sin puntuación: son actividades en las que no hay una puntuación determinada para conseguir alcanzar el objetivo marcado.
- Con objetivo no cuantificable: “Actividades en las que el objetivo no puede ser evaluado por criterios rígidos. Ni puede determinarse si se ha cumplido o no. No existen, por tanto, ni ganadores ni perdedores” (p.46).

Este grupo podemos dividirlo en tantos subgrupos como tipos de objetivos queramos trabajar. Pueden ser de imitación, de mantener un objeto en movimiento, de reproducir secuencias rítmicas, etc.

Tras observar la gran cantidad de tipos de juego cooperativos que hay, me hace reflexionar sobre la gran variedad de enfoque posibles que puede haber en la planificación de actividades, lo que permite la adaptación a las necesidades de los alumnos, a sus preferencias y a sus metas. Además, la flexibilidad a la hora de poder elegir las actividades puede ayudar a la riqueza y diversidad de las experiencias lúdicas y de aprendizaje.

Si las analizo de forma individual, a diferenciar entre actividades con objetivos cuantificables y no cuantificables se destaca la variabilidad en la evaluación y la experiencia de los participantes. En el caso de actividades con objetivo cuantificable, la claridad y medición del éxito puede ser especialmente útil para evaluar el rendimiento y el logro grupal. Este enfoque puede fomentar la superación personal y colectiva y proporcionar una base tangible para el reconocimiento del esfuerzo colectivo. Este aspecto se suele potenciar sobre todo en las actividades que tienen puntuación, ya que son

los propios alumnos los que pueden ponerse retos a superar. En este tipo de juegos hay más tensión que en aquellos en los que no hay una puntuación especificada.

El grupo de actividades con objetivos no cuantificables destaca la importancia de experiencias más subjetivas y creativas. Estas actividades pueden tener objetivos que van más allá de la medición tangible y se centran en aspectos como la expresión, la creatividad y la exploración. Al no tener criterios rígidos para evaluar el éxito, estas actividades pueden fomentar la autonomía y la libertad de expresión.

A continuación, muestro un pequeño esquema sobre los tipos de juego cooperativo.

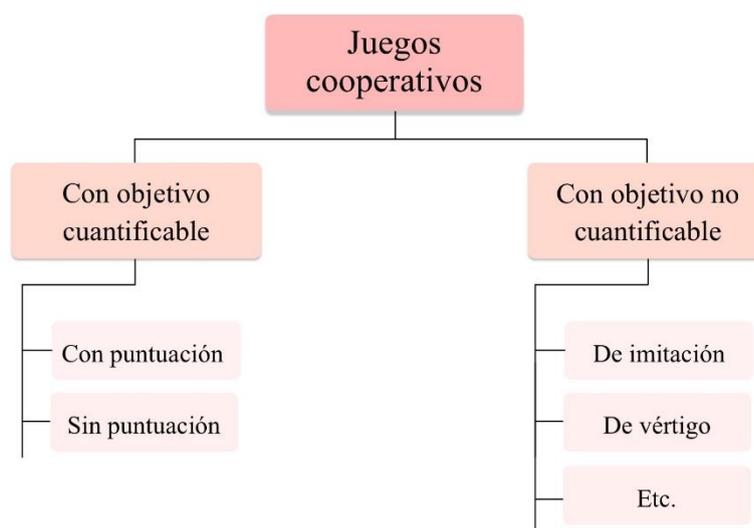


Figura 1. Esquema de tipos de juegos cooperativos.

#### 5.2.4. Relevancia del juego cooperativo en Educación Primaria

Garaigordobil (2013) afirma que “el juego cooperativo y creativo permite al niño desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, explorar y descubrir, por lo que se puede afirmar que estimula la actividad lúdica positiva, simbólica, constructiva y cooperativa es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil” (p.7).

Desde el punto de vista educativo, el juego cooperativo se centra en el proceso, no en el resultado, al contrario que los juegos competitivos (Garaigordobil, 2013).

La experiencia lúdica en el desarrollo físico, moral e intelectual del niño es muy importante. Esto se debe a que, a través del juego, los niños desarrollan habilidades

motoras, fortalecen su salud física, aprenden normas y valores morales, mejoran sus habilidades sociales, estimulan su pensamiento creativo y adquieren una mayor autoestima. Además, el juego proporciona un espacio seguro para expresar emociones, contribuye al desarrollo del lenguaje y crea una asociación positiva con el aprendizaje, cultivando así el gusto por la exploración y el descubrimiento continuo. A parte, los juegos son un instrumento muy útil para mejorar las relaciones sociales y las actitudes violentas (Jares, 1992).

Tras todo lo mencionado anteriormente, concluyo diciendo que la finalidad que tienen los juegos cooperativos es disminuir el número de manifestaciones de agresividad mientras se juega, fomentando así, la cooperación, la comunicación y la sensibilización de los alumnos. A su vez, fomentan la participación de los alumnos, lo que desemboca en el fomento de la inclusión.

### **5.3. RELACIONES SOCIALES DESDE LA COOPERACIÓN**

En este apartado voy a hablar sobre el concepto de habilidades sociales, el concepto de relaciones sociales y sobre la importancia de la inclusión en el área de Educación Física para favorecer las relaciones sociales.

#### **5.3.1. Concepto de habilidades sociales**

Las relaciones sociales se ven influenciadas por las habilidades sociales, la cooperación, la inclusión, la empatía y la forma de afrontar los conflictos. En este punto, explicaré lo relacionado con las habilidades sociales.

Caballo (2005) define las habilidades sociales como el conjunto de conductas que hacen que el individuo sea capaz de desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando actitudes, sentimientos u opiniones de una forma adecuada a la situación.

En la misma línea se manifiesta Vived (2019), quien explica que hay una falta de acuerdo en la definición exacta de lo que son las habilidades sociales. Esto se debe a que no hay conductas que son socialmente aceptables en todos los ambientes y situaciones, y que, dependiendo de estos dos aspectos, se deberán llevar a cabo unas conductas u otras.

Torres (2018) define las habilidades sociales como una parte intrínseca de la actividad humana, ya que estamos en constante relación tanto con las personas como con el entorno que nos rodea.

En conclusión, las habilidades sociales, desde mi punto de vista y teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, son conductas innatas que ayudan al desarrollo integral de la persona. Sin embargo, emplearemos la conducta que consideremos más aceptable dependiendo del lugar o situación en la que nos encontremos.

### **5.3.2. Concepto de relaciones sociales**

Cabrera, Lizarazo y Medina (2016) definen la socialización como un proceso mediante el cual dos o más individuos interactúan los unos con los otros.

Para Marín (1986) la socialización es “un proceso por el cual un individuo se hace miembro funcional de una comunidad, adquiriendo la cultura que le es propia” (p.357).

Estévez, Martínez y Jiménez (2009) explican que las relaciones sociales en la adolescencia son más estables que en la niñez debido a que tienen más empatía e intimidad. Tras analizar los diferentes tipos de relaciones sociales, han clasificado a las personas en diferentes niveles teniendo en cuenta qué tan fructíferas sean esas relaciones. Estos niveles son: popular, rechazado, ignorado, controvertido y promedio.

En conclusión, las relaciones sociales son un proceso mediante el cual, dos o más individuos interactúan y establecen conexiones entre ellos gracias a su cultura, a los aspectos que tienen en común o que son de su agrado o atención.

### **5.3.3. Fortalecimiento de la inclusión y la empatía en Educación Física**

La inclusión y la empatía son elementos intrínsecos al juego cooperativo. Al propiciar la participación activa de todos los jugadores, independientemente de sus habilidades individuales, y al fomentar la comprensión de las perspectivas y emociones de los demás, el juego cooperativo funciona como un catalizador para fortalecer la inclusión y la empatía (Lavega, Planas y Ruiz, 2014).

Al tratarse de un TFG de la mención de Educación Física, me centraré en esta área de conocimientos. Antes de plantear una actividad en el aula, es necesario conocer las necesidades de los alumnos y saber adaptar las actividades a dichas necesidades (Ruiz, 1994).

Mansilla y Abellán (2022) explican que el porcentaje total de alumnos con Necesidades Educativas Especiales en centros ordinarios es muy elevado, lo que hace importante atender a la diversidad y que las escuelas construyan un modelo de escuela inclusiva que promueva la equidad, igualdad, la democracia, tolerancia y pluralidad en el aula (Simoni, Santillana y Yáñez, 2013). En este sentido, el juego cooperativo puede convertirse en un excelente recurso de inclusión, ya que demanda de los jugadores una forma de actuación que está orientada hacia el grupo en el que todos los participantes colaboran para conseguir un fin común (Omeñaca y Ruiz, 2016).

En la misma línea se manifiesta Ríos (2009), que relaciona la inclusión con la cooperación, debido a que ayuda a que haya más participación por parte del alumnado que sufre algún tipo de discapacidad. Al contrario que los juegos competitivos, que dificultan la participación de estos alumnos.

Por otra parte, los juegos cooperativos favorecen al desarrollo de la inclusión (Lavega, Planas y Ruiz, 2014). Esto mismo lo respaldan Baquero y Castro (2022), que explican que en los juegos cooperativos nadie queda excluido, sino que lo que se excluyen son las ganas de superar a los demás para sobresalir. Al igual que Jaramillo et.al. (2024), que afirman que los juegos cooperativos son herramientas que contribuyen al trabajo en equipo y que hacen que el alumno tome responsabilidad y un rol dentro del grupo, favoreciendo así, la inclusión de todos los miembros.

Por todo ello, he llegado a la conclusión de que la inclusión es un aspecto que está muy ligado con la Educación Física, y que una herramienta que ayuda a que esto sea así, es el uso de los juegos cooperativos. Sin embargo, aún queda trabajo por hacer en cuando a las Necesidades Educativas Especiales se refiere, ya que, a pesar de haber varios alumnos que tengan necesidades en los centros ordinarios, es importante que se sientan incluidos y no se les dificulte el proceso de adaptación y de relación con otros compañeros.

## **5.4. INFLUENCIA DEL JUEGO COOPERATIVO EN LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS**

En este apartado voy a hablar sobre los aspectos relacionados con el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en Educación Física mediante el juego cooperativo y la importancia de fomentar el trabajo en grupo y la comunicación efectiva.

### **5.4.1. Desarrollo de habilidades de resolución de problemas en Educación Física utilizando el juego cooperativo**

Velázquez (2008), explica que hay situaciones en las que al utilizar los juegos cooperativos con alumnos que nunca antes los habían utilizado, en vez de mejorar el ambiente del aula, lo empeoran si no se establecen las condiciones para evitarlo. Sin embargo, Velázquez (2015) también dice que el papel del profesor es imprescindible para hacer ver a los alumnos que, al trabajar en equipo, los resultados son más beneficiosos que trabajando de forma individual o competitiva. Y una vez tengan los alumnos esto presente, podrán plantear propuestas motrices de resolución cooperativa de problemas.

Viveros (2003) define el conflicto como “cualquier situación en la que se dé la diferencia de intereses unida a una relación de interdependencia” (p.9).

Para resolver los conflictos que se puedan generar en el aula, podemos crear diferentes escenarios en los que los alumnos tengan que pasar o compartir el objeto de juego. También otros en los que el juego cooperativo desemboque en ayudarse mutuamente para alcanzar un objetivo común, facilitando a su vez, una interacción promotora en el grupo (Garaigordobil, 2003).

Gago, Periale y Elgier (2018) definen la empatía como “la capacidad de comprender las emociones y sentimientos de los demás, entendiendo al otro como un ser independiente pero similar” (p.77). Además, explican que la empatía está compuesta por aspectos cognitivos, que se encargan de entender los motivos y pensamientos de la otra persona, y por la parte afectiva, que es la capaz de comprender el estado emocional de la otra persona.

Blanco y García (2021) explican que es importante también promover conductas de empatía y de altruismo para poder resolver adecuadamente los conflictos que se vayan

generando, puesto que, al hacerlo, aumenta la empatía y la conciencia social, creando así, ciudadanos responsables.

En conclusión, es importante promover conductas de empatía a través de juegos cooperativos, para fomentar la colaboración y la cooperación. Los juegos que el profesor plantee deben estar diseñados para requerir la participación activa de todos los jugadores, enfocándose en metas compartidas que promuevan el trabajo en equipo. Al centrarse en el espíritu de equipo en lugar de la competencia, los juegos cooperativos crean un espacio donde la empatía se convierte en una habilidad esencial para comprender las necesidades, roles y contribuciones de los demás jugadores. Estos juegos no solo fortalecen las relaciones interpersonales, sino que también ofrecen oportunidades prácticas para desarrollar la empatía a través de la colaboración y la celebración de logros compartidos.

#### **5.4.2. Fomento del trabajo en grupo**

Prieto y Nistal (2009) explican que los alumnos que no llegan al mínimo en el ámbito motriz se marginan, provocando un distanciamiento con el resto de sus compañeros y el descenso de su autoestima. Es por este motivo que es tan importante promover el trabajo en grupo. Además, Prieto y Nistal (2009) afirman que, para trabajar en grupo, los alumnos deben asumir un rol y una responsabilidad dentro del grupo, deben motivarse los unos a los otros y deben cumplir con unas normas básicas aceptadas por todos los miembros del equipo.

Flores y Zamora (2009) afirman que el deporte es una actividad social que no solo satisface las necesidades lúdicas de los alumnos, sino que también produce valores como el sentido de la convivencia, la socialización y el trabajo en equipo.

García (2020) explica que trabajar en grupo es un método muy efectivo para el aprendizaje y que la gamificación puede ser un recurso que se puede utilizar para promoverlo, además de que es llamativo para los alumnos.

Como he mencionado en apartados anteriores, una de las características principales de los juegos cooperativos es el fomento del trabajo en equipo (Guitart, 1990). Guitart (1990), explica que el juego cooperativo, al requerir la participación activa y coordinada de los jugadores, promueve el trabajo en grupo.

En conclusión, la dinámica del juego cooperativo, al estar fundamentada en la cooperación entre los participantes, crea un entorno óptimo para la comprensión de roles y responsabilidades dentro del grupo. Los alumnos, al participar en una actividad compartida, comprenden que es necesario coordinar esfuerzos, aprovechar las fortalezas individuales y compensar las debilidades con las fortalezas de otros compañeros, contribuyendo así a una apreciación más profunda de la importancia del trabajo en equipo.

### **5.4.3. Fomento de la comunicación efectiva**

De Armas (2003) define la mediación como “un proceso de resolución de conflictos en el que las dos partes enfrentadas recurren “voluntariamente” a una tercera persona imparcial” (p.126). Respecto a lo mencionado anteriormente, Narejo y Salazar (2002) afirman que la mediación no es un concepto milagroso que puede utilizarse en cualquier situación, sino que se puede utilizar como herramienta para mejorar la comunicación y el clima del aula para que las relaciones sociales perduren.

Lleixà (2007) explica que la Educación Física está ligada con la comunicación, ya que la mayoría de las situaciones, implican mantener una conversación, ya sea para resolver un conflicto o para crear diferentes estrategias que vayan acorde con la situación en la que se encuentran los alumnos.

Guitart (1990) explica que es importante ofrecer a los alumnos una educación en valores, con la que aprendan a comunicarse con sus compañeros de forma correcta, a debatir de forma adecuada y a escuchar y respetar las opiniones del resto de sus compañeros. En la misma línea le siguen Salinas y Torres (2023), que afirman que la comunicación efectiva y la toma de decisiones en grupo hacen que los alumnos aprendan a trabajar en grupo y a resolver los conflictos de forma dialogada, reforzando así, sus relaciones sociales.

La comunicación efectiva es un componente esencial durante las interacciones dentro del juego cooperativo. Ballester y Gil (2002) explican que, en la comunicación, hay dos componentes; el verbal y el no verbal. Dentro del no verbal, podemos encontrar elementos como la expresión facial, la mirada, la sonrisa, la postura, la proximidad o los gestos que se realizan. Estos elementos suelen acompañar al mensaje verbal que se transmite, aunque no siempre es así. En cuanto al verbal, podemos encontrar elementos como el volumen, el tono de la voz, la fluidez y la velocidad.

Cerdas (2013) explica que los juegos cooperativos tienen como finalidad disminuir la agresividad, promoviendo la cooperación, la empatía y la comunicación, y mejorando así, la convivencia dentro del aula.

En conclusión, es imprescindible crear en el aula una situación en la que se favorezca a la comunicación. Para ello, se puede utilizar el juego cooperativo, ya que al tratarse de una actividad que fomenta el trabajo en equipo, debido a que todos tienen un objetivo común, es necesario que dialoguen y creen estrategias para conseguirlo. Pero, para hacerlo, tendrán que comunicarse de forma correcta, escuchando de forma activa e interviniendo de forma respetuosa. Para finalizar, la práctica continua y la disposición a aprender y mejorar constantemente permiten construir relaciones sólidas, por lo que es imprescindible integrar elementos que fomenten la comunicación efectiva, como resolver problemas en equipo o superar desafíos conjuntos, ya que pueden fortalecer los lazos emocionales entre los alumnos.

## **6. METODOLOGÍA**

En este capítulo voy a explicar los aspectos relacionados con el contexto del centro en el que voy a realizar la intervención mediante una situación de aprendizaje llamada “¿Encontraremos el tesoro?”. En él hablaré sobre todo del contexto del centro, de la Educación Física y el grupo de alumnado en el que voy a realizar la intervención. Después, explicaré el proceso de intervención, el proceso de recogida de datos y el análisis de dichos datos.

### **6.1. CONTEXTO**

En este apartado explicaré todo lo relacionado con el contexto, tanto lo referido al Centro de Educación Infantil y Primaria Félix Cuadrado Lomas, donde puse en práctica mi programa de intervención, como a su alumnado como al área de Educación Física.

#### **6.1.1. El centro**

El Centro de Educación Infantil y Primaria Félix Cuadrado Lomas se encuentra en la localidad de La Cistérniga, un pequeño pueblo cercano a Valladolid, la capital de la provincia. Se trata de un centro de línea 2 en la etapa de Educación Infantil y de línea 3 en la etapa de Educación Primaria. El centro cuenta con unos 400 alumnos, la mayoría de ellos provienen de familias de clase media-alta. Sin embargo, de forma excepcional, hay algunos alumnos que provienen de familias de clase media-baja, lo que se manifiesta en que no pueden permitirse determinadas actividades planificadas por el centro y prescinden de las actividades extraescolares e incluso de algunas de las excursiones que ofrece el centro. En cuanto a la nacionalidad de los alumnos, la mayoría son españoles, aunque hay algún alumno rumano, marroquí y búlgaro, aunque se criaron aquí desde pequeños por lo que el idioma y la socialización no fueron un problema para ellos.

#### **6.1.2. La Educación Física**

Para realizar Educación Física, el centro cuenta con varios espacios. Los alumnos de los cursos más altos hacen Educación Física en el patio, tanto en la cancha de baloncesto como en la de fútbol, dependiendo de las actividades que haya preparadas para cada sesión.

También se suele realizar la Educación Física en un parque y montaña cercanos al colegio cuando se está trabajando el tema de senderismo. En caso de que llueva y el gimnasio esté ocupado, los alumnos llevan a cabo la sesión de Educación Física en el comedor. Para ello, quitan las sillas y las mesas para poder tener más espacio. Esta zona también la suelen utilizar los alumnos de infantil. Los alumnos de los cursos más bajos de Educación Primaria utilizan el gimnasio del centro, aunque los días en los que hace mucho calor suelen salir al patio.

### **6.1.3. El grupo de alumnado**

La situación de aprendizaje se puso en práctica con los alumnos de 6º de Primaria. En el CEIP Félix Cuadrado Lomas hay dos cursos de 6º de 25 alumnos en 6ºA y de 26 alumnos en 6ºB. Todos ellos se muestran predispuestos a la hora de jugar, sobre todo si la actividad es de tipo competitivo. Hay un grupo en el que el ambiente de clase es óptimo y trabajan todos con todos. Además, no suele haber conflictos durante las prácticas motrices, con la única excepción de actividades donde los grupos son muy grandes, en las que, en ocasiones se observa la falta de participación de parte del alumnado.

En el otro grupo pasa lo contrario. El ambiente de clase es tenso y hay varios alumnos que muestran conductas disruptivas hasta el punto de intentar sabotear algunas clases buscando formas de que el juego no se lleve a cabo si no les gusta. Las disputas son frecuentes a la hora de realizar los grupos de trabajo, y una buena parte de los alumnos tienden a mostrarse disconformes con el grupo que les toca. Esto desemboca en falta de esfuerzo y en escasez de participación. En lo relacionado con las relaciones sociales, la situación es complicada, ya que son los propios alumnos los que se separan entre niños y niñas y, a la hora de realizar, los grupos evitan mezclarse. Además, son frecuentes las faltas de respeto entre ellos, lo que repercute negativamente en la autoestima de algunos estudiantes.

En cuanto a las necesidades individuales de los alumnos, hay una alumna que presenta un retraso cognitivo significativo, pero a nivel motor no es tan notable y participa en todos los juegos planteados. Sin embargo, en ocasiones es necesario realizar algunas adaptaciones para favorecer su inclusión y participación en los juegos.

Algo que tienen en común los alumnos de ambos cursos es que suelen distraerse con facilidad durante las explicaciones y es complicado conseguir que todos presten

atención durante un período de tiempo mayor a un minuto por lo que es importante realizar explicaciones cortas y simples, incluyendo pequeñas ejemplificaciones para favorecer su entendimiento. Debido a esta falta de concentración, hay normas que no se asimilan por lo que también es necesario dar *feedback* durante el transcurso del juego para realizar correcciones.

## **6.2. PROCESO DE INTERVENCIÓN**

En este apartado trataré todo lo relacionado con el proceso de intervención que llevé a cabo con los alumnos de 6° de Primaria del centro Félix Cuadrado Lomas. Comenzaré mencionando aspectos previos a la intervención y después el desarrollo de la intervención.

El tema que traté en la situación de aprendizaje es el impacto del juego cooperativo en las relaciones sociales y en la resolución de conflictos. Para ello, utilicé como hilo conductor un aro autoconstruido, que se utilizó en todas las sesiones de la Situación de Aprendizaje. De esta forma, pretendía promover el uso de materiales autoconstruidos con materiales reciclables.

Antes de llevar a cabo mi situación de aprendizaje, estuve tres semanas observando a los alumnos, tanto en las clases de Educación Física como en las de aula, ya que, pude estar en las clases de las áreas de Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Valores. La observación se centró en la forma de trabajar individual y colectiva en el aula, los conflictos que emergían en las clases y la forma de enfrentarlos. La observación se extendió al patio de recreo, para analizar los grupos que los alumnos establecían, las relaciones sociales que había, las actividades que realizaban y los comportamientos que manifestaban durante el juego libre.

En lo referido a Educación Física, pude observar, además de lo mencionado anteriormente, la predisposición de los alumnos a la hora de participar, la ayuda a los compañeros, comportamientos durante el juego y sus habilidades motrices. Desde estas premisas, pude percibir las necesidades existentes, tanto a nivel individual como a nivel colectivo, con la finalidad de tratar de darles respuesta a lo largo de las sesiones de mi situación de aprendizaje. Como mencioné anteriormente, observé varios problemas

relacionados con el trabajo en equipo, las relaciones sociales entre los alumnos y los conflictos que había entre ellos. Es por eso que decidí que el eje central la situación de aprendizaje que diseñé fuera uno que tratara las relaciones sociales de los alumnos y la resolución de conflictos desde un punto de vista cooperativo, para intentar disminuir el individualismo y competitividad que había en el aula.

La situación de aprendizaje se desarrolló a lo largo de 6 sesiones que seguían la misma estructura. Tras el registro del alumnado referido a la indumentaria adecuada para la práctica motriz, incluyendo la bolsa de aseo, se seleccionaban a los dos encargados semanales, quienes se ocupaban de llevar y traer el material de la sesión. A continuación, la clase se desplazaba hasta el patio donde los encargados guiaban los estiramientos y el calentamiento de las articulaciones. Después, se realizaba un pequeño juego de activación, y, por último, las actividades principales de la sesión, que eran de carácter cooperativo, antes de terminar con una breve reflexión de la sesión.

Durante la primera sesión, se puso a los alumnos en contexto a través de un hilo conductor de la Situación de Aprendizaje, “¿Encontraremos el tesoro?”. Se les explicó que el Capitán Hoop necesitaba de su ayuda para encontrar las piezas que formaban el mapa del tesoro para después poder encontrar dicho tesoro que se encontraba en algún lugar de la galaxia. Para conseguir cada pieza, los alumnos tuvieron que superar los retos que iba proponiendo en cada sesión. A continuación, expliqué cuál era el tema que íbamos a trabajar durante las tres semanas, que en este caso eran actividades con un aro construido por ellos mismos. El aro lo trajeron ya hecho de casa, pero previamente yo les proporcioné un vídeo en el que explicaba paso a paso cómo construirlo. En caso de que no pudieran acceder a él, también les proporcioné un archivo pdf en forma de infografía en el que se explicaban los pasos tanto de forma textual como con una imagen para que les sirviera de referencia.

En cada sesión, se tuvieron en cuenta varios aspectos relacionados con los objetivos de este Trabajo de Fin de Grado. Dichos aspectos serán: participación, respeto, trabajo en equipo, resolución de conflictos y cumplimiento de las normas. Esto lo evalué de forma individual y cada aspecto se reflejó en forma de “X” (como la que indica el lugar del mapa en el que se encuentra el tesoro). Las 5 X juntas simbolizaban la llave del cofre del tesoro. En función de los logros individuales referidos a esos aspectos, los estudiantes obtuvieron como recompensa una pequeña chapa en las que se le reconocía su mayor

logro. Aunque todos estos aspectos fueron relevantes para mi TFG tuve en cuenta solamente los dos aspectos relacionados con los objetivos planteados, es decir, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo.

Mientras se desarrollaban las sesiones, llevé un registro de estos aspectos y al final de la última sesión, repartí las X de colores. El objetivo de esto era que todos consiguieran tener al menos una X de cada color, ya que significaba que habían cumplido con lo que se les pedía. En caso de que algún alumno no tuviera todas las X, no podría conseguir la llave. Sin embargo, como quería seguir una metodología cooperativa, los alumnos se pudieron ayudar entre ellos y combinar sus X para conseguir que todos las tuvieran y pudiera repartirles sus chapas.

Teniendo en cuenta que una de las problemáticas detectadas deriva de los momentos de la creación de grupos en los que se evidencian las relaciones sociales entre todos los alumnos, fui yo quien organizó los grupos, con la finalidad de que, a lo largo del proceso de intervención, trabajaran todos con todos y se adaptaran a las diferentes formas de actuar de cada uno. Además, el hecho de no trabajar siempre con los compañeros a los que tienen más confianza y con los que más se relacionan, debería implicar situaciones en las que tendrían que ponerse de acuerdo y buscar soluciones a los problemas que se les presenten. Sobre esas premisas, mi papel durante las sesiones se orientó a hacer hincapié en los aspectos motrices, afectivos y sociales, proporcionando un *feedback* a nivel personal y colectivo cuando era necesario.

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

Con la finalidad de recabar los datos necesarios para dar respuesta a los objetivos del TFG, he utilizado diferentes técnicas e instrumentos.

Como técnica principal utilicé la observación participante. Para el registro de los datos derivados en esta observación utilicé los siguientes instrumentos:

- *Cuaderno de campo*: es un instrumento en el que se registran los datos observados de forma sistematizada para poder hacer después un análisis sobre ellos. En él, reflejé los aspectos más importantes de la sesión relacionados con los objetivos del Trabajo de Fin de Grado. Después,

los redacté para tener el registro en forma de diario anecdótico.

- *Diario docente:* es una herramienta en la que se relata en primera persona lo acontecido durante las sesiones, una experiencia de aprendizaje o de enseñanza en la que se documenta todo lo ocurrido. Después, se analizan los datos para buscar patrones o acontecimientos significativos. Esta herramienta la utilicé durante toda mi intervención docente y me sirvió para relatar mis sesiones y las formas de mejorarlas o de resolver los problemas que surgieron. (Anexo II)
- *Cuestionario:* es una herramienta en la que aparecen diferentes preguntas relacionadas con las relaciones sociales y con la resolución de conflictos para conocer las perspectivas de los alumnos sobre sus opiniones acerca de la sesión. La utilicé de forma complementaria al resto de instrumentos. Estos cuestionarios podían ser anónimos o no. En ellos, se trataban temas relacionados con el trabajo en grupo, compañeros con los que más les ha gustado trabajar, compañeros con los que querrían trabajar y los conflictos que ha habido a lo largo de la sesión y soluciones a dichos problemas. Estos cuestionarios no los hicieron todos los alumnos todos los días, sino que seleccioné uno o dos grupos para que los rellenaran. (Anexo III)

Como he mencionado anteriormente, los alumnos también formaron parte del proceso de evaluación. Al final de la situación de aprendizaje, realizaron una pequeña autoevaluación (Anexo IV) en la que se recogían aspectos relacionados con la situación de aprendizaje.

Para finalizar la recogida de datos, en la última sesión, hicimos una pequeña reflexión sobre los juegos cooperativos y la opinión de los alumnos acerca de estos, sobre su desempeño en los diferentes grupos de trabajo y adaptaciones que llevaron a cabo en cada uno de ellos. Estas opiniones fueron recogidas en el cuaderno de campo y transcritas al diario del docente.

## 6.4. ANÁLISIS DE LOS DATOS

Con el fin de organizar y analizar los datos obtenidos para dar respuesta a los objetivos establecidos en mi TFG, consideré las siguientes categorías:

- *Participación.* En esta categoría se incluyeron todos aquellos registros relacionados con la y su actitud al realizar las diferentes actividades propuestas.
- *Respeto.* En esta categoría incluí todos los registros relacionados con el compañerismo y la tolerancia hacia las opiniones de los alumnos y el docente. Dentro de este bloque también se incluyeron registros relacionados con el lenguaje que utilizaba cada alumno para referirse a suscompañeros y profesor durante el desarrollo de las sesiones.
- *Relaciones sociales.* Dentro de este bloque se encuentra todo lo relacionado con las relaciones interpersonales del alumno y con el trabajo en grupo. Se incluyen también todos aquellos aspectos relacionados con las habilidades de liderazgo
- *Resolución de conflictos.* En esta categoría se incluyen todos aquellos comportamientos relacionados con las interacciones sociales entre los estudiantes, así como su habilidad para comunicarse y resolver problemasjuntos durante las actividades.
- *Trabajo cooperativo.* En este bloque se incluyeron aspectos relacionados con el comportamiento de los alumnos al trabajar en equipo y con sus habilidades de trabajo en equipo para poder conseguir el objetivo fijado al comienzo de la actividad.

## 7. RESULTADOS

En este apartado voy a tratar todos los aspectos relacionados con los resultados obtenidos tras el proceso de recogida de los datos utilizando los instrumentos mencionados en el apartado de proceso de recogida de los datos. Para mantener el anonimato de los alumnos, los nombres de estos han sido sustituidos por otros inventados.

### 7.1. PARTICIPACIÓN

El primer aspecto a tratar es la participación. Durante el desarrollo de todas las sesiones observé una gran participación por parte de todo el alumnado, ya que todos realizaron los juegos que propuse. Sin embargo, sí que he observado que su actitud cambiaba dependiendo del compañero con el que le tocaba trabajar. Por ejemplo, había una alumna que tenía una discapacidad cognitiva, lo que hacía que su proceso de comprensión y su capacidad motriz fuera un poco menor a la del resto de sus compañeros. Por eso, cada vez que se trabajaba por parejas o en grupos, los alumnos que tenían que ir con ella verbalizaban su desagrado.

*A continuación, les pido que se junten dos parejas para formar grupos de 4 y observo que Álvaro que se queja al ver a Claudia en su equipo.*

Diario del docente, 1ª sesión.

Además, bajaban su rendimiento durante la actividad ya que aseguraban que al ir con ella iban a perder con lo que ni siquiera intentaban conseguir el objetivo.

*“Pero es que siempre me toca con Claudia, así no voy a ganar nunca”.*

Diario del docente, 5ª sesión.

Otro de los motivos por el que los alumnos cambiaban su actitud durante los juegos, sobre todo las chicas, era porque se desmotivaban y dejaban de jugar cuando se sentían ignoradas por sus compañeros, sobre todo durante la práctica de juegos competitivos. Por ejemplo, cuando no les pasaban el ringo.

*Andrea, Esther y Sara se acercan a mí para decirme que siguen sin pasarles el ringo a pesar de que se desmarcan.*

Diario del docente, 1ª sesión.

Sin embargo, hay algunas que, a pesar de ello, seguían buscando ocasiones de juego y al final acababan consiguiendo su objetivo. Pero hay otras que no lo intentaban, por lo que nadie les pasaba el ringo y no jugaban. Es por eso que tuve que intervenir varias veces e incluso modificar las normas de juego para poder incluirlas de nuevo en el juego.

*Observo que hay alumnos que no tienen mucha intención de participar y que hay otros que lo intentan pero que no les pasan el ringo por lo que les recuerdo que tienen que participar todos.*

Diario del docente, 1ª sesión.

Durante el desarrollo de la situación de aprendizaje, hubo tres alumnos que estuvieron lesionados. Dos de ellos sólo en una sesión, pero una de ellas estuvo lesionada durante las 6 sesiones. Sin embargo, los tres quisieron participar de alguna manera, ya fuera realizando juegos que involucraban únicamente lanzar y no moverse o ayudándome a arbitrar los juegos que involucraban competición. Esto me hizo ver que, a pesar de no poder realizar algunos juegos, los alumnos tenían ganas de participar y de jugar con el resto de sus compañeros.

*Me acerco a Carla para preguntarle qué tal está, ya que tuvo revisión con el medico debido a su lesión de rodilla. Me dice que bien pero que sigue sin poder dar clase así que le digo que el día de hoy vamos a hacer juegos tradicionales y que, si quiere, y puede, puede realizar algunas de las estaciones que llevarán a cabo, si no, podrá hacer de árbitro conmigo y pitar ella el silbato cuando haya que realizar el cambio de estación. Ella me dice que vale y que intentará jugar en alguna.*

Diario del docente, 5ª sesión.

*Álvaro y Dani se unen a jugar con los diferentes equipos a pesar de estar lesionados y no poder jugar. Así que me acerco a ellos y les digo que han*

*tirado muy bien, ya que la mayoría de las veces dejan el ringo pegado al boliche, pero también les digo que no fuercen porque podrían empeorar su situación.*

Diario del docente, 5ª sesión.

En lo referido a la participación inadecuada, hay dos alumnos en concreto que destacaron con respecto a los demás. Puede ser porque los juegos propuestos no les llamaban la atención o porque el tema elegido no era de su agrado. Esto era notable sobre todo en uno de ellos, ya que se le olvidó el ringo 4 de los 6 días que había que traerlo y a otro alumno, 3 días.

*Esta vez es Mario quien levanta la mano. Le pregunto por qué no lo ha traído y me dijo que no se había dado cuenta, a lo que yo le contesto que es su segundo día sin traer el ringo.*

Diario del docente, 4ª sesión.

*Me dirijo a Mario y a Miguel y les digo que con esta ya van tres días que no traen el ringo de los 5 que hemos tenido clase.*

Diario del docente, 5ª sesión.

Durante el transcurso de las sesiones, varias veces les tenía que llamar la atención por manifestar conductas pasivas como ir con las manos dentro de los bolsillos, por no intentan desmarcarse para que les pasaran o pasar el ringo de forma aleatoria sin un objetivo definido.

*Observo que Mario no quiere participar y juega con las manos en los bolsillos y cuando le toca tirar el ringo, lo lanza bien hacia arriba pero no dice el nombre de ningún compañero entonces estos se quejan porque no pueden jugar porque no les da tiempo a huir debido a que no saben quién coge el aro.*

Diario del docente, 5ª sesión.

Además, en varios juegos cuyo objetivo era sentarse lo más rápido posible, eran los dos mismos los que se quedaban de pie al final, ya que tampoco hacían el intento de

recibir el ringo. En reiteradas ocasiones me acercaba a ellos para intentar motivarles. Incluso les dije que propusieran retos para que el resto de sus compañeros intentaran superarlos, pero tampoco quisieron participar.

*Hay veces en las que hasta me acerco a los alumnos para que digan el nombre de Mario y así incluirle más en el juego, pero él sigue sin querer participar.*

Diario del docente, 5ª sesión.

*Al llevar a cabo la segunda ronda, observo que siempre es el mismo sector el que se queda en pie. Mario, Yael, Nuria, Claudia y Elsa son los alumnos que quedan al final.*

Diario del docente, 4ª sesión.

Hay otros casos en los que vi que había alumnos muy implicados intentando superar el reto en el menor tiempo posible, pero había otros que estaban de pie, quietos, sin haber ningún tipo de movimiento y sin hablar. Ni siquiera hablaban entre ellos, solo miraban los ringos esperando a ver si sus compañeros se los pasaban.

*Sin embargo, Mario, Nuria y Yael no lo piden, sólo esperan a que se lo pasen.*

Diario del docente, 4ª sesión.

Por último, otro motivo por el que los alumnos decidían cambiar su actitud y dejar de jugar era en los juegos en los que se dejaba ver su destreza con los lanzamientos y recepciones. Varios de los juegos que planteé eran cooperativos y de contrarreloj, lo que significa que los alumnos tenían que superar un reto rápidamente. Al ver que varios alumnos constantemente fallaban, concretamente los mismos 5 niños que siempre se metían con el resto, les desmotivaban al hacerles ver sus fallos cuando realizan el juego. Esto desembocaba en dejar de jugar y a veces incluso en lloros, en ocasiones, ocurrió con los mismos alumnos; es decir, los niños que increpaban y los que eran solían ser siempre los mismos. Rara vez se insultaban entre los que son del mismo grupo de amigos, suelen tener como objetivo a dos o tres alumnos de la clase. Algunas de las evidencias son las siguientes:

*Observo que uno de los alumnos que quedó en pie en la ronda anterior vuelve a quedar aislado, por lo que se vuelven a meter con él. Cada vez que fallaba se oían gritos como “Marcos tío, qué malo eres”, “¡Pero cógela!”, “¡Eres malísimo Marcos!”. Estos gritos vienen sobre todo de los mismos alumnos que suelen meterse con el desempeño de sus compañeros, son Rodrigo, Juan, Mario, Álex y Mateo.*

Diario del docente, 3ª sesión.

*Mateo, Álex y Juan, al ver que las dos últimas personas que se encuentran de pie están muy alejadas la una de la otra, y ven que no van a alcanzar el objetivo del juego, en vez de animar a sus compañeros o buscar una estrategia entre todos para conseguir el objetivo, deciden ponerse a quejarse e incluso a faltar el respeto a esos dos compañeros que se encuentran de pie, haciendo que en la siguiente ronda que planteo, no quieran participar.*

Diario del docente, 3ª sesión.

*Aunque también hay alumnos como Mateo y Mario que, en vez de animarlos, les dicen que van a perder por su culpa. Este comentario lo realizan varias veces, por lo que decido acercarme para decirles: “En vez de desmotivar, ¿por qué no les motiváis? Igual eso les ayuda más que escuchar vuestros comentarios”. Ellos deciden hacer silencio y no volver a hablar durante el reto.*

Diario del docente, 6ª sesión.

## **7.2. RESPETO**

En cuanto al respeto, hay varios aspectos que quiero destacar. La parte negativa de este punto está relacionada con lo mencionado en el párrafo anterior, había comentarios despectivos que iban dirigidos siempre hacia las mismas personas, ya fuera porque eran alumnos que no eran afines a ellos o porque les costaba más relacionarse con el resto por lo que se convertían en un blanco fácil para que varios alumnos se metieran

con ellos. Como he mencionado anteriormente, nunca se metían entre los que son del mismo grupo, ni señalaban los fallos de sus amigos, solamente los de estos alumnos por lo que es algo que he tenido que trabajar a lo largo de la situación de aprendizaje para que no ocurriera, remarcando la importancia del trabajo en equipo y de la cooperación, haciendo hincapié en que, si no lo hacían, no conseguían el premio.

*Observo que hay alumnos que no tienen intención de participar y que hay otros que lo intentan pero que no les pasan el ringo por lo que les recuerdo que tienen que participar todos y que sino no conseguirán el premio.*

Diario del docente, 1ª sesión.

Además, observo que cuando hay determinados alumnos que preguntan sus dudas, varios de sus compañeros se ríen, faltando así, el respeto a su compañero.

*Esther me pregunta si se pueden mover teniendo el ringo, a lo que Juan se ríe de ella diciendo que yo ya lo había explicado 5 veces y que no hiciera preguntas tontas.*

Diario del docente, 4ª sesión.

Por otro lado, a lo largo de las sesiones, he observado un cambio positivo en varios de los alumnos en lo referido al respeto. Hay varios juegos en los que observé que había alumnos que solían ser mucho más brutos, lanzar el ringo a sus compañeros de forma cuidada para evitar que se hicieran daño. Además, durante las últimas dos sesiones, no tuvieron queja de los compañeros que tuvieron, a pesar de no ser los que ellos querían. Esto fue algo sorprendente ya que en todas las sesiones había quejas sobre esto.

*Además, veo que cuando tienen que lanzar el ringo hacia un compañero, lo hacen despacio y si apuntar a la cabeza, para evitar hacerles daño así que les doy un refuerzo positivo diciéndoles a los que lanzan que lo están haciendo muy bien, lo que les motiva a seguir jugando, ya que ve que juegan con una sonrisa y sin peleas.*

Diario del docente, 5ª sesión.

*Además, me sorprende al ver que no hay peleas entre los grupos por ver qué grupo va a qué estación, lo que me hace ver el gran cambio que están dando los alumnos, ya que el primer día de la situación de aprendizaje esto no habría ocurrido.*

Diario del docente, 5ª sesión.

### **7.3. RELACIONES SOCIALES**

En cuanto a las relaciones sociales, hay varios aspectos a destacar. Algo en lo que me he fijado durante el transcurso de las sesiones es que siempre que les pedía que se pusieran por parejas o en grupos, se colocaban chicos con chicos y chicas con chicas. El único grupo mixto que había era el formado por los alumnos que no eran elegidos por sus compañeros o los que esperaban a que alguien les llamara para formar parte de su grupo.

*Al tratarse del último día de la situación de aprendizaje, les pido que para el siguiente juego creen ellos sus grupos, con la condición de que tiene que haber un grupo de 5 personas y los demás de 4 personas. Esto lo hago para ver si trabajan mejor con compañero con los que son más afines o si esto les perjudica. Observo que los grupos formados por los alumnos están compuestos o sólo por chicos o sólo por chicas y que solo hay un grupo mixto formado por los alumnos que quedaron libres.*

Diario del docente, 6ª sesión.

Pero esto no solamente ocurría al formar los grupos, sino que durante los estiramientos y la movilidad articular también sucedía. Cuando se colocaban en el círculo central, los chicos estaban en una mitad y las chicas en otro.

*Mientras realizan los estiramientos, observo que los chicos se encuentran a un lado del círculo y las chicas al lado del otro.*

Diario del docente, 1ª sesión.

Varias veces les pregunté por qué hacían esto, pero ellos me decían que era algo que no era intencional, que siempre lo hacían así. Sin embargo, durante el desarrollo de

los juegos, varios niños verbalizaban la poca participación de las chicas o el poco desempeño que tenían al jugar, según ellos y esa era la causa por la que no querían ponerse con ellas en el grupo.

*Además, observo que hay varios alumnos que no intentan salvar a sus compañeros pillados porque los que ellos consideran “buenos” de su equipo están jugando y dejan de lado a las chicas, ya que las consideran un “estorbo” para el juego (verbalizado por ellos en varias ocasiones).*

Diario del docente, 3ª sesión.

*Observo que la mayoría que tienen este problema son las chicas; esto se puede deber a que no les pasan el ringo o a que no intentan desmarcarse para que se lo pasen.*

Diario del docente, 3ª sesión.

*Para el siguiente juego, les pido que se coloquen en grupos de 4 – 5 personas. Vuelven a colocarse chicos por un lado y chicas por otro.*

Diario del docente, 4ª sesión.

*Pero esta norma también dura poco, ya que al ver cómo juegan, observo que sólo se la pasan los chicos y dejan a las chicas de lado.*

Diario del docente, 4ª sesión.

Además, los grupos que formaban siempre solían ser los mismos y los alumnos que quedaban al final, también solían ser los mismos. Había alumnos que simplemente no eran afines al resto de sus compañeros y no conseguían congeniar con ninguno, lo que hacía que estuvieran apartados del resto y nadie quisiera ir con ellos.

*Observo como Marcos, Claudia y Esther se quedan quietos esperando a ver si algún compañero les escoge para formar parte de su grupo.*

Diario del docente, 5ª sesión.

Pero esto ocurre por ambas partes, es decir, ni los alumnos se juntan con ellos ni los alumnos apartados hacen el intento de relacionarse, ya sea por vergüenza, miedo al rechazo o porque simplemente no quieren compartir tiempo con los demás.

*Hay algunos alumnos que van corriendo hacia su compañero favorito para hacer pareja, pero hay otros que simplemente esperan a ver quién se quiere poner con ellos.*

Diario del docente, 5ª sesión.

*Es por eso que Esther, una de las que esperaba a ver quién quería ponerse con ella, se me acerca para decirme: “Pero es que siempre me toca con Claudia, así no voy a ganar nunca”. A lo que yo le digo: “Para la próxima, en vez de esperar a que un compañero venga a ti, acércate tú y pídele que sea tu compañero. Además, este juego no es competitivo, es cooperativo así que tranquila que o ganáis todos o perdéis todos”.*

Diario del docente, 5ª sesión.

Sin embargo, había otros alumnos que sí que querían sentirse incluidos en el grupo, pero esperaban a que fueran los compañeros los que los eligieran. Pero su entusiasmo desaparecía al ver que no eran la primera opción de los compañeros que ellos querían, ni la segunda, ya que no eran conscientes de que esos compañeros a los que ellos consideraban los “populares” no les querían en su grupo ya fuera por no cumplir con los estándares que ellos creían correctos o simplemente por no ser parte de su grupo de amigos.

*Al hacer los grupos, Marcos se queja porque Juan, Álex, Mateo y Rodrigo no le aceptan en su grupo a pesar de haber dicho yo que los grupos podían ser de 5 personas.*

Diario del docente, 4ª sesión.

Aunque también había casos de alumnos que sí que estaban incluidos en el grupo principal, pero por razones desconocidas decidían no buscar grupo y esperar a ver con quiénes tenían que trabajar.

*Pero el que más me sorprende es Roberto, ya que suele ser uno de los niños que siempre tiene grupo y con el que siempre quieren participar el resto de sus compañeros.*

Diario del docente, 4ª sesión.

Al ver las complicaciones que tenían algunos alumnos para integrarse con el grupo, intenté intermediar un poco para hacerles más protagonistas en algunas situaciones y así sintieran que tenían un papel importante dentro de la clase y que, además, los compañeros se lo reconocieran. Esto lo hice durante la última sesión, al repartir las X registradas en la escala de valoración. Una evidencia puede ser:

*En concreto, nombro a Marcos, Esther y Claudia, ya que son los alumnos que suelen estar más apartados del resto y a los que más les cuesta integrarse. Les pido que se acerquen a la mesa del profesor y les digo que ellos han conseguido las suficientes X como para poder compartir algunas con los compañeros. Ellos me sonríen al ver su mérito reconocido. A continuación, les pregunto si están dispuestos a compartir sus X con los demás y ellos rápidamente me contestan que sí. Los demás alumnos sonríen y les dan las gracias al comprender lo que eso significa.*

Diario del docente, 6ª sesión.

Otro aspecto a destacar son los roles que adoptaron los alumnos durante los juegos. Había varios alumnos que tomaban el control de la situación y diseñaban estrategias para que los alumnos las siguieran, e incluso eran ellos los que se colocaban en la posición que ellos creían decisiva para poder conseguir el objetivo principal. Entiendo que esto lo hacían para conseguir la aprobación del resto de su equipo y que les felicitaran por ello.

*Otro aspecto importante respecto a la portería es que observo que Álex y Roberto están siempre colocados como porteros a pesar de haberles dicho que el portero cambia en cada jugada para que todos puedan llevar a cabo ese rol.*

Diario del docente, 4ª sesión.

Las preferencias de compañeros para realizar los grupos eran bastante obvias ya que siempre que les pedía que se pusieran por parejas o en grupos me preguntaban si se iban a separar. Incluso llegaban al punto de no ponerse con sus amigos, pero se decían los números que iban a elegir para así poder estar todos en el mismo equipo.

*Para el siguiente juego, les pido que se coloquen en grupos de 4 – 5 personas. Vuelven a colocarse chicos por un lado y chicas por otro. Y al igual que los días anteriores vuelve a aparecer la misma pregunta: “¿Nos vas a separar?”*

Diario del docente, 4ª sesión.

*Mientras explico, veo cómo hablan entre ellos diciéndose los números que se van a poner porque saben que les voy a separar así que les llamo la atención diciéndoles que si no están atentos a las normas no jugarán.*

Diario del docente, 4ª sesión.

*Cuando se dan cuenta de que para este juego no les separo, intentan ponerse con sus amigos, pero les paro y les digo que mantengan los grupos que van creado ellos mismos.*

Diario del docente, 4ª sesión.

*Una vez terminan de estirar, les pido que se pongan por parejas y vuelve a surgir la misma pregunta de siempre, “¿Nos vas a separar?”. Varios alumnos lo preguntan, pero escucha a una alumna decir: “en parejas nunca nos separan así que ponte conmigo, Elena”.*

Diario del docente, 5ª sesión.

## **7.4. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS**

En cuanto a la resolución de conflictos, he notado mejora conforme iban pasando las sesiones. Al comienzo, los alumnos tenían una visión de juego bastante individual y competitiva. Por lo que tenía que incluir diferentes variables.

*También observo que, cuando se podían mover, siempre tocaban el ringo los mismos para poder ganar, por lo que decido introducir una nueva variante en la que no se puede mover la persona que tiene el ringo, para que todos los alumnos pudieran participar y jugar.*

Diario del docente, 1ª sesión.

*Tras acabar el primer juego, les digo varias veces que el juego se ha acabado, pero ellos siguen jugando para ver quién gana por lo que decido acercarme a los grupos para asegurarme de que me escuchan.*

Diario del docente, 1ª sesión.

*Para el último juego, divido a la clase en dos grupos, juntando a los grupos 1 y 2, 3 y 4 de la actividad anterior. El grupo 3 y 4 acaba primero por lo que se burlan de sus compañeros porque consideran que han perdido, pero yo les detengo preguntándoles si en algún momento yo he dicho que están compitiendo los unos a los otros, a lo que varios alumnos hacen silencio y dicen que no.*

Diario del docente, 2ª sesión.

*Decido introducir una nueva variante en la que no se puede mover la persona que tiene el ringo, para que todos los alumnos pudieran participar y jugar. Al ver que esto no surte efecto, cada vez que hay fueras, soy yo la que dice qué alumnos son los que sacan, de esta forma, favorezco la participación de todos.*

Diario del docente, 1ª sesión.

Sin embargo, tras tanto insistir, vi una notoria mejoría en varios de los alumnos y en su mentalidad con respecto a la competencia, ya que buscaban el mérito grupal, no individual.

*Durante el desarrollo del juego observo que el grupo de Claudia, Álex, Adrián, Marcos y Pablo realizan un muy buen trabajo en equipo, ya que*

*saben que a Claudia le cuesta más tanto a nivel cognitivo como motor así que le ayudan para que le sea más fácil jugar.*

Diario del docente, 4ª sesión.

*En la rayuela, Rodrigo no entiende bien el juego y veo como Andrea le ayuda a entenderlo.*

Diario del docente, 5ª sesión.

*Sin embargo, me sorprende al ver que hay alumnos como Daniel, Juan o Rodrigo que son muy competitivos pero que en vez de machacarles por fallar como hacen otras veces, les animan e incluso les colocan el material a sus compañeras para que les sea más sencillo acertar.*

Diario del docente, 6ª sesión.

Con el paso de las sesiones y dándoles pequeñas pistas, los alumnos fueron involucrándose más en el proceso de resolución de conflictos y comenzaron a dar ideas para resolver los problemas que iban surgiendo. La mayoría de los alumnos que daban ideas eran chicas. Puede ser porque eran las más afectadas durante el juego. Sin embargo, todos los alumnos escuchaban sus ideas y las llevaban a cabo sin protestar.

*También observo que hay varios alumnos que siguen lanzando al azar, por lo que me acerco y les pregunto qué creen que deben hacer para asegurarse de que el compañero recepciona el ringo sin que lo intercepte el contrario. A lo que rápido Dani me contesta: “pasarle a compañeros que estén cerca”. Yo le digo que esa es una buena opción pero que para que eso ocurra, también es necesario fijar un objetivo y lanzarlo ahí, no al aire y esperar a que alguien lo coja.*

Diario del docente, 1ª sesión.

*Además, también les recuerdo que es necesario recepcionar el ringo para que el pase cuente así que les pregunto que cómo se pueden asegurar de que el alumno al que se lo pasan lo recepciona, a lo que Elena me responde: “diciendo su nombre y apuntando”.*

Diario del docente, 2ª sesión.

*Tras decir esto, les pregunto “¿Qué estrategias tenéis que seguir para ganar?” A lo que Andrea levanta la mano y me dice: “Pasársela a los compañeros que estén cerca”. Yo le digo que esa podría ser una buena estrategia por lo que vuelvo a dar comienzo al juego y les pido que la sigan a ver si consiguen el objetivo, y esta vez, lo logran.*

Diario del docente, 3ª sesión.

Algo relacionado con la resolución de conflictos que me llama la atención es que hay situaciones en las que no les importa saltarse las normas, pero sí que les importa que se las salte el resto y las llevan muy al pie de la letra.

*Durante el transcurso del juego observo que la mayoría cumplen las normas, aunque hay algunos alumnos que pisan la zona del área delimitada por los chinos, por lo que les recuerdo que no pueden pisarla. Esto lo repito varias veces e incluso son los propios alumnos los que se lo recuerdan los unos a los otros cuando ven que un jugador del equipo contrario incumple las normas.*

Diario del docente, 3ª sesión.

Otro aspecto que me parece curioso es que los alumnos crean las estrategias cuando sienten que tienen que superar un reto. En los juegos competitivos no las crean, simplemente se las transmiten entre sus amigos. Pero cuando les propongo retos, ya sea de forma individual o colectiva, todos, tanto chicos como chicas buscan la forma más efectiva y rápida de poder realizarlo y una vez lo consiguen, son ellos mismos los que se ponen los retos que tienen que superar, motivándose así a superar su marca personal. quitar

*Observo que los alumnos del grupo 3 y 4 deciden seguir una estrategia en la que primero se centran en los aros que están más cerca y dejan los lejanos para el final.*

Diario del docente, 2ª sesión.

*Nos colocamos más cerca para reducir el tiempo y dijimos los números o el nombre del compañero en alto para ayudar a quien tenía el ringo.*

Respuesta de Roberto del cuestionario.

*Yo pensaba que los alumnos iban a preferir lanzar con la mano ya que varios me verbalizaron que tenían más precisión usando la mano. Sin embargo, al ver que con la pica lanzan más fuerte y derriban más objetos deciden lanzar con la pica. Incluso hay algunas peleas en los grupos para lanzar con la pica y no con la mano.*

Diario del docente, 6ª sesión.

## **7.5. TRABAJO COOPERATIVO**

La última categoría es la relacionada con el trabajo cooperativo. Al igual que en la resolución de conflictos, ha habido una positiva evolución, ya que, durante las primeras sesiones, la mentalidad de los alumnos era meramente competitiva.

*También observo que, cuando se podían mover, siempre tocaban el ringo los mismos para poder ganar.*

Diario del docente, 1ª sesión.

Gracias a la constante práctica de juegos cooperativos y de recordarles lo importante que era cooperar para conseguir el premio final, los alumnos consiguieron superar el objetivo fijado al comienzo de la primera sesión.

*Finalizo la sesión diciéndoles que han realizado un buen trabajo durante las 6 sesiones que he partido y que han mejorado mucho, tanto en el aspecto cooperativo como en el aspecto relacionado con el trabajo en equipo, pero que tienen que seguir trabajando en ello para mejorar aún más.*

Diario del docente, 6ª sesión.

Una de las cosas que más me costó que entendieran fue la mentalidad de grupo. Muchos iban con la idea de ganar de forma individual o grupal, pero no involucrando a la clase entera. Por eso cuando les dije que el reto final era colectivo, todos expresaron que no iban a conseguirlo, ya que no estaban acostumbrados a trabajar todos en equipo, sino a trabajar cada uno por su lado.

*“¡Hala, pues no vamos a abrirlo nunca!”. A lo que yo les pregunto que por qué creen eso si ni siquiera saben las actividades que vamos a llevar a cabo. Fue entonces cuando Dani me contesta: “Porque nunca conseguimos los premios cuando hay que trabajar en equipo”.*

Diario del docente, 1ª sesión.

Es por eso que, al principio, cuando no conseguían cumplir con el objetivo del juego, buscaban culpables en vez de hacer un ejercicio de introspección para ver qué es lo que pueden mejorar para conseguir el objetivo en la próxima ronda. Además, siempre culpaban a los mismos alumnos.

*Al acabar, les pregunto: “¿Cómo creéis que lo habéis hecho?”. A lo que varios alumnos me contestan que mal, pero por culpa de los últimos. Yo les digo que eso no es así, que son un equipo y que, si falla uno, fallan todos.*

Diario del docente,

Como ya he mencionado, tanto en la categoría de participación, como en la de relaciones sociales, son los mismos alumnos los que se distraen más frecuentemente e ignoran a los demás. En cambio, hay otros que sí que me prestan atención y lo ponen en práctica.

*Observo que hay alumnos como Raúl, Roberto, Pablo y Adrián que lo tienen en cuenta y le pasan el ringo a sus compañeras, ya que las chicas suelen ser las más desfavorecidas en este tipo de juegos en cuanto a la participación se refiere.*

Diario del docente, 3ª sesión.

A partir de la cuarta sesión, los alumnos comienzan a trabajar más en equipo. Sobre todo, con Claudia, la alumna que tiene más dificultades, ya que observo durante las sesiones cómo los compañeros tienen más paciencia con ella e incluso le ayudan.

*Durante el desarrollo del juego observo que el grupo de Claudia, Álex, Adrián, Marcos y Pablo realizan un muy buen trabajo en equipo, ya que saben que a Carla le cuesta más tanto a nivel cognitivo como motor así que le ayudan para que le sea más fácil jugar.*

Diario del docente, 4ª sesión.

Aunque también hay una mejoría en la cooperación entre chicos y chicas, ya que hay varias ocasiones en las que veo cómo se ayudan los unos a los otros.

*Rodrigo no entiende bien el juego y veo como Andrea le ayuda a entenderlo.*

Diario del docente, 5ª sesión.

*Hay varios grupos como el de Juan, Álex, Rodrigo y Raúl o el de Sara, Elsa, Catalina y Daniela que, al ver demasiada facilidad en alguna de las estaciones, se ponen retos entre ellos e incluso veo cómo se dan consejos para lanzar mejor o más lejos, como es el caso de Álex, ya que varias veces le escucho decir: “chicos, lanzad así que llegáis más lejos”, y ejemplifica lo que dice realizando él primero el lanzamiento.*

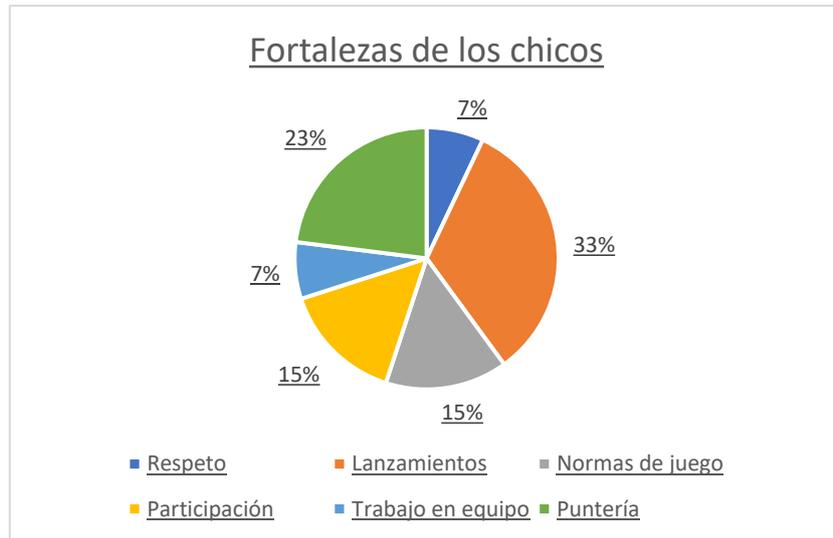
Diario del docente, 5ª sesión.

Quiero destacar el gran cambio que hubo en tres de los alumnos más competitivos, que dejaron de lado esa competición y se involucraron más con la clase.

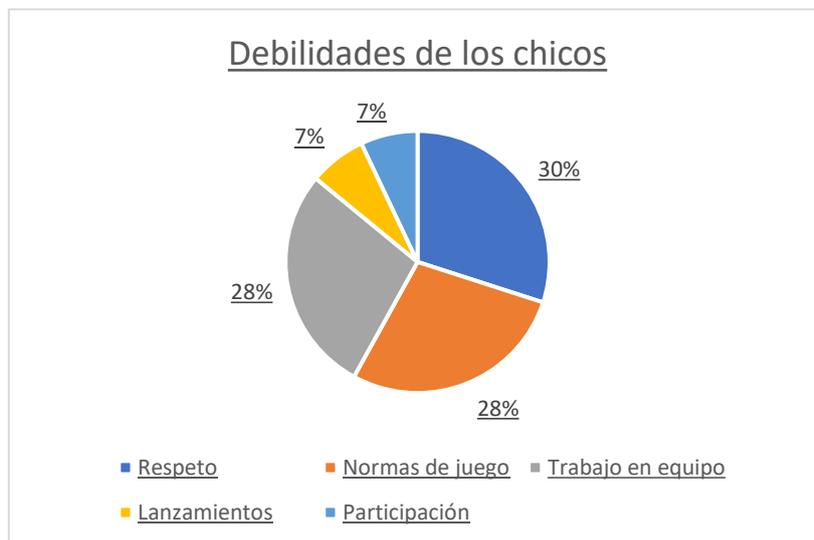
*Hay un par de grupos a los que se les atraviesa la estación y tardan un poco más en realizarla. Sin embargo, me sorprende al ver que hay alumnos como Dani, Víctor o Hugo que son muy competitivos pero que en vez de machacarles por fallar como hacen otras veces, los animan e incluso les colocan el material a sus compañeras para que les sea más sencillo acertar.*

Diario del docente, 6ª sesión.

Para finalizar, los alumnos realizaron una pequeña autoevaluación en la que los chicos destacaron como fortalezas los aspectos relacionados con lo motriz (los lanzamientos y la puntería) y como debilidades, los aspectos relacionados con la convivencia (el respeto, el trabajo en equipo y el cumplimiento de las normas del juego).



Resultados de la autoevaluación de la fortalezas de los chicos.

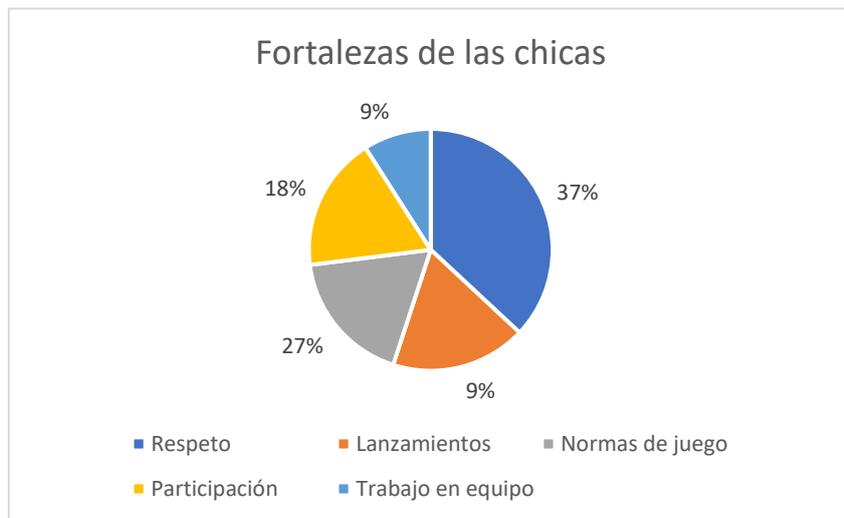


Resultados de la autoevaluación de la debilidades de los chicos.

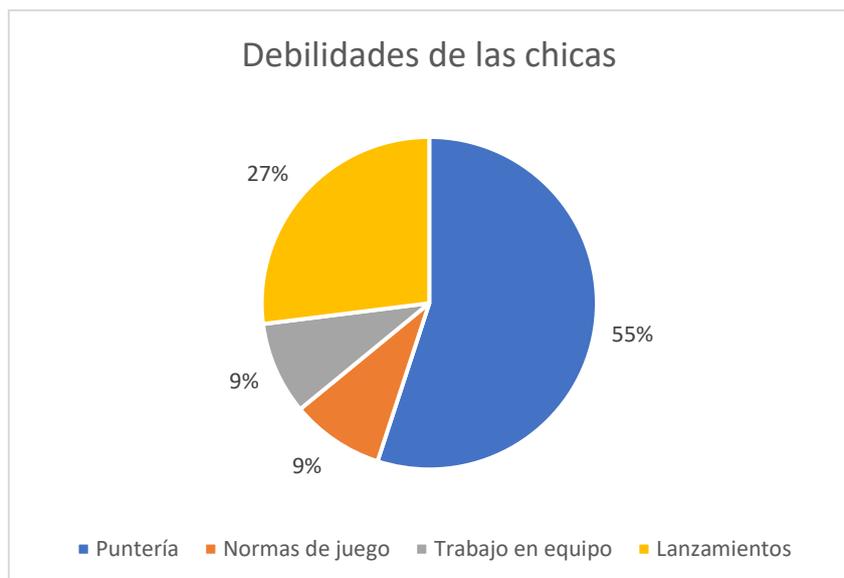
Tras analizar los datos, observé que los alumnos tienen mucha confianza en sus habilidades en cuanto a lo motriz se refiere, ya que es en lo que más puntuación se otorgaron. Sin embargo, los alumnos son muy críticos con ellos mismos y con los aspectos en los que no destacan, ya que son conscientes de que tienen que mejorar en el

aspecto de la convivencia y del trabajo en equipo, puesto que fue algo de lo que carecían y que fue notable durante el desarrollo de las diferentes actividades que se llevaron a cabo. Esto refleja una autopercepción positiva de sus capacidades físicas y una autocrítica sobre su comportamiento social y cooperativo.

Por otro lado, las chicas destacaron como fortaleza los aspectos relacionados con la convivencia (el respeto y las normas de juego) y como debilidad los aspectos relacionados con lo motriz (lanzamientos y puntería). Todo lo contrario a los resultados recogidos de los chicos.



Resultados de la autoevaluación de la fortalezas de las chicas.



Resultados de la autoevaluación de las debilidades de las chicas.

Tras analizar las gráficas de las chicas, pude observar que no confían en sus habilidades motrices. La mayoría de ellas se pusieron notas muy bajas con respecto a los aspectos relacionados con la convivencia. Interpreto que será debido a que en algunos juegos no se sintieron incluidas y no creyeron que hubieran podido dar el máximo para demostrar si dominaban esa habilidad o no, lo que me hace ver lo objetivas que son con su desempeño durante las actividades. Le siguen las normas de juego y la participación, con un 27% y un 18% respectivamente. Esto me hace ver que se sienten más seguras en el ámbito de la convivencia y trabajo en equipo que en el ámbito motriz.

Como reflexión final, tanto chicos como chicas muestran una capacidad para reconocer tanto sus fortalezas como sus debilidades de manera realista, lo que significa que son capaces de autoevaluarse de forma crítica y objetiva. Esta autoevaluación, además, proporciona una visión sobre cómo los estudiantes perciben sus habilidades y áreas de mejora con respecto a la visión del docente. Las diferencias observadas entre chicos y chicas en su autopercepción destacan la importancia de considerar factores como la inclusión, el apoyo educativo y las expectativas sociales en el desarrollo de habilidades tanto motrices como de convivencia. Esto subraya la necesidad de un enfoque equilibrado que fomente la confianza y el desarrollo integral en todos los estudiantes.

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

En este apartado, voy a exponer la discusión y las diferentes conclusiones y limitaciones que he encontrado al llevar a cabo la Situación de Aprendizaje que he propuesto.

### **8.1. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

Antes de comenzar con la discusión y con las conclusiones, creo necesario hacer un pequeño recordatorio del objetivo principal de mi Trabajo de Fin de Grado, evaluar el impacto del juego cooperativo sobre las relaciones sociales y los procesos de resolución de conflictos en las clases de Educación Física.

Este objetivo general se concretó los siguientes objetivos específicos:

- Dar cuenta de las conductas que emergen durante la práctica de prácticas motrices basadas en juegos cooperativos.
- Comparar la efectividad de las estrategias de los distintos tipos de juegos cooperativos en las relaciones sociales y en la resolución de conflictos.
- Identificar factores que puedan ser un obstáculo para la efectividad de los juegos cooperativos en las relaciones sociales y en la resolución de conflictos.
- Evaluar la percepción de los alumnos sobre la utilidad del juego cooperativo.

En relación con el primer objetivo, observé que plantear juegos cooperativos con alumnos que no estaban acostumbrados a ellos, en vez de favorecer al ambiente del aula, inicialmente lo empeoró, aspecto que explica Velázquez (2008). Esto lo comprobé al ver las conductas de los alumnos a lo largo de las primeras sesiones. Durante el desarrollo de estas, observé que los alumnos, sobre todo los chicos, no dejaban de lado la competición y siempre que podían la incluían, a pesar de remarcar yo varias veces que se trataba de

una Situación de Aprendizaje cooperativa y que, además, tenía un reto final que tenía como base la cooperación. Por ejemplo, hubo varios juegos en los que dividía la clase en dos grupos para poder favorecer a la participación de todo el grupo, y creaba dos campos diferentes e independientes el uno del otro para que pudieran jugar. Sin embargo, los alumnos no paraban de decir que habían ganado si veían que completaban el reto antes que el otro grupo. Esto se debía a que estaban acostumbrados en su día a día, a realizar juegos meramente competitivos, por lo que entendían que siempre tenía que haber un ganador y un perdedor, aspecto que concuerda con lo que explica Velázquez (2004) al señalar que los alumnos están acostumbrados a competir, por lo que siempre quieren ganar. Debido a este espíritu competitivo, los alumnos se asignaban diferentes roles, tal y como afirman Prieto y Nistal (2009). Estos roles eran asignados en función de las fortalezas de cada alumno y eran 3 o 4 alumnos los que destacaban entre el resto, notándose así, que eran los líderes de su equipo y que eran los que mandaban sin tener en cuenta la opinión de sus compañeros.

Sin embargo, hubo un cambio significativo en la conducta de los alumnos. Esto ocurrió debido a que la competitividad fue disminuyendo a lo largo de las sesiones. Los alumnos comenzaron a trabajar en grupo, a motivarse entre ellos, tal y como explican Prieto y Nistal (2009), a entender la mecánica de los juegos cooperativos y su finalidad, explicada por Ruiz y Omeñaca (2016): que los participantes colaboren entre ellos para conseguir un objetivo común. Una vez comprendieron esto, la inclusión, la participación y la cooperación comenzaron a estar más presentes en el aula, tal y como afirma Ríos (2009). Es por esto que también disminuyeron las conductas agresivas en el aula y por lo que los alumnos comenzaron a tratarse de una forma más respetuosa, aspecto que concuerda con la investigación que hizo Cerdas (2013).

En cuanto al segundo objetivo, comparar la efectividad de las estrategias de los distintos tipos de juegos cooperativos en las relaciones sociales y en la resolución de conflictos, en varias ocasiones veía que eran los mismos alumnos los que se paraban a analizar la situación de juego y a buscar soluciones para dichas situaciones. Estos alumnos, eran, además, los que más destacaban en lo referido a las habilidades motrices, pero menos en los aspectos de convivencia. Los demás, acataban sus órdenes sin poner ningún tipo de pega. Es por eso que tenía que involucrarme en reiteradas ocasiones en los juegos para orientarles un poco y que todos buscaran cooperar entre ellos y que dieran ideas para solucionar los diferentes conflictos que se presentaban. Esto concuerda con la

investigación realizada por Velázquez (2015). En la que concluye que el rol del docente es muy importante a la hora de resolver los conflictos en el aula y para ayudar a los alumnos a que trabajen en equipo y cooperen.

En el aula, la mayoría de los conflictos estaban protagonizados por los mismos alumnos. Siempre eran los mismos los que instigaban y los que eran instigados. Normalmente, los instigadores eran los populares y los instigados los rechazados. Esto está de acuerdo con los niveles sociales establecidos por Estévez, Martínez y Jiménez (2009). Es por ello que intenté crear para los juegos cooperativos, grupos de trabajo mixtos y compuestos por alumnos con los que tenían más o menos afinidad, para que se adaptaran a las formas de trabajo del resto y aprendieran a respetar y a tolerar las opiniones de los demás compañeros. Aspecto que concuerda con la investigación de Garaigordobil (2003). Cuando señalaba que era importante crear diferentes escenarios que propiciaran la cooperación al tener todos un objetivo común.

Durante las últimas sesiones de la Situación de Aprendizaje pude observar que las relaciones sociales mejoraron al crear varias situaciones en las que los alumnos tenían que trabajar en grupo para conseguir el objetivo del juego, ya que los alumnos comenzaron a llevar a cabo un proceso de comunicación efectiva que hizo que fuera más sencillo para ellos trabajar en equipo y resolver los conflictos que se les presentaban. Tal y como afirma Guitart (1990), es importante que los alumnos aprendan a comunicarse de forma correcta, aspecto que pude observar en los circuitos que realicé, ya que, en cada una de sus estaciones, proponía un reto diferente que los alumnos debían superar en grupo. Para ello, tuvieron que hablar y crear una estrategia, ya fuera basándose en sus habilidades o en sus preferencias. Además, hubo varias situaciones en juegos competitivos en los que los alumnos no solo se comunicaban hablando, sino que se hacían señas que solo entendían entre ellos para realizar jugadas ofensivas o defensivas. Aspecto que concuerda con lo explicado por Ballester y Gil (2002). Quienes subrayan que hay dos tipos de comunicación, la verbal y la no verbal, y que estas, son independientes la una de la otra, pero suelen utilizarse de forma complementaria para facilitar al receptor el entendimiento del mensaje que se transmite.

En cuanto al tercer objetivo, relacionado con la identificación de factores que pueden ser un obstáculo para la efectividad de los juegos cooperativos, en reiteradas ocasiones observé que había una distinción entre los chicos y las chicas, y que eran los propios alumnos los que la hacían. Durante los estiramientos, pedía a los alumnos que se

colocaran en círculo, y siempre se colocaban los chicos en una mitad del círculo y las chicas en la otra mitad. Y, cuando les pedía que se pusieran por grupos, ocurría lo mismo, había grupos de solo chicas, grupos de solo chicos y un grupo mixto formado por los alumnos que no habían conseguido encontrar grupo. Tras preguntarles el motivo de este suceso, obtuve varias respuestas. Tanto chicos como chicas me dijeron que era por afinidad, tal y como explican Estévez, Martínez y Jiménez (2009). Además, los niños me dijeron que no se querían poner con las chicas porque no participaban ni se ponían de acuerdo con ellas a la hora de crear estrategias. En cambio, las chicas tenían una opinión totalmente diferente. Ellas me decían que eran los chicos los que no les dejaban participar ni los que las incluían en las situaciones de juego, por lo que no querían jugar con ellos, ya que eso significaba no poder jugar y solo mirar el desarrollo del juego. Este aspecto lo pude ver concretamente en uno de los juegos de carácter competitivo, pero en el que había cooperación con los miembros del equipo. Los alumnos tenían la posibilidad de salvar a sus compañeros de grupo, sin embargo, observé que solo salvaban a sus amigos y que a las chicas las dejaban sin jugar. Es por ello que tuve que introducir diferentes variantes que hicieran el juego más cooperativo, para favorecer la inclusión de todos los alumnos, tal y como explican Lavega, Planas y Ruiz (2014). Quienes comentan que la afinidad es uno de los aspectos que afectan a la efectividad de los juegos cooperativos.

Otro aspecto que he observado que influye en la efectividad de los juegos cooperativos es el tamaño de los grupos de trabajo. He comprendido que es mejor realizar pequeños grupos que favorezcan la participación de todos los alumnos, que formar grupos más grandes en los que la participación de los alumnos sea menor. Además, es importante buscar juegos que sean llamativos y atractivos para los alumnos y que, además, les supongan un reto. Tarea que es muy complicada, ya que cada alumno tiene unas preferencias diferentes.

El último aspecto que he detectado es que es muy complicado hacer ver a los alumnos que lo importante es el proceso, no el resultado, tal y como explica Garaigordobil (2013), ya que la mayoría de los alumnos tiene una visión competitiva y no cooperativa, por lo que es difícil cambiar esa visión que han ido desarrollando a lo largo de su vida. Fue por eso que observé comportamientos en los que el compañerismo escaseaba con respecto a una alumna que tenía una discapacidad cognitiva bastante notable. Razón por la cual los alumnos no querían que ella estuviera en su grupo, para no influirles en su juego. Este fue uno de los motivos por los que tuve que disminuir la dificultad de las

sesiones, para adaptarlas a las necesidades de todos los alumnos, pero, para ello, primero tuve que realizar una observación exhaustiva, tal y como aconseja Ruiz (1994). Además, fue otro de los motivos por los que decidí incluir en su mayoría, juegos cooperativos, para promover, la equidad, la tolerancia y la pluralidad, de acuerdo con lo señalado por Simoni et al. (2013).

En cuanto al cuarto objetivo específico, evaluar la percepción de los alumnos sobre la utilidad del juego cooperativo, tomando en cuenta lo que dicen Ruiz y Omeñaca (2005), el juego debe de ser una fuente de alegría, de placer y de júbilo. Es por eso que intenté llevar a cabo juegos que fueran conocidos por los alumnos y otros que pudieran resultarles llamativos y con los que, además, aprendieran sobre diferentes aspectos motrices y conductuales. Además, pretendí que los alumnos los utilizaran como herramienta de desinhibición, tal y como relata (Schiller, 1793) en su Teoría del Recreo. Sin embargo, esto fue muy complicado por lo mencionado en el párrafo anterior, ya que los alumnos estaban habituados a una forma de juego ya establecida. Sin embargo, con el paso de las sesiones y tras muchas explicaciones y repeticiones, esta perspectiva fue cambiando. Sobre todo, en los niños, que eran los que más mentalidad competitiva tenían. Pude observar que, al practicar juegos cooperativos, su trato con respecto al resto de compañeros cambió. Comenzaron a ayudar a su compañera con discapacidad, no se quejaban de los grupos de trabajo que tenían, no molestaban a otros compañeros si no conseguían ganar, participaban de forma más activa y ayudaban a todos sus compañeros, independientemente de que fueran chicos o chicas.

En conclusión, esta investigación me ha ayudado a entender la importancia de los juegos cooperativos, el impacto que estos tienen en las relaciones sociales de los alumnos y en la forma de enfrentar los problemas que se les van presentando. Sin embargo, es necesario investigar más a fondo y en diferentes contextos y ambientes para poder afirmar que estos resultados son precisos y correctos.

## **8.2. LIMITACIONES**

En este apartado voy a explicar algunas de las limitaciones que me ido encontrando a lo largo del desarrollo de las sesiones.

Para comenzar, quiero hacer hincapié en mi falta de experiencia y en el hándicap que esto supuso, ya que hubo momentos en los que me vi sobrepasada por la situación, ya fuera por no saber resolver algunos de los conflictos que surgieron o por no saber dirigir la sesión de la forma en la que me habría gustado. Hubo varias situaciones en las que no supe controlar el tiempo de cada actividad, lo que puede haber influido en los resultados obtenidos tras la investigación. Además, la investigación solo cuenta con un total de 6 sesiones desarrolladas en el área de Educación Física. Es importante realizar una investigación de más tiempo en diferentes ambientes y con diferentes alumnos, para comprobar que lo obtenido va a seguir siendo lo mismo o si cambiarían los resultados. Aunque si con 6 sesiones he observado un gran cambio en los alumnos, me hace pensar que con más sesiones se puede llegar a favorecer mucho el clima del aula y la forma de trabajar de los alumnos.

Otro aspecto importante fue la falta de experiencia de los alumnos con respecto al tema elegido. La mayoría de ellos muy pocas veces e incluso nunca, habían realizado juegos cooperativos por lo que muchos alumnos empezaban de cero con respecto a este tema, lo que ha podido entorpecer y ralentizar la fluidez de las actividades.

En cuanto a la complicitad de los alumnos, observé que prácticamente era nula y que solo se relacionaban con sus amigos. Además, se diferenciaban entre chicos y chicas. Lo que fue una gran limitación a la hora de trabajar en equipo, ya que no estaban acostumbrados a mezclarse y a trabajar con compañeros con los que no eran afines. Esto me supuso un gran esfuerzo conseguir que aceptaran trabajar con compañeros con los que no querían trabajar.

Otra limitación que encontré fue que era la primera vez que trabajaba con alumnos que tuvieran algún tipo de discapacidad, por lo que mi falta de experiencia pudo hacer que a veces no supiera tratar con ellos ni adaptar las actividades a sus necesidades de la forma más adecuada, provocando que a veces, no se sintieran completamente dentro del grupo.

En cuanto al espacio de desarrollo de las sesiones, hubo varios días en los que el espacio fue muy reducido, ya que tuve que llevar a cabo las sesiones en el gimnasio. Normalmente, las sesiones se desarrollaban en el patio, ya que se disponía de más espacio. Sin embargo, en los días de lluvia, no tuve más remedio que realizar la sesión en el gimnasio, que, además de ser mucho más pequeño que el patio, tenía una acústica pésima,

lo que dificultaba la comprensión de las explicaciones, ya que los alumnos no se callaban, entonces había mucho eco.

Por último, la mayor limitación que encontré fue a la hora de recoger los datos. Me costó mucho conseguir recoger los aspectos que creía precisos y registrarlos en mi cuaderno de campo a la vez que tenía que dar la clase, observar que los alumnos cumplieran las normas y resolver los conflictos que los alumnos no eran capaces de resolver por sí mismos. Por lo que, una opinión o registro externos me podrían haber facilitado la tarea. Es por ello que al final no utilicé todos los instrumentos que había planteado inicialmente y que terminé cambiando para poder adaptarlos a las sesiones.

## 9. REFLEXIÓN FINAL

Ahora que ha acabado la investigación, puedo afirmar que estoy muy contenta con los resultados obtenidos, ya que no me esperaba tan buenos resultados ni que los alumnos de 6ª con los que realicé el estudio estuvieran tan predispuestos a participar, teniendo en cuenta que el tema elegido no era algo que fuera de su agrado, aunque, con el paso de las sesiones, eso fue cambiando. Además, pude comprobar que mi investigación se adaptaba bien a los objetivos que planteé, lo que hizo que pudiera obtener unas conclusiones bastante llamativas acerca de ellos.

Antes de comenzar con la puesta en práctica con los dos grupos de 6º de Primaria pensaba que los resultados de ambos grupos iban a ser muy diferentes, ya que los grupos estaban formados por alumnos que tenían formas de trabajo completamente distintas. Uno de ellos, estaba formado por alumnos que tenían una buena cooperación, pero el otro no (que fue el grupo en el que me basé en mi Trabajo de Fin de Grado porque con el otro grupo hubo tres sesiones que no pude llevar a cabo en su totalidad debido a actividades externas del colegio). Había muchas distinciones entre chicos y chicas y no les gustaba trabajar con los compañeros con los que no eran afines. Motivo que me hizo preocuparme por los resultados que pudiera obtener de ese grupo, ya que mi puesta en práctica era meramente cooperativa y ellos no estaban acostumbrados a esta forma de trabajo por lo que me preocupaba no saber encaminarlos y motivarlos por mi falta de experiencia a la hora de dirigir y crear las sesiones.

Considero que he hecho una buena labor al llevar a cabo la investigación y que he sabido guiar a los alumnos de forma adecuada, puesto que he observado una gran diferencia en la forma de trabajar de varios de ellos. Antes, solo pensaban en la competición, no eran capaces de trabajar con todos sus compañeros, de animarlos y de buscar soluciones pacíficas y dialogadas a los conflictos que surgían, pero gracias a la puesta en práctica, fueron aprendiendo. Aunque queda trabajo por hacer aún. Sin embargo, sí que es cierto que ha habido veces en las que por mi falta de experiencia me he sentido sobrepasada. Por ejemplo, al recoger los datos, ya que sentía que no deba abasto con todo y si me centraba en una cosa en concreto, dejaba de lado otras. Además, he tenido que adaptarme a varias situaciones externas a mí, que tenían que ver con el centro o con la meteorología, por lo que he tenido que realizar adaptaciones de

actividades, de tiempo o de espacio para poder llevar a cabo las sesiones. Aunque esto me ha hecho aprender mucho, ya que ha hecho que aprenda a adaptarme a las circunstancias y a comprender aún más la labor del docente y todos los aspectos que tiene que tener en cuenta a la hora de crear las actividades de las sesiones y que es muy importante siempre tener un plan b para prevenir estos imprevistos.

En conclusión, considero que ha sido una investigación y una experiencia muy satisfactoria y enriquecedora, que me ha hecho aprender sobre diferentes conductas, formas de trabajo, cómo dirigir y crear sesiones. Pero, sobre todo, ha hecho que me sienta muy feliz al ver que los alumnos disfrutaban con mi puesta en práctica y que mejoraban su convivencia y trato hacia el resto de los compañeros gracias a los juegos que planteé.

## 10. REFERENCIAS

- 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> P. 134
- Baena, A. E. (2005). *Bases teóricas y didáctica de la EF escolar*. Gioconda.
- Baena, A. E., y Ruiz, P. J. M. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física*, (38), 73-86.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5351993.pdf>
- Ballester Arnal, R. & Gil Llario, M. (2002) *Habilidades sociales. Evaluación y tratamiento*. Síntesis.
- Baquero, R. T., & Castro, E. W. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(10), 1842-1872.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9438986.pdf>
- Benítez, M. M. (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. El Cuervo de Sevilla.
- Blanco, E. C., & García, J. M. (2021). El impacto del aprendizaje-servicio (ApS) en diversas variables psicoeducativas del alumnado universitario las actitudes cívicas, el pensamiento crítico, las habilidades de trabajo en grupo, la empatía y el autoconcepto. Una revisión sistemática. *Revista complutense de educación*, 32(4), 639-649.  
<https://doi.org/10.5209/rced.70939>
- Buytendijk, F.S. (1935). *El juego y su significado*. Revista de Occidente.
- Caballo, V. (2005). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI.
- Cabrera, V. E. G., Lizarazo, F. A. S., & Medina, D. C. C. (2016). Necesidades de relaciones sociales de niños y niñas con discapacidad intelectual en la familia y en la escuela. *Educación y desarrollo social*, 10(2), 86-101.

<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/23980/Flor%20Alba%20Lizarazo%20Sandoval%20%28informe%20de%20investigacion%29.pdf?sequence=1&isAllowed=n>

- Cerdas, E. A. (2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. *Revista de paz y conflictos*, (6), 107-123. <https://www.redalyc.org/pdf/2050/205027536005.pdf>
- De Armas, M. H. (2003). La mediación en la resolución de conflictos. *Educación*, 125-136. <https://www.raco.cat/index.php/Educación/article/download/20783/20623>
- Estévez, E. L., Martínez, B. F., & Jiménez, T. I. G. (2009). Las relaciones sociales en la escuela: el problema del rechazo escolar. *Psicología Educativa. Revista de los psicólogos de la educación*, 15(1), 45-60. <https://www.redalyc.org/pdf/6137/613765489007.pdf>
- Fraile, A. G., López, V. M. P., Ruiz, J. V. O., & Velázquez, C. C. (2008). *La resolución de los conflictos en ya través de la educación física* (251). Graó.
- Freud, S. (1971). *Introducción al psicoanálisis*. Alianza Editorial.
- Gago, L. G. G., Periale, M., & Elgier, A. M. (2018). Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía. *Horizonte de la Ciencia*, 8(14), 77-86. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/290>
- García, F. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7643607.pdf>
- Garaigordobil, M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Desclée de Brouwer.
- Garaigordobil, M. (2002). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad*. Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003b). *Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Pirámide. (Volumen 3).
- Garaigordobil, M. (2013). Una propuesta de juego cooperativo y creativo para niños y niñas de Educación Infantil. *Entre Líneas*, 36, 5-12. [https://app-psicomotricistas.net/wp-content/uploads/2022/04/EL\\_2013\\_31\\_5-12.pdf](https://app-psicomotricistas.net/wp-content/uploads/2022/04/EL_2013_31_5-12.pdf)

- Gross, K. (1902). *The play of animals*. Appleton.
- Guitart, R. (1990). *101 juegos no competitivos*. Graó.
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens*. Alianza.
- Jares, X. (1992) *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. CCS.
- Jaramillo, H. A. M., Hernández, A. C. H., Fajardo, D. E. C, & Torres, F. M. P. (2024). *La incidencia de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la convivencia escolar*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/19541>.
- Lavega, P., Planas, A., & Ruiz, P. (2014). Juegos cooperativos e inclusión en educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 14(53), 37-51. <https://www.redalyc.org/pdf/542/54230508003.pdf>
- LLeixà, T. (2007). Educación física y competencias básicas. Contribución del área a la adquisición de las competencias básicas del currículo. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 23, 31-37. [https://www.researchgate.net/profile/Teresa-Lleixa/publication/313929737\\_Educacion\\_fisica\\_y\\_competencias\\_basicas\\_Contribucion\\_del\\_area\\_a\\_la\\_adquisicion\\_de\\_las\\_competencias\\_basicas\\_del\\_curriculo/links/59e730cba6fdcc0e882d8005/Educacion-fisica-y-competencias-basicas-Contribucion-del-area-a-la-adquisicion-de-las-competencias-basicas-del-curriculo.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Teresa-Lleixa/publication/313929737_Educacion_fisica_y_competencias_basicas_Contribucion_del_area_a_la_adquisicion_de_las_competencias_basicas_del_curriculo/links/59e730cba6fdcc0e882d8005/Educacion-fisica-y-competencias-basicas-Contribucion-del-area-a-la-adquisicion-de-las-competencias-basicas-del-curriculo.pdf)
- Mansilla, P., & Abellán, J. (2022). Juegos cooperativos-sensibilizadores para mejorar las actitudes hacia la discapacidad en educación física en educación primaria. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 8(1), 60-80. <https://doi.org/10.17979/sportis.2022.8.1.8640>
- Marín, A. L. (1986). El proceso de socialización: un enfoque sociológico. *Revista Española de pedagogía*, 357-370. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/7577>
- Narejo, N. A., & Salazar, M. R. (2002). Vías para abordar los conflictos en el aula. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*. 11(5), 1-4. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/94628/00820123016189.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Omecaña, R y Ruiz, J.V. (2016). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Paidotribo.

- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Paidotribo
- Piaget, J. (1959). *The language and thought of the child*. Routledge and Kegan Paul.
- Prieto, J. A. S., & Nistal, P. H. (2009). Influencia del aprendizaje cooperativo en educación física. *Revista iberoamericana de educación*, 49(4), 1-8.  
<https://doi.org/10.35362/rie4942085>
- Ríos, M. H. (2009). La inclusión en el área de Educación Física en España: Análisis de las barreras para la participación y aprendizaje. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 9, 83-144. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2900340.pdf>
- Ruiz, G. A. (1991). *Juegos y deportes alternativos*. Agonós.
- Ruiz, P. (1994). Las adecuación curricular en Educación Física [curricular adaptation in physical education]. *Apunts d'Educació Física i Esports*, (38), 41-50.  
<https://raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/377850/471206>
- Ruiz, J. V. y Omeñaca, R. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Paidotribo.
- Ruiz, J. V. (2008). El juego motor cooperativo, ¿un buen contexto para la enseñanza?... Cuando la Educación Física nos hace más humanos. *Educación Física y deporte*, 27(1), 97-112.  
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i9.35052>
- Salinas, L. G. T., & Torres, Z. G. P. (2023). Los juegos cooperativos en educación física y su incidencia sobre el autoconcepto físico en adolescentes. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(12), 133-151.  
<https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6269>
- Schiller, F. (2005). *Cartas sobre la educación estética del hombre, en Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Anthropos.
- Simoni, C., Santillana, H. y Yáñez, A. (2013) La inclusión y el aprendizaje cooperativo en la sesión de educación física a través del Puzzle de Aronson. La Peonza. *Revista de Educación Física para la paz*, 8, 20-32.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4235553.pdf>
- Torres, M., Caballero, D., & Ullon, E. (2018). Habilidades Sociales: Detección en alumnos del primer curso de la carrera de Contabilidad en la Facultad de Ciencias Económicas de la

Universidad Nacional del Este en Ciudad del Este, Paraguay. *Jornada de jóvenes investigadores AUGM*, 1-10.

[http://librosffyl.bdigital.uncu.edu.ar/objetos\\_digitales/12500/3-ciencias-politicas-y-sociales-torres-marcelo-une.pdf](http://librosffyl.bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/12500/3-ciencias-politicas-y-sociales-torres-marcelo-une.pdf)

Velázquez, C. C. (2004). Las actividades cooperativas en los programas de educación física: reflexiones desde la práctica. *Tándem: didáctica de la educación física*, (14), 8-20. [https://www.researchgate.net/publication/39211950\\_Las\\_actividades\\_cooperativas\\_en\\_los\\_programas\\_de\\_Educacion\\_Fisica\\_reflexiones\\_desde\\_la\\_practica](https://www.researchgate.net/publication/39211950_Las_actividades_cooperativas_en_los_programas_de_Educacion_Fisica_reflexiones_desde_la_practica)

Velázquez, C. (2015a). Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en educación física. *La Peonza. Revista Digital de Educación Física para la Paz*, (10), 3-22. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5367746.pdf>

Velázquez, C. (2015b). Enfoques y posibilidades del aprendizaje cooperativo. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, (50), 25-31. [https://www.researchgate.net/publication/299597300\\_Enfoques\\_y\\_posibilidades\\_del\\_aprendizaje\\_cooperativo](https://www.researchgate.net/publication/299597300_Enfoques_y_posibilidades_del_aprendizaje_cooperativo)

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

Vived, E. C. (2011). *Habilidades sociales, autonomía personal y autorregulación* (Vol. 194). Prensas de la Universidad de Zaragoza.

Viveros, J. A. (2003). *Liderazgo, comunicación efectiva y resolución de conflictos*. OIT.

Vygotsky, L. S. (2021). *Pensamiento y lenguaje*. Pueblo y Educación.

Zamora, J., & Flores, R. (2009). La educación física y el deporte como medios para adquirir y desarrollar valores en el nivel de primaria. *Revista Educación* 33 (1), 133-134. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i1.536>

# ANEXOS

## ANEXO I. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Enc~~x~~nt~~r~~aremos  el  
Tes~~r~~  ?



## ÍNDICE

<b>1. PRESENTACIÓN</b>	3
<b>2. JUSTIFICACIÓN</b>	5
<b>3. MARCO LEGAL</b>	7
<b>4. CONTEXTO</b>	7
<b>5. CONCRECIÓN CURRICULAR</b>	10
<b>5.1. Objetivos de etapa</b>	10
<b>5.2. Competencias específicas</b>	11
<b>5.3. Perfil de salida y competencias clave</b>	12

<b>5.4. Contenidos de carácter transversal</b> .....	14
<b>5.5. Contenidos de área</b> .....	15
<b>6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO</b> .....	18
<b>7. METODOLOGÍA</b> .....	21
<b>8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA INDIVIDUALIZACIÓN DEL ALUMNADO</b> .....	22
<b>9. SESIONES</b> .....	23
<b>10. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b> .....	50
<b>10.1. Instrumentos de evaluación</b> .....	50

## **1. PRESENTACIÓN**

Antes de comenzar con la Situación de Aprendizaje, le pedí a los alumnos con dos semanas de antelación que construyeran su propio ringo con materiales asequibles para poder realizar los juegos de la Situación de Aprendizaje. Para ello, les facilité dos herramientas: una infografía con los pasos y materiales que iban a necesitar y un vídeo realizado por mí en el que les mostraba paso a paso cómo se construía el ringo. Además, les dije los lugares en los que podían comprar los materiales en caso de que no los tuvieran, y les aconsejé que para que les saliera más barato, podían compartir material, ya que, por ejemplo, un rollo de plástico de burbujas sería para construir al menos 5 ringos.

El link del vídeo es el siguiente:

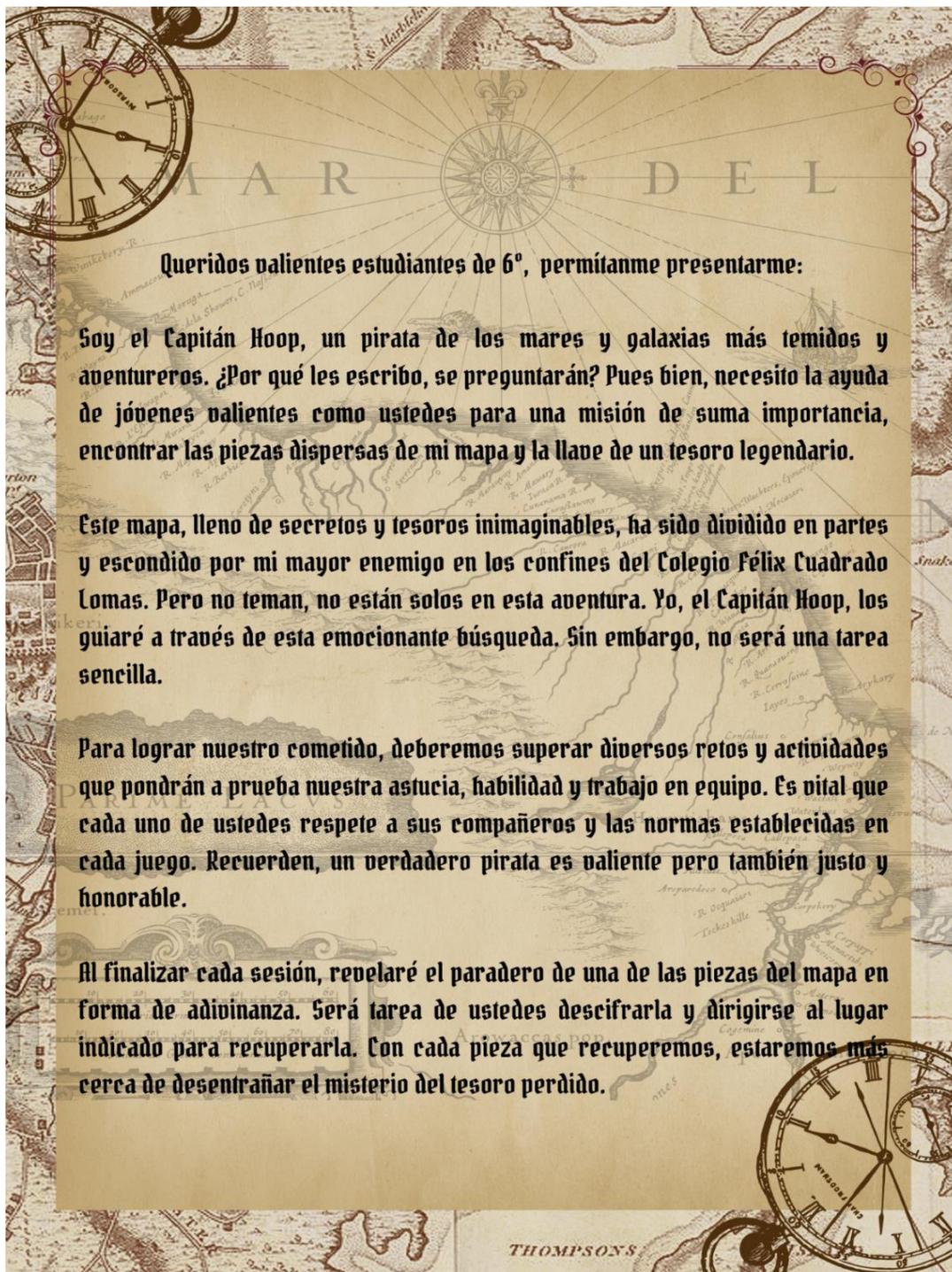
[https://uvaesmy.sharepoint.com/:v:/g/personal/ariadna\\_pastor\\_estudiantes\\_uva\\_es/EQS56ANt7bxDk604cKzjbI4Bcs\\_UstNi4ri8IfVF48tXAg](https://uvaesmy.sharepoint.com/:v:/g/personal/ariadna_pastor_estudiantes_uva_es/EQS56ANt7bxDk604cKzjbI4Bcs_UstNi4ri8IfVF48tXAg)

Y la infografía que les facilité era la siguiente: [Infografía ringo.pdf](#)

Una vez todos habían construido el ringo, pudimos dar comienzo a la Situación de Aprendizaje.

## **¿Encontraremos el tesoro?**

Buenos días, chicos, hoy me ha llegado una carta escrita por un famoso pirata que viaja por el espacio buscando tesoros. ¿Alguno quiere leerla?



Como habéis escuchado, el pirata Hoop necesita de nuestra ayuda para encontrar las piezas del mapa, que se encuentran en este cole, y la llave que abre el tesoro escondido. Para hacerlo, es importante cumplir con todos los retos y actividades que se van a llevar a cabo en las próximas clases de Educación Física.

El material que vamos a utilizar en todas las sesiones va a ser el aro que habéis construido y diseñado vosotros mismos. Con él, intentaremos superar todos los retos y

actividades que se nos van a ir presentando en las sesiones y que tenemos que superar para poder encontrar las piezas del mapa. Y, finalmente, obtener el tesoro.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

La situación de aprendizaje que propongo tiene como material conductor el ringo. Cada alumno creará su propio ringo con materiales asequibles. De esta forma, fomento el uso de materiales asequibles y muestro como un “desecho” puede ser reutilizado y convertido en un material lúdico o educativo. Además, al construir los alumnos su propio material, es una forma de motivarlos y de incluirlos en su proceso de aprendizaje, fomentando su sentido de responsabilidad y creatividad, y promoviendo la conciencia ambiental al reutilizar materiales.

El juego cooperativo es clave en la situación de aprendizaje que propongo, ya que, a través de él, los estudiantes no solo se divierten, sino que también adquieren habilidades de resolución de conflictos, puesto que, mientras juegan, van apareciendo situaciones problemáticas que tendrán que resolver entre todos, mejorando así, sus habilidades comunicativas y reflexivas. Además, favorece su pensamiento crítico, ya que deben observar su entorno y analizarlo de forma objetiva para poder encontrar una respuesta adecuada a cada situación. Esto es importante ya que prepara al alumno para problemas futuros que les puedan aparecer en su vida cotidiana y, además, les ayudará a tener herramientas que podrán utilizar para resolverlos de la mejor forma posible.

Este aprendizaje experiencial les proporciona herramientas prácticas para mejorar sus relaciones sociales tanto en el ámbito escolar como en otros contextos de la vida cotidiana, ya que tendrán que trabajar con todos sus compañeros, fortaleciendo su capacidad para trabajar en equipo y resolver problemas de manera pacífica y constructiva. En resumen, esta propuesta no solo ofrece una experiencia educativa lúdica y motivadora, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos sociales y emocionales.

## **3. MARCO LEGAL**

Mi situación de aprendizaje se va a basar en las siguientes leyes:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- 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.

#### **4. CONTEXTO**

La situación de aprendizaje se pondrá en práctica con los alumnos de 6º de Primaria. En el CEIP Félix Cuadrado Lomas hay dos cursos de 6º de 25 alumnos en 6ºA y de 26 alumnos en 6ºB. La situación de aprendizaje está compuesta por 6 sesiones de 60 minutos cada una. El lugar donde la llevaré a cabo será en el patio del colegio, en la cancha de baloncesto.

En cuanto a los alumnos, todos ellos se muestran predispuestos a la hora de jugar, sobre todo si la actividad está relacionada con lo competitivo. Hay un grupo en el que el ambiente de clase es óptimo y trabajan todos con todos. Además, no suele haber conflictos durante el juego, solamente cuando los grupos son muy grandes, lo que provoca la falta de participación de algunos alumnos porque no les pasan la pelota, ya sea porque no consiguen desmarcarse o por falta de ganas al ver que no se la pasan. Sin embargo, en el otro grupo pasa lo contrario. El ambiente de clase es tenso y hay varios alumnos que intentan sabotear las clases buscando formas de que el juego no se lleve a cabo si no les gusta. Siempre hay disputas a la hora de realizar los grupos de trabajo, ya que nunca se sienten conformes con el grupo que les toca. Esto desemboca en falta de esfuerzo y en escasez de participación. Aunque esto cambia cuando ven que son capaces de alcanzar el objetivo. En lo relacionado con las relaciones sociales, la situación es complicada, ya que son los propios alumnos los que se separan entre niños y niñas y a la hora de realizar los grupos evitan mezclarse. Además, hay faltas de respeto constantes entre ellos, lo que hace que la falta de autoestima de los alumnos afectados baje, por lo que los conflictos son constantes.

En cuanto a las necesidades individuales de los alumnos, hay una alumna que presenta un retraso cognitivo significativo, pero a nivel motor no es tan notable y participa

en todos los juegos planteados. Sin embargo, sí que es necesario realizar algunas adaptaciones para favorecer su inclusión y participación en los juegos. Es por eso que he decidido llevar a cabo una metodología mayoritariamente cooperativa y de participación activa.

Algo que tienen en común los alumnos de ambos cursos es que suelen distraerse con facilidad durante las explicaciones y es complicado conseguir que todos presten atención durante un período de tiempo mayor a un minuto por lo que es importante realizar explicaciones cortas y simples, incluyendo pequeñas ejemplificaciones para favorecer su entendimiento. Debido a esta falta de concentración, hay normas que no se asimilan por lo que también es necesario dar *feedback* durante el transcurso del juego para realizar correcciones.

## **5. CONCRECIÓN CURRICULAR**

En este apartado voy a tratar todos los aspectos referentes a la concreción regular, es decir, los objetivos de etapa, las competencias específicas, el perfil de salida y competencias clave, los contenidos transversales y los contenidos de área.

### **5.1. Objetivos de etapa**

Los objetivos de etapa que pretendo trabajar con mi situación de aprendizaje son los siguientes:

- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

### **5.2. Competencias específicas**

Las competencias específicas en las que se va a enfocar mi situación de aprendizaje con las siguientes:

- Competencia específica 1. *Adoptar un estilo de vida 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.*
- 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.*
- Competencia específica 3. *Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.*
- Competencia específica 4. *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.*

### **5.3. Perfil de salida y competencias clave**

Las competencias clave son:

- La competencia en comunicación lingüística: esta competencia la trabajaré en forma de adivinanzas y de cartas para que los alumnos trabajen la comprensión

lectora. Además, al introducir instrumentos de evaluación en los que los alumnos tienen que escribir, también trabajan la expresión escrita. Otro aspecto importante es que durante el transcurso de las sesiones irán apareciendo conflictos mientras juegan por lo que tendrán que resolver los conflictos de forma calmada y dialogada, practicando así, la expresión oral.

- La competencia personal, social y de aprender a aprender: esta competencia es el eje central de la situación de aprendizaje, ya que, con ella, los alumnos trabajarán diferentes formas de trabajar en equipo, aspectos relacionados con el trabajo cooperativo y con las relaciones sociales. Los alumnos trabajarán con diferentes compañeros en cada sesión, de esta forma, intentarán mejorar las relaciones interpersonales entre ellos, fomentando un clima de tolerancia y respeto hacia todos. Además, esta competencia también está dirigida a la resolución de conflictos por lo que los alumnos la trabajarán siempre que se presente un conflicto e intentarán resolverlo de forma pacífica, fomentando la empatía.
- La competencia emprendedora: esta competencia la trabajarán siempre que tengan que crear diferentes estrategias para cumplir con el objetivo de cada actividad de las sesiones. De esta forma, se fomenta el pensamiento crítico del alumno y le ayuda a analizar y evaluar el entorno que le rodea, aumentando así su imaginación, pensamiento estratégico. Y, una vez analizado el entorno, que en este caso serían las diferentes situaciones que se dan durante el juego, los alumnos se comunicarán de forma adecuada con sus compañeros, mejorando así sus habilidades de comunicación.
- La competencia ciudadana: esta competencia la trabajarán durante el desarrollo de los juegos para que aprendan a convivir entre ellos y a respetar las opiniones de cada uno. Además de para poder resolver de forma pacífica y dialogada los conflictos que vayan surgiendo a lo largo de las sesiones.
- La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: esta competencia la trabajarán en alguno de los juegos en los que tengan que contar, como puede ser el juego de los 10 pases o el de los bolos “ringueros”.

- La competencia plurilingüe: esta competencia la trabajarán durante la sesión de juegos tradicionales, en las que habrá palabras en otros idiomas para nombrar ciertos aspectos de los juegos.

#### **5.4. Contenidos de carácter transversal**

Los contenidos de carácter transversal que voy a trabajar a lo largo de esta situación de aprendizaje son los siguientes:

- Comprensión lectora: al introducir adivinanzas, los estudiantes tendrán que entender el mensaje que está escrito, reflexionar sobre él y dar una respuesta que tenga relación con lo que se ha leído. Además, la situación de aprendizaje está presentada mediante una carta escrita por un personaje imaginario, por lo que los alumnos deberán leer atentamente dicha carta para poder cumplir con los objetivos fijados en la situación de aprendizaje.
- Expresión escrita: en la situación de aprendizaje voy a utilizar instrumentos de evaluación como cuestionarios o trabajo en el cuaderno de clase por lo que es necesario que los alumnos escriban de forma coherente y clara.
- Educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible: el material en el que se centra la situación de aprendizaje es un aro autoconstruido, también llamado ringo, que ha sido creado con materiales reciclados. Es una forma de fomentar el trabajo con materiales autoconstruidos y reciclables.
- Educación para la convivencia escolar proactiva: uno de los objetivos clave de esta situación de aprendizaje es aprender a gestionar y a resolver los conflictos en el aula. Es por eso por lo que es necesario promover un ambiente de tolerancia y respeto en el aula. Los alumnos trabajarán este contenido durante la puesta en práctica de las actividades de la situación de aprendizaje, ya que irán apareciendo conflictos que ellos tendrán que gestionar y resolver de una forma pacífica y calmada.

#### **5.5. Contenidos de área**

En este apartado voy a mostrar en una tabla los aspectos relacionados con los contenidos de área que voy a trabajar a lo largo de la Situación de Aprendizaje, los contenidos curriculares con los que están relacionados con ellos y los contenidos específicos de área.

BLOQUE	CONTENIDOS CURRICULARES	CONTENIDOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
<p>BLOQUE B. Organización y gestión de la actividad física. Los cuatro componentes de la organización y gestión de la práctica motriz: la elección, la preparación, la planificación y autorregulación y la seguridad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- B.1. Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- B.1.1. Hábitos de higiene corporal: traer bolsa de aseo y tener un buen comportamiento al asearse.</li> </ul>
<p>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, el uso eficiente de los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad y los procesos de creatividad motriz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- C.1. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</li> <li>- C.2. 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.</li> <li>- C.3. Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: Aspectos principales. Asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades motrices adquiridas a</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- C.1.1. Estrategias básicas de ataque en juegos de invasión: desmarque y petición del móvil.</li> <li>- C.2.1. Trabajo en equipo: búsqueda de soluciones a los problemas surgidos y buena comunicación para resolver los problemas.</li> <li>- C.3.1. Manejo del ringo: lanzamientos y recepciones</li> </ul>

	<p>contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- C.4. Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos, desde un planteamiento de análisis previo a la acción.</li> <li>- C.5. Actividades de cooperación (acrosport, juegos cooperativos, desafíos físicos cooperativos, cuentos motores cooperativos, etc.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- C.4.1. Estrategias adaptadas a las situaciones emergentes en juegos de invasión.</li> <li>- C.5.1. Actividades físicas cooperativas</li> </ul>
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- D.1. Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.</li> <li>- D.2. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- D.1.1. El diálogo como estrategia de resolución constructiva de conflictos.</li> <li>- D.1.2. Respeto hacia las opiniones de los compañeros.</li> <li>- D.2.1. Autoevaluación del comportamiento y logros motrices.</li> <li>- D.2.2. Respeto hacia las normas.</li> <li>- D.2.3. Respeto hacia los compañeros y el docente.</li> </ul>

<p>BLOQUE E. Manifestaciones de la cultura motriz. Presenta contenidos vinculados al reconocimiento y puesta en práctica de la actividad física como manifestación y herencia cultural, expresiva y artística de diferentes contextos y culturas, y en particular a las vinculadas con la Comunidad Autónoma de Castilla y León. Abarca tres grandes espacios de desarrollo: la cultura motriz tradicional, la expresión artístico-expresiva y el deporte como seña de identidad cultural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- E.1. Juegos o deportes tradicionales de Castilla y León (Lucha leonesa, frontón, comba, rana, tanguilla...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- E.1.1. Juegos tradicionales de Castilla y León: la tanga, la rayuela, los bolos, lanzamiento de jabalina castellana, encestar los ringos en las picas, derribar las latas.</li> </ul>
--	---	--

## 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

En este apartado voy a mostrar en una tabla todos los aspectos relacionados con la evaluación de los criterios mencionados en el apartado anterior, sus indicadores de logro correspondientes y los instrumentos que voy a utilizar para evaluarlos. Dentro de la tabla, además de lo mencionado anteriormente, aparecerán las siglas que representan cada una de las competencias clave que están relacionadas con los criterios de evaluación seleccionados.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS O TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES
1.2 Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3)	1.2.1. Lleva la bolsa de aseo. 1.2.2. Se asea en el baño adecuadamente al finalizar la clase.	Registro diario en cuaderno.	Actividades de aseo previas al inicio de las clases y al finalizar las mismas
2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)	2.1.1. Colabora con el resto de los compañeros. 2.1.2. Lanza con precisión al objeto fijado.	Diario de profesor. Escala de valoración.  Escala de valoración. Plantilla de bolos.	Todas.  S1A3, S2A2, S2A3, S5, S6A2, S6A3

	2.1.3. Lanza de forma adecuada el ringo.	Autoevaluación Escala de valoración.	S1, S2, S3, S5, S6
	2.1.4. Recepciona de forma adecuada el ringo.	Autoevaluación Escala de valoración.	S1, S2A2, S2A3, S3, S4, S5A1, S6
2.2 Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas. (STEM1, CPSAA4, CE1)	2.2.1. Participa continuamente en la creación de estrategias.  2.2.2. Crea estrategias que se adaptan a las situaciones de juego.  2.2.3. Utiliza la comunicación verbal de forma efectiva durante los juegos.	Cuestionario.  Cuestionario.  Diario del profesor. Cuestionario.	S1A3, S3A2, S3A3, S4A3  S1A3, S2A1, S3, S4A1, S4A3  Todas.
2.3 Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. (STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)	2.3.1. Se desmarca.	Diario del profesor. Escala de valoración.	S1A3, S3, S4A3

3.1 Participar en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. (CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1)	<p>3.1.1. Participa de forma activa en las actividades.</p> <p>3.1.2. Muestra actitud correcta durante el desarrollo de los juegos.</p> <p>3.1.3. Ayuda a los compañeros en los juegos.</p>	<p>Autoevaluación. Diana de evaluación (coevaluación). Diario del profesor.</p>	Todas.
3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)	<p>3.2.1. Respetar las normas de los juegos.</p> <p>3.2.2. Respetar los turnos de palabra</p> <p>3.2.3. Escucha atentamente a las explicaciones del profesor.</p> <p>3.2.4. Cuida el material.</p>	<p>Autoevaluación. Diario del profesor. Diana de evaluación (coevaluación)</p>	Todas
3.3 Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de	<p>3.3.1. Respetar a los compañeros y al docente</p> <p>3.3.2. Actúa de forma calmada frente a los conflictos.</p>	<p>Autoevaluación. Diario del profesor. Diana de evaluación (coevaluación).</p>	Todas

<p>competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fenómeno de la igualdad de género. (CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3)</p>	<p>3.3.3. Respeta las opiniones de los compañeros.</p>		
<p>4.1 Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual castellano leonesa, así como otros procedentes de diversas culturas y distintas épocas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación. (CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>4.1.1. Participa activamente en los juegos tradicionales de Castilla y León.</p>	<p>Autoevaluación. Diana de evaluación (coevaluación). Diario del profesor</p>	<p>S5</p>

## **7. METODOLOGÍA**

La situación de aprendizaje está formada por 6 sesiones de 60 minutos cada una. En cada una de ellas habrá unas 2 o 3 actividades junto con sus correspondientes variantes.

La metodología que voy a llevar a cabo en la situación de aprendizaje va a ser mayoritariamente cooperativa, ya que pretendo observar el impacto del juego cooperativo en las relaciones sociales de los alumnos y cómo este influye en los alumnos para buscar soluciones a los conflictos que se les van presentando. El aprendizaje cooperativo fomenta la colaboración entre los estudiantes, promueve el trabajo en equipo y permite que los estudiantes aprendan unos de otros.

A pesar de ser una metodología mayoritariamente cooperativa, también he incluido actividades competitivas dentro de las sesiones. El aprendizaje competitivo, cuando se realiza de manera constructiva, puede motivar a los estudiantes a superarse a sí mismos y a sus compañeros, así como a desarrollar habilidades de resolución de problemas y trabajo bajo presión.

He seleccionado estas dos metodologías porque puedo comparar las conductas y comportamientos de los niños desde una perspectiva cooperativa y desde una perspectiva competitiva y ver qué diferencias hay entre una metodología y otra y por qué creo que eso es así y no de otra manera.

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

En uno de los grupos de 6º hay una alumna que tiene la capacidad cognitiva de una niña de 5 años. Es por eso que he adaptado las actividades para que su complejidad sea lo más pequeña posible. En cuanto a su habilidad motora, es un poco baja, ya que hay habilidades como el golpeo o el lanzamiento en línea recta que se le dificulta por lo que es necesario estar al lado de ella para ofrecerle un *feedback* sobre los pasos correctos que tiene que seguir. Además de tener en cuenta estos aspectos, también hay que tener en cuenta que las relaciones sociales que establece con los compañeros son mínimas, ya que no terminan de encajar debido a la diferencia cognitiva que hay. Es por eso y por su

habilidad motora que sus compañeros no quieren trabajar con ella ni estar en su equipo y eso desmoraliza a la alumna y hace que no quiera jugar.

La creación de los grupos de trabajo siempre es un problema ya que los alumnos verbalizan el desagrado que sienten hacia los compañeros que son de su equipo. Sin embargo, una vez ven que son capaces de conseguir el objetivo por ellos mismos, dejan de lado ese conflicto y se centran en jugar. Es por ello que como docente tengo que animarlos y motivarlos para que se esfuercen más.

Los alumnos en las explicaciones de las actividades suelen estar muy dispersos y se distraen con la mínima cosa por lo que es necesario hacer explicaciones cortas con pequeñas ejemplificaciones para facilitar la comprensión de las normas. Es por eso que he creado actividades sencillas de llevar a cabo con diferentes variantes en las que las normas principales se mantienen, solamente se cambian uno o dos aspectos.

En cuanto a la participación, durante mi período de observación vi que una gran parte de las niñas no participaban mucho o les costaba meterse en el juego. Es por eso que he decidido crear grupos de trabajo más pequeños para favorecer la participación de todos los alumnos. Además, no suelen relacionarse con los chicos, por lo que tuve que intervenir y crear yo los grupos de trabajo. De esta forma, también pude observar las interacciones entre ellos, los conflictos que surgían y su forma de resolverlos.

## **9. SESIONES**

Todas las sesiones de la situación de aprendizaje tienen la misma estructura; estiramientos y movilidad articular, juego activación y parte principal.

### **SESIÓN 1: LANZAMIENTOS Y RECEPCIONES COOPERATIVOS CON EL RINGO POR EL AIRE**

Tablas Sesión 1:

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>
2	2.1, 2.2, 2.3	2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.2.2, 2.2.3, 2.3.1
3	3.1, 3.2, 3.3	Todos
<b>Descriptores de las competencias clave</b>		STEM1, CPSAA4, CE1, CPSAA5, CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3, CCL1
<b>Contenidos de la sesión</b>		B1, C1, C2, C3, C4, C5, D1, D2

<b>Nº de actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Variantes utilizadas</b>
1	Patito “ringueao”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los del círculo no se pueden mover.</li> <li>• Añadir otro ringo y otra persona más al medio.</li> </ul>
2	Retos de lanzamientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar la mano no dominante.</li> <li>• Recepcionar sólo con una mano, la que ellos elijan.</li> <li>• Si se les cae, en vez de dar un paso atrás, lo dan hacia delante. El objetivo es conseguir llegar lo más lejos posible en un período de 1 minuto. Repetir para ver si mejoran su marca anterior.</li> </ul>

3	10 pases	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos pueden dar 3 pasos.</li> </ul>
---	----------	---

### **Introducción**

En esta primera sesión, los alumnos realizarán su primera toma de contacto con el ringo. Para ello, las actividades que se realizarán estarán orientadas al lanzamiento y recepción del ringo tanto con la mano dominante como con la no dominante.

Para comenzar, los alumnos realizarán un calentamiento de movilidad articular y de estiramientos guiados por los dos encargados semanales.

### **Juego de activación**

#### ACTIVIDAD 1

Como juego de activación, los alumnos jugarán al siguiente juego:

- **Patito ringueao:** en este juego, los alumnos se colocan en un círculo y uno de ellos se coloca en el medio. El objetivo de los alumnos del círculo es pasarle el ringo a un compañero que también se encuentre en el círculo sin que sea interceptado por el jugador del medio. En caso de que lo intercepte, el jugador del medio pasa a ser un miembro más del círculo y el que lanzó pasa a ser el del medio.

- **VARIANTES:**

- Los del círculo no se pueden mover.
- Añadir otro ringo y otra persona más al medio.

### **Parte principal**

#### ACTIVIDAD 2

- **Retos de lanzamientos:** los alumnos se colocarán por parejas en fila y tendrán que realizar pases con la mano dominante y recepcionarlo sin que caiga al suelo. Si lo consiguen, dan un paso hacia atrás y realizan el mismo proceso. Tienen 3 vidas en caso de que el ringo caiga al suelo. Una vez

perdidas las 3 vidas, vuelven a intentarlo para ver si consiguen llegar más lejos que la primera vez.

- VARIANTES:
  - Utilizar la mano no dominante.
  - Recepcionar sólo con una mano, la que ellos elijan
  - Si se les cae, en vez de dar un paso atrás, lo dan hacia delante. El objetivo es conseguir llegar lo más lejos posible en un período de 1 minuto. Repetir para ver si mejoran su marca anterior.
- SEGUNDA PARTE: se juntan dos parejas y forman un grupo de 4 alumnos. Uno de ellos sujetará un aro y los demás tendrán que pasarse el ringo pasando este por el aro. Si consiguen hacer los tres pases sin que se caiga, dan un paso atrás y el que sujeta el aro pasa a ser lanzador y uno de los lanzadores sujeta el aro. En caso de que se les caiga, no hay cambio de jugadores. El objetivo es ver cuántos niveles consiguen superar con 3 vidas sin que se les caiga el ringo. Pueden realizar una segunda ronda para intentar superar su marca.

### ACTIVIDAD 3

- 10 pases: para realizar esta actividad los alumnos se colocarán en 4 grupos de 6-7 personas cada uno. Una vez hecho esto, cada grupo se colocará en su campo. El objetivo de este juego es conseguir dar 10 pases con el ringo sin que se caiga. Los jugadores del equipo contrario tendrán que interceptar los pases para evitar que consigan los 10 pases. Además, la persona que tenga el ringo no podrá moverse ni podrá ser defendida por un alumno que se encuentre a menos de un metro de distancia.
  - VARIANTES: Los alumnos pueden moverse, pero tienen que lanzar con la mano no dominante.

## Adivinanza

Al acabar la sesión, uno de los alumnos leerá la adivinanza del Capitán Hoop y entre todos tendrán que resolverla para conseguir encontrar la primera pieza del mapa. La adivinanza será la siguiente:



La respuesta correcta es el aula particular de los alumnos por lo que nos dirigiremos todos hacia allí y tendrán que buscar y encontrar la pieza escondida.

## SESIÓN 2: PRECISIÓN Y PUNTERÍA

### Tablas Sesión 2:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
2	2.1, 2.2, 2.3	2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.3.1
3	3.1, 3.2, 3.3	Todos
Descriptor de las competencias clave		

	STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3, STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CPSAA4, CE1, CCL1, CPSAA1, CCL5, CPSAA3, CC2, CC3
<b>Contenidos de la sesión</b>	B1, C4, C5, D1, D2

<b>Nº de actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Variantes utilizadas</b>
1	Contrarreloj	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El ringo de color rojo se lanza con la mano no dominante.</li> </ul>
2	Bolos “ringueros”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanzar con la mano no dominante.</li> <li>• Los alumnos marcan una cantidad mínima de bolos y lanzan el ringo con la pica.</li> </ul>
3	Las parejas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conseguir el reto en manos de 3 min.</li> <li>• Tirar con la mano no dominante.</li> </ul>

## **Introducción**

En esta sesión los alumnos realizarán actividades relacionadas con la precisión, la puntería y la fuerza de tiro.

Para comenzar, los alumnos realizarán un calentamiento de movilidad articular y de estiramientos guiados por los dos encargados semanales.

## **Juego de activación**

### ACTIVIDAD 1

- Contrarreloj: los alumnos se colocan en un círculo y se reparten 3 anillos de diferentes colores para poder diferenciarlos. En esta actividad hay que conseguir que todos los alumnos lancen y recepcionen todos los anillos. Una vez que un alumno lo ha hecho, se sienta. El objetivo es que todos los alumnos estén sentados en el menor tiempo posible. Después, realizarán otra ronda en la que tendrán que superar la marca establecida anteriormente. Tienen una vida en caso de que no lo consigan a la primera. En caso de que alguno no consiga atrapar el anillo, no cuenta como pase.
  - VARIANTE: el anillo de color rojo se lanza con la mano no dominante.

## **Parte principal**

### ACTIVIDAD 2

- Bolos “ringueros”: Para esta actividad los alumnos se dividirán en 4 grupos de 6-7 personas. En este juego los alumnos trabajarán en equipo para lanzar un número concreto de bolos en el menor número de tiros posibles. En este caso serán 51 bolos. En caso de que se pasen, el objetivo aumenta 10 bolos, es decir, en vez de 51 bolos, son 61 bolos. Los alumnos tienen 2 oportunidades por cada ronda.
  - VARIANTES:
    - Lanzar con la mano no dominante.
    - Los alumnos marcan una cantidad mínima de bolos y lanzan el anillo con la pica.

### ACTIVIDAD 3

- Las parejas: Se divide la clase en 4 grupos, dos lanzan a un tablero y los otros dos al otro. El objetivo del juego es lanzar el anillo dos veces a una distancia de 3-5 metros y que caiga en aros del mismo color. Si lo consiguen,

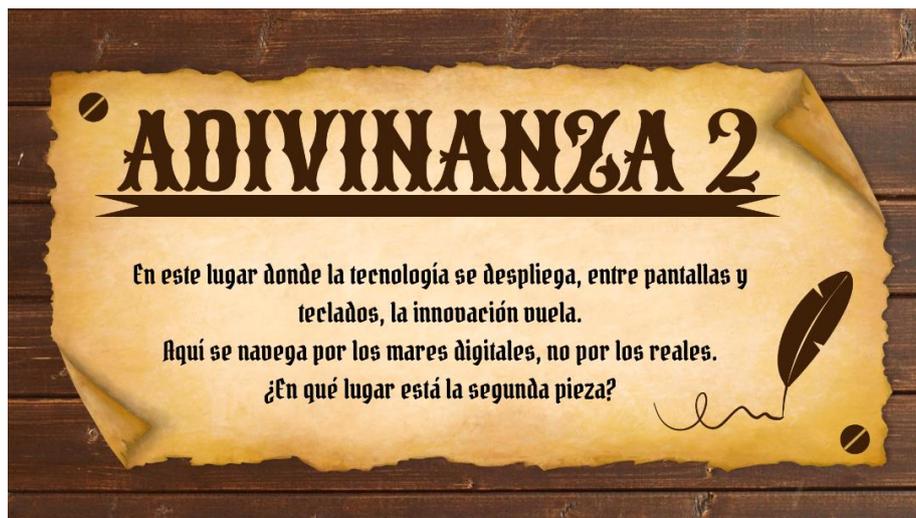
esos aros se quitan. Tienen que intentar dejar sin aros el tablero en menos de 5 minutos. Los aros serán de diferente tamaño para que los alumnos tengan que apuntar y modular su fuerza al lanzar.

○ VARIANTES:

- Conseguir e reto en menos de 3 min.
- Tirar con la mano no dominante.

### **Adivinanza**

Al acabar la sesión, uno de los alumnos leerá la siguiente adivinanza del Capitán Hoop y entre todos tendrán que resolverla para conseguir encontrar la segunda pieza del mapa. La adivinanza será la siguiente:



La respuesta correcta es la sala de informática por lo que nos dirigiremos todos hacia allí y tendrán que buscar y encontrar la pieza escondida.

**SESIÓN 3: LANZAMIENTOS Y RECEPCIONES COMPETITIVOS CON EL RINGO**

Tablas Sesión 3:

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>
2	2.1, 2.2, 2.3	2.1.1, 2.1.3, 2.1.4, 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.3.1
3	3.1, 3.2, 3.3	Todos
<b>Descriptores de las competencias clave</b>		STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3, STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CPSAA4, CE1, CCL1, CPSAA1, CCL5, CPSAA3, CC2, CC3
<b>Contenidos de la sesión</b>		B1, C1, C2, C3, C4, C5, D1, D2

Nº de actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
1	Pasa el ringo	<ul style="list-style-type: none"> <li>No tiene variantes.</li> </ul>
2	Animales en la granja	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lanzar el ringo con la mano no dominante.</li> <li>Hacer 3 pases antes de llevar el ringo a la base.</li> </ul>
3	Tiro a los conos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mismas reglas, pero hay 3 conos que están colocados a diferentes distancias. El más cercano vale un punto, el de media distancia 2 y el lejano 3.</li> </ul>

## Introducción

En esta sesión los alumnos trabajarán lanzamientos y recepciones con el ringo desde una perspectiva más competitiva en las actividades de la parte principal.

Para comenzar, los alumnos realizarán un calentamiento de movilidad articular y de estiramientos guiados por los dos encargados semanales.

## Juego de activación

### ACTIVIDAD 1

- Pasa el ringo: en esta actividad los alumnos se colocarán esparcidos por el campo de juego y seleccionarán un lugar en el que quedarse quietos. El objetivo del juego es conseguir pasarse el ringo entre todos en el menor tiempo posible. Para ello, una vez que alguien ha recibido el ringo, lo ha recepcionado correctamente y lo ha lanzado, se sienta. En caso de que no se recepcione correctamente el ringo, no contará como punto y ese jugador no podrá

sentarse. Todos los alumnos tienen que acabar sentados en el menor tiempo posible. Después, se volverá a repetir el juego y tendrán que intentar superar su marca. Tendrán una vida en caso de que no lo consigan.

## **Parte principal**

### ACTIVIDAD 2

- Animales a la granja: la clase se dividirá en 4 grupos de entre 6 y 7 personas cada uno y se colocarán en su zona del campo. Jugará el grupo 1 serán las vacas y jugarán contra el grupo 2 que serán las ovejas y el grupo 3 serán las gallinas y jugarán contra el grupo 4 que serán los caballos. Los alumnos de los grupos 1 y 3 se colocarán un peto para distinguirse del resto de jugadores. Una vez hecho esto, se repartirá un pañuelo o peto a cada jugador y se lo colocará en forma de cola. Cada grupo tendrá un aro que será su base y estará lleno de anillos, que simbolizarán su tesoro. El objetivo del juego es robar el tesoro del grupo contrario y evitar que roben el tuyo. Las normas son las siguientes:

- Sólo puedes robar colas si el jugador del equipo contrario se encuentra en tu campo.
- Si te roban la cola te sientas hasta que un compañero te salve dándote la cola que le haya robado a un rival.
- No se puede correr teniendo el anillo, solamente se puede lanzar.
- Sólo puede haber una persona cuidando la base.
- No se puede robar la cola de un compañero si acaba de robarla y se la está colocando.
- **VARIANTES:**
  - Lanzar el anillo con la mano no dominante.
  - Hacer 3 pases antes de llevar el anillo a la base.

### ACTIVIDAD 3

- Tiro a los conos: para esta actividad la clase se mantienen los mismos grupos de la actividad anterior. Una vez hecho esto, cada grupo se colocará en su campo. El grupo 1 jugará contra el grupo 2 y el 3 contra el 4, aunque irán rotando para jugar todos contra todos. El juego consiste en derribar los dos conos con el ringo. Si derriban los dos, son 2 puntos y si derriban sólo uno pues un punto. Para hacerlo, los alumnos deberán darse pases hasta llegar al área delimitada en la que se encuentran los conos. Esta área no podrá ser pisada ni por los atacantes ni por los defensas. La persona que tiene el ringo no puede moverse y tampoco puede ser defendida por alguien que se encuentre a menos de un metro de distancia. El jugador que consiga tirar los conos pasa a ser del equipo contrario.
  - **VARIANTE:** mismas reglas, pero hay 3 conos que están colocados a diferentes distancias. El más cercano vale un punto, el de media distancia 2 y el lejano 3.

### **Adivinanza**

Al acabar la sesión, uno de los alumnos leerá la siguiente adivinanza del Capitán Hoop y entre todos tendrán que resolverla para conseguir encontrar la tercera pieza del mapa. La adivinanza será la siguiente:



La respuesta correcta es la biblioteca por lo que nos dirigiremos todos hacia allí y tendrán que buscar y encontrar la pieza escondida.

#### SESIÓN 4: LANZAMIENTOS Y RECEPCIONES DEL RINGO POR EL SUELO

Tabla Sesión 4:

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>
2	2.1, 2.2, 2.3	2.1.1, 2.1.4, 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.3.1
3	3.1, 3.2, 3.3	Todos
<b>Descriptor de las competencias clave</b>		STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3, STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CPSAA4, CE1, CCL1, CPSAA1, CCL5, CPSAA3, CC2, CC3
<b>Contenidos de la sesión</b>		B1, C1, C2, C3, C4, C5, D1, D2

Nº de actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
1	Contrarreloj con la pica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No tiene variantes.</li> </ul>
2	Sigue la serie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No tiene variantes.</li> </ul>
3	Ringey	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay que dar al menos 3 pases antes de tirar a portería (el número puede variar en función del desarrollo del juego).</li> </ul>

## Introducción

En esta sesión, los alumnos trabajarán los lanzamientos y recepciones del ringo, pero por el suelo. Para poder llevar a cabo ambos aspectos, utilizarán una pica.

Para comenzar, los alumnos realizarán un calentamiento de movilidad articular y de estiramientos guiados por los dos encargados semanales.

## Juego de activación

### ACTIVIDAD 1

- Contrarreloj con la pica: en esta actividad los alumnos se colocarán esparcidos por el campo de juego y seleccionarán un lugar en el que quedarse quietos. El objetivo del juego es conseguir pasarse el ringo entre todos en el menor tiempo posible. Para ello, un jugador lanzará el ringo con la pica y se sienta. La persona que lo recepciona, debe hacerlo metiendo la pica por el orificio del ringo. En caso de que no se recepcione correctamente el ringo, no contará como punto y ese jugador no podrá sentarse. Todos los alumnos tienen que acabar sentados en el menor tiempo posible. Después, se volverá a repetir el juego y tendrán que intentar superar su marca. Tendrán una vida en caso de que no lo consigan.

## **Parte principal:**

### ACTIVIDAD 2:

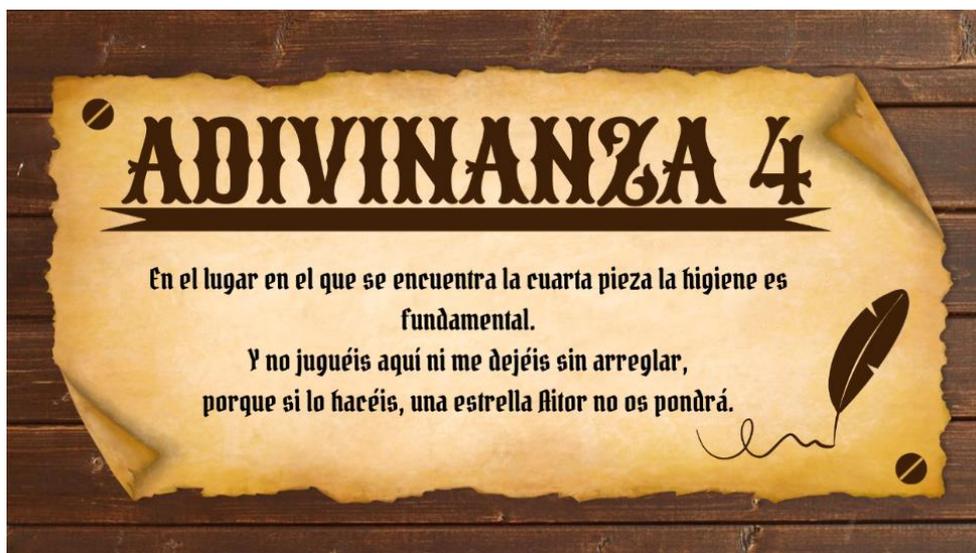
- Pases con la pica: en esta actividad los alumnos se colocarán en grupos de 4-5 personas. A continuación, se numerarán y se colocarán en círculo. Una vez están colocados, el docente comenzará diciendo una serie de números y los alumnos tendrán que pasarse el ringo utilizando la pica siguiendo el orden de números que dijo el docente. Cuando terminen, todos los miembros del grupo tienen que levantar la pica. El equipo que último lo haga queda eliminado.

### ACTIVIDAD 3

- Ringey: esta actividad es muy parecida al hockey, solo que en vez de utilizar sticks vamos a utilizar picas y en vez de usar un disco, utilizaremos el ringo. Para esta actividad dividiremos la clase en 4 grupos de entre 6 y 7 personas. Una vez hecho esto, cada grupo se colocará en su campo y tendrá que conseguir meter el ringo en la portería del equipo contrario. Hay que seguir las siguientes normas:
  - El ringo se mueve y se lanza metiendo la pica en su agujero.
  - Solamente puede haber una pica dentro del ringo.
  - La persona que tiene el ringo sólo puede dar 3 pasos con el ringo.
  - Sólo los porteros pueden entrar en el área de la portería, los jugadores no.
  - El jugador que mete gol pasa a ser el portero del equipo contrario.
  - VARIANTE: Hay que dar al menos 3 pases antes de tirar a portería (el número puede variar en función del desarrollo del juego).

## Adivinanza

Al acabar la sesión, uno de los alumnos leerá la siguiente adivinanza del Capitán Hoop y entre todos tendrán que resolverla para conseguir encontrar la cuarta pieza del mapa. La adivinanza será la siguiente:



La respuesta correcta es el baño por lo que nos dirigiremos todos hacia allí y tendrán que buscar y encontrar la pieza escondida.

## SESIÓN 5: JUEGOS TRADICIONALES

Tabla Sesión 5:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
2	2.1, 2.2, 2.3	2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.3.1
3	3.1, 3.2, 3.3	Todos
4	4.1	4.1.1

<b>Descriptores de las competencias clave</b>	STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3, STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CPSAA4, CE1, CCL1, CPSAA1, CCL5, CPSAA3, CC2, CC3, CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4
<b>Contenidos de la sesión</b>	B1, C4, C5, D1, D2, E1

<b>Nº de actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Variantes utilizadas</b>
1	Sangre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No tiene variantes.</li> </ul>
2	Circuito tradicional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanzar desde un metro más lejos.</li> </ul>

## **Introducción**

En esta sesión, al encontrarnos en la semana de Castilla y León, realizaremos juegos tradicionales castellanoleoneses, pero con una pequeña modificación, es decir, incluiremos el ringo en dichos juegos.

Para comenzar, los alumnos realizarán un calentamiento de movilidad articular y de estiramientos guiados por los dos encargados semanales.

## **Juego de activación**

### ACTIVIDAD 1

- Sangre: en esta actividad, un alumno tiene el ringo y tiene que lanzarlo hacia arriba a la vez que dice el nombre de un compañero. El compañero nombrado debe ir corriendo a recepcionarlo. Si lo coge antes de que caiga, tiene que decir

el nombre de otro compañero, pero si cae, gritará “SANGRE” para que el resto de los compañeros paren de correr. Tendrá 3 pasos para acercarse a un compañero y hacerle un impacto directo con el ringo.

## **Parte principal**

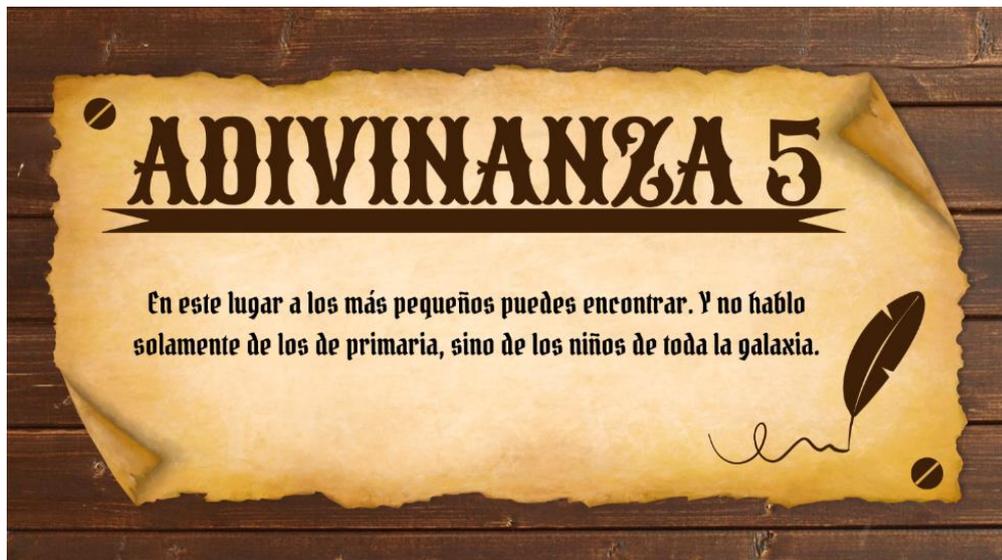
### ACTIVIDAD 2

- Circuito tradicional: Para la parte principal, vamos a dividir la clase en 5 grupos de 5-6 alumnos. Cada uno de ellos se colocará en un juego diferente. Cuando toque el silbato, pasarán al juego siguiente. Los juegos que practicaremos serán:
- **Billar Romano (Zamora)**: este juego es muy similar a la petanca. Consiste en lanzar una bolita llamada bili que será la bola de referencia. Después, los jugadores lanzarán bolas más grandes (aunque en nuestro caso serán los ringos) e intentarán que caigan lo más cerca de la bili. Gana el equipo que tenga el ringo más cerca.
- **La tuta (Burgos)**: este juego consiste en lanzar dos discos de metal (nosotros usaremos los ringos) e intentar derribar el tótem de madera. Los jugadores lanzarán desde una distancia de 3 metros. Gana el equipo que derribe más veces el tótem.
- **La tanga (toda España)**: En este juego, los alumnos se colocarán en fila y lanzarán el ringo a las zonas delimitadas por números. Deberán ir por orden. Una vez consiguen que el ringo aterrice en el número que corresponde, deben ir a la pata coja saltando por los números por orden. El único número que no tienen que pisar es el número en el que está el ringo. Al volver, deberán recogerlo sin apoyar los dos pies en el suelo. Si lo consigue, vuelve a tirar el ringo a la zona del siguiente número. Si falla, es el turno del siguiente jugador.
- **Lanzamiento de barra castellana (Palencia)**: este juego consiste en lanzar una barra de metal lo más lejos posible dentro de la zona delimitada. En nuestro caso, los alumnos lanzarán el ringo.

- La rana (norte de León/Asturias): en este juego los alumnos tienen que lanzar 5 fichas de metal y encestarlas en los diferentes agujeros que hay en el tablero. Dependiendo del lugar en el que lo meten, sumarán más o menos puntos.
  - VARIANTES:
    - Lanzar con la mano no dominante.
    - Lanzar desde un metro más lejos.

### **Adivinanza**

Al acabar la sesión, uno de los alumnos leerá la siguiente adivinanza del Capitán Hoop y entre todos tendrán que resolverla para conseguir encontrar la quinta pieza del mapa. La adivinanza será la siguiente:



La respuesta correcta es la zona de los alumnos de infantil por lo que nos dirigiremos todos hacia allí y tendrán que buscar y encontrar la pieza escondida.

**SESIÓN 6: SESIÓN FINAL**

Tabla Sesión 6:

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>
2	2.1, 2.2,	2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.2.3
3	3.1, 3.2, 3.3	Todos
<b>Descriptor de las competencias clave</b>		STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3, STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CPSAA4, CE1, CCL1, CPSAA1, CCL5, CPSAA3, CC2, CC3
<b>Contenidos de la sesión</b>		B1, C1, C2, C3, C4, C5, D1, D2

<b>Nº de actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Variantes utilizadas</b>
1	Pasa el ringo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No tiene variantes.</li> </ul>
2	Circuito ringuero	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanzar desde un metro más lejos.</li> <li>• Lanzar con la mano no dominante.</li> </ul>
3	Reto final	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No tiene variantes.</li> </ul>

## **Introducción**

En esta última sesión, los alumnos pondrán en práctica todos los contenidos trabajados en las sesiones anteriores.

Para comenzar, los alumnos realizarán un calentamiento de movilidad articular y de estiramientos guiados por los dos encargados semanales.

## **Juego de activación**

### ACTIVIDAD 1

- Pasa el ringo: en esta actividad los alumnos se colocarán esparcidos por el campo de juego y seleccionarán un lugar en el que quedarse quietos. El objetivo del juego es conseguir pasarse el ringo entre todos en el menor tiempo posible. Para ello, una vez que alguien ha recibido el ringo, lo ha recepcionado correctamente y lo ha lanzado, se sienta. En caso de que no se recepcione correctamente el ringo, no contará como punto y ese jugador no podrá sentarse. Todos los alumnos tienen que acabar sentados en el menor tiempo posible. Después, se volverá a repetir el juego y tendrán que intentar superar su marca. Tendrán una vida en caso de que no lo consigan.

## **Parte principal**

### ACTIVIDAD 2

- Circuito ringuero: La parte principal de la última sesión consistirá en un circuito con diferentes estaciones para reforzar los contenidos trabajados en las anteriores sesiones. En cada estación habrá 4-5 alumnos. Las estaciones serán las siguientes:
  - Bolos: los alumnos deberán intentar tirar todos los bolos utilizando el ringo. Tendrán dos tiradas cada uno. Habrá dos pistas de bolos,

una en la que los alumnos tirarán con la mano y otra en la que tirarán con la pica.

- Encestar en los aros: los alumnos deberán intentar encestar los anillos dentro de los aros de diferentes tamaños. Los aros grandes valen un punto, los medianos 2 y los pequeños 3.
- Pases: en esta estación los alumnos deberán realizar 7 pases y recepciones con la mano dominante y 3 con la no dominante sin que se caiga al suelo. Si lo consiguen, pueden intentar recepcionar sólo con una mano.
- Encestar en las picas: en esta estación los alumnos deberán colar los anillos en las picas. Para ello, lanzarán a una distancia de 3 metros.
- Derribar los objetos: en esta actividad, los alumnos intentarán derribar el mayor número de objetos posibles. Para hacerlo, podrá usar la mano dominante, la no dominante o la pica. Cada jugador tendrá 3 tiros.
- Diana: los alumnos lanzarán 3 veces a la diana e intentarán conseguir el mayor número de puntos posibles. El centro vale 100 puntos, el siguiente, 50, el siguiente 25, el siguiente 10 y el siguiente 5. Si sale fuera son 0 puntos. En esta estación los alumnos pueden lanzar con la mano dominante, con la no dominante o con la pica.
  - VARIANTES:
    - Lanzar desde un metro más lejos.
    - Lanzar con la mano no dominante.

#### ACTIVIDAD FINAL:

- Reto final: los alumnos tendrán que trabajar en equipo para conseguir completar el circuito en menos de 7 minutos. Para ello, cada grupo se colocará en una estación, que será la que tengan que completar. No puede haber

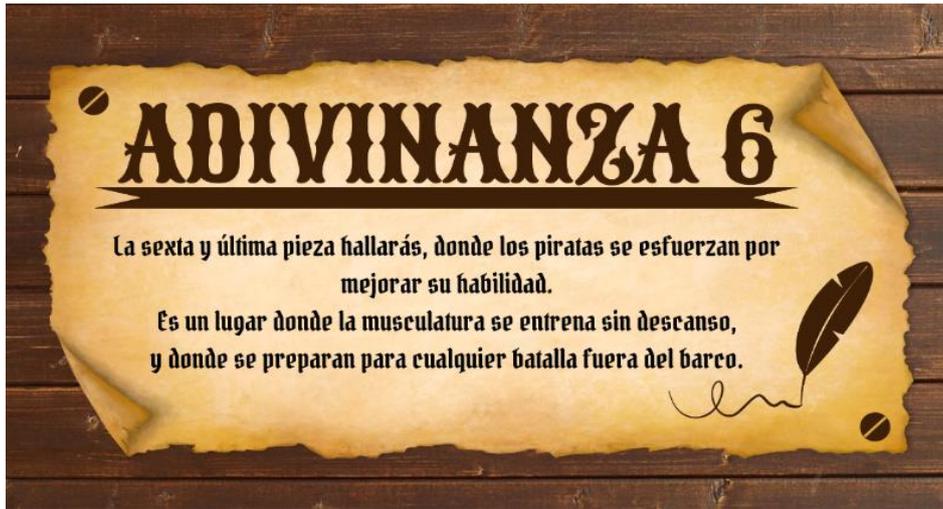
ninguna estación libre. En caso de conflicto, el profesor decidirá qué equipo va a cada estación. Para completar el reto, los alumnos tendrán que hacer lo siguiente en cada estación:

- Bolos: lanzar una vez cada uno y conseguir derribar los 20 bolos.
- Encestar en los aros: tirar dos veces cada uno y conseguir encestar al menos 2 ringos.
- Pases: realizar 5 lanzamientos y recepciones con la mano dominante y 1 con la mano no dominante.
- Encestar en las picas: cada jugador lanzará dos veces e intentará encestar al menos dos ringos en la pica.
- Derribar objetos: los jugadores tirarán dos veces cada uno y deberán derribar al menos un objeto de cada.
- Diana: los alumnos lanzarán una vez cada uno y deberán conseguir al menos 75 puntos.

Si lo consiguen, obtendrán la adivinanza para encontrar la última pieza del mapa y así encontrar el cofre del tesoro y el premio que se esconde en él.

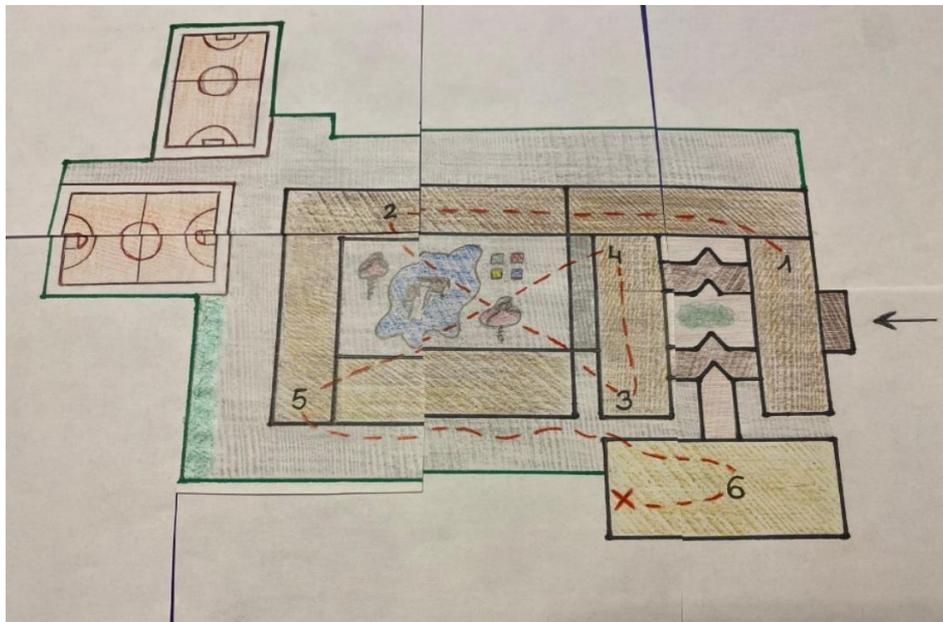
**Adivinanza:**

Al acabar la sesión, uno de los alumnos leerá la siguiente adivinanza del Capitán Hoop y entre todos tendrán que resolverla para conseguir encontrar la sexta y última pieza del mapa. La adivinanza será la siguiente:



La respuesta correcta es el gimnasio por lo que nos dirigiremos todos hacia allí y tendrán que buscar y encontrar la pieza escondida.

Después de adivinar la última adivinanza, los alumnos tendrán que juntar las piezas del mapa y encontrar el cofre del tesoro. El mapa será el siguiente:



Cuando lo hayan encontrado, iremos a clase a hacer recuento de las X de cada alumno y ver si consiguen la llave para abrir el cofre del tesoro o no. Para saberlo, les

daré el siguiente tablero en el que tendrán que colocar las X obtenidas en los cuadraditos negros. Si tienen alguno sin rellenar, no habrían completado el reto.



## 12. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para evaluar, utilizaré los instrumentos y técnicas especificados en la tabla de la página 14.

A continuación, señalaré en la siguiente tabla el porcentaje de cada indicador de logro y de cada criterio de evaluación. Los indicadores de logro de cada criterio tienen el mismo valor por lo que solamente aparece el porcentaje de la nota a la que equivale cada criterio de evaluación.

%	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
5%	1.2 Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3)	1.2.1. Lleva la bolsa de aseo. 1.2.2. Se asea en el baño adecuadamente al finalizar la clase.
25%	2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)	2.1.1. Colabora con el resto de los compañeros. 2.1.2. Lanza con precisión al objeto fijado. 2.1.3. Lanza de forma adecuada el ringo. 2.1.4. Recepciona de forma adecuada el ringo.
25%	2.2 Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los	2.2.1. Participa continuamente en la creación de estrategias. 2.2.2. Crea estrategias que se adaptan a las situaciones de juego.

	<p>objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas. (STEM1, CPSAA4, CE1)</p>	<p>2.2.3. Utiliza la comunicación verbal de forma efectiva durante los juegos.</p>
<p><b>5%</b></p>	<p>2.3 Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. (STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)</p>	<p>2.3.1. Se desmarca.</p>
<p><b>10%</b></p>	<p>3.1 Participar en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. (CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1)</p>	<p>3.1.1. Participa de forma activa en las actividades.</p> <p>3.1.2. Muestra actitud correcta durante el desarrollo de los juegos.</p> <p>3.1.3. Ayuda a los compañeros en los juegos.</p>
<p><b>10%</b></p>	<p>3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)</p>	<p>3.2.1. Respeta las normas de los juegos.</p> <p>3.2.2. Respeta los turnos de palabra</p>

		<p>3.2.3. Escucha atentamente a las explicaciones del profesor.</p> <p>3.2.4. Cuida el material.</p>
<b>10%</b>	<p>3.3 Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fenómeno de la igualdad de género. (CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3)</p>	<p>3.3.1. Respeta a los compañeros y al docente</p> <p>3.3.2. Actúa de forma calmada frente a los conflictos.</p> <p>3.3.3. Respeta las opiniones de los compañeros.</p>
<b>10%</b>	<p>4.1 Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual castellano leonesa, así como otros procedentes de diversas culturas y distintas épocas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación. (CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>4.1.1. Participa activamente en los juegos tradicionales de Castilla y León.</p>

## 12.1. Instrumentos de evaluación

Los instrumentos que he utilizado para evaluar a los alumnos han sido los siguientes:

### Autoevaluación:

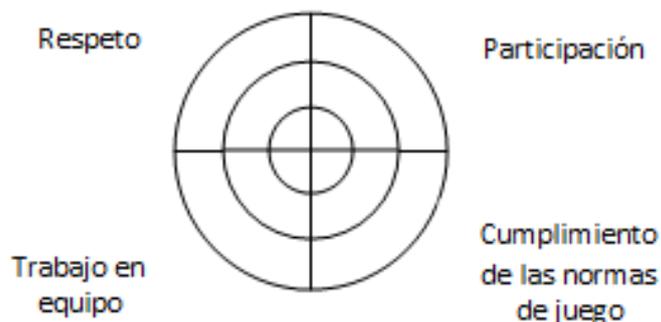
Este instrumento lo utilicé para ver si los alumnos eran críticos y objetivos con ellos mismos y con su desempeño a lo largo de la Situación de aprendizaje. A continuación, comparé sus datos con los míos y realicé gráficos circulares para ver qué categoría era la mejor valorada y la peor valorada. Primero hice uno de chicos y chicas separados.

ÍTEM	NOTA
Participación	
Respeto	
Lanzamientos	
Puntería	
Trabajo cooperativo	
Cumplimiento de las normas de juego	
<b>Nota final</b>	

### Diana de evaluación (coevaluación):

Este instrumento lo utilicé para cotejar los aspectos que había recogido en el registro de las X con lo que habían percibido los alumnos a lo largo de la sesión sobre sus compañeros de equipo, ya que yo no era capaz de observar en todo momento a los 25 alumnos. Por lo que, en parejas, se coevaluaron los unos a los otros.

Evaluador: ..... Evaluado: .....



Cuestionario:

Este instrumento lo utilicé para conocer las sensaciones que tuvieron los alumnos a lo largo de la sesión al relacionarse con los compañeros. Por lo que tiene la finalidad de conocer las relaciones sociales que se han establecido a lo largo de cada sesión, además, de los conflictos que ha habido y las soluciones que han encontrado a ellos sin necesidad de ayuda del docente. Les dije que podía ser anónimo o no para que se sintieran con la plena libertad para escribir lo que quisieran.

**Nombre:** .....

**1. Dificultades a lo largo del juego**

.....  
.....  
.....

**2. ¿Cómo se han resuelto?**

.....  
.....  
.....

**3. ¿Qué estrategias has utilizado para alcanzar el objetivo? Por ejemplo, pasar el ringo a compañeros que estaban desmarcados**

.....  
.....  
.....

**4. Compañero/a con el/la que más me ha gustado trabajar y por qué**

.....  
.....

**5. Compañero/a con el/la que me gustaría trabajar**

.....



Escala de valoración:

Esta escala la utilicé en la segunda y en la última sesión. En ella, rellené los datos de los alumnos que pasaban por la estación del circuito en la que me encontraba o cuando estaban jugando a los bolos y lo complementé con el diario del profesor. De esta forma, vi la evolución que tuvieron con respecto al primer día.

<b>Alumno:</b>				
<b>Ítems</b>	<b>Siempre</b>	<b>La mayoría de las veces</b>	<b>A veces</b>	<b>Nunca</b>
<b>Participa activamente</b>				
<b>Respeto a los compañeros</b>				
<b>Se desmarca</b>				
<b>Crea estrategias que se adaptan a las situaciones de juego</b>				
<b>Realiza lanzamientos de forma adecuada</b>				
<b>Realiza recepciones de forma adecuada</b>				
<b>Hace un uso responsable del material</b>				
<b>Derriba los objetos con precisión</b>				
<b>Trabaja de forma cooperativa</b>				





### Diario de campo:

Este instrumento lo utilicé para apuntar los aspectos importantes de la sesión que serían relatados en el diario del profesor.

### Diario del docente:

Por último, utilicé un diario del profesor en el que recogí todos los aspectos apuntados en el diario de campo y en el que relaté todos los sucesos relevantes o relacionados con las 5 X que tenían que conseguir los alumnos como objetivo final de la Situación de Aprendizaje. Además, este instrumento me sirvió para poder rellenar algunos de los otros instrumentos mencionados anteriormente.

## **ANEXO II. DIARIO DEL DOCENTE**

### **SESIÓN 1**

Primero, comienzo la clase diciendo buenos días y pregunto a los alumnos qué tal están. Después, les pido que se sienten para poder comenzar con la sesión. A continuación, les explico un poco de qué va a tratar la situación de aprendizaje, los aspectos que vamos a trabajar y los objetivos que espero que alcancen al finalizarla. Después de esto, les comento sobre el premio final que tienen que intentar conseguir: un cofre del tesoro. Y los aspectos en los que me voy a fijar en cada sesión para que cada uno consiga su llave, ya que, si no la consiguen todos, el cofre no se abrirá. Al decirles esto, la mayoría de los alumnos exclaman abatidos: “¡Hala, pues no vamos a abrirlo nunca!”. A lo que yo les pregunto que por qué creen eso si ni siquiera saben las actividades que vamos a llevar a cabo. Fue entonces cuando Dani me contesta: “Porque nunca conseguimos los premios cuando hay que trabajar en equipo”. Yo intento animarlos diciendo que, si todos ponen de su parte, pueden alcanzar los objetivos que se propongan. Además, les explico que no tienen que conseguir todos los aspectos en una única sesión, sino que pueden hacerlo durante las 6 sesiones que forman la situación de aprendizaje, calmando así a todos los alumnos. Tras esta breve explicación, les pido que saquen el cuaderno y copien los objetivos que deben alcanzar en las próximas sesiones. Una vez hecho esto, les pregunto si todos han traído el ringo, a lo que Daniela y Álvaro me dicen que no, por lo que yo les digo que para el día siguiente lo traigan sin falta. Después, les pregunto si han traído la bolsa de aseo, a lo que todos los alumnos exclaman: “¡Sí!”.

A continuación, hacemos un cambio de encargados y les pido que cojan su botella de agua y su bolsa de aseo y se pongan a la fila, dejando a los dos encargados delante, para poder ir a por el material necesario al gimnasio. Cuando hemos recogido el material, nos dirigimos al patio, a la cancha de baloncesto y los alumnos dejan su bolsa de aseo y su botella en los laterales. También les pido que dejen su ringo para evitar distracciones durante los estiramientos y la movilidad articular, aunque Roberto no me escucha y viene jugando con su ringo, por lo que le digo que les había dicho que lo dejaran en el lateral. Él me contesta que no me había escuchado así que yo le pido que me lo dé.

Los alumnos comienzan con sus estiramientos y con la movilidad articular, pero no paran de hablar ni de molestarse entre ellos por lo que les digo que si no paran tendrán que volver a empezar y perderán tiempo de juego. Inmediatamente, los alumnos hacen silencio y realizan los ejercicios. Cuando acaban, explico el primer juego y les pregunto

si saben jugar, a lo que los alumnos me responden que no, por lo que me dispongo a explicar las normas del juego. Antes de acabar de explicar, noto que hay varios alumnos con la mano levantada y hablando entre ellos por lo que pienso que necesitan beber agua o que les ha ocurrido algo. Sin embargo, nada más lejos de la realidad, lo que les ocurre es que tienen dudas acerca del juego. Yo me sorprendo, ya que no he acabado de explicar y las dudas que tienen se las habría resuelto si hubieran escuchado toda la explicación. Cuando escucho su duda les digo: “Chicos, si me dejáis acabar de explicar, igual las dudas que tenéis os las resuelvo, pero tenéis que dejarme hablar”, a lo que los alumnos asienten y escuchan atentamente. Al terminar la explicación, todas las dudas están resueltas por lo que los alumnos se colocan en sus respectivas posiciones y comienzan a jugar. Mientras juegan observo que hay varios alumnos que se saltan las normas y que no intentan conseguir el objetivo del juego, que es conseguir hacer lanzamientos y recepciones de forma adecuada. Sin embargo, lo que hacen es lanzar sin apuntar y “a lo loco” por lo que paro el juego y les explico la forma correcta de hacerlo. Ellos me dicen que lo han entendido y reanudan el juego. Mientras paseo alrededor de los grupos observo que hay alumnos que no participan ni tienen intención de hacerlo por lo que decido incluirles en el juego convirtiéndoles en perseguidores o dándoles un ringo de más para favorecer la participación. Al principio, ellos se sobresaltan, pero rápido se involucran en el juego y comienzan a participar más.

Tras acabar el primer juego, les digo varias veces que el juego se ha acabado, pero ellos siguen jugando porque no me han escuchado por lo que decido acercarme a los grupos para asegurarme de que me escuchan. A continuación, les pido que se pongan por grupos de 4 personas a lo que varios niños me preguntan: “¿Pero nos vas a separar?” paso a explicar el segundo y vuelve a ocurrir lo mismo de la vez pasada, me interrumpen al explicar y juegan entre ellos. Esto provoca que, al jugar, varios de ellos no entiendan el funcionamiento del juego y no cumplan con las normas de este. Además, sigo observando que hay alumnos que lanzan de formas que es imposible recepcionar el ringo. Es por eso que hay varios alumnos que se quejan. Decido acercarme al ver que no son capaces de resolver el problema y les digo que es importante tener en cuenta la dirección y la fuerza con la que lanzan el ringo. Sin embargo, hay varios alumnos que siguen sin hacerme caso y siguen lanzando como quieren. A continuación, les pido que se junten dos parejas para formar grupos de 4 y observo que Álvaro que se queja al ver a Claudia en su equipo por lo que me acerco y le pregunto si tiene algún problema con su grupo y me responden que

no. Al introducir la variante a este juego observo que los lanzamientos y recepciones son mejores debido a que tienen los aros como guía para lanzar entonces no hay quejas ni problemas por parte de ninguno de los grupos.

Cuando acaba la actividad, explico la última que vamos a llevar a cabo, les divido en grupos y comienzan a jugar. Durante el transcurso del juego no hay muchos conflictos. Sin embargo, observo que hay alumnos que no tienen mucha intención de participar y que hay otros que lo intentan pero que no les pasan el ringo por lo que les recuerdo que tienen que participar todos. También observo que, cuando se podían mover, siempre tocaban el ringo los mismos, por lo que decido introducir una nueva variante en la que no se puede mover la persona que tiene el ringo, para que todos los alumnos pudieran participar y jugar. Al ver que esto no surte efecto, cada vez que hay fueras, soy yo la que dice qué alumnos son los que sacan, de esta forma, favorezco la participación de todos.

También observo que hay varios alumnos que siguen lanzando al azar, por lo que me acerco y les pregunto qué creen que deben hacer para asegurarse de que el compañero recepciona el ringo sin que lo intercepte el contrario. A lo que rápido Daniel me contesta: “pasarlos a compañeros que estén cerca”. Yo le digo que esa es una buena opción pero que para que eso ocurra, también es necesario fijar un objetivo y lanzarlo ahí, no al aire y esperar a que alguien lo coja. Vuelvo a dar comienzo a su mini partido y observo que me hacen caso e incluso que gritan el nombre del compañero al que van a pasársela para prevenirle y que se prepare para recibirlo.

Para finalizar la sesión, llevamos los materiales al gimnasio y leemos la adivinanza entre todos. Después, los alumnos hacen su aseo y como lo hacen bien, consiguen ambos grupos la estrella. Por último, nos dirigimos a clase y un alumno va a buscar la pieza del mapa, que se encontraba en el aula mientras que el resto rellena el cuestionario y la diana de coevaluación.

## SESIÓN 2

Comienzo la clase diciendo buenos días a los chicos. Preguntándoles que qué tal la mañana, a lo que me responden que bien y que tienen ganas de salir al patio. A continuación, les pregunto si alguien no ha traído la bolsa de aseo y nadie levanta la mano.

Después, les pregunto si han traído el ringo y Miguel y María levantan la mano para decirme que no lo han traído porque pensaban que sólo lo íbamos a utilizar en una clase, no en todas, a lo que yo les digo que no, que lo vamos a utilizar en las 6 sesiones del tema. Les tranquilizo diciéndoles que en esta sesión no vamos a utilizar todos los ringos pero que es importante que al resto de clases lo traigan para no entorpecer la fluidez de la sesión. Dicho esto, recuerdo quiénes son los encargados y nos dirigimos al patio, ya que había colocado el material en la hora anterior.

Los alumnos dejan sus bolsas de aseo en el banco y les pido que también dejen sus ringos para que no jueguen con ellos durante los estiramientos. Una vez acaban, explico el primer juego y les pregunto si tienen dudas, a lo que los alumnos me dicen que no. Comienza el juego y observo que los alumnos lanzaban de forma aleatoria sin tener en cuenta que era necesario recepcionarlo para que el pase fuera correcto. Les dejo seguir para ver si ellos son conscientes de los fallos que están teniendo al lanzar así y al pelearse por coger el ringo. Veo que alguno de los alumnos se saltan las normas debido a lo anterior y se sientan a pesar de no haberlo hecho bien, sin ser conscientes de que yo he visto que lo han hecho mal. Cuando la ronda está por acabar veo que en vez de animar a los alumnos que faltan por sentarse, les gritan por lo que sienten más presión. Al acabar, les pregunto: “¿Cómo creéis que lo habéis hecho?”. A lo que varios alumnos me contestan que mal, pero por culpa de los últimos. Yo les digo que eso no es así, que son un equipo y que, si falla uno, fallan todos. Les hago ver los fallos que han tenido durante el juego y las veces que se han saltado las normas. Además, también les recuerdo que es necesario recepcionar el ringo para que el pase cuente así que les pregunto que cómo se pueden asegurar de que el alumno al que se lo pasan lo recepciona, a lo que María me responde: “diciendo su nombre y apuntando”. Yo le digo que todos prueben esa estrategia y que, además, no griten a sus compañeros, ya que eso hace que les quite la X del respeto. A continuación, les digo que su tiempo ha sido de 3:39 minutos y que tienen que intentar superarlo en la siguiente ronda. Esta ronda es bastante mejor y siguiendo sus estrategias consiguen superar su marca casi un minuto, ya que hacen un tiempo de 2:40 minutos. También les digo que durante esta ronda también ha habido un poco de caos, pero que al menos han respetado las normas del juego. Cuando les digo su marca, al ver que la han mejorado mucho, se felicitan los unos a otros chocando los 5 y les hago ver lo importante que es que trabajen en equipo.

Pasamos al siguiente juego, divido la clase en 4 grupos de unos 6 -7 alumnos y les explico en qué consiste la actividad. Los alumnos tienen algunas dudas y se las resuelvo. A continuación, comienzan a jugar y observo que la mayoría de los alumnos tenían mala puntería, y que la mayor parte de puntos de cada grupo, la había conseguido uno o dos alumnos de los 6 o 7 que formaban cada grupo. Además, observo que hay un grupo de alumnos conscientes del número de bolos que necesitan tirar y lo que hacen es separar el número necesario de bolos a un lado y dejar los otros al otro lado. De esta forma, se aseguran de no derribar más bolos de los necesarios. Sin embargo, hay otros grupos que siguen poniendo todos los bolos juntos, independientemente de los que necesitan tirar. Hay varios alumnos que se acercan a mí diciéndome que hay dos grupos haciendo trampas porque están separando los bolos, a lo que yo contesto: “En ningún momento he dicho que no podía colocar los bolos de la forma que queráis. Sólo he puesto dos normas; derribar 51 bolos, 10 más si os pasáis y lanzar desde la marca que os he dibujado en el suelo”. Al escuchar esto, los alumnos corrieron a sus grupos para decirles a sus compañeros que podían colocar los bolos como quisieran para conseguir tirar los bolos necesarios para ganar. Al utilizar esta estrategia, todos los alumnos consiguen derribar los bolos fijados al comienzo de la actividad.

Para el último juego, divido a la clase en dos grupos, juntando a los grupos 1 y 2, 3 y 4 de la actividad anterior. El grupo 3 y 4 acaba primero por lo que se burlan de sus compañeros, pero yo les detengo preguntándoles si en algún momento yo he dicho que están compitiendo los unos a los otros, a lo que varios alumnos hacen silencio y dicen que no. Vuelvo con los alumnos del grupo 1 y 2 y les animo a seguir jugando. Durante el desarrollo del juego, observo que los alumnos de ambos grupos respetan los turnos de tirada. Sin embargo, al comparar sus formas de juego, observo que los alumnos del grupo 3 y 4 deciden seguir una estrategia en la que primero se centran en los aros que están más cerca y dejan los lejanos para el final. Además, dejan lanzar primero al alumno que tiene peor puntería para dejar el segundo tiro, que implica, más precisión, a aquellos alumnos que tenían mejor puntería. En cambio, los alumnos del grupo 1 y 2 lanzaban sin estrategia alguna y se limitaban a apuntar a los colores establecidos por el primer tiro. SI salía azul, lanzaban al azul, si salía rojo, al rojo y así con todas las tiradas.

Finalizó la sesión pidiendo a los alumnos que me ayuden a recoger todo el material. Para ahorrar tiempo, mientras los encargados dejan el material, el resto leemos la adivinanza y buscamos la segunda pieza del mapa. Antes de darles la adivinanza, varios

alumnos me piden si por favor pueden leerla ellos a lo que yo les digo que la va a leer Adrián Tirados, ya que ha mejorado mucho tanto su comportamiento como su trabajo en clase. No ha acabado de leer la adivinanza y ya todos están diciendo la respuesta por lo que les digo que para la próxima tienen que escucharla entera, sino, no conseguirán la siguiente pieza del mapa.

Por último, los alumnos hacen su aseo y como lo hacen bien, ambos grupos consiguen la estrella del día. A continuación, algunos alumnos rellenan la diana de coevaluación y otros el cuestionario.

### **SESIÓN 3**

Comienzo la sesión dando los buenos días a los alumnos y preguntándoles qué tal están. Varios me responden que bien y otros que están cansados. A continuación, les pido que se sienten en su sitio y que me digan si han traído la bolsa de aseo y el ringo. Todos me contestan que lo han traído. Sin embargo, Mario levanta la mano y me dice que se le ha olvidado el ringo en casa, a lo que yo le digo que no pasa nada porque sólo vamos a utilizar 4 ringos hoy, pero que es importante que el resto de los días lo traiga. Él, asiente y me dice que el próximo día traerá el ringo.

Como para esta sesión sólo necesitamos 4 ringos, les digo que entre todos elijamos cuáles cogemos. Una vez hecho esto, seleccionamos los encargados, nos ponemos en fila y nos dirigimos al gimnasio para coger los materiales que vamos a utilizar en la sesión.

Mientras realizan los estiramientos, tengo que mandarles callar varias veces debido a que están hablando entre ellos e incluso se molestan dándose pequeñas pataditas. Al ver que la primera llamada de atención no sirve para nada, les digo que como sigan así volvemos a empezar los estiramientos y jugarán menos tiempo. Rápidamente, los alumnos que se dan por aludidos y se ponen a estirar en silencio. Aunque hay un par de veces que los veo jugando con el compañero de al lado. Esto ocurre sobre todo en los chicos, las chicas están centradas en realizar el estiramiento.

Durante el transcurso de la explicación de la primera actividad, los alumnos me escuchan atentamente y preguntan sus dudas al final, lo que me sorprende gratamente, ya que suelen interrumpirme con sus dudas en medio de la explicación. Una vez comienzan

a jugar, observo que no siguen ningún tipo de estrategia, sino que se pasan el ringo primero a sus amigos y después al resto, sin importar la distancia a la que se encuentran. Los alumnos, al ver que las dos últimas personas que se encuentran de pie están muy alejadas la una de la otra, y ven que no van a alcanzar el objetivo del juego, en vez de animar a sus compañeros o buscar una estrategia entre todos para conseguir el objetivo, deciden ponerse a quejarse e incluso a faltar el respeto a esos dos compañeros que se encuentran de pie, haciendo que en la siguiente ronda que planteo, no quieran participar. Es por ello que me acerco a ellos para animarles y paro el juego para decirles a todos que no es culpa suya, sino que es una actividad en equipo y si no se consigue el objetivo es culpa de todos, no de los dos últimos porque igual antes de comenzar a jugar, tendrían que haber buscado una estrategia entre todos. A continuación, les digo que en vez de pasarle primero el ringo a sus amigos, independientemente de la distancia a la que estén, busquen una estrategia para poder conseguir el objetivo, pero vuelven a hacer lo mismo en la segunda ronda y observo que uno de los alumnos que quedó en pie en la ronda anterior vuelve a quedar aislado, por lo que se vuelven a meter con él. Cada vez que fallaba se oían gritos como “Marcos tío, qué malo eres”, “¡Pero cógela!”, “¡Eres malísimo Marcos!”. Estos gritos vienen sobre todo de los mismos alumnos que suelen meterse con el desempeño de sus compañeros, son Rodrigo, Juan, Mario, Álex y Mateo. Decido parar el juego y dar un toque de atención a los alumnos implicados y les recuerdo otra vez, que son un equipo y tienen que respetarse y ayudarse y que si quieren ganar todos, tienen que trabajar juntos y buscar una estrategia que les permita conseguir dicho objetivo. Además, les digo que si ven que algún compañero tiene algún tipo de dificultad al lanzar o al recepcionar, en vez de reírse de él, deberían ayudarles y ponérselo fácil, no reírse de él y dejarle en evidencia porque ese no es el objetivo del juego. Me acerco específicamente a los alumnos que gritaban y les digo: “Si veo que tenéis un problema al recibir un pase largo, no os lo lanzo si me encuentro lejos para que falléis y así poder reírme de vosotros, se lo paso a alguien que esté cerca de vosotros para que sea esa persona quien os lo pase, así que vosotros deberíais hacer lo mismo con vuestros compañeros porque todos falláis y es algo normal”. Tras decir esto, les pregunto “¿Qué estrategias tenéis que seguir para ganar?” A lo que Andrea levanta la mano y me dice: “Pasársela a los compañeros que estén cerca”. Yo le digo que esa podría ser una buena estrategia por lo que vuelvo a dar comienzo al juego y les pido que la sigan a ver si consiguen el objetivo, y esta vez, lo logran.

En el siguiente juego, no hay problemas a la hora de entender la dinámica por lo que la fluidez del juego y estrategias llevadas a cabo son más notorias. Además, observo que hay varios alumnos que no intentan salvar a sus compañeros pillados porque los que ellos consideran “buenos” de su equipo están jugando y dejan de lado a las chicas, ya que las consideran un “estorbo” para el juego (verbalizado por ellos en varias ocasiones). A mí esto me sorprende, ya que considero que cuantos más sean, más probabilidades hay de conseguir el objetivo, ya que tienen más opciones para pasar el ringo. Es por eso que decido gritar al aire que recuerden que se puede salvar a los compañeros si tienen más de una cola en su posesión. Este mensaje lo captan sólo algunos alumnos, hay otros que siguen en sus trece de no salvar a nadie, como es el caso de Juan, Álex y Mario, por lo que pierden la X del trabajo en equipo.

Los lanzamientos que realizan son bastante precisos por parte de algunos alumnos como Dani, Juan, Rodrigo, Sara, Álvaro, Rodrigo y Roberto. Sin embargo, hay otros como Adrián, Elvira, Miguel y Claudia que lanzan sin fijar un objetivo esperando que aparezca algún compañero para coger el ringo. Lo mismo pasa con las recepciones; observo que hay alumnos que atrapan el ringo sin ningún tipo de dificultad, que son los mismos que lanzan bien y hay otros alumnos a los que les cuesta mucho recepcionar. Observo que la mayoría que tienen este problema son las chicas; esto se puede deber a que no les pasan el ringo o a que no intentan desmarcarse para que se lo pasen. Por eso les doy un poco de tiempo para ver si buscan alguna estrategia para mejorar este aspecto, pero como no lo hacen, decido parar el juego y acercarme para ayudarles y decirles que en vez de colocarse tan lejos de la persona que tiene el ringo, intenten colocarse más cerca y así les será más sencillo recepcionar el ringo. Además, hay una de las alumnas con las que hablo es muy alta por lo que le aconsejo que intente recepcionar los lanzamientos altos del ringo, ya que es de las que más posibilidades tiene de alcanzarlo debido a su altura. Además, les hago ver que tienen que averiguar cuáles son sus fortalezas y cuáles sus debilidades para poder mejorar en el juego.

Tiempo después grito: “¡Vale chicos, paramos!” Pero la mayoría de ellos no me escuchan y siguen jugando. Es por eso que decido acercarme a cada campo para decirles que el juego ha terminado. Comienzo la explicación del último juego de la sesión y los alumnos no tienen dudas así que comienzan a jugar. Durante el transcurso del juego observo que la mayoría cumplen las normas, aunque hay algunos alumnos que pisan la zona del área delimitada por los chinos, por lo que les recuerdo que no pueden pisarla.

Esto lo repito varias veces e incluso son los propios alumnos los que se lo recuerdan los unos a los otros cuando ven que un jugador del equipo contrario incumple las normas. Algo que me llama la atención es la creación de nuevas normas por parte de los alumnos. Veo que mientras juegan, si se sale en ringo de lo que ellos consideran “el campo de juego” el gritan: “¡Fuera!” Y el ringo se lo queda el equipo contrario. Lo que me sorprende, ya que yo en ningún momento he dicho que hubiera fueras. Hay varias ocasiones en las que los alumnos se pelean por la posesión del ringo, entonces, me tengo que acercar para decirles que me lo den. Cuando lo hacen, yo lo lanzo hacia arriba y el equipo que lo coge es el que se queda con la posesión del ringo. Varios alumnos de diferentes equipos consiguen derribar el cono, lo que indica que han mejorado su puntería y precisión a la hora de lanzar bajo presión. Siempre lanzan los mismos al cono, ya sea porque suelen ser los que más tiempo tienen la posesión del móvil o porque a sus compañeros les da vergüenza tirar por miedo a fallar, así que les animo a lanzar a todos para poder ver y evaluar su puntería. Además, les recuerdo que si quieren conseguir la X del trabajo en equipo, que tienen que promover la participación de todos los miembros del equipo. Esto les motiva y observo que hay alumnos como Raúl, Roberto, Pablo y Adrián que lo tienen en cuenta y le pasan el ringo a sus compañeras, ya que las chicas suelen ser las más desfavorecidas en este tipo de juegos en cuanto a la participación se refiere.

Finalizo la sesión pidiendo a los alumnos que me ayuden a recoger el material y nos dirigimos al gimnasio a dejar el material. Mientras los encargados lo dejan, saco la adivinanza y varios alumnos me piden leerla por lo que decido que la lea María, ya que vi un buen desempeño suyo durante la sesión. Todos escuchan atentamente y se dirigen hacia la biblioteca para buscar la pieza. Una vez la encuentran, les digo que vayan a asearse y después entren en clase y rellenen la diana de autoevaluación y el cuestionario.

#### **SESIÓN 4**

Entro en clase y noto que los alumnos están muy revoltosos y habladores. Les digo alumnos buenos días y les pregunto qué tal están, a lo que me contestan que están bien. A continuación, les pregunto si ha traído la bolsa de aseo. Marcos levanta la mano y me dice que se le ha olvidado en casa así que le digo que la traiga el próximo día. Después,

les pregunto si todos han traído el riego y esta vez es Mario quien levanta la mano. Le pregunto por qué no lo ha traído y me dijo que no se había dado cuenta, a lo que yo le contesto que es su segundo día sin traer el ringo. Antes de ir al recreo, digo quiénes son los encargados y les pido que cojan sus ringos y bolsas de aseo y que los dejen en el banco. De esta forma, me aseguro de que no se distraen con los ringos durante los estiramientos y durante la explicación del primer juego.

Como veo que durante la movilidad articular se están comportando bien, decido acercarme a los bancos para coger tres ringos para la primera actividad. Cuando acaban, les explico la actividad y les pregunto si tienen alguna duda, a lo que me dicen que no. Durante el desarrollo del juego, hay pequeñas disputas debido a que hay alumnos que lanzan sin apuntar y sin tener en cuenta los llamados de sus compañeros para que les pasaran el ringo. Además, veo como hay alumnos que intentan interferir en los lanzamientos de sus compañeros metiendo la pica dentro del ringo. También observo que no siguen ningún tipo de estrategia así que al acabar la ronda les marco alguno de los errores que he visto durante el desarrollo del juego y les pido que me digan alguna solución para los problemas que les he planteado. Varios alumnos levantan la mano para contestar. Le doy el turno de palabra a Sara y ella me dice: “Yo creo que tenemos que pasarle el aro a quien nos lo pide”. Yo le contesto que esa es una buena idea y que para la siguiente ronda intenten llevarla a cabo. Además, les recuerdo que si se interponen en los lanzamientos de los compañeros se están perjudicando, lo importante es que acabe rápido todo el grupo, no individualmente. Al llevar a cabo la segunda ronda, observo que siempre es el mismo sector el que se queda en pie. Mario, Yael, Nuria, Claudia y Elsa son los alumnos que quedan al final, por lo que me fijo en que hay casos como Elsa y Claudia que sí que piden el ringo, pero no se lo pasan. Sin embargo, Mario, Nuria y Yael no lo piden, sólo esperan a que se lo pasen. Durante la primera ronda hay varios alumnos que no cumplen con las normas, pero en la segunda sí que lo hacen y esto favorece a la fluidez y desarrollo del juego, ya que consiguen superar su marca 30 segundos.

Para el siguiente juego, les pido que se coloquen en grupos de 4 – 5 personas. Y al igual que los días anteriores vuelve a aparecer la misma pregunta: “¿Nos vas a separar?”. Decido no contestarles y comenzar con la explicación porque sé que si les digo que les voy a separar van a estar más atentos a organizar los grupos que a la explicación. Mientras explico, veo cómo hablan entre ellos diciéndose los números que se van a poner porque saben que les voy a separar así que les llamo la atención diciéndoles que si no

están atentos a las normas no jugarán. Cuando se dan cuenta de que para este juego no les separo, intentan ponerse con sus amigos, pero les paro y les digo que mantengan los grupos que van creado ellos mismos. Primero, hago una ronda de calentamiento para que los alumnos le cojan el truquillo y entiendan la mecánica del juego. Durante el desarrollo del juego observo que el grupo de Claudia, Álex, Adrián, Marcos y Pablo realizan un muy buen trabajo en equipo, ya que saben que a Claudia le cuesta más tanto a nivel cognitivo como motor así que le ayudan para que le sea más fácil jugar. Debido a esto ganan la estrella del trabajo en equipo pero Adrián, Álex y Thiago pierden la del respeto, ya que en una de las rondas, al ver que han sido ellos los eliminados, se ponen a insultar y a molestar al resto. No hay peleas mientras juegan hasta que les digo que el último equipo que realice la combinación está eliminado. Como veo que es complicado ver cuál de los 5 grupos acaba último, les pido que levanten las picas cuando terminen. Como hay algunos alumnos que no me escuchan cuando explico, se les olvida levantar la pica cuando terminan así que quedan eliminados. Rápidamente vienen a mí y me dicen que han acabado antes que los últimos a lo que yo les digo que no, ya que la combinación se acaba cuando todos los miembros del grupo levantan la pica y ellos no lo hicieron porque mientras estaba explicando, ellos estaban hablando y molestándose. En la segunda ronda veo que los alumnos tienen más soltura al lanzar el ringo con la pica y que algunos grupos crean sus propias estrategias, como colocarse más cerca para reducir el tiempo y decir los números o el nombre del compañero en alto para ayudar a quien tiene el ringo.

Al acabar el juego, les pido que cada número se coloque en una esquina para formar grupos de unas 6 personas. Hay alumnos que se quejan al ver que les separan de su grupo anterior, cosa que me sorprende, ya que al principio no querían ponerse con ellos, pero al ver que ganaban, cambiaron de opinión. Durante la explicación del siguiente juego no paran de hablar así que decido callarme hasta que se dan cuenta, aunque esto tarda en ocurrir. Además, hay varios alumnos que levantan la mano para preguntar dudas sin haber acabado yo de explicar por lo que les digo que no voy a resolver ninguna duda hasta que acabe de explicar. Una vez acabo, hay alumnos que tienen dudas y es ahí cuando se las resuelvo. Además, durante el desarrollo del juego veo que hay algún alumno con dudas así que me acerco personalmente para resolvérselas. Durante el juego veo que, al dejarles moverse, hay varios alumnos que no se la pasan a sus compañeros. Decido poner esta norma ya que están acostumbrados a no moverse si están en posesión del móvil entonces quería comprobar si se la pasaban entre todos sin imponerles una norma para

que lo hagan. Sin embargo, no lo hacen así que decido parar el juego y les digo que la nueva norma es dar al menos 3 pases, a lo que varios alumnos como Mario, Juan o Adrián se quejan. Pero esta norma también dura poco, ya que al ver cómo juegan, observo que sólo se la pasan los chicos y dejan a las chicas de lado. Me acerco a ellos para recordarles que son un equipo y todos tienen que participar, pero no me hacen caso. Así que decido parar el juego y poner como nueva norma que o dos tienen que tocar el ringo antes de lanzar a portería. En cuanto a lo referente a la portería, Adrián se queja varias veces del tamaño de su portería y no para de decir que su portería es más grande que la del contrario así que le pido que venga conmigo y que cuente los pasos que hay entre los chinos de cada portería. Al ver que son iguales, deja de preocuparse por eso y se pone a jugar. Otro aspecto importante respecto a la portería es que observo que Álex y Roberto están siempre colocados como porteros a pesar de haberles dicho que el portero cambia en cada jugada para que todos puedan llevar a cabo ese rol. Andrea, Esther y Sara se acercan a mí para decirme que siguen sin pasarles el ringo a pesar de que se desmarcan. Me acerco a su equipo y les digo: “si no participan todos, no conseguís la X del trabajo en equipo así que vosotros veréis lo que hacéis”. Al escuchar esto, los alumnos implicados comienzan a pasarles el ringo y su actitud en el juego cambia. Ninguno de los alumnos respeta la norma de “no más de una pica en el ringo”. Esto se debe a que al principio varios alumnos sí que lo hacían, pero al ver que el resto no lo hacía y eso les perjudicaba, decidían saltarse también la norma. Por eso, cuando me acerco en uno de los casos a Elsa, una de las alumnas implicadas en el problema que normalmente cumple las normas, y le digo “Elsa, sólo una pica por ringo” me contesta: “pues díselo también al resto, si ellos no lo hacen yo tampoco lo hago”. A lo que yo le contesto “pues si quieres perder la X del cumplimiento de las normas al igual que el resto es decisión tuya”. Al ver que el problema sigue y que, además, golpean las picas de los compañeros para que así las saquen del ringo, me acerco primero a uno de los grupos y después al otro para parar el juego y recordarles las normas y hacerles ver los errores que estaban cometiendo sin dar nombres. Es en privado cuando me acerco y les digo lo que he visto y lo que opino acerca de su comportamiento. Otro aspecto importante que veo durante el transcurso del juego es que Mario, Juan, Yael y Rodrigo se inventan sus propias normas y juegan acorde a ellas, sin tener en cuenta las que les he marcado yo. Por lo que hay varias veces en las que tengo que acercarme para recordárselas. Además, hay varios momentos en los que tengo que parar el juego, coger el ringo y lanzarlo al aire cuando hay disputas sobre quién tiene la

posesión del ringo. A pesar de todo esto, la participación de todos los alumnos es buena, así que todos ganan la X de la participación.

Finalizamos la sesión leyendo la adivinanza, yendo a buscar la pieza del mapa y aseándonos. Cuando todos están aseados, les pido que rellenen la diana de coevaluación y el cuestionario a los alumnos que han formado parte de los equipos más conflictivos, para saber sus opiniones acerca de las disputas.

## SESIÓN 5

Comienzo la sesión diciendo buenos días y me acerco a Claudia para preguntarle qué tal está, ya que tuvo revisión con el medico debido a su lesión de rodilla. Me dice que bien pero que sigue sin poder dar clase así que le digo que el día de hoy vamos a hacer juegos tradicionales y que, si quiere y puede, puede realizar algunas de las estaciones que llevarán a cabo, sino, podrá hacer de árbitro conmigo y pitar ella el silbato cuando haya que realizar el cambio de estación. Ella me dice que vale y que intentará jugar en alguna. A continuación, les pido a los alumnos que se sienten y que me digan si alguno no ha traído la bolsa de aseo o el ringo. Ninguno levanta la mano para la bolsa de aseo, pero Adrián, Marcos, Mario, Miguel y Mateo la levantan para decirme que se les ha olvidado el ringo en casa. Me dirijo a Mario y le digo que con esta ya van tres días que no trae el ringo de los 5 que hemos tenido clase, a lo que él me contesta: “Es que pensé que ya habíamos terminado con el ringo”. Yo le digo que no me lo creo ya que la clase anterior le dije específicamente a él que lo trajera para la siguiente sesión ya que cada uno iba a necesitar utilizar el suyo propio. Al ver que son 5 los alumnos que no han traído el ringo, decido acercarme al aula de 6ºA para pedirles que me dejen 5 ringos de los suyos, ya que ellos los dejan en clase y no se los llevan a casa. Rápidamente, Saúl y Lucía me ofrecen los suyos y los cojo. También cojo tres que estaban colgados en el perchero. Le doy las gracias y me vuelvo a dirigir al aula de 6ºB. Una vez tengo los ringos, le doy uno a cada uno, nombro a los encargados y les pido que se pongan en fila para ir al gimnasio a por el material. Lo cogemos y nos dirigimos al patio.

Cuando llegamos al patio, les pido que dejen su bolsa de aseo y su ringo en el banco y que después se pongan en círculo para realizar los estiramientos y la movilidad articular. Mientras lo hacen, me acerco a los bancos para coger dos ringos para la primera

actividad. Una vez terminan de estirar, les pido que se pongan por parejas y vuelve a surgir la misma pregunta de siempre, “¿Nos vas a separar?”. Varios alumnos lo preguntan, pero escucha a una decir: “en parejas nunca nos separan así que ponte conmigo, María”. Yo sonrío y les pregunto si ya están por parejas. Ellos me responden que sí por lo que les digo que se pongan un número del 1 al 2 y que los 1 se pongan en el campo de la derecha y los 2 en el de la izquierda. Escuchó varios quejidos por tener que separarse, pero se colocan donde les toca. Cuando están en sus respectivos campos, les pido que se acerquen para explicarles en qué consiste el juego. Cuando acabo de explicar resuelvo sus dudas, les reparto los anillos y les digo que comiencen a jugar. Durante el juego veo que han entendido las normas a la perfección y que todos las siguen al pie de la letra. Además, veo que cuando tienen que lanzar el anillo hacia un compañero, lo hacen despacio y si apuntar a la cabeza, para evitar hacerles daño así que les doy un refuerzo positivo diciéndoles a los que lanzan que lo están haciendo muy bien, lo que les motiva a seguir jugando, ya que ve que juegan con una sonrisa y sin peleas. Mientras juegan veo que en uno de los campos todos intentan dar a Thiago para quitarles sus “vidas”. Es por eso que decido acercarme y decirles que no hay vidas, sino que hay que tentar dar a todos al menos una vez. Así cambian de objetivo y todos participan, ya que dejan de lado los grupitos y juegan más individual. También veo que hay varios alumnos como Roberto o Rodrigo que siguen una estrategia diferente a sus compañeros para evitar que les den. Ellos se tumban en el suelo en vez de mantenerse de pie porque piensan que así abarcan menos espacio. Decido acercarme a ellos al ver que siguen siempre esa estrategia y les dan con el anillo en varias rondas y entonces les digo: “chicos, venid un segundo. ¿Cómo creéis que es más fácil darme, así tumbada o si me pongo de perfil?”. Los dos me contestan que de perfil y comienzan a jugar poniéndose de perfil, detrás de un compañero, como hacían varios alumnos o incluso hechos una bola en el suelo. Observo que Mario no quiere participar y juega con las manos en los bolsillos y cuando le toca tirar el anillo, lo lanza bien hacia arriba pero no dice el nombre de ningún compañero entonces estos se quejan porque no pueden jugar porque no les da tiempo a huir debido a que no saben quién coge el aro. Es por eso que le pido que para la próxima lo diga más alto, pero sigue sin tener muchas ganas de jugar a pesar de repetirle varias veces que saque las manos de los bolsillos y juegue. Hay veces en las que hasta me acerco a los alumnos para que digan el nombre de Mario y así incluirle más en el juego, pero él sigue sin querer participar.

Al acabar el primer juego les explico el siguiente. Al ver las caras de los alumnos observo que no entienden la dinámica del juego, le pido a Esperanza que me ayude a ejemplificar el juego para facilitar la comprensión del mismo. Cuando veo que lo han entendido, les pido que se coloquen por parejas y en la línea blanca que limita el campo de baloncesto. Hay algunos alumnos que van corriendo hacia su compañero favorito para hacer pareja, pero hay otros que simplemente esperan a ver quién se quiere poner con ellos. Es por eso que Esther, una de las que esperaba a ver quién quería ponerse con ella, se me acerca para decirme: “Pero es que siempre me toca con Claudia, así no voy a ganar nunca”. A lo que yo le digo: “Para la próxima, en vez de esperar a que un compañero venga a ti, acércate tú y pídele que sea tu compañero. Además, este juego no es competitivo, es cooperativo así que tranquila que o ganáis todos o perdéis todos”. Veo alivio en su cara al decirle esto así que se da la vuelta y vuelve con su compañera. Durante el desarrollo del juego, me sorprende ver que ninguno está centrado en ver quién llega primero, sino que se centran en pasárselo bien. Es más, hasta veo cómo se ríen cuando se les cae el ringo o al ver las posturas que hacen sus compañeros al intentar transportarlo. Esto me sorprende, ya que todos los chicos son muy competitivos y ha habido ocasiones en las que se han metido con sus compañeros hasta que les han hecho llorar. Sin embargo, hay una pareja que tiene varios problemas, la de Claudia y Esther. En vez de centrarse en pasarlo bien e intentar superar los retos que les pongo en cada ronda, se centran en que el ringo no se les caiga, pero cuando eso pasa, se enfadan la una con la otra y hasta verbalizan que no quieren jugar más la una con la otra. Claudia, al ver la desesperación de Esther, se frustra ella y hace que no quiera jugar, cosa que es rara en ella, ya que siempre juega a todo, le digan lo que le digan sus compañeros. Es por eso que me acerco para recordarles que no es una competición y que no pasa nada si se les cae el ringo, sino que lo importante es volver a intentarlo y conseguir superar el reto sin importar el número de intentos que hagan. Un aspecto que me causa risa es que hay alumnos como Mateo, Roberto o Rodrigo que piensan que no les veo y llevan el ringo con la mano en vez de con la parte del cuerpo que les digo así que desde mi sitio les llamo la atención y les grito que no sean tramposillos y que lo lleven con la parte del cuerpo con la que tienen que llevarlo. Ellos me miran y se ríen, pero rápidamente se colocan el ringo en la posición correcta y continúan jugando. Al acabar, les felicito a todos no solo por el desempeño que tienen sino también por el buen clima que hubo en el juego al no haber comentarios despectivos hacia sus compañeros.

Para el último juego, les pido que mantengan las parejas del juego anterior y hago grupos de 4 o 5 alumnos juntando dos parejas. A continuación, les explico en qué consiste el circuito y ejemplifico cada estación realizando un lanzamiento para que entiendan lo que hay que hacer en cada una de ellas. Durante el transcurso del circuito, observo que la mayoría de los alumnos tienen una buena técnica de lanzamiento y que suelen conseguir el objetivo de cada etapa durante la primera o segunda ronda de juego, lo que me sorprende, ya que en sesiones anteriores habría ocurrido todo lo contrario y sólo eran 3 o 4 alumnos los que destacaban. Lo que me hace pensar que practicar en todas las sesiones los lanzamientos, ha hecho que los alumnos mejoren su técnica tanto al lanzar como al recepcionar. También observo que María y Marcos tiran en casi todas las rondas la tanga, por lo que les propongo diferentes retos para que los superaren. Algunos de esos retos eran alejar la tanga o alejarse ellos, lanzar a la pata coja o con la mano no dominante. Además, les dije que si querían se podían poner los retos entre ellos, para favorecer su motivación. Y ellos, de buena gana, lo hicieron. También veo que el grupo de Miguel, Álex, Adrián y Juan consiguen derribar la tanga a la primera, por lo que Miguel viene corriendo hacia mí para decirme: “Mira profe, lo hemos tirado todos a la primera”. Yo me acerco a ellos sonriendo y les felicito y animo para que sigan tirando. Me sorprende al ver que sin decirles nada ellos se ponen retos, aunque estos son bastante complicados, ya que consisten en lanzar el ring o desde más de 10 metros y a una altura bastante elevada, ya que lanzan desde la parte de arriba de las gradas del patio. Aunque, para mi sorpresa, Álex consiguió derribar la tanga dos veces. Cuando lo hace, viene corriendo hacia mí gritando eufórico: “¡¿Lo has visto!?! ¡La he tirado!” Yo, sonriendo, le digo que sí y le animo a seguir tirando para ver si lo vuelve a conseguir. Siempre que yo grito: “¡Cambio!” Veo como todos intentan realizar una ronda más para ver si consiguen ser el ganador de su grupo por lo que me toca acercarme personalmente a cada grupo para decirles que cambiaran de estación. Las únicas veces que no me tengo que acercar son cuando la estación no ha sido del completo agrado del grupo, que son ellos mismos los que se van corriendo a la siguiente diciéndoles a sus compañeros que ya he dicho cambio.

A pesar de decirles que son juegos cooperativos y que tienen que intentar entre todos los miembros del grupo, superar sus marcas, sigo escuchando comentarios diciendo: “yo he quedado primer, tú segundo y él tercero”. En el juego de la tanda veo como Álvaro y Daniel se unen a jugar con los diferentes equipos a pesar de estar lesionados y no poder jugar. Así que me acerco a ellos y les digo que han tirado muy bien,

ya que la mayoría de las veces dejan el ringo pegado al boliche, pero también les digo que no fuercen porque podrían empeorar su situación. En el juego de la rana no hay ningún suceso significativo, pero veo que alguno de los alumnos se pican entre ellos por ver quién consigue más puntos. En la rayuela, Rodrigo no entiende bien el juego y veo como Andrea le ayuda a entenderlo. Además, veo que varios alumnos, en vez de seguir el orden de números, al igual que habían hecho en la primera ronda, se ponen retos de lanzar todos a un mismo número para ver quien lo supera.

Para finalizar la sesión, les pido que recojan el material de la última estación del circuito en la que han estado y después les felicito por la buena participación y trabajo en equipo que he observado durante la clase. A continuación, nos dirigimos a dejar el material en el gimnasio y a leer la quinta adivinanza. Por último, selecciono a 3 alumnos (Juan, Elsa y Sara) para que vayan a buscar la pieza mientras los demás van al baño a asearse y a rellenar el cuestionario y la diana de coevaluación.

## **SESIÓN 6**

Comienzo la sesión diciendo buenos días y pidiendo a los alumnos que se sienten en su sitio para explicarles en qué va a consistir la sesión de hoy. Una vez lo hacen les digo que es necesario que estén muy atentos a las explicaciones y que no se distraigan, ya que contamos con poco tiempo para la clase, debido a que los últimos 10 minutos tenemos que destinarlos a encontrar la última pieza del mapa, montarlo, encontrar el tesoro, ver si todos han conseguido el objetivo de las X y dar el premio del cofre. Al decir esto veo como hay varios alumnos que se recolocan en el asiento e incluso mandan callar al resto de sus compañeros.

A continuación, les pregunto si han traído todos la bolsa de aseo y me dicen que sí. Después, les pregunto por el ringo, a lo que Miguel, Mateo, Claudia y Rodrigo me dicen que no lo han traído. Les digo que les había dicho que era muy importante que trajeran su propio ringo tanto en la sesión 5 como en la 6, ya que vamos a llevar a cabo juegos en los que cada uno necesita un ringo. Le pido a Rodrigo que se acerque rápidamente a la clase de 6ºA para pedir 5 ringos. Mientras tanto, nombro a los dos encargados de la semana; Nadia y Adrián. Cuando vuelve Rodrigo, reparte los ringos a los compañeros que los necesitan y nos dirigimos al gimnasio para coger el material que

vamos a utilizar en la sesión. Una vez lo hemos cogido, nos dirigimos al patio para realizar los estiramientos y la movilidad articular.

Mientras ellos realizan los estiramientos y la movilidad articular, yo voy preparando las estaciones del circuito para ahorrar tiempo de la sesión. Cuando terminan, les explico que van a realizar el mismo juego de activación que realizaron en la sesión 3 para ver si han mejorado su capacidad de crear estrategias. Durante la explicación, me sorprende ver que sólo los chicos son los que me están haciendo caso y no las chicas, ya que suele ser al revés. Por lo que decido felicitarles por ello al igual que les riño cuando lo hacen mal. Cuando lo hago, los chicos comienzan a celebrar y a chocarse los 5 felicitándose los unos a los otros. Comienza el juego y observo que ocurre lo mismo que en la sesión 3; lanzan sin pensar y sin crear una estrategia por lo que los dos últimos alumnos en pie se encuentran en dos esquinas opuestas y no son capaces de hacer la recepción correctamente por lo que varios alumnos sentados comienzan a quejarse. Es por eso que les recuerdo que han sido ellos los que han decidido que esos dos compañeros fueran los últimos en pie, sino que se la hubieran pasado antes. Como veo que no son capaces de conseguirlo y que se trata de un juego contrarreloj, le pido a un alumno de los que están sentados entre los dos que están de pie que se levante para poder hacer de puente entre ellos y así consigan el objetivo del juego. Cuando terminan, Daniel se me acerca y me pregunta por el tiempo que han hecho, a lo que yo le respondo que su tiempo ha sido de 2 minutos, por lo que les ha sobrado un minuto del tiempo que les había marcado.

Al tratarse del último día de la situación de aprendizaje, les pido que para el siguiente juego creen ellos sus grupos, con la condición de que tiene que haber un grupo de 5 personas y los demás de 4 personas. Esto lo hago para ver si trabajan mejor con compañero con los que son más afines o si esto les perjudica. Observo que los grupos formados por los alumnos están compuestos o sólo por chicos o sólo por chicas y que solo hay un grupo mixto formado por los alumnos que quedaron libres.

Mientras realizan los grupos, veo como Claudia y Esther vuelven a estar en el mismo grupo porque no se acercan a los compañeros para preguntarles si quieren ir con ellas. Al igual que Marcos, que siempre se queja del grupo que le toca. Es por eso que decido acercarme a él y decirle que es lógico que no le toque con quien quiere si se queda quieto y no hace el esfuerzo de acercarse y pedirles que vayan con él. Pero el que más me sorprende es Alejandro, ya que suele ser uno de los niños que siempre tiene grupo y con

el que siempre quieren participar el resto de sus compañeros. Sin embargo, no se queja del grupo que le toca, al igual que hacen otros de sus compañeros.

Una vez hechos los grupos, explico en qué consiste cada estación del circuito y lo ejemplifico realizando un lanzamiento para que comprendan mejor el funcionamiento de la actividad. Después, les pregunto si tienen alguna duda y al decirme todos que no, les pido que cada grupo se coloque en una estación y doy comienzo al juego. Hay varios grupos como el de Juan, Álex, Rodrigo y Raúl o el de Sara, Elsa, Catalina y Daniela que al ver demasiada facilidad en alguna de las estaciones, se ponen retos entre ellos e incluso veo cómo se dan consejos para lanzar mejor o más lejos, como es el caso de Álex, ya que varias veces le escucho decir: “chicos, lanzad así que llegáis más lejos”, y ejemplifica lo que dice realizando él primero el lanzamiento.

Mientras los alumnos juegan, me voy pasando por los diferentes grupos y veo que la mayoría de ellos han mejorado la forma de lanzar y es por eso que superan los objetivos de cada estación. Sobre todo, pongo especial atención en las chicas, ya que en sesiones anteriores vi que eran las que peor técnica de lanzamiento y puntería tenían. La estación en la que más tiempo estoy observando y apuntando aspectos relacionados con los alumnos es en la estación en la que tienen que apuntar hacia determinados objetos de distinto tamaño tanto con la mano como con la pica, ya que ahí trabajan tanto el lanzamiento como la puntería y la precisión. Aunque también tomo registro durante el desarrollo del siguiente juego que realizan. Puesto que el circuito se trata de una actividad de repaso que engloba todos los aspectos trabajados durante todas las sesiones de la situación de aprendizaje, hay varias estaciones en las que los alumnos tienen que lanzar con la pica. Yo pensaba que los alumnos iban a preferir lanzar con la mano ya que varios me verbalizaron que tenían más precisión usando la mano. Sin embargo, al ver que con la pica lanzan más fuerte y derriban más objetos deciden lanzar con la pica. Incluso hay algunas peleas en los grupos para lanzar con la pica y no con la mano, como es el caso del grupo de Adrián, Roberto, Yael, Marcos y Mario. Escucho que Mario dice: “Yo lanzo con la pica” a lo que Roberto dice rápidamente: “¡Yo también!”. Y como sólo hay dos picas, significa que los otros tres miembros del grupo lanzan con la mano, ya que para ellos no cabe la posibilidad de compartir la pica. Es por ello que Marcos se enfada y les dice que él quiere tirar con la pica porque su ringo está medio roto y se dobla con facilidad, entonces, necesita más fuerza para lanzarlo. Pero a sus compañeros les da igual porque al final Marcos acaba lanzando con la mano. Aunque se motiva al ver que a pesar de pensar

que su ringo es muy endeble, consigue hacer un pleno en los bolos. Cuando lo hace, sus compañeros Roberto y Yael le felicitan.

Al acabar el juego, les pido que se coloquen en el centro del campo para explicar el reto final. Cuando acabo de explicarlo, les pregunto si tienen dudas y todos me contestan que no. Además, me sorprende al ver que no hay peleas entre los grupos por ver qué grupo va a qué estación, lo que me hace ver el gran cambio que están dando los alumnos, ya que el primer día de la situación de aprendizaje esto no habría ocurrido. Una vez están todos colocados en sus estaciones, doy comienzo al reto. El primer grupo consigue pasar el reto sin problema. Al acabar, se dirigen a la siguiente estación para animar a sus compañeros y así hacen con todas las estaciones. Hay un par de grupos a los que se les atraviesa la estación y tardan un poco más en realizarla. Sin embargo, me sorprende al ver que hay alumnos como Daniel, Juan o Rodrigo que son muy competitivos pero que en vez de machacarles por fallar como hacen otras veces, los animan e incluso les colocan el material a sus compañeras para que les sea más sencillo acertar. Aunque también hay alumnos como Mateo y Mario que, en vez de animarlos, les dicen que van a perder por su culpa. Este comentario lo realizan varias veces, por lo que decido acercarme para decirles: “En vez de desmotivar, ¿por qué no les motiváis? Igual eso les ayuda más que escuchar vuestros comentarios”. Ellos deciden hacer silencio y no volver a hablar durante el reto. Cuando llegan a la última estación, todos los alumnos se ponen en corro alrededor del grupo de alumnos que realiza la última estación y los animan hasta que consiguen terminarla. En cuanto terminan, todos se acercan corriendo hacia mí para preguntarme si han conseguido superar el reto, a lo que yo les digo que sí, ya que les han sobrado 30 segundos. Al escuchar esto, felices, comienzan a celebrar y a abrazarse y a chocarse los 5 entre ellos, independientemente de si son chico o chicas. A continuación, les pido que me ayuden a recoger el material rápido para llevarlo al gimnasio y poder realizar la última parte de la sesión. Mientras dejan el material, leemos la última adivinanza. Después, le pido a Andrea, a Juan y a Sara que vayan a buscar la pieza del mapa. Cuando la encuentran, les reparto los 6 trozos para que armen el puzzle. Una vez lo hacen, descifran el lugar en el que se encuentra el cofre y Rodrigo va a por él. A continuación, nos dirigimos a su aula particular para hacer el recuento de X y así ver si han conseguido el reto o no. Mirando el registro observo que hay 3 alumnos que no han conseguido 2 X de las 5 que tenían que conseguir. Decido no decir sus nombres para evitar su malestar. Sin embargo, sí que digo que hay 3 alumnos que no lo han conseguido,

pero como se trata de una situación de aprendizaje cooperativa en la que se valora el trabajo en equipo, pueden cederse X para conseguir que todos tengan las 5. En concreto nombro a Marcos, Esther y Claudia ya que son los alumnos que suelen estar más apartados del resto y a los que más les cuesta integrarse. Les pido que se acerquen a la mesa del profesor y les digo que ellos han conseguido las suficientes X como para poder compartir algunas con los compañeros. Ellos me sonrían al ver su mérito reconocido. A continuación, les pregunto si están dispuestos a compartir sus X con los demás y ellos rápidamente me contestan que sí. Los demás alumnos sonrían y les dan las gracias al comprender lo que eso significa; que todos van a poder tener el premio del cofre. Una vez he repartido todas las X a los alumnos, les pido que se acerquen por orden para recoger su premio y ellos felices se acercan para hacerlo. Tras repartir los premios observo como los tres alumnos que nombré están integrados con el grupo y bromean entre ellos. A continuación, les pido que rellenen la autoevaluación en el cuaderno y que después me los entreguen.

Finalizo la sesión diciéndoles que han realizado un buen trabajo durante las 6 sesiones que he partido y que han mejorado mucho, tanto en el aspecto cooperativo como en el aspecto relacionado con el trabajo en equipo, pero que tienen que seguir trabajando en ello para mejorar aún más.

## ANEXO III. CUESTIONARIO

Nombre: .....

### 1. Dificultades a lo largo del juego

.....  
.....  
.....

### 2. ¿Cómo se han resuelto?

.....  
.....  
.....

### 3. ¿Qué estrategias has utilizado para alcanzar el objetivo? Por ejemplo, pasar el ringo a compañeros que estaban desmarcados

.....  
.....  
.....

### 4. Compañero/a con el/la que más me ha gustado trabajar y por qué

.....  
.....

### 5. Compañero/a con el/la que me gustaría trabajar

.....

## ANEXO IV. AUTOEVALUACIÓN

<b>ÍTEM</b>	<b>NOTA</b>
Participación	
Respeto	
Lanzamientos	
Puntería	
Trabajo cooperativo	
Cumplimiento de las normas de juego	
<b>Nota final</b>	