



---

# **Universidad de Valladolid**

Facultad de Educación y Trabajo Social

## **JUEGOS COOPERATIVOS COMO HERRAMIENTA PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL ALUMNADO DE PRIMARIA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTORA: ESTELA GARCÍA PAJARES

TUTOR: CARLOS VELÁZQUEZ CALLADO

CURSO: 2024/2025

# **RESUMEN**

En Educación Física, el predominio de propuestas competitivas puede dificultar la implicación del alumnado, especialmente de quienes tienen menos habilidades motrices o confianza en sí mismos. Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo diseñar, poner en práctica y evaluar el impacto de un programa de juegos cooperativos como herramienta para fomentar su participación activa en esta asignatura. Para ello, se llevó a cabo una intervención didáctica con un grupo de estudiantes de 6º de Primaria. Los resultados obtenidos a través de los diferentes instrumentos de recogida de datos evidencian una mejora en la participación, así como un aumento de la inclusión y el trabajo en equipo.

# **PALABRAS CLAVE**

Educación Física, juegos cooperativos, participación activa, trabajo en equipo, inclusión.

# **ABSTRACT**

In Physical Education, the predominance of competitive activities can hinder students' engagement, especially among those with lower motor skills or self-confidence. This Final Degree Project aims to design, implement, and evaluate the impact of a cooperative games program as a tool to foster their active participation in this subject. To this end, a didactic intervention was carried out with a group of 6th-grade students. The results obtained through various data collection instruments show an improvement in participation, as well as an increase in inclusion and teamwork.

# **KEY WORDS**

Physical Education, cooperative games, active participation, teamwork, inclusion.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBJETIVOS.....	3
3. JUSTIFICACIÓN.....	4
4. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO.....	7
5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	10
5.1. El juego .....	10
5.1.1. Definición .....	10
5.1.2. Características .....	11
5.1.3. Beneficios .....	12
5.2. El juego cooperativo .....	13
5.2.1. Definición .....	13
5.2.2. Características .....	14
5.2.3. Juegos competitivos vs cooperativos .....	16
5.3. Participación activa del alumnado .....	17
5.4. Investigaciones y experiencias con el juego cooperativo .....	19
6. METODOLOGÍA.....	21
6.1. Contexto.....	21
6.1.1. El centro escolar.....	21
6.1.2. La Educación Física en el centro .....	21
6.1.3. El grupo de alumnado .....	22
6.2. Proceso de intervención .....	23
6.3. Proceso de recogida de datos .....	25
6.4. Análisis de los datos.....	27
7. RESULTADOS .....	28

7.1.	Diario de campo .....	28
7.1.1.	Grado de participación .....	28
7.1.2.	Conductas de exclusión .....	30
7.1.3.	Conductas cooperativas .....	32
7.1.4.	Actitudes negativas .....	34
7.2.	Cuestionario .....	39
8.	DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES .....	45
8.1.	Discusión y conclusiones .....	45
8.2.	Limitaciones .....	48
9.	REFLEXIÓN FINAL DEL PROCESO DE APRENDIZAJE .....	50
10.	REFERENCIAS .....	52
11.	ANEXOS .....	56

# 1. INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la Educación Física, las dinámicas de clase se han centrado con frecuencia en propuestas de carácter competitivo. Aunque estas pueden resultar estimulantes para algunos alumnos, el enfoque basado en el logro individual o la comparación entre iguales suele generar frustración, desmotivación o sentimientos de exclusión. Esto afecta especialmente a quienes tienen menos habilidades motrices o menor confianza en sus propias capacidades, lo que repercute negativamente en su participación en la asignatura.

Desde esta realidad, surge la necesidad de promover propuestas didácticas y metodologías que garanticen la inclusión, favorezcan un clima positivo y estimulen la participación de todo el alumnado, independientemente de su nivel de competencia motriz. Por ello, este Trabajo de Fin de Grado se centra en el uso de los juegos cooperativos como herramienta para fomentar la participación activa del alumnado en las clases de Educación Física.

El trabajo se estructura en diferentes apartados. En primer lugar, se presentan los objetivos, tanto el general como los específicos en los que se concreta. A continuación, en el apartado de justificación, se expone el motivo de la elección del tema y su relevancia, así como su vinculación con el currículo oficial. Seguidamente, se incluye un apartado dedicado a la vinculación con las competencias del Grado de Educación Primaria, donde se analiza cómo este trabajo contribuye al desarrollo de dichas competencias.

La fundamentación teórica aborda el concepto del juego, analizando su definición, características y beneficios. A partir de ahí, se profundiza en los juegos cooperativos, destacando sus particularidades y comparándolos con los juegos competitivos. También se trata el tema de la participación activa del alumnado en las clases de Educación Física. Por último, se recopilan varios estudios e investigaciones que evidencian los beneficios del juego cooperativo en contextos escolares.

En el apartado de metodología se presenta el contexto en el que se ha desarrollado la propuesta, describiendo tanto las características del centro educativo como del grupo de alumnado participante, así como la organización de la Educación Física en dicho centro. Posteriormente, se detalla el proceso de intervención y de recogida de datos, incluyendo los instrumentos y técnicas de evaluación utilizados. Por último, se explica el proceso de análisis de los datos obtenidos.

Seguidamente, se presentan los resultados obtenidos a partir del análisis de los datos recopilados mediante el diario de campo, así como a través de los cuestionarios aplicados al alumnado.

En el siguiente apartado se exponen la discusión y las conclusiones derivadas de los resultados obtenidos durante la intervención, junto con las limitaciones encontradas a lo largo del proceso. A continuación, se incluye una reflexión final sobre el proceso de aprendizaje.

Finalmente, el trabajo concluye con las referencias bibliográficas utilizadas y los anexos, que recogen información complementaria de utilidad para comprender mejor el proceso llevado a cabo.

## **2. OBJETIVOS**

Este Trabajo de Fin de Grado plantea como objetivo general:

- Diseñar, poner en práctica y evaluar el impacto de un programa de juegos cooperativos como herramienta para fomentar la participación activa del alumnado de Primaria en Educación Física.

Este objetivo general se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- Analizar las posibilidades de los juegos cooperativos para fomentar la participación activa del alumnado de Primaria en Educación Física.
- Diseñar e implementar una situación de aprendizaje basada en juegos cooperativos para fomentar la participación activa del alumnado de Primaria en Educación Física.
- Evaluar el impacto de la situación de aprendizaje en la participación activa del alumnado, identificando las dificultades encontradas.

### 3. JUSTIFICACIÓN

Desde siempre, la Educación Física ha sido mi asignatura favorita. Posiblemente esto se deba a que se me daba bien y disfrutaba participando en clase. Sin embargo, al escuchar las experiencias de algunos compañeros durante la carrera, me di cuenta de que para muchas personas esta asignatura no fue tan positiva. En muchos casos, comentaban que era precisamente en Educación Física donde peor lo habían pasado como alumnos.

Algunos no querían participar por miedo a hacerlo mal y a ser objeto de burla y rechazo. Otros, a pesar de querer participar, no se sentían integrados, especialmente en los juegos competitivos, donde solo destacaban los más habilidosos y se tendía a dejar fuera a quienes no tenían tanta destreza. Sus relatos me hicieron reflexionar sobre cómo eran realmente las clases y el ambiente que se generaba en ellas, donde las diferencias en habilidades motrices o en la condición física se hacían especialmente evidentes.

Este tipo de dinámicas competitivas, predominantes en las clases de Educación Física, aunque pueden motivar a algunos alumnos, suelen generar conflictos, actitudes negativas ante la derrota, exclusión y un mayor incumplimiento de las normas con tal de ganar. Estas situaciones afectan la participación de muchos estudiantes, provocando que eviten integrarse o pierdan la motivación para seguir participando.

Ante esta realidad, me pareció fundamental buscar alternativas que promovieran un clima más positivo, inclusivo y respetuoso dentro del grupo. Por ello, decidí centrar mi trabajo en los juegos cooperativos, que ofrecen un espacio donde la colaboración, la ayuda mutua y el trabajo en equipo son los pilares.

Vivimos en sociedad, y a lo largo de la vida es imprescindible saber comunicarse con los demás, compartir ideas, expresar opiniones con respeto y llegar a acuerdos. Estas habilidades no solo son necesarias en el ámbito académico, sino que también resultan esenciales en el entorno laboral y en la convivencia social. Por eso, considero fundamental que desde edades tempranas se fomente el aprendizaje cooperativo en el entorno escolar. Después de la familia, el colegio es el primer espacio en el que los niños comienzan a construir sus relaciones sociales, y como futura docente, creo que una parte esencial de nuestra labor es acompañarlos en ese proceso. Ofrecerles oportunidades reales para desarrollar estas habilidades contribuye a formar personas empáticas, respetuosas y comprometidas con los demás. Educar no es solo transmitir conocimientos, sino también prepararles para vivir en sociedad.



Considero que estas habilidades cooperativas deberían fomentarse en todas las asignaturas, ya que son competencias transversales necesarias para el desarrollo integral del alumnado. Sin embargo, en mi caso, al estar centrada en la mención de Educación Física, he elegido enfocarlo desde esta área, donde los juegos cooperativos ofrecen una herramienta especialmente valiosa para promover la participación activa y la colaboración.

Dentro de todas las problemáticas detectadas en el contexto de los juegos competitivos, decidí centrarme en una que me pareció fundamental: la desigualdad en la participación. No todos los alumnos participan de la misma manera ni con las mismas oportunidades, lo que puede generar frustración, exclusión y falta de motivación en quienes se sienten menos habilidosos o integrados.

Por eso, decidí enfocar mi trabajo en la participación activa de todo el alumnado, buscando la forma de que cada estudiante pudiera contribuir, sentirse útil y valorado, independientemente de sus habilidades. De esta manera, pretendo favorecer un ambiente inclusivo y motivador, en el que cada niño encuentre su espacio para aprender, colaborar y desarrollarse plenamente.

En el BOCYL nº190, de 30 de septiembre de 2022, se publicó el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. En él se indica que, en el área de Educación Física, deben emplearse metodologías activas, entre las que destaca el aprendizaje cooperativo como modelo pedagógico.

Desde este enfoque, el trabajo que propongo se vincula directamente con varias competencias clave recogidas en el currículo oficial, tales como:

- Competencia en comunicación lingüística, desarrollada mediante la gestión dialogada de conflictos, especialmente en la resolución de problemas de interacción social vinculados a situaciones motrices.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender, a través del trabajo en equipo, la empatía, el compromiso con el propio aprendizaje y la autorregulación emocional.
- Competencia ciudadana, mediante actividades físicas que implican la toma de decisiones individuales y colectivas, la resolución pacífica de conflictos y el fomento de actitudes basadas en el respeto a los valores democráticos.
- Competencia emprendedora, a través de la resolución de problemas motores con creatividad, planificación y reflexión.

Además, la competencia específica 3 se relaciona directamente con los principios del aprendizaje cooperativo, al promover la convivencia mediante la empatía, la cooperación, el respeto y la inclusión en contextos motrices. Esta competencia también destaca la importancia de desarrollar habilidades sociales y afrontar los conflictos de forma dialogada, aspectos fundamentales en los juegos cooperativos planteados en esta propuesta.

## 4. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

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

- *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.* La elaboración de este TFG ha coincidido con el periodo de prácticas, lo que me ha dado la oportunidad de complementar y enriquecer el trabajo con la experiencia directa en el aula. Durante este tiempo, he participado activamente en las clases de Educación Física, área correspondiente a mi mención, lo que me ha permitido conocer de forma práctica los contenidos curriculares, los criterios de evaluación y los procedimientos didácticos específicos de esta materia. Además, he tenido la oportunidad de acompañar a mi tutor en otras áreas curriculares, lo que me ha facilitado observar y comprender mejor la relación interdisciplinar entre las distintas materias, así como conocer sus contenidos y criterios de evaluación.
- *Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.* Para la elaboración de la propuesta didáctica incluida en este TFG, seleccioné los contenidos, competencias y criterios de evaluación a partir del currículo oficial, y organicé una secuencia de sesiones con actividades, materiales y tiempos definidos. Durante la puesta en práctica, evalué tanto la participación individual como la colaboración y el trabajo en equipo, utilizando instrumentos específicos que permitieron valorar el aprendizaje de forma progresiva.

- *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.* En la elaboración de la propuesta didáctica de este TFG, he tenido muy presente la necesidad de diseñar espacios de aprendizaje inclusivos, en los que se atienda a la diversidad del alumnado y se garantice la participación de todos. A través de los juegos cooperativos se ha favorecido un ambiente en el que cada estudiante, independientemente de sus características, ha podido implicarse y sentirse valorado. Esta metodología ha promovido un clima de respeto, igualdad y colaboración, fomentando además valores esenciales para la convivencia y la formación ciudadana, como la empatía, la tolerancia y el compañerismo.
- *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.* A través de la propuesta didáctica de juegos cooperativos, se ha fomentado en los alumnos la capacidad de trabajar juntos y resolver los desacuerdos de manera pacífica. También, les impulsaba a buscar soluciones y a ponerse en el lugar del otro, promoviendo así la empatía y el respeto dentro del grupo. Estos juegos buscan estimular valores como la constancia, el esfuerzo y la disciplina individual, ya que requieren la implicación activa de cada estudiante para alcanzar objetivos comunes. Además, durante las sesiones, valoré y reforcé el esfuerzo de cada alumno para mantener su motivación y compromiso.
- *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.* Poner en práctica esta propuesta didáctica me ha llevado a reflexionar sobre cómo enseñar, qué estrategias funcionan mejor en el aula y qué aspectos puedo mejorar. Esta experiencia me ha permitido tomar conciencia de la importancia de adaptar mi intervención para lograr un aprendizaje más efectivo, motivador y ajustado a las necesidades reales del alumnado. Además, la metodología empleada ha promovido una participación activa por parte del grupo, fomentando tanto la autonomía individual como el trabajo en equipo. Los juegos cooperativos les han permitido asumir responsabilidades dentro del grupo, organizarse y tomar decisiones conjuntas.

- *Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación primaria y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.* A lo largo de este TFG, he podido reflexionar sobre el papel que tiene la educación hoy en día, y de cómo metodologías como el aprendizaje cooperativo pueden contribuir a construir un entorno educativo más justo, participativo e inclusivo. Esta propuesta no solo busca desarrollar contenidos curriculares, sino también fomentar valores y competencias sociales que considero fundamentales en la sociedad. Esta experiencia me ha permitido tomar conciencia de la importancia de adaptar la práctica docente para mejorar la calidad educativa y del papel del profesorado como agente de cambio dentro del aula.

## **5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

En este capítulo se abordará la definición del juego, sus principales características y sus beneficios. A continuación, se profundizará en el juego cooperativo, definiéndolo y exponiendo sus particularidades y las diferencias con respecto al juego competitivo. Posteriormente, se tratará el tema de la participación activa en las clases de Educación Física. Finalmente, se incluirá un apartado dedicado a estudios e investigaciones que analizan los efectos del juego cooperativo.

### **5.1. El juego**

En este apartado se expondrán definiciones del juego, sus principales características y los beneficios asociados a este.

#### **5.1.1. Definición**

El juego ha sido estudiado a lo largo del tiempo por diversos autores, lo que ha dado lugar a una variedad de definiciones, sin que exista una única versión comúnmente aceptada.

El Diccionario de la Real Academia Española (RAE) se refiere al juego como: “Acción y efecto de jugar por entretenimiento”. A partir de esta definición general, se expondrán otras propuestas de diferentes autores.

Huizinga (2007) define el juego como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (pp. 45-46)

Por su parte, López y García (2011) lo consideran una actividad que se realiza durante el ocio de las personas, y cuyo objetivo principal es proporcionar diversión y entretenimiento. Al participar, las personas experimentan gratificación personal, ya que sienten placer, satisfacción y la oportunidad de expresarse, sin esperar recompensas externas. Es una práctica voluntaria y espontánea, que puede requerir esfuerzo físico o no.

Garaigordobil (2005) resalta que el juego es una actividad esencial en la infancia, que permite a los niños desarrollar su capacidad para explorar, experimentar y expresarse. Sin embargo, como señala Paredes (2003), el juego no se limita solo a la infancia o a la adolescencia, sino que es una manifestación propia del ser humano que lo acompaña en todas las etapas de su vida, evolucionando con la persona y adaptándose a su desarrollo físico, emocional y social. A lo largo de su vida, sigue siendo una herramienta esencial para el aprendizaje, la interacción y el bienestar. Favorece el desarrollo de habilidades sociales, la adaptación a la vida en comunidad y la comprensión de normas de convivencia. Además, estimula la curiosidad, promueve una actitud crítica y activa, y facilita el desarrollo personal.

En conclusión, el juego es una actividad destinada al entretenimiento de las personas independientemente de su edad, pero tiene una especial importancia en la infancia, ya que sirve de recurso en el desarrollo físico, emocional y social.

### **5.1.2. Características**

El juego presenta múltiples características. Jugar implica actuar por voluntad propia sin que sea una obligación. A través del juego, los niños pueden experimentar distintos roles y situaciones fuera de la rutina diaria (Delgado, 2011). Aunque el juego permite alcanzar un cierto nivel de autonomía, también requiere que los participantes se ajusten a normas colectivas (Omeñaca y Ruiz, 2007).

El juego siempre se desarrolla en un contexto determinado. En los niños pequeños, suele darse de forma espontánea, mientras que en otras situaciones sigue una estructura más definida con un comienzo, un desarrollo y un final. No es imprescindible el uso de materiales, ya que pueden imaginarlos, pero es recomendable que cuenten con un espacio adecuado para jugar (Reina, 2009).

El juego es una actividad autónoma, realizada por el simple placer de participar en ella, sin buscar un beneficio externo. Su valor radica en la satisfacción que genera el propio acto de jugar (Sandoval, 2010). Se enfoca en el disfrute del proceso, sin embargo, para aquellos que trabajamos en el ámbito educativo, esto plantea un dilema: aunque el juego es un objetivo en sí mismo, lo empleamos como una herramienta dentro del proceso de enseñanza (Omeñaca y Ruiz, 2007).

El juego impulsa el desarrollo físico, intelectual y emocional en la infancia, siendo fundamental durante los primeros años de vida. Aunque sigue siendo importante en la etapa adulta, donde actúa como una forma de relajarse y desconectar, en los niños es la herramienta principal para descubrir su entorno y adaptarse a él (Delgado, 2011).

El juego favorece el aprendizaje de diversas áreas, como el desarrollo físico, el lenguaje, las habilidades sociales, la inteligencia emocional y cognitiva. También constituye al conocimiento del cuerpo, a la formación de la personalidad, a las relaciones interpersonales y a la interacción con el entorno, permitiendo reconocer límites y riesgos (Murillo, 2009).

Genera sensaciones agradables y cumple una función de disfrute, ya que permite liberar energía y estimular la imaginación. Además, suele asociarse con experiencias de satisfacción y bienestar emocional (Delgado, 2011). Al observar a quienes participan en una actividad lúdica, se evidencia que esta acción posee un significado profundo (Omeñaca y Ruiz, 2007).

En resumen, el juego es una actividad voluntaria que permite a los niños experimentar nuevos roles y situaciones. Aunque fomenta la autonomía, también exige respetar las normas colectivas. Puede ser espontáneo o tener una estructura definida, y no siempre necesita materiales. El juego no busca un beneficio externo, sino generar sensaciones placenteras y disfrute. Además, contribuye al desarrollo físico, intelectual, emocional y social, ayudando a los niños a conocerse a sí mismos, relacionarse y adaptarse al entorno.

### **5.1.3. Beneficios**

El juego tiene un impacto clave en la infancia y la adolescencia, favoreciendo el desarrollo en distintas áreas: física, cognitiva, emocional y social. A través de esta práctica, los niños y los jóvenes exploran nuevas habilidades, fortalecen sus capacidades y adquieren experiencias que enriquecen su crecimiento integral (Torres, 2002).

Centrados en lo motriz, el juego resulta esencial para el desarrollo corporal, ya que permite a los niños mejorar sus habilidades motrices a través de la repetición y la práctica constante hasta conseguir la precisión en sus movimientos (Meneses y Monge, 2001).

En el ámbito cognitivo, el juego facilita que los niños pasen de una percepción global y subjetiva a una más lógica y objetiva. A través de él, los niños aprenden a establecer relaciones



de causa y efecto, diferenciando lo real de lo imaginario y desarrollando un pensamiento más organizado y estructurado (Damián, 2007).

El juego es también fundamental para el desarrollo emocional, ya que permite a los participantes expresar sus sentimientos, aliviar tensiones y construir su sentido de identidad (López, 2010). Además, les ofrece la oportunidad de vivir experiencias que no siempre pueden tener en la realidad, facilitando así la gestión de sus emociones y preparándolos para afrontar retos cotidianos (Murillo, 2009).

En el plano social, el juego permite que los niños interactúen con otros, facilitando su conocimiento sobre las personas que los rodean, el aprendizaje de normas de convivencia y el autodescubrimiento a través de estas interacciones (Garaigordobil, 2005). Además, al formar parte de la cultura de una comunidad, también se convierte en un medio para transmitir tradiciones y valores de una generación a otra (Delgado, 2011).

Finalmente, el juego también estimula la creatividad, permitiendo a los niños explorar y experimentar con su imaginación mientras desarrollan sus habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales (Ginsburg, 2007).

En conclusión, el juego es una herramienta clave para el desarrollo integral de los niños, y favorece su crecimiento físico, cognitivo, emocional y social. A través de él adquieren habilidades, gestionan sus emociones, mejoran sus relaciones sociales y fomentan su creatividad.

## **5.2. El juego cooperativo**

Tras haber abordado el concepto general del juego, este apartado se centrará en un tipo de juego concreto, el juego cooperativo, objeto de estudio de este TFG. A continuación, se analizará su definición, junto con su importancia y sus características principales.

### **5.2.1. Definición**

Los juegos cooperativos son actividades en las que los participantes colaboran entre sí para lograr un objetivo común, priorizando el esfuerzo grupal sobre el éxito individual. En lugar de competir unos contra otros, los jugadores se apoyan mutuamente para superar desafíos, promoviendo la inclusión y el trabajo en equipo (Torres, 2008).

En una situación cooperativa, los objetivos de cada individuo están interconectados de tal manera que el logro de una meta personal depende del éxito del resto del grupo en alcanzar sus propias metas. Esto implica que la cooperación entre los participantes es esencial para que todos puedan conseguir sus objetivos (Brown, 1990).

Velázquez (2004) indica que, en las actividades cooperativas, los participantes se enfocan en trabajar junto a los demás para superar pruebas conjuntas, sin intención de ganar a otros participantes. Este enfoque fomenta el desarrollo de destrezas interpersonales y valores como el trabajo en equipo, el apoyo mutuo y la empatía.

Siguiendo la misma idea, Orlick (2002) afirma que “jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego” (p. 16).

Ambos autores destacan la importancia de jugar juntos para alcanzar una meta común, en vez de competir contra otros.

Los juegos cooperativos son actividades diseñadas para reducir las conductas agresivas en los juegos, potenciando comportamientos como la empatía y la colaboración. Fomentan la interacción entre los participantes y el contacto con la naturaleza. Su propósito es garantizar la inclusión de todos los jugadores, destacando los objetivos grupales por encima de los logros individuales (Pérez, 1998).

En conclusión, los juegos cooperativos son dinámicas en las que los participantes trabajan en conjunto para alcanzar un objetivo común, priorizando la colaboración sobre la competencia. Estas actividades fomentan la inclusión, la empatía y el apoyo mutuo, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales y la interacción positiva entre los jugadores.

### **5.2.2. Características**

Orlick (2002) presentó cinco aspectos clave vinculados a la libertad para explicar el funcionamiento de este tipo de juegos:

- *Libres de competir.* En los juegos competitivos, si alguien alcanza el objetivo, al menos, otro no puede alcanzarlo, mientras que en los juegos cooperativos todos trabajan juntos para lograr una meta común, promoviendo un ambiente más inclusivo y motivador.

- *Libres para crear.* Los juegos cooperativos fomentan la creatividad, ofreciendo una experiencia gratificante en la búsqueda de soluciones a nuevos retos.
- *Libres de la exclusión.* Los juegos que excluyen a los jugadores penalizan a aquellos con menos habilidad o experiencia, generando sentimientos de rechazo y falta de confianza, y les impide seguir mejorando y adquiriendo experiencia. En los juegos cooperativos no se elimina a ningún jugador ni se hace una división entre ganadores y perdedores.
- *Libres para elegir.* Permitir que los niños participen en la toma de decisiones y expresen sus ideas, fortalece su independencia y refuerza la confianza en sí mismos. En los juegos cooperativos, al tener la posibilidad de elegir, se sienten más implicados y motivados, lo que también favorece su capacidad para afrontar dificultades y desarrollar habilidades para decidir por sí mismos.
- *Libres de la agresión.* Los juegos y deportes violentos enseñan a los niños que la violencia física es aceptable dentro del contexto del juego. A través de sus reglas, se normaliza el uso de comportamientos que hacen daño a otras personas, promoviendo actitudes agresivas hacia los demás.

Garaigordobil (1995) enumera cinco características asociadas a los juegos cooperativos:

- Todos los jugadores participan activamente en un objetivo común, sin que haya ganadores ni perdedores. Cada persona tiene un rol dentro del grupo para lograr la meta conjunta, favoreciendo la colaboración y evitando la competencia entre los participantes.
- Favorecen la comunicación y la colaboración entre los miembros del grupo. Establecen un ambiente de ayuda mutua, promoviendo relaciones positivas y el fortalecimiento de vínculos dentro del equipo, donde se fomenta la interacción amistosa y el apoyo entre los participantes para alcanzar un objetivo común.
- La colaboración entre los participantes, ya que sus objetivos están interconectados. Cada jugador contribuye con su papel único, lo que es esencial para alcanzar la meta grupal. Este enfoque genera un sentimiento de aceptación dentro del grupo, mejorando la autoestima de los individuos y favoreciendo una percepción más positiva de los demás.
- La ficción y creación, ya que a veces los participantes crean escenarios ficticios actuando como si estuvieran en una situación distinta de la real. Además, tiene la

oportunidad de combinar diferentes estímulos o elementos para generar algo nuevo y original.

- La diversión es clave, ya que busca que los participantes se diviertan mientras interactúan de manera positiva y agradable con los demás.

Torrente et al. (2007) establecen unas características específicas y comunes de los juegos cooperativos:

- *Organización masiva.* Los juegos cooperativos deben realizarse en un solo grupo para evitar rivalidades entre subgrupos, incluso sin competir directamente.
- *Participación de todos.* El éxito depende de la participación activa de todos los miembros, quienes colaboran entre sí.
- *Objetivo común.* El fin del juego debe ser común para todos, aunque algunos asuman diferentes roles.
- *Competencia-Cooperación.* Los juegos cooperativos no deben combinarse con características competitivas, ya que su esencia se basa en la cooperación sin oposición.

En base a las características comunes de los tres autores, se puede concluir que los juegos cooperativos buscan la participación de todos los jugadores para obtener un objetivo común, eliminando la competición y promoviendo la colaboración.

### **5.2.3. Juegos competitivos vs cooperativos**

En un análisis de Brotto (1999, citado en Velázquez, 2004), basado en las ideas de Terry Orlick, se destacan las diferencias principales entre los juegos competitivos y cooperativos desde una perspectiva educativa:

- Los juegos competitivos son divertidos solo para un grupo reducido de participantes, ya que generan sentimientos de derrota en la mayoría. Aquellos que no tienen suficientes habilidades suelen ser excluidos, lo que genera una falta de confianza en sí mismos. Además, la falta de solidaridad y el sentimiento de satisfacción cuando otros pierden son características comunes en estos juegos, los cuales dividen a los jugadores en ganadores y perdedores, siendo estos últimos quienes dejan de jugar y se convierten en simples observadores.
- Los juegos cooperativos crean un ambiente de disfrute para todos, donde el éxito es compartido por todo el grupo. Al integrarse en equipos diversos, se fomenta la inclusión

y el sentimiento de unión entre los participantes. Nadie se queda fuera, ya que todos empiezan y terminan el juego. Estas dinámicas también ayudan a fortalecer la confianza en uno mismo y la capacidad de persistir ante dificultades.

Otros autores, como Omeñaca y Ruiz (2007) destacan también que los juegos competitivos tienden a enfocarse en el logro personal, promoviendo una mentalidad centrada únicamente en el rendimiento individual y en ganar, lo que favorece la rivalidad entre los participantes. Además, en estos juegos la colaboración y el intercambio de ideas son escasos, y a menudo se limita el apoyo mutuo entre jugadores. Sin embargo, ellos señalan que los juegos competitivos también tienen características positivas, como facilitar el descubrimiento de las propias fortalezas y debilidades al compararse con otro, fomentar la motivación por esforzarse y mejorar a nivel personal, y contribuir a una mayor autoestima y percepción positiva cuando se alcanza un alto nivel de competencia.

Por otro lado, los juegos cooperativos fomentan la creatividad y las soluciones libres de presiones, mientras promueven relaciones empáticas y constructivas entre los participantes. Se valora más el proceso que el resultado final, y los errores son vistos como oportunidades de aprender, con el apoyo y feedback de los demás.

### **5.3. Participación activa del alumnado**

La participación activa se refiere al deseo y la disposición de un estudiante para compartir su punto de vista crítico sobre un tema o información durante las clases. Este tipo de participación es impulsado por el contenido abordado en las lecciones, que motiva a los alumnos a opinar, escuchar a sus compañeros y aportar ideas. Los estudiantes comprometidos se sienten interesados en lo que aprenden y están dispuestos a asumir responsabilidades y compromisos dentro de su educación, reflejando una actitud de solidaridad y responsabilidad tanto con sus compañeros como con su proceso de aprendizaje (Gudiño, 2023).

La participación en Educación Física promueve el desarrollo de habilidades motrices, hábitos saludables y valores como la cooperación y el respeto. Además, beneficia el bienestar emocional y el rendimiento académico de los estudiantes al mejorar su concentración y estado de ánimo. En cambio, la falta de participación puede perjudicar su desarrollo físico y psicológico, contribuyendo a problemas como el sedentarismo y la obesidad infantil (Guevara, 2024).

Para motivar a los alumnos en Educación Física a través del juego, es clave tener en cuenta sus intereses sin depender únicamente de ellos. El refuerzo externo, como reconocer sus progresos o actitudes positivas, puede ser útil si se aplica de manera adecuada, aunque lo ideal es que con el tiempo estas conductas se mantengan sin necesidad de ello. Es fundamental que disfruten jugando, no solo por la aprobación externa, sino por el placer de la actividad en sí. Para lograrlo, hay que fortalecer su interés, ayudarlos a marcarse metas alcanzables y proponer desafíos adecuados a sus capacidades. Además, el juego debe fomentar la diversión, la cooperación y la mejora personal, evitando que la competencia genere miedo a equivocarse o desmotivación (Omeñaca y Ruiz, 2007).

En esta misma línea, Guevara (2024) destaca la importancia de ofrecer actividades variadas que respondan a sus intereses y habilidades, manteniendo así su motivación. Además, recomienda establecer metas claras y alcanzables para facilitar el progreso individual, fomentar la autonomía al permitir que tomen decisiones sobre las actividades y proporcionar retroalimentación positiva centrada en el esfuerzo y el proceso.

El estudio realizado por De Meyer et al. (2016) refuerza estas ideas al demostrar que, independientemente de sus motivaciones previas, los estudiantes que interactúan con un profesor que apoya su autonomía experimentan un mayor compromiso y una menor resistencia, en comparación con aquellos que se enfrentan a métodos más autoritarios. Este enfoque no solo mejora la participación activa, sino que también incrementa la motivación interna, reduce la frustración, y favorece el bienestar emocional de los estudiantes.

El estudio de Aguado et al. (2016) señala la discrepancia entre lo que los docentes perciben como apoyo a la autonomía y lo que realmente se observa en el aula. A pesar de que los docentes creen fomentar la autonomía, no siempre aplican las estrategias necesarias de forma efectiva. Esta falta de alineación entre la participación y la práctica afecta negativamente la participación y el compromiso del alumnado, destacando la importancia de ajustar las intervenciones a la realidad del aula.

Guevara (2024) señala que, para impulsar la participación en Educación Física, es fundamental ajustar las estrategias a las características de cada nivel educativo. En el caso de Educación Primaria, destaca el uso de los juegos cooperativos como una herramienta específica para este propósito.

En los juegos cooperativos, no se busca competir para ganar, sino colaborar para alcanzar un objetivo común. Estos juegos están diseñados para que todos los participantes trabajen juntos, sin la tensión generada por la competencia. Al no estar enfocados en el resultado final, la atención se dirige hacia la participación de cada individuo. Desde una perspectiva educativa, el valor se encuentra en el proceso, no en el resultado. Al centrarse en cómo se lleva a cabo la actividad, se favorece que tanto los tiempos individuales como grupales contribuyan al logro de los objetivos, gracias al esfuerzo colectivo de todos los involucrados. En cambio, en los juegos competitivos, se suele eliminar a quienes no cumplen con ciertos criterios de habilidad o destreza, lo que puede generar rechazo (Pérez, 1998).

Orlick (2002) destaca que los juegos competitivos, penalizan a aquellos con menos habilidad o experiencia, generando sentimientos de rechazo y falta de confianza, lo que les impide seguir mejorando y adquiriendo experiencia.

Por ello, es fundamental ofrecer una variedad de actividades en las que todos los jugadores tengan la oportunidad de sentirse aceptados. Cuando los errores no son vistos como factores que determinan el resultado, se reduce el miedo a perder, así como las emociones negativas que lo acompañan (Pérez, 1998).

#### **5.4. Investigaciones y experiencias con el juego cooperativo**

Cardona y Cubillos (2009) realizaron un estudio que buscaba evaluar los efectos de un programa de juegos cooperativos en la resolución de problemas en estudiantes de 10 a 14 años. Este programa consistió en 32 sesiones, cada una de dos horas de duración, realizadas tres veces por semana. Las actividades lúdicas fueron diseñadas específicamente para abordar y trabajar los conflictos más comunes en la vida escolar de los estudiantes. La intervención se aplicó a un grupo experimental de 40 estudiantes, divididos aleatoriamente, y se compararon los resultados con un grupo de control que no recibió esa intervención. Para medir las respuestas ante conflictos, se utilizó la Escala de Comportamiento Asertivo para Niños. Los resultados mostraron que, después de participar en el programa, los estudiantes del grupo experimental redujeron las respuestas agresivas e inhibidas y aumentaron las respuestas asertivas. Además, destacaron que la metodología lúdica mejoró sus habilidades de convivencia, como la empatía, la cooperación y el respeto.

Cuesta et al. (2016) realizaron un estudio para valorar cómo una propuesta didáctica basada en juegos motores cooperativos podía mejorar distintas áreas del desarrollo psicomotor y social en niños de Educación Infantil. La intervención consistió en la aplicación de actividades lúdicas cooperativas diseñadas para trabajar aspectos físicos, motrices, perceptivos, sociales y emocionales. El programa se implementó en un colegio público con un grupo experimental que participó en estas sesiones, mientras que un grupo control no recibió esta intervención. Para evaluar los resultados se utilizaron herramientas como hojas de observación psicomotor, test de perfil psicomotor y escalas de habilidades sociales. Como resultado, los juegos fortalecieron los vínculos emocionales y afectivos entre los participantes, tanto con sus compañeros como con los adultos. Además, en el ámbito psicomotor, se observaron mejoras en la ejecución de movimientos, el control postural, la percepción y representación del propio cuerpo, así como en la coordinación de extremidades y la interacción social.

En el estudio realizado por Campo (2019), se buscó valorar el impacto de una propuesta didáctica basada en juegos cooperativos en un grupo de estudiantes. La intervención consistió en la implementación de 12 sesiones de juegos cooperativos, diseñadas para fortalecer la comunicación, el trabajo en equipo, el respeto a la diferencia y la capacidad para conocerse a sí mismo y a sus compañeros. Para evaluar los cambios, se aplicaron encuestas y se analizaron diarios de campo que recogían la evolución observada en cada sesión. Los resultados obtenidos fueron positivos, reduciendo conductas de exclusión y discriminación entre los estudiantes, como la preferencia de género y la exclusión por diferencias motrices o físicas, así como comportamientos competitivos y agresivos. Los juegos promovieron la inclusión, el respeto y la comunicación, mejorando el trabajo en equipo.

En conclusión, los estudios muestran que los juegos cooperativos no solo favorecen el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, el respeto y la comunicación, sino que también contribuyen a reducir comportamientos agresivos y competitivos. Además, promueven la inclusión educativa, fortalecen los vínculos emocionales entre los participantes y fomentan la convivencia. También se ha demostrado que influyen positivamente en el desarrollo psicomotor, mejorando aspectos como la coordinación, el control postural y la percepción del propio cuerpo.



## **6. METODOLOGÍA**

En este apartado, primero me centraré en el contexto en el que se ha llevado a cabo la intervención, describiendo las características principales del centro, el desarrollo de la Educación Física en él y las peculiaridades del grupo de alumnado al que se ha aplicado. A continuación, explicaré el proceso de intervención, los instrumentos y técnicas de evaluación utilizados para la recogida de datos y, por último, expondré el proceso de análisis de los datos obtenidos.

### **6.1. Contexto**

Se analizará, por un lado, el contexto del centro escolar y el desarrollo de la Educación Física en él, incluyendo los materiales y espacios utilizados en la asignatura. Finalmente, se describirán las características más relevantes del grupo de referencia en el que se aplicará la intervención.

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

La intervención se ha llevado a cabo en el CEIP Raimundo de Blas Saz, un colegio público situado en La Flecha, el área de mayor desarrollo en Arroyo de la Encomienda, a siete kilómetros al oeste de Valladolid.

El CEIP Raimundo de Blas imparte Educación Infantil y Primaria. En Infantil, cuenta con una clase de 2 años y dos clases por nivel en 3, 4 y 5 años. En Primaria, hay dos clases por curso, excepto en 3º, que dispone de tres.

El alumnado del centro proviene mayoritariamente de familias de nivel socioeconómico medio, en las que ambos padres trabajan, por lo que valoran los servicios complementarios del centro para conciliar la vida laboral y familiar. La mayoría de los padres cuenta con una formación media o universitaria y desempeñan trabajos relacionados con su nivel de estudios.

#### **6.1.2. La Educación Física en el centro**

Para la realización de las clases de Educación Física, el centro cuenta con un gimnasio de tamaño medio, equipado con espalderas, bancos y colchonetas. También tiene una sala destinada al almacenamiento del resto del material, donde se guardan pelotas, balones variados, aros, conos, picas, entre otros. En general, el número de unidades es suficiente para poder llevar

a cabo las sesiones con normalidad y el estado de conservación del material es bueno. En el exterior hay un patio cubierto con dos áreas: una con dos porterías y otra con dos canastas. Además, el centro dispone de otros dos patios: uno más grande, con dos porterías, y otro más pequeño, con dos canastas.

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

La intervención se ha llevado a cabo con el grupo de 6º de Primaria, compuesto por 24 estudiantes (12 chicos y 12 chicas). Dentro del grupo, hay un alumno con una adaptación curricular significativa en las áreas de Lengua, Matemáticas, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales. Otro estudiante, con altas capacidades, participa en un programa de ampliación del currículo que incluye sesiones de enriquecimiento en robótica, programación y desarrollo emocional y social. Sin embargo, en Educación Física, no se aplican adaptaciones específicas para ninguno de ellos.

A nivel motriz, no existen grandes diferencias entre los alumnos que dificulten el aprendizaje. Ellos mismos son conscientes de sus habilidades y se adaptan a cada situación.

En cuanto a la actitud del alumnado, el grupo muestra interés general por la asignatura. No obstante, algunos estudiantes expresan desinterés por actividades concretas que no les gustan, lo que se refleja en una menor implicación. En términos de predisposición, los chicos suelen participar más activamente que las chicas, lo que también se observa en los recreos, donde todos los chicos practican algún deporte, mientras que una parte de las chicas prefiere otras actividades.

Respecto a la competitividad, los chicos tienden a ser más competitivos que las chicas. Aunque algunas de ellas también quieren ganar, suelen aceptar la derrota sin generar conflictos. En cambio, algunos chicos reaccionan con enfado, expresando su frustración con comentarios o acciones impulsivas.

En cuanto a la organización de los equipos, cuando tienen libertad de elección, los alumnos suelen agruparse por género. Sin embargo, trabajan sin inconvenientes en equipos mixtos. Para fomentar esta interacción, el alumnado emplea un método específico: el estudiante encargado del calentamiento elige a un capitán y a una capitana, quienes juegan a piedra, papel o tijera. El ganador comienza eligiendo a un compañero. La regla es que deben alternar la elección: primero, alguien del género opuesto y, después, alguien de su mismo género, repitiendo este

patrón hasta completar los equipos. De esta manera, se evita la separación por género y se favorece la cooperación.

Por último, la convivencia dentro del grupo es, en general, buena. Aunque pueden surgir conflictos tanto dentro como fuera de la asignatura, suelen resolverse con rapidez a través del diálogo.

En concreto en esta clase encontramos a tres alumnos con menos participación activa. El primer alumno muestra rechazo a trabajar en grupo, aunque está presente durante los juegos en equipo, no colabora con sus compañeros. La segunda alumna suele expresar que le da pereza jugar y, aunque participa porque es obligatorio, apenas se mueve ni se implica en la actividad. La tercera alumna comenta que ciertos juegos no se le dan bien, lo que le lleva a no esforzarse ni participar de forma activa.

## **6.2. Proceso de intervención**

Con anterioridad a la implantación del programa de intervención, se realizó una fase de observación durante cuatro semanas orientada a identificar el grado de participación del alumnado en las actividades, la forma en la que cooperaban en los juegos en equipo, sus reacciones ante la derrota y la manera en la que gestionaban los conflictos surgidos durante las sesiones. Entre las conclusiones de las observaciones realizadas destaca el hecho de que, en general, es una clase competitiva, pero existe una diferencia entre los chicos y las chicas, ya que ellos tienden a tomarse peor el hecho de perder.

Un ejemplo significativo se dio durante una sesión en la que el alumnado jugaba un partido de hockey. Uno de los alumnos fue sancionado con un minuto fuera del campo por levantar el stick, algo que está prohibido por razones de seguridad. El alumno reaccionó gritando que no había sido así, y al salir del campo, tiró el stick al suelo con enfado. Cuando se le indicó que podía volver a incorporarse al juego tras cumplir la penalización, respondió que ya no quería seguir jugando.

Por otro lado, también se observaron situaciones en las que la falta de cooperación afectaba a la participación activa del alumnado. En un partido de baloncesto, uno de los alumnos se quejaba de que no le pasaban la pelota. Aunque intentaba jugar, al sentirse excluido fue perdiendo motivación y dejó de esforzarse. El compañero que no pasaba el balón, con mayor

habilidad y motivación, asumía un papel dominante en el juego, lo que limitaba la participación del resto del grupo.

Por ello, se planteó un proceso de intervención basado en el juego cooperativo con el objetivo de que los estudiantes trabajaran en conjunto para alcanzar un propósito común, priorizando la colaboración sobre la competencia. Se pretendía, además, fomentar la inclusión, la empatía y el apoyo mutuo, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales y la interacción positiva entre los compañeros. A través de los juegos cooperativos, se esperaba que todos los alumnos participaran activamente y se sintieran valorados y necesarios dentro del equipo, contribuyendo así al logro del objetivo final.

En cuanto a la metodología, se utilizó una metodología activa y participativa, centrada en que el alumnado fuera protagonista de su propio aprendizaje. Esta metodología se basó en el Aprendizaje Cooperativo, donde los estudiantes trabajaron en pequeños grupos heterogéneos para alcanzar objetivos comunes, y en el Aprendizaje Basado en Problemas y Retos, planteando situaciones que desafiaban a los estudiantes a trabajar en conjunto para superar obstáculos y encontrar soluciones, promoviendo la creatividad y la toma de decisiones en equipo. Con todo esto, se pretendía fomentar valores como el respeto a compañeros y materiales, la participación, el esfuerzo, la autonomía y la ayuda mutua, así como la transferencia de los aprendizajes a otros contextos de la vida cotidiana.

La intervención se llevó a cabo en 6 sesiones, distribuidas a lo largo de 5 semanas, con dos sesiones de una hora cada semana. Comenzó el 4 de abril y finalizó el 13 de mayo. Durante este periodo hubo interrupciones debido a la Semana Santa y algunos días festivos, lo que afectó a la continuidad de la intervención.

La primera sesión estuvo dedicada a que el alumnado conociera el concepto de juegos cooperativos y comenzara a ponerlos en práctica. Para ello, realizaron una actividad en grupos de cuatro que consistía en transportar diferentes materiales con distintas partes del cuerpo. En la segunda sesión se llevaron a cabo actividades en las que participaba toda la clase al mismo tiempo. El objetivo era mejorar la coordinación grupal y potenciar la confianza y cohesión del grupo. La tercera sesión se centró en mejorar la comunicación dentro de pequeños grupos, además de estimular la creatividad del alumnado. El objetivo principal de la cuarta sesión fue fomentar la capacidad de resolución de problemas a través de situaciones motrices que implicaba toma de decisiones y colaboración entre compañeros. La quinta sesión estuvo enfocada en mejorar el control y la precisión en el lanzamiento y recepción de objetos, mediante

actividades que fomentaban la cooperación y el trabajo en pareja o equipo. En la última sesión, el alumnado se enfrentó a tres retos similares a actividades ya trabajadas, con el fin de aplicar los aprendizajes adquiridos y analizar su evolución.

Los espacios utilizados fueron principalmente los dos patios exteriores, aunque alguna sesión tuvo lugar en el gimnasio. En cuanto a los materiales, se emplearon los disponibles en el centro. El diseño completo de las sesiones, incluyendo fecha, actividades realizadas, materiales y recursos, espacios y el tipo de agrupamiento, se encuentra recogido en el Anexo I (página 56).

Durante las sesiones, asumí distintos roles como docente. En primer lugar, me encargaba de explicar las actividades, asegurarme de que comprendieran bien las normas y supervisar el desarrollo de los juegos. Al mismo tiempo, observaba cómo se desenvolvían los distintos grupos, prestando atención tanto a la participación como a la interacción entre el alumnado.

Intentaba mantener una actitud cercana, pero sin intervenir directamente si no era necesario. Por ejemplo, cuando un alumno decía que no podía hacer algo sin haberlo intentado, le animaba a probar primero. Si lo había intentado y no lo conseguía, trataba de motivarle a seguir intentándolo o a pedir ayuda a sus compañeros, fomentando así la colaboración, ya que se trataban de juegos cooperativos.

Cuando surgían pequeños conflictos, intentaba que fueran ellos mismos quienes los resolvieran. Si no lo lograban, intervenía tratando de hacerles ver el punto de vista del otro, fomentando así la empatía y el respeto dentro del grupo. También, en situaciones en las que una actividad no les salía bien, prefería darles un tiempo para que buscaran sus propias estrategias. Solo si se atascaban demasiado, les hacía alguna sugerencia general, como buscar formas de coordinarse mejor.

### **6.3. Proceso de recogida de datos**

Para recoger los datos necesarios de la intervención, se utilizaron diferentes técnicas e instrumentos de recogida de datos. Entre las técnicas de recogida de datos empleadas, destacan las siguientes:

- *Observación directa participante*: técnica utilizada para recoger información sobre los estudiantes durante las sesiones. Consiste en observar directamente su comportamiento, interacciones y actitudes mientras participan en las actividades. Los hechos más

relevantes se registraron de manera rápida en el cuaderno de campo, y posteriormente se desarrollaban con mayor profundidad en el diario de sesiones.

- *Cuestionario*: técnica utilizada para recoger información antes y después de la intervención, con el objetivo de comparar posibles cambios en las respuestas del alumnado. Incluía preguntas relacionadas con la motivación, el esfuerzo, la implicación en las actividades, la preferencia por el trabajo en equipo o individual, la colaboración con compañeros y la sensación de inclusión. Además, en el cuestionario final se añadieron cuatro preguntas específicas para valorar la influencia de la intervención en el alumnado.

Los instrumentos de registro de datos recopilados fueron:

- *Cuaderno de campo*: instrumento utilizado para registrar de manera rápida observaciones y comentarios sobre aspectos específicos que ocurren durante las sesiones. En cada sesión, anotaba los hechos más relevantes de forma resumida.
- *Diario de sesiones*: instrumento en el que se desarrollan con mayor detalle las anotaciones del cuaderno de campo, incorporando un análisis más profundo sobre lo sucedido en cada sesión. Después de cada sesión, revisaba el cuaderno de campo y ampliaba la información, realizándose un relato lo más detallado posible de la misma. El diario de sesiones completo se encuentra recogido en el Anexo II (página 61).
- *Cuestionario sobre la experiencia del alumnado en Educación Física*: antes de comenzar la intervención, se realizó un cuestionario elaborado por mí para evaluar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la implicación en las actividades, la preferencia por el trabajo en equipo o individual, la colaboración con compañeros y la sensación de inclusión. Este cuestionario se repitió al final de la intervención, con las mismas preguntas, para poder comparar si se produjo algún cambio. Además, se añadieron preguntas para evaluar cómo había variado la participación tras las clases de juegos cooperativos. El cuestionario inicial completo se encuentra en el Anexo III (página 75) y las preguntas adicionales del cuestionario final en el Anexo IV (página 77).

## 6.4. Análisis de los datos

Para analizar los datos recogidos en el cuaderno de campo, he establecido las siguientes categorías:

- *Grado de participación*: se refiere al nivel de implicación del alumnado durante el desarrollo de las actividades propuestas. Se valora si participan de forma activa o pasiva y si muestran interés mientras realizan las tareas.
- *Conductas de exclusión*: hace referencia a aquellos comportamientos que dificultan la participación igualitaria de todos los compañeros. Se incluyen comportamientos como ignorar, rechazar, aislar o no tener en cuenta a otros durante el desarrollo de la actividad.
- *Conductas cooperativas*: incluye todos los comportamientos que favorecen el trabajo en equipo y la ayuda mutua. Son acciones que muestran colaboración, empatía, respeto y apoyo entre los compañeros.
- *Actitudes negativas*: agrupa aquellos comportamientos del alumnado que afectan negativamente al clima del grupo, como discusiones, faltas de respeto y quejas. También incluye acciones como desobedecer las indicaciones del docente o incumplir las normas establecidas en las actividades.

Después de cada sesión, revisé el cuaderno de campo y recogí los aspectos más significativos en un diario de sesiones donde describía el desarrollo de las clases. Una vez finalizada la intervención, organicé toda la información atendiendo a las cuatro categorías de análisis previamente definidas: grado de participación, conductas de exclusión, conductas cooperativas y actitudes negativas.

Por otra parte, recogí todas las respuestas de los cuestionarios realizados al inicio y al final de la intervención, con el fin de comparar los resultados obtenidos en ambos momentos. Además, recopilé y analicé las respuestas correspondientes a las nuevas preguntas que añadí en el cuestionario final, con el objetivo de conocer la percepción del alumnado sobre sí mismos en relación a la intervención.

## 7. RESULTADOS

En este apartado se presentan los resultados derivados del análisis de los datos recopilados mediante los instrumentos descritos en la sección anterior.

### 7.1. Diario de campo

La información recogida se ha organizado en cuatro categorías distintas: grado de participación, conductas de exclusión, conductas cooperativas y actitudes negativas.

Para asegurar el anonimato de los participantes, se han sustituido los nombres originales de los escolares por otros ficticios.

#### 7.1.1. Grado de participación

Dado que este Trabajo de Fin de Grado se centra en la participación activa, resulta fundamental analizar cómo ha sido durante la intervención. En general, el grado de participación del alumnado fue alto, mostrando motivación y compromiso durante las actividades.

*A pesar de que unos grupos lograron coordinarse mejor que otros, todos los alumnos mostraron interés en superar la actividad, aportando ideas y comunicándose entre ellos, lo que favoreció su participación activa durante toda la sesión.*

Diario de sesiones 1ª sesión.

*La actividad requería la colaboración de toda la clase, y gracias al esfuerzo colectivo y a la implicación de cada alumno, finalmente consiguieron superar el reto, demostrando un alto grado de participación y trabajo en equipo.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*Al finalizar la clase, felicité al grupo por el buen desarrollo de la sesión, destacando su motivación y la participación activa de todos durante la actividad.*

Diario de sesiones 3ª sesión.

*Nada más terminar la explicación, los equipos comenzaron a intentarlo por su cuenta, sin necesidad de que se les indicara que empezaran.*

Diario de sesiones 4ª sesión.



Además, en varias ocasiones, al indicar que una persona de cada grupo debía realizar una tarea concreta, varios alumnos se ofrecían espontáneamente para realizarla, mostrando así iniciativa y una participación activa.

*Cuando dije que una persona del grupo debía hacerlo, la mayoría de los alumnos gritaron a la vez: “¡Yo!”.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*Muchos alumnos dijeron: “¡Yo!”, y les dije que eso debían decidirlo entre ellos. Elena me preguntó “¿Podemos ir cambiando de persona para hacerlo todas?”, y le respondí que sí.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

También, algunos alumnos mostraron interés haciendo preguntas o pidiendo aclaraciones para comprender bien el juego y poder así participar adecuadamente.

*Paula dijo “No lo entiendo”.*

Diario de sesiones 5ª sesión.

*Javier preguntó: “Si fallamos por ejemplo en la segunda canasta, ¿seguimos ahí o volvemos a la primera?”, contesté que seguían en la segunda, que no se retrocedía.*

Diario de sesiones 5ª sesión.

Sin embargo, se detectaron algunos casos puntuales de desmotivación que dificultaron la implicación total en ciertas sesiones. Un ejemplo es Gabriel, un alumno que normalmente participaba con interés, en dos ocasiones mostró desinterés y se mantuvo alejado de las actividades.

*Cuando me giré, vi a Gabriel sentado en el suelo. Le pregunté si estaba bien y me dijo que sí, entonces le pregunté que por qué no jugaba, a lo que me contestó: “Es que no me gusta este juego, es aburrido”. Le dije que de todas maneras debía participar. Al principio se quedó sentado, y en mitad de la actividad se acercó al grupo, pero no estaba participando.*

Diario de sesiones 5ª sesión.

*Les iba a explicar el reto 3, y cuando fui a por las picas, vi a Gabriel sentado al lado de la portería. Le pregunté qué hacía ahí y me contestó “Es que lo está haciendo el otro grupo”, a lo que le contesté: “Ya, pero entonces tú ahora tienes que mirarles y ver cuántos errores hacen”. Me contestó: “Es que no me apetece”.*

Diario de sesiones 6ª sesión.

Otro ejemplo es Héctor, alumno que se mencionó entre aquellos con menor participación activa en la clase. En concreto, es el alumno que mostraba rechazo a trabajar en grupo y que, aunque estuviese presente durante los juegos, no colaboraba con sus compañeros. En una de las sesiones, se negó a formar parte de los equipos que quedaban.

*Héctor se quedó apartado, y le dije que tenía que unirse a alguno de los tres grupos que quedaban de cuatro personas, que en este caso estaban formados solo por chicas. Él me dijo que no quería, que se quedaba sin jugar.*

Diario de sesiones 3ª sesión.

### **7.1.2. Conductas de exclusión**

A lo largo de la intervención se han observado ciertas conductas de exclusión por parte del alumnado, originadas por diferentes motivos.

Una de las que más me ha llamado la atención fue el rechazo entre chicos y chicas. En las observaciones previas a la intervención, ya había detectado una tendencia a formar grupos diferenciados por género cuando tenían la posibilidad de elegir. Sin embargo, no había observado actitudes de rechazo al trabajar juntos. En cambio, en una de las sesiones, las actividades requerían contacto físico, como darse la mano o pasar muy cerca unos de otros, y fue ahí cuando surgieron comentarios y actitudes de exclusión hacia sus compañeros del género opuesto.

*Los chicos se cogieron las manos entre ellos allí en el sitio, en cambio, las chicas se cogieron las manos entre ellas, pero se empezaron a separar. Estaban diciendo cosas en tono de queja, pero como no entendía bien les pregunté qué les pasaba. Me respondieron que no querían darse de la mano con los chicos.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*Los chicos se dieron la mano y las chicas también, pero los de los extremos no querían dárseles. Santiago dijo que le daba asco, a lo que le respondí que no dijese eso, que es solo dar la mano a una persona.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*Vi que se pusieron la manga de la sudadera por encima para no tocarse con las manos y les dije que se diesen la mano normal.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*Amanda me preguntó si podría separarles por chicos y chicas, y le dije que no, que empezaran ya.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

Por otro lado, también se observó una situación en la que un alumno fue excluido por sus compañeros debido a la percepción de que no tenía las habilidades físicas necesarias. En este caso, el grupo decidió que no participara en una de las actividades, lo que provocó que el alumno rechazara la actividad y se sintiera desplazado.

*Me acerqué a Héctor y le dije: “Me ha dicho Alejandro que no quieres jugar, ¿qué ha pasado?”. Me respondió que no le dejaban participar, que él quería empujar la colchoneta pero que habían decidido que lo haría Daniel. Le dije que hablaría con el grupo para que alternaran, pero Héctor respondió: “No, ya no quiero” y empezó a llorar.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

*Daniel comentó: “Es que Héctor no tiene fuerza”.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

Además, en una de las sesiones una alumna intentó aportar una idea para ayudar al grupo y fue ignorada por sus compañeros, que continuaron jugando sin prestarle atención.

*En un momento dado, Paula dijo varias veces “Tengo una idea”, pero los compañeros no le hacían caso y seguían jugando.*

Diario de sesiones 5ª sesión.

En este caso, pude observar y escuchar directamente la situación. Sin embargo, durante las sesiones los alumnos se dividían en varios grupos, por lo que no he podido observar todo lo que decían y hacían cada uno. Por ello, considero que es probable que se hayan dado situaciones similares en otras ocasiones a lo largo de la intervención.

### **7.1.3. Conductas cooperativas**

Durante la intervención he observado muchas conductas cooperativas entre los alumnos y alumnas, que han contribuido a crear un clima positivo en el aula y a facilitar la consecución conjunta de los objetivos propuestos en las actividades.

La mayoría de estas conductas cooperativas se han manifestado a través de la aportación de ideas y estrategias para conseguir el objetivo común, escuchándose entre ellos e intentando resolver las situaciones de forma conjunta, lo que ha permitido que, en la mayoría de los casos, se alcanzaran los objetivos de forma cooperativa.

*Entre los miembros del grupo proponían distintas estrategias, como contar para avanzar a la vez, agarrarse para estar más juntos, ir más despacio...*

Diario de sesiones 1ª sesión.

*Cada uno hablaba con el compañero de al lado para realizar los movimientos a la vez y poder pasar el aro.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*Al principio intentaban pasar cada uno por su cuenta, pero se dieron cuenta que se caían muy rápido y empezaron a ayudar a los compañeros de los lados para que no se cayesen.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*Me iba acercando a todos los alumnos y cada uno hablaba con sus compañeros para encontrar la mejor manera de poder pasar sin caerse.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*Alejandro propuso: “Tengo una idea: saltamos todos a la vez y cuando estemos en el aire, que mueva la colchoneta”. Sus compañeros le escucharon y lo probaron.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

*Comenzaron a saltar, pero no avanzaban ya que cada uno lo hacía en un momento diferente. Santiago dijo “Contamos y así saltamos todos a la vez”, y siguieron con la actividad.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

También se observaron conductas de cooperación centradas en el apoyo entre compañeros, en las que se mostraron actitudes de ayuda y colaboración para facilitar la participación de todos.

*Paula tocó el suelo y dijo “¡Jope! Es que no me dejan espacio. Mira el espacio que ocupa Laura y mira yo el espacio que tengo”. Elena respondió: “Yo te agarro para que no te caigas”.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

*Paula comentó: “Es que yo soy muy bajita y no llego”, a lo que Claudia, del grupo 1, respondió: “Aquí también hay gente baja, y el resto nos agachamos para que lleguen”. El equipo de Paula lo escuchó y decidieron agacharse también para que ella pudiera llegar.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

Además de las conductas cooperativas, también se observaron gestos de empatía entre el alumnado, especialmente cuando algún compañero se encontraba en una situación de malestar físico o emocional.

*Isabel dijo que se había hecho daño y sus compañeras se preocuparon por ella, preguntando si estaba bien y ofreciendo cambiarse por ella para que descansase.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

*La colchoneta se cayó e Isabel empezó a llorar. Le pregunté qué había pasado y me dijo: “No sé, pero se ha ido la colchoneta para abajo y me ha tirado del pelo”. Todas sus compañeras se preocuparon por ella, preguntando si estaba bien.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

*Manuel se fue hablando con tono de queja, pero no pude escuchar exactamente lo que decía. Alejandro y Héctor fueron corriendo detrás de él. Cuando me acerqué, Alejandro le estaba diciendo a Manuel: “Estate tranquilo, que no merece la pena estar así”.*

Diario de sesiones 6ª sesión.

Asimismo, se dieron acciones individuales de cooperación en las que algunos alumnos priorizaron el bienestar o la necesidad del grupo por encima de sus propias preferencias.

*Las que quedaron en los extremos me respondieron que no querían darse de la mano con los chicos. Les animé a que lo hicieran, explicándoles que no pasaba nada, que era solo un juego. Seguían diciendo que no, por lo insistí y finalmente otras dos alumnas decidieron ponerse en los extremos y darse la mano con los chicos.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*Volví a insistir en que alguien tenía que colocarse ya. Carla dijo “Ya me pongo yo”, y se lo agradecí.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*En ese momento, se me ocurrió pedirle a Manuel, que sé que se lleva bien con las chicas de uno de los grupos, si podía unirse a ese grupo, y aceptó sin problema.*

Diario de sesiones 3ª sesión.

#### **7.1.4. Actitudes negativas**

A lo largo de las sesiones también se han observado comportamientos que han afectado de forma negativa al clima del grupo y al desarrollo de las sesiones.

Uno de los más frecuentes, presentes en prácticamente todas las sesiones, ha sido la desobediencia a las indicaciones que yo daba. Este tipo de actitud ha dificultado el desarrollo

normal de las sesiones, ya que ha supuesto una pérdida significativa de tiempo hasta conseguir que el grupo implicado prestara atención.

En varias ocasiones, al ver que no me hacían caso cuando daba las indicaciones al grupo completo, tuve que modificar la forma de explicarlas y dirigir las grupo por grupo para captar mejor su atención. Sin embargo, el hecho de repetir la misma información varias veces hizo que el tiempo disponible para el desarrollo de las actividades fuera menor.

Es importante destacar que, excepto en la sesión en la que trabajó toda la clase junta, estos comportamientos no han sido generalizados, sino que casi siempre venían del mismo grupo de alumnos.

*Cuando llegamos con el material, muchos alumnos se pusieron a jugar con él, yéndose al otro lado del campo. Me fui acercando, pidiendo que dejaran el material en la portería, pero Javier, Óscar, Gabriel y Alfonso seguían jugando.*

Diario de sesiones 1ª sesión.

*(Los alumnos) empezaron a hablar y a jugar, sin escucharme. Les llamé la atención y les dije que no había terminado de explicar. Como me seguían sin escuchar, avisé que a partir de ese momento, quien no me escuchase tendría un “no” en el apartado de atento a la explicación.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*Les pedí a todos que colocaran las colchonetas en una posición determinada. Todos lo hicieron excepto Daniel y Manuel, que seguían jugando. Les tuve que insistir varias veces hasta que finalmente la colocaron en su sitio.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

*Daniel y Santiago estaban jugando en la portería con la pelota y les tuve que llamar varias veces la atención para que viniesen a la fila.*

Diario de sesiones 5ª sesión.

*Javier, Daniel, Gabriel y Alfonso estaban dando patadas a las pelotas. Les dije que las dejaran porque no eran para esta actividad, y que vinieran cerca mío para escucharme. Tuve que repetirlo varias veces más porque no me hacían caso.*

Diario de sesiones 6ª sesión.

Otro comportamiento negativo observado ha sido el incumplimiento de las normas establecidas en cada actividad. En varias ocasiones, algunos alumnos no respetaban las reglas del juego, lo que dificultaba el correcto desarrollo de las actividades y provocaba interrupciones que afectaban al ritmo y la fluidez de las sesiones.

*Otras dos alumnas hablaron durante el juego, así que les dije que tenían un “no” en respeto a las normas del juego.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*El grupo 3 lanzó una colchoneta muy lejos y comenzó a caminar hasta llegar a ella, por lo que intervine para señalar que eso eran trampas y que debían volver a colocarla en su sitio.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

*Les decía que así no valía y ellos seguían, por lo que tuve que parar el juego varias veces, cogiendo el balón para que parasen y me escuchasen.*

Diario de sesiones 5ª sesión.

Además, en una de las sesiones, fue una alumna quien me señaló que otro equipo estaba haciendo trampas. Al haber varios equipos realizando el mismo juego a la vez, no podía estar pendiente de todo lo que ocurría. Esto me hace pensar que posiblemente se incumplieron las normas en más ocasiones sin que yo llegara a darme cuenta.

*Isabel se acercó a decirme: “Es que ese grupo está agarrando la colchoneta con las manos, así cualquiera”, refiriéndose al grupo 4. Le dije que ella siguiese haciéndolo bien y fui a ese grupo a decirles que no podían usar las manos, que solo podían sujetarla con la espalda.*

Diario de sesiones 4ª sesión.



Durante las sesiones también se han producido actitudes negativas entre algunos alumnos, como quejas hacia compañeros o pequeños conflictos entre ellos. Estas situaciones puntuales han afectado en ciertos momentos al ambiente del grupo.

*Amanda no podía pasar el aro a su compañera. El resto del equipo comenzó a gritar diciendo: “¡Vamos!” y “¡Joe!” en modo de queja.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*Óscar comentó: “Nos han copiado, nosotros hemos empezado a saltar y luego lo han hecho ellas”. Paula respondió: “Es mentira, no os hemos copiado”.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

*Óscar se quejó gritando a sus compañeros diciéndoles que lo hiciesen bien.*

Diario de sesiones 5ª sesión.

En particular, hubo una sesión en la que un grupo tuvo conflictos constantes entre ellos.

*María se quejaba de que Manuel las estaba molestando.*

Diario de sesiones 6ª sesión.

*De repente, vino Manuel y me dijo: “Es que dicen María y Laura que van a decir que ya lo han hecho cuando es mentira”. Fui a María, Laura y Amanda y les pregunté si ya lo habían hecho. Me contestaron que sí y yo dije: “¿Pero cómo puede ser que unos digáis que sí lo habéis hecho y otros digan que no?, a lo que María contestó: “Lo hemos hecho hasta la mitad, pero es que no nos estaban mirando”. Manuel se fue hablando con tono de queja, pero no pude escuchar exactamente lo que decía.*

Diario de sesiones 6ª sesión.

*Le pregunté a Manuel qué le pasaba y me contestó: “Pues es que dicen que ya lo han hecho y es mentira, no es justo, porque ellas no lo hacen y nosotros sí, y encima se ponen que no tienen ningún error”.*

Diario de sesiones 6ª sesión.

*Fueron los chicos primero, y al volver estaban jugando con ellas. Les pedí que me escucharan y María dijo: “Es que con ellos es imposible, no paran de molestar”.*

Diario de sesiones 6ª sesión.

Creo que es importante mencionar de manera individual a Javier, un alumno que ha estado involucrado en varios de los conflictos ocurridos. En las observaciones previas a la intervención, vi que era un alumno muy competitivo, con dificultad para aceptar la derrota y reconocer sus propios errores. Esta actitud se ha seguido viendo en algunas sesiones.

*Cuando los dos últimos grupos que faltaban terminaron, pregunté que cuántos errores habían tenido, uno de los que observaban dijo que tres, a lo que Javier respondió gritando: “Pero qué dices, cómo que tres”. Miguel explicó: “Dos allí y uno ahora al final”. Javier siguió diciendo: “Por eso, dos allí, pero aquí no hemos tocado el suelo”. Pregunté al resto de compañeros que supervisaba y todos me dijeron que tres. Javier siguió diciendo que eso no era así, y le dije que, si sus compañeros decían que tres, tenían que apuntar tres. Él dijo: “Es que no es justo, entonces el otro grupo tendría más”. Le pregunté por qué en el momento que tenía que apuntar lo de sus compañeros no lo había dicho. Siguió hablando por lo bajo, pero les dije que siguieran con el reto 2.*

Diario de sesiones 6ª sesión.

Incluso, en una ocasión, Javier mostró faltas de respeto en sus respuestas hacia el profesor, quien tuvo que intervenir tras un conflicto que yo no pude ver pero que él sí.

*El profesor se dirigió a Javier: “Javier, tú no tienes nada que ver, ¿no?”, a lo que él respondió: “No”. El profesor dijo: “Javier, te he visto tirarla”, y Javier respondió: “Que yo no he hecho nada”. El profesor insistió en que le había visto y Javier dijo: “Vale que sí, que lo que tú digas, como siempre”.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

Además, también ha mostrado quejas frecuentes y en ocasiones faltas de respeto hacia algunos de sus compañeros.

*Entonces, Javier empezó a quejarse de sus compañeros, diciendo que no hacían nada y que no se lo estaban tomando en serio.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*Javier dijo “sois tontos”. Le pregunté por qué había dicho eso y me contestó que en el otro lado no estaban haciendo nada.*

Diario de sesiones 2ª sesión.

*Dos de los equipos empezaron a lanzar las colchonetas muy cerca unas de otras. En una de esas, Javier empujó la colchoneta de las chicas hacia atrás, lo que provocó quejas del grupo: “¡Alaaa!”, dijeron varias alumnas a la vez, y Paula comentó: “Es que no para de molestarnos y coger nuestras colchonetas”.*

Diario de sesiones 4ª sesión.

*Viene Javier y me dice: “Laura me ha pegado un codazo así”, mientras hacía el gesto. Fui hacia ella y le pregunté, a lo que me contestó: “No, eso es mentira”. Yo dije: “Cómo puede ser que uno diga que le han dado y el otro que no”. Gabriel me dijo: “Es mentira, no le ha hecho nada”. Javier se estaba quejando y le dije que se tranquilizara y que lanzarse.*

Diario de sesiones 5ª sesión.

## **7.2. Cuestionario**

El cuestionario se realizó dos veces: una antes de comenzar la unidad (cuestionario inicial) y otra al finalizarla (cuestionario final). Ambos cuestionarios incluían las mismas 10 preguntas, lo que me ha permitido comparar las respuestas.

A continuación, vamos a ver las preguntas realizadas en el cuestionario, las opciones de respuesta que había y el número de votos que ha recibido cada respuesta, tanto en el cuestionario inicial, como en el final, para poder compararlos fácilmente.

1. ¿Disfrutas de las clases de Educación Física?

OPCIONES DE RESPUESTA	Nº DE VOTOS (INICIAL)	Nº DE VOTOS (FINAL)
Sí	20	22
A veces	4	2
No	0	0

2. ¿Cómo te sientes cuando realizas las actividades en clase?

OPCIONES DE RESPUESTA	Nº DE VOTOS (INICIAL)	Nº DE VOTOS (FINAL)
Muy motivado/a	13	16
Algo motivado/a	10	8
Nada motivado/a	1	0

3. ¿Con qué frecuencia participas activamente en las actividades durante las clases de Educación Física?

OPCIONES DE RESPUESTA	Nº DE VOTOS (INICIAL)	Nº DE VOTOS (FINAL)
Siempre	10	14
A menudo	13	8
A veces	1	2
Rara vez	0	0
Nunca	0	0

4. ¿Cuánto esfuerzo pones en las actividades de Educación Física?

OPCIONES DE RESPUESTA	Nº DE VOTOS (INICIAL)	Nº DE VOTOS (FINAL)
Mucho esfuerzo	15	17
Algo de esfuerzo	9	7
Poco esfuerzo	0	0
Ningún esfuerzo	0	0

5. ¿Te gusta trabajar en equipo durante las actividades de clase?

OPCIONES DE RESPUESTA	Nº DE VOTOS (INICIAL)	Nº DE VOTOS (FINAL)
Sí	13	14
A veces	10	9
No	1	1

6. ¿Te sientes cómodo/a colaborando con tus compañeros en las actividades de grupo?

OPCIONES DE RESPUESTA	Nº DE VOTOS (INICIAL)	Nº DE VOTOS (FINAL)
Sí	9	17
A veces	15	7
No	0	0

7. ¿Te resulta fácil hablar o colaborar con otros compañeros en las actividades de clase?

OPCIONES DE RESPUESTA	Nº DE VOTOS (INICIAL)	Nº DE VOTOS (FINAL)
Sí	14	20
A veces	9	3

No	1	1
----	---	---

8. ¿Prefieres trabajar en actividades en las que puedas estar solo/a o en equipo con tus compañeros?

OPCIONES DE RESPUESTA	Nº DE VOTOS (INICIAL)	Nº DE VOTOS (FINAL)
Solo/a	3	1
En equipo	6	8
Depende	15	15

9. ¿Te sientes incluido durante las actividades?

OPCIONES DE RESPUESTA	Nº DE VOTOS (INICIAL)	Nº DE VOTOS (FINAL)
Siempre	15	15
A veces	9	9
Rara vez	0	0
Nunca	0	0

10. ¿Cuánto interactúas con tus compañeros durante las actividades de Educación Física?

OPCIONES DE RESPUESTA	Nº DE VOTOS (INICIAL)	Nº DE VOTOS (FINAL)
Mucho	13	16
Algo	10	7
Poco	1	0
Nada	0	1

La única pregunta que ha mantenido el mismo número de respuestas en ambos cuestionarios ha sido la relacionada con el sentimiento de inclusión durante las actividades. En cambio, el resto de las preguntas, relacionadas con la participación, el esfuerzo, el trabajo en grupo, la colaboración y la interacción con sus compañeros, han mostrado una evolución positiva en el cuestionario final. Aunque los cambios no son muy significativos en la mayoría de los casos, se aprecia una ligera mejora general en las percepciones del alumnado.

Además, en el cuestionario final se incluyeron cuatro preguntas adicionales orientadas específicamente a recoger información más concreta sobre su experiencia con la intervención: tres de opción múltiple (tipo test) y una de respuesta abierta.

Estas preguntas añadidas buscaban conocer si los alumnos percibían cambios en su participación, si se sentían más cómodos en las clases, si mejoraron su relación con los compañeros y si consideraban que esta unidad había influido en su actitud durante las sesiones de Educación Física. Los resultados fueron los siguientes:

- En la primera pregunta: ¿Crees que durante estas clases de juegos cooperativos tu participación en las actividades ha cambiado?, 13 alumnos respondieron que “Sí, participo más que antes”, 11 que “No, sigo participando igual” y ninguno indicó que “No, participo menos que antes”.
- En la segunda pregunta: Después de estas clases de juegos cooperativos, ¿te sientes más cómodo/a participando en las actividades de Educación Física?, 16 contestaron “Sí”, 7 “A veces” y 1 “No”.
- En la tercera pregunta: ¿Los juegos cooperativos te han ayudado a interactuar más con tus compañeros?, 11 respondieron “Sí, mucho”, 9 “Algo”, 4 “No, igual que antes” y ninguno “No, menos que antes”.
- Respecto a la última pregunta abierta: ¿Crees que estas clases de juegos cooperativos han influido en tu forma de participar en Educación Física? ¿De qué manera?, 19 respuestas reflejan una mejora significativa en la interacción, la comunicación y la disposición a colaborar en grupo. Algunos ejemplos destacados son:
  - “Sí, con compañeros no muy amigos míos.”
  - “Sí, porque me llevo mejor con mis compañeros.”

- “Sí, porque me ha ayudado a hablar más.”
- “Sí, porque ahora cooperamos más en equipo teniendo un objetivo en común.”
- “Sí, me han ayudado a expresarme mejor y participo más que antes por ejemplo ayudando más a los compañeros/as.”
- “Sí, participo más y me gusta más el trabajo en equipo.”
- “Sí, mucho, hablando y trabajando con gente que no hablaba.”
- “Sí, porque he aprendido a colaborar con mis compañeros de forma divertida.”
- “Sí. Ahora pienso y hablo con todos y me escuchan y yo también escucho.”

También hubo 5 respuestas neutras o negativas, como:

- “No, de ninguna”
- “No, participo igual que antes”
- “No, sigo igual”

Los resultados de las preguntas adicionales del cuestionario final reflejan que la mayoría del alumnado percibió un aumento en su participación, mayor comodidad al intervenir y una mejora en la interacción con sus compañeros. En las respuestas abiertas, muchos destacaron avances en la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo, incluso con compañeros con los que antes apenas se relacionaban.



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

En este apartado se presentan la discusión y las conclusiones derivadas de los resultados obtenidos durante la intervención. Asimismo, se exponen las limitaciones encontradas a lo largo del proceso.

### **8.1. Discusión y conclusiones**

El objetivo principal de este TFG era diseñar, poner en práctica y evaluar el impacto de un programa de juegos cooperativos como herramienta para fomentar la participación activa del alumnado de Primaria en Educación Física.

A partir de este objetivo general, se definieron tres objetivos específicos:

1. Analizar las posibilidades de los juegos cooperativos para fomentar la participación activa del alumnado de Primaria en Educación Física.
2. Diseñar e implementar una situación de aprendizaje basada en juegos cooperativos para fomentar la participación activa del alumnado de Primaria en Educación Física.
3. Evaluar el impacto de la situación de aprendizaje en la participación activa del alumnado, identificando las dificultades encontradas.

En cuanto al primer objetivo, en el marco teórico se recogió un apartado centrado en conocer qué dicen distintos autores sobre la participación activa del alumnado.

Según Gudiño (2023), la participación activa se refiere a la disposición del alumnado para opinar, escuchar y aportar ideas en clase, asumiendo responsabilidades y mostrando compromiso con su propio aprendizaje y con el de sus compañeros.

Diversos autores han resaltado el papel del juego en la Educación Física en Educación Primaria como herramienta para favorecer la participación activa del alumnado. Por ejemplo, Omeñaca y Ruiz (2007) destacan su valor educativo, señalando que debe fomentar la diversión, la cooperación y la mejora personal, evitando que la competencia genere miedo a equivocarse o desmotivación. En concreto, Guevara (2024) destaca el uso de juegos cooperativos.

Según Pérez (1998), los juegos cooperativos están diseñados para que todos los participantes colaboren en la consecución de un objetivo común. En cambio, los juegos competitivos tienden a eliminar a quienes no cumplen con ciertos criterios de habilidad o destreza. Esta exclusión puede generar sentimientos de rechazo y falta de confianza, lo que les impide seguir mejorando y adquiriendo experiencia (Orlick, 2002).

Por otro lado, Guevara (2024) señala la importancia de fomentar la autonomía del alumnado, permitiendo que tomen decisiones sobre las actividades y que reciban retroalimentación positiva centrada en el esfuerzo y el proceso. Además, De Meyer et al. (2016) evidencian que este enfoque no solo mejora la participación activa, sino que también incrementa la motivación interna, reduce la frustración, y favorece el bienestar emocional de los estudiantes.

Respecto al segundo objetivo, diseñé una situación de aprendizaje basada en juegos cooperativos con el objetivo de fomentar la participación activa del alumnado, tomando como referencia las conclusiones obtenidas en el primer objetivo.

La intervención se llevó a cabo en seis sesiones de una hora de duración cada una. Las actividades estaban planteadas para que los estudiantes colaboraran para alcanzar un objetivo común. Los retos planteados promovían que el propio grupo ideara estrategias y soluciones, favoreciendo así la autonomía, la toma de decisiones y el trabajo en equipo. Durante la planificación, se tuvo en cuenta la importancia de generar un ambiente de cooperación y apoyo mutuo, con la intención de que el alumnado se sintiera implicado, valorado y con ganas de participar.

En relación al tercer objetivo, al comparar la participación del alumnado antes y después de la intervención basada en juegos cooperativos, se observa un cambio significativo. Durante actividades más competitivas, no todos los alumnos participaban activamente y algunos expresaban sentirse excluidos o sin oportunidad de intervenir. Sin embargo, durante la unidad de juegos cooperativos, pude observar que todos los miembros del grupo se implicaban, ya que las propias dinámicas requerían la colaboración de todos para alcanzar un objetivo común.

Por otra parte, el cuestionario final que completaron los alumnos reveló que más de la mitad de la clase consideró que había participado más durante la intervención que antes de que comenzara.

Es reseñable que aquellos alumnos que respondieron que participaban igual que antes no necesariamente muestran falta de progreso. En muchos casos, ya presentaban una participación

activa desde el inicio. Por tanto, el hecho de que no indiquen un cambio no implica una actitud pasiva, sino que mantienen un nivel alto de implicación.

Este aumento en la participación se ha dado en el contexto de una situación de aprendizaje centrada en juegos cooperativos. Esto quiere decir que los propios juegos, al requerir la colaboración entre todos, han favorecido que el alumnado se implique más. Sin embargo, esto no garantiza que esa participación se mantenga si en las siguientes unidades se vuelven a utilizar propuestas más competitivas.

Otra de las preguntas del cuestionario buscaba conocer si el alumnado consideraba que estas clases de juegos cooperativos habían influido en su forma de participar. La mayoría de las respuestas reflejaban una mejora significativa en la interacción, la comunicación y la disposición a colaborar en grupo. En ellas, muchos alumnos expresan que han trabajado con compañeros con los que antes apenas tenían relación, y han aprendido a colaborar en grupo, expresar sus emociones y escuchar a los demás. Estos resultados coinciden con lo señalado por Campo (2019), quien afirmaba que los juegos cooperativos promueven la inclusión, el respeto y la comunicación, mejorando el trabajo en equipo; y por Cardona y Cubillos (2009), que destacaron que esta metodología lúdica mejoraba las habilidades de convivencia, como la empatía, la cooperación y el respeto.

Además, en las preguntas relacionadas con si se sienten cómodos colaborando con tus compañeros o si les resulta fácil hablar con ellos durante las actividades en grupo, el porcentaje de respuestas afirmativas aumentó significativamente en comparación con el cuestionario inicial. Estos resultados coinciden con el estudio realizado por Cuesta et al. (2016), que concluyó que los juegos cooperativos fortalecen los vínculos emocionales y afectivos entre los participantes, especialmente entre los compañeros.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que, si los alumnos vuelven a realizar actividades más individuales o competitivas, podrían surgir de nuevo conflictos o actitudes competitivas, lo que podría debilitar los vínculos generados durante esta intervención.

No obstante, a pesar de los resultados positivos, se identificaron algunas dificultades que condicionaron el desarrollo de las sesiones.

Campo (2019) señaló que su propuesta didáctica basada en los juegos cooperativa redujo conductas de exclusión y discriminación entre los estudiantes, como la preferencia de género y la exclusión por diferencias motrices o físicas. Durante la intervención, se registraron dos

casos de exclusión: uno relacionado con el rechazo entre chicos y chicas, y otro en la que un alumno fue excluido por la percepción de sus compañeros de que no tenía las habilidades físicas necesarias. Sin embargo, estos casos no contradicen las conclusiones de Campo, ya que su propuesta habla de una reducción de estos comportamientos, no de su eliminación total. En este sentido, también se podría afirmar que, en la intervención realizada, ese tipo de conductas se redujeron con respecto a lo observado antes de su implementación.

Aun así, estas conductas condicionaron en ese momento el desarrollo de las sesiones, generando un mal ambiente y restando tiempo a las actividades.

Otras de las dificultades encontradas fueron las actitudes negativas por parte de algunos alumnos, en la que se incluyen la desobediencia a las indicaciones que yo daba, el incumplimiento de las normas establecidas en cada actividad y las quejas y conflictos entre ellos.

En conclusión, considero que se han cumplido tanto el objetivo general como los tres objetivos específicos planteados en este trabajo. A través de la intervención, he podido comprobar que los juegos cooperativos constituyen una herramienta eficaz para fomentar la participación activa del alumnado en Educación Física, promoviendo la inclusión, comunicación y el trabajo en equipo. Por todos los beneficios que aporta, creo que sería muy positivo seguir incorporando esta metodología en futuras propuestas didácticas.

## **8.2. Limitaciones**

Una de las principales limitaciones encontradas durante la intervención ha sido el tiempo disponible en cada sesión. En varias ocasiones, las sesiones empezaban más tarde debido a que la clase anterior no terminaba a la hora prevista. Además, el tiempo necesario para bajar al patio, coger el material y, posteriormente, guardarlo y volver al aula, reducía notablemente el tiempo real dedicado a las actividades.

Me hubiera gustado dedicar un tiempo al final de cada sesión para hablar con el grupo sobre cómo había ido la sesión, qué dificultades habían tenido, cómo habían trabajado en equipo, si surgieron conflictos y cómo los solucionaron. Sin embargo, al contar solo con seis sesiones, sentía que dedicar ese espacio en cada sesión dejaba demasiado reducido el tiempo para realizar las actividades. En cambio, si la intervención hubiese tenido más sesiones, habría podido incorporar este momento de reflexión en cada una de ellas.

Otra limitación ha sido la dificultad para captar la atención del alumnado durante las explicaciones, algo que quizás podría haberse mejorado utilizando alguna técnica para llamar su atención. Este factor también limitó el tiempo dedicado a las actividades.

## **9. REFLEXIÓN FINAL DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

Este trabajo ha supuesto un reto para mí, ya que ha sido la primera vez que he tenido que afrontar un proyecto de este tipo. Al principio me sentí algo insegura, ya que me surgieron muchas dudas, pero con la ayuda de mi tutor he podido resolverlas y seguir avanzando con mayor confianza.

A pesar de las dificultades, el hecho de haber elegido un tema que realmente me interesa (los juegos cooperativos y su relación con la participación activa del alumnado) ha hecho que el proceso haya sido mucho más enriquecedor. Tener interés por el tema me ha motivado a investigar, profundizar e implicarme más en cada fase del trabajo. Esta motivación ha sido clave para mantener una actitud activa, con ganas de aprender y afrontar con ilusión los distintos retos que han ido surgiendo.

Esta experiencia también me ha dado la oportunidad de diseñar, poner en práctica y evaluar el impacto de un programa basado en los juegos cooperativos, lo que me ha permitido desarrollar competencias relacionadas tanto con la planificación como con la intervención y reflexión pedagógica. Asimismo, poder aplicar la propuesta diseñada en un contexto real ha sido especialmente significativo, ya que me ha permitido llevar la teoría a la práctica.

Además, gracias a esta intervención he podido identificar tanto mis puntos fuertes como aquellos aspectos en los que necesito seguir mejorando. Por un lado, considero que tengo la capacidad para conectar con los alumnos y que tengan confianza en mí, lo que contribuye a crear un ambiente positivo en el aula. Me preocupo por atender las necesidades individuales de cada niño e intento ayudar en la medida de lo posible para que se sientan cómodos y a gusto durante las clases.

Por otro lado, uno de los aspectos que debo seguir trabajando es la gestión de situaciones en las que los alumnos no me hacían caso. En esos momentos, no siempre he sabido cómo actuar, y creo que esto se debe, en parte, a que fui demasiado permisiva desde el inicio. Al no marcar ciertos límites con claridad desde el principio, es posible que no me hayan percibido del todo como una figura de autoridad. Esta experiencia me ha hecho ver la importancia de establecer normas desde el primer día y mantenerme firme en su cumplimiento, y que esto no solo

favorece al clima de aula, sino que también facilita el aprendizaje en un entorno respetuoso y estructurado.

En el futuro, me gustaría seguir trabajando con los juegos cooperativos, ya que he podido comprobar muchos de los beneficios que aportan en el aula, especialmente en lo que respecta a la participación activa, la comunicación y la inclusión. No obstante, considero que el tiempo destinado a la intervención ha sido limitado, y creo que, si se aplicara durante un periodo más prolongado, los efectos podrían consolidarse más fácilmente.

En definitiva, este trabajo me ha permitido crecer tanto a nivel académico como personal. He aprendido mucho durante el proceso y soy consciente de que aún me queda mucho por aprender y experimentar. Sin embargo, me siento preparada y motivada para seguir formándome y mejorando como futura docente.

## 10. REFERENCIAS

- Aguado, R., Díaz, M., Hernández, J.L., & López, A. (2016). Apoyo a la autonomía en educación física: Percepción versus realidad. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 16(62), 183-202. <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista62/artapoyo689.pdf>
- Brown, G. (1990). *Qué tal si jugamos..., otra vez. Nuevas experiencias de juegos cooperativos en la educación popular*. Humanitas.
- Campo, M.A. (2019). *Proyecto de grado licenciatura en educación básica con énfasis en educación física, recreación y deporte*. Universidad Libre. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17678/Proyecto%20De%20Investigacion%20Miguel%20Campo.pdf?sequence=1>
- Cardona, D.A., & Cubillos, L.R. (2009). *Efectos de un programa de juegos cooperativos en el estilo de resolución de problemas en niños de grado quinto de una escuela de Cartago (Colombia)*. Universidad Tecnológica de Pereira. <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/593a051e-709a-4852-ad89-fe57719529fd/content>
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I.M., Barrera, M. X., & Gil, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 37(1), 99-134. <https://ve.scielo.org/pdf/pdg/v37n1/art07.pdf>
- Damián, M. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa*, 13(2), 133-149. <https://journals.copmadrid.org/psed/art/84f0f20482cde7e5eacaf7364a643d33>
- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190 (30 de septiembre), 48316-48849. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- De Meyer, J., Soenens, B., Vansteenkiste, M., Aelterman, N., Van Petegem, S., & Herens, L. (2016). Do students with different motives for physical education respond differently to



autonomy-supportive and controlling teaching? *Psychology of Sports and Exercise*, 22, 72-82.  
<https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2015.06.001>

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Paraninfo.

Garaigordobil, M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 25, 91-105.  
[https://www.researchgate.net/publication/28269990\\_Una\\_metodologia\\_para\\_la\\_utilizacion\\_didactica\\_del\\_juego\\_en\\_contextos\\_educativos](https://www.researchgate.net/publication/28269990_Una_metodologia_para_la_utilizacion_didactica_del_juego_en_contextos_educativos)

Garaigordobil, M. (2005). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. *Aula de Infantil*, 25, 37-43. [https://www.researchgate.net/profile/Maite-Garaigordobil/publication/39211915\\_Importancia\\_del\\_juego\\_infantil\\_en\\_el\\_desarrollo\\_humano/links/64abb731c41fb852dd61382c/Importancia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo-humano.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Maite-Garaigordobil/publication/39211915_Importancia_del_juego_infantil_en_el_desarrollo_humano/links/64abb731c41fb852dd61382c/Importancia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo-humano.pdf)

Ginsburg, K.R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119, 182–191.  
<http://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>

Gudiño, A.A. (2023). *Participación Activa como Estrategia de Conexión e Interacción Oral con los Estudiantes del Aula*. Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.  
<https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/4841/1/ULEAM-PLL-007.pdf>

Guevara, A. (2024). *Fomentar la participación activa en educación física: estrategias y ejemplos prácticos para docentes*. INED21. <https://ined21.com/fomentar-la-participacion-en-educacion-fisica/>

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.

López, A. B., & García, A. (2011). Juegos educativos en Educación Física. *Revista Digital EFDeportes*, 152. <https://www.efdeportes.com/efd152/juegos-educativos-en-educacion-fisica.htm>

López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Autodidacta.

Meneses, M., & Monge, M. de los Á. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>

Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 16, 1-11.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf)

Omeñaca, R., & Ruiz, J. V. (2007). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Paidotribo.

ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 312 (29 diciembre), 53747-53750. <https://www.boe.es/eli/es/o/2007/12/27/eci3857>

Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear (nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Paidotribo.

Paredes, J. (2003). *Juego luego soy. Teoría de la Actividad Lúdica*. Wanceulen.

Pérez, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 9. <https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>

Real Academia Española. (s.f.). *Juego*. En *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/juego>

Reina, C. (2009). El juego infantil. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 15, 1-9.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_15/CRISTINA\\_REINA\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf)

Sandoval, R.W. (2010). La educación física y el juego. *Revista del Instituto de Investigación Educativa*, 14(26), 105-112.  
[https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv\\_educativa/2010\\_n26/a08.pdf](https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf)

Torrente, D., Pastor, A. B., Hinojo, C., Luna, N., Román, C., Úbeda, M. A., & Aranda, G. M. (2007). Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención. *Revista Digital EFDeportes*, 109. <https://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>

Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Torres, E. (2008). Juego cooperativo en la educación. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 11, 1-20.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_11/ELENA\\_TORRES\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_11/ELENA_TORRES_1.pdf)

Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Secretaría de Educación Pública.

# 11. ANEXOS

## ANEXO I. Descripción detallada de las sesiones.

SESIÓN 1	
<b>Fecha</b>	04/04
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación de la propuesta y explicación del concepto de juegos cooperativos.</li> <li>2. Juego “Transporte Cooperativo”: Los alumnos se dividen en 6 grupos de 4 personas. El objetivo del juego es que cada equipo consiga trasladar todos los objetos de un punto a otro sin que estos se caigan. Se proponen diferentes variantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Transportar objetos con los pies (pica, cuerda).</li> <li>- Transportar una pelota utilizando distintas partes del cuerpo (cabeza, espalda, pecho).</li> <li>- Transportar una pelota por relevos, usando partes concretas del cuerpo (codos, rodillas), sin que caiga al suelo.</li> </ul> </li> </ol>
<b>Materiales y recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 6 cuerdas</li> <li>- 6 picas</li> <li>- 6 pelotas</li> </ul>
<b>Espacio</b>	Patio exterior cubierto.
<b>Agrupamiento</b>	6 grupos de 4 alumnos, formados de manera aleatoria.

SESIÓN 2	
<b>Fecha</b>	07/04
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juego “Pasa el aro”: Toda la clase forma un círculo</li> </ol>

	<p>agarrado de las manos. El objetivo es que los aros pasen por todos los compañeros sin que nadie se suelte.</p> <p>A continuación, se forman dos equipos colocados uno frente al otro, y deben pasar el aro lo más rápido posible hacia un lado y luego hacia el otro. Finalmente, un alumno se encarga de pasar el aro por el resto de sus compañeros.</p> <p>2. Juego “Orden en el banco”: El alumnado se sube a los bancos colocados en fila. Primero deben ordenarse de mayor a menor altura, manteniéndose sobre el banco sin caerse.</p> <p>Después, sin hablar, tienen que ordenarse según su mes de nacimiento. Para cambiar de posición, un alumno debe sentarse para que el otro pueda pasar, pero sin bajarse del banco en ningún momento.</p>
<b>Materiales y recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 aros</li> <li>- 4 bancos</li> </ul>
<b>Espacio</b>	Patio exterior cubierto.
<b>Agrupamiento</b>	Trabajo en gran grupo con todo el grupo-clase. En una de las actividades, el alumnado se dividió en dos mitades, organizadas aleatoriamente por la docente.

<b>SESIÓN 3</b>	
<b>Fecha</b>	11/04
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<p>1. Juego “Apoyos limitados”: Los alumnos se dividen en 6 grupos de 4 personas, y cada grupo recibe una hoja con indicaciones. El objetivo del juego es realizar apoyos únicamente con las partes del cuerpo que se especifican en la hoja.</p>

	Después, los propios alumnos proponen a sus compañeros nuevas combinaciones de apoyos.
<b>Materiales y recursos</b>	- Hoja con las indicaciones de los apoyos permitidos
<b>Espacio</b>	Gimnasio o patio exterior cubierto
<b>Agrupamiento</b>	6 grupos de 4 alumnos, formados libremente por los propios alumnos.

<b>SESIÓN 4</b>	
<b>Fecha</b>	29/04
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juego “Isla flotante”: Los alumnos se dividen en 4 grupos de 6 personas. Cada grupo cuenta con dos colchonetas. El objetivo del juego es cruzar de un lado al otro del espacio utilizando solo las colchonetas, sin que ningún miembro toque el suelo. En la siguiente variante, solo se utiliza una colchoneta. En ella deben estar subidos todos los miembros del equipo, excepto uno, que podrá pisar el suelo para mover la otra colchoneta hacia delante.</li> <li>2. Juego “Giro cooperativo”: Cada grupo debe darle la vuelta a la colchoneta sin que ninguno de sus miembros toque el suelo.</li> <li>3. Juego “Colchoneta a pies”: El objetivo es transportar la colchoneta de un lado a otro del espacio únicamente utilizando los pies.</li> <li>4. Juego “Equilibrio en movimiento”: Los alumnos deben llegar de un lado al otro del espacio sujetando la colchoneta primero con la cabeza y después con la espalda sin que se caiga. En el medio del recorrido deberán atravesar un banco.</li> </ol>

<b>Materiales y recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 8 colchonetas</li> <li>- 4 bancos</li> </ul>
<b>Espacio</b>	Patio exterior cubierto.
<b>Agrupamiento</b>	4 grupos de 6 alumnos, formados libremente por los propios alumnos.

<b>SESIÓN 5</b>	
<b>Fecha</b>	09/05
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Por parejas, con una esterilla y un balón, deben lanzar el balón hacia arriba y recogerlo con la esterilla sin que toque el suelo, aumentando progresivamente la altura del lanzamiento.</li> <li>2. Se juntan dos parejas. El objetivo es pasarse el balón de una pareja a otra utilizando las esterillas. Si logran realizar 10 pases seguidos sin que el balón caiga, aumentan la distancia entre ellas.</li> <li>3. Juego “Desafío de canastas”: Se colocan por parejas en fila detrás de la primera de tres canastas. El objetivo es encestar. Si lo consiguen, avanzan a la siguiente canasta, situada a una distancia media. Si encestan, pasan a la tercera, desde una mayor distancia. Si encestan en esta última, pueden alejarse cada vez más de la canasta como reto.</li> <li>4. Juego “Transporte por relevos”: Se forman 2 equipos de 7 parejas. Cada equipo se coloca en fila, una pareja detrás de otra. El objetivo es trasladar una pelota de un extremo al otro del campo. En la primera variante, la pelota debe deslizarse de una esterilla a otra sin que se caiga. En la segunda variante, deben lanzar la pelota de una esterilla</li> </ol>

	a otra, controlándola antes de lanzarla. En ambas variantes, cuando una pareja pasa el balón, se coloca al final de la fila, repitiendo esto hasta llegar al final.
<b>Materiales y recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 12 esterillas</li> <li>- 12 pelotas</li> <li>- 3 canastas</li> </ul>
<b>Espacio</b>	Patio exterior cubierto
<b>Agrupamiento</b>	Parejas formadas libremente por los propios alumnos. 6 grupos de 4 parejas, formados de manera aleatoria por la docente, uniendo dos parejas. 2 equipos de 7 parejas, formados por los propios alumnos.

<b>SESIÓN 6</b>	
<b>Fecha</b>	13/05
<b>Desarrollo de la sesión</b>	<p>Los alumnos se dividen en 6 grupos de 4 alumnos. Cada grupo cuenta con una ficha, con los tres retos que deben completar. En ella aparece el objetivo de cada reto y una tabla de evaluación, para marcar los errores cometidos y la puntuación obtenida.</p> <p>Para llevar a cabo la actividad, se juntan dos equipos: mientras uno realiza el reto, el otro actúa como observador y evaluador. Después, intercambian los roles.</p> <p>Los retos son los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reto 1. “Cruzando el río”: El grupo debe cruzar de un lado al otro del espacio utilizando únicamente 3 aros, sin que ningún miembro toque el suelo.</li> <li>2. Reto 2. “Transporte corporal”: Consiste en trasladar una pelota entre todos los miembros del grupo, utilizando únicamente las partes del cuerpo indicadas (espalda, pecho), sin que la pelota caiga.</li> </ol>



	3. Reto 3. “Desafío de picas”: El grupo debe transportar una pelota usando picas, sin que se caiga, hasta encestarla en un aro colocado al final del recorrido.
<b>Materiales y recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 9 aros</li> <li>- 3 pelotas</li> <li>- 12 picas</li> <li>- Ficha de retos y evaluación</li> </ul>
<b>Espacio</b>	Patio exterior cubierto.
<b>Agrupamiento</b>	6 grupos de 4 alumnos, formados libremente por los propios alumnos.

## **ANEXO II. Diario de Sesiones.**

### **Sesión 1 (04/04)**

Llegué a clase y les expliqué que íbamos a empezar una nueva unidad sobre juegos cooperativos y les pregunté qué sabían sobre ellos. Comentaron que eran juegos en equipo y que consistían en ayudar a los demás. A partir de sus respuestas, completé la explicación destacando que, en este tipo de juegos, no se compite, sino que se colabora para lograr un objetivo común.

Después, les expliqué que a lo largo de la unidad debían grabar individualmente un vídeo explicando qué son los juegos cooperativos y sus beneficios. Les enseñé la rúbrica de evaluación, para que conocieran los aspectos que tendrían en cuenta, y también la hoja de autoevaluación, que debían completar después de cada sesión, marcando con un “sí” o “no” ciertos ítems y valorando su esfuerzo del 1 al 4. Les insistí en la importancia de ser sinceros, ya que yo también revisaría esas hojas. Formé los seis equipos de forma aleatoria utilizando una ruleta digital con los números de la lista de clase.

Pedí a algunos alumnos que me ayudaran con el material y el resto fue saliendo al patio. Cuando llegamos con el material, muchos alumnos se pusieron a jugar con él, yéndose al otro lado del

campo. Me fui acercando, pidiendo que dejaran el material en la portería, pero Javier, Óscar, Gabriel y Alfonso seguían jugando.

Fui llamando a cada grupo para colocarse en la línea y les decía el material que debía coger cada uno. Explicué grupo por grupo que debían llevar una pica y después una cuerda con los pies entre todos. Aclaré que no se podía atar con los cordones, ya que la otra clase lo había hecho y no se podía. Después debían transportar una pelota con la cabeza, el pecho y la espalda.

A pesar de que unos grupos lograron coordinarse mejor que otros, todos los alumnos mostraron interés en superar la actividad, aportando ideas y comunicándose entre ellos, lo que favoreció su participación activa durante toda la sesión. Entre los miembros del grupo proponían distintas estrategias, como contar para avanzar a la vez, agarrarse para estar más juntos, ir más despacio...

Cuando era la hora pedí que recogieran el material, lo llevamos al gimnasio y subimos a clase.

## **Sesión 2 (08/04)**

Como habíamos tenido Educación Física con 6ºB en la clase anterior, no hizo falta llevar ningún tipo de material. Les expliqué que íbamos a empezar con un juego llamado “Pasa el aro”, y les pedí que formaran un círculo, cogidos de las manos.

Los chicos se cogieron las manos entre ellos allí en el sitio, en cambio, las chicas se cogieron las manos entre ellas, pero se empezaron a separar. Estaban diciendo cosas en tono de queja, pero como no entendía bien les pregunté qué les pasaba. Las que quedaron en los extremos me respondieron que no querían darse de la mano con los chicos. Les animé a que lo hicieran, explicándoles que no pasaba nada, que era solo un juego. Seguían diciendo que no, por lo insistí y finalmente otras dos alumnas decidieron ponerse en los extremos y darse la mano con los chicos.

Coloqué cuatro aros distribuidos a lo largo del círculo, y comenzaron la actividad, que consistía en pasar el aro por los compañeros sin soltarse de las manos. Amanda dijo que no sabía cómo hacerlo, así que pedí a sus compañeras de al lado que ayudasen, ya que es un juego cooperativo. Se comunicó con su compañero de al lado para mover los brazos a la vez y al cabo de segundos lo consiguió y le dije que sí que podía hacerlo, pero que tenía que intentarlo. El resto del grupo, aunque unos más despacio que otros, hizo la actividad sin problema. Algunos utilizaban la

estrategia de pasarlo primero por arriba y otros por abajo. Cada uno hablaba con el compañero de al lado para realizar los movimientos a la vez y poder pasar el aro.

Organicé dos equipos al azar de doce personas cada uno: fui diciendo a los alumnos el número uno o el dos y se iban colocando con su grupo. Les pedí que se pusieran en fila, cogidos de las manos, un equipo enfrente de otro. Los chicos se dieron la mano y las chicas también, pero los de los extremos no querían dárselas. Santiago dijo que le daba asco, a lo que le respondí que no dijese eso, que es solo dar la mano a una persona. Volví a insistir en que alguien tenía que colocarse ya. Carla dijo “Ya me pongo yo”, y se lo agradecí. Vi que se pusieron la manga de la sudadera por encima para no tocarse con las manos y les dije que se diesen la mano normal. Aproveché a decir al grupo que, si escuchaba o veía otra vez cosas de este estilo, tendrían un “no” en la rúbrica en el apartado de respeto a las normas y al compañero.

La actividad consistía en pasar el aro de un extremo al otro de la fila en el menor tiempo posible, primero empezando por un extremo y después por el otro. No pude escuchar qué hablaban exactamente, ya que ambos equipos hablaban a la vez y no se entendía. Un equipo lo consiguió antes que otro. Antes de empezar la segunda ronda les dije que pensaran si la forma en la que lo habían hecho antes les había funcionado o si querían probar otra estrategia. Les di unos segundos para que hablaran en equipo. Volvió a ganar el mismo equipo, ya que lo realizó de forma organizada, comunicándose y rápido. El otro equipo se quedó atascado en la primera persona. Amanda no podía pasar el aro a su compañera. El resto del equipo comenzó a gritar diciendo: “¡Vamos!” y “¡Joe!” en modo de queja. Les recordé que eran un equipo y que si una compañera no sabía cómo hacerlo ellos debían ayudarla y darle consejos, no quejarse y ponerla más nerviosa.

Luego, les expliqué la siguiente variante: una persona del equipo debía pasar el aro por todas las personas de su grupo, sin soltarse de las manos. Cuando dije que una persona del grupo debía hacerlo, la mayoría de los alumnos gritaron a la vez: “¡Yo!”. Les dije que lo eligieran entre ellos. Un equipo eligió a una persona rápidamente. Como el otro no se ponía de acuerdo, les dije que pensaría en un número y quien lo acertase lo haría. Una vez elegida la persona, se colocaron, dije “ya” y empezaron. Después, lo repitieron empezando en el otro lado.

Uno de los equipos no se comunicaba bien e iba más despacio, y el otro encontraron una manera de hacerlo rápido y se coordinaban muy bien entre ellos. Volvió a ganar las dos veces el mismo equipo. Entonces, Javier empezó a quejarse de sus compañeros, diciendo que no hacían nada y

que no se lo estaban tomando en serio. Le respondí que sí que estaban participando, pero que tal vez deberían haber buscado otra manera de hacerlo más rápido.

Después, les pedí que se subieran en los 4 bancos que ya estaban colocados y les expliqué la actividad. Debían colocarse de mayor a menor estatura sin tocar el suelo. Algunos alumnos dijeron que era imposible, que no cabían, y les contesté que ni siquiera lo habían intentado, que la otra clase también dijo lo mismo y al final lo consiguió. Amanda me preguntó si podría separarles por chicos y chicas, y le dije que no, que empezaran ya.

Comenzaron a moverse. Algunos se caían del banco y se recolocaban directamente en la posición correcta. Les recordé que debían volver al sitio de antes y repetirlo bien, sin tocar el suelo. Al principio intentaban pasar cada uno por su cuenta, pero se dieron cuenta que se caían muy rápido y empezaron a ayudar a los compañeros de los lados para que no se cayesen. Finalmente, lo consiguieron.

Empecé a explicar la siguiente variante, que era ordenarse por mes de nacimiento, de enero a diciembre. Pero enseguida empezaron a hablar y a jugar, sin escucharme. Les llamé la atención y les dije que no había terminado de explicar. Como me seguían sin escuchar, avisé que a partir de ese momento, quien no me escuchase tendría un “no” en el apartado de atento a la explicación.

Les expliqué que esta vez no podían hablar y que, para que un compañero pasara, el otro debía agacharse. Les dije que en el momento en el que dijese “ya”, empezaba el juego y no podían hablar, y quien lo hiciera tendría un “no” en respeto a las normas del juego, ya que en el anterior no se habían respetado bien.

Cuando empezó el juego se empezaron a comunicar con gestos e iban avanzando bien. Javier dijo “sois tontos”, y le dije que además de tener un “no” en respeto las normas del juego, también lo tenía en respeto al compañero. Le pregunté por qué había dicho eso y me contestó que en el otro lado no estaban haciendo nada. Le dije que, aunque fuese verdad, no tenía por qué insultar, y que, además, esas personas estaban buscando cómo pasar de un lado a otro. Otras dos alumnas hablaron durante el juego, así que les dije que tenían un “no” en respeto a las normas del juego. Me iba acercando a todos los alumnos y cada uno hablaba con sus compañeros para encontrar la mejor manera de poder pasar sin caerse. La actividad requería la colaboración de toda la clase, y gracias al esfuerzo colectivo y a la implicación de cada alumno,

finalmente consiguieron superar el reto, demostrando un alto grado de participación y trabajo en equipo.

Como ya era la hora, algunos alumnos me ayudaron a recoger el material y subimos todos juntos a clase.

### **Sesión 3 (11/04)**

Salimos al patio y les pedí que se acercaran para explicarles la actividad. A la hora de formar los grupos, la idea era crear seis grupos de cuatro personas, pero al faltar un alumno, finalmente se organizaron tres grupos de cinco y dos de cuatro. Héctor se quedó apartado, y le dije que tenía que unirse a alguno de los tres grupos que quedaban de cuatro personas, que en este caso estaban formados solo por chicas. Él me dijo que no quería, que se quedaba sin jugar. En ese momento, se me ocurrió pedirle a Manuel, que sé que se lleva bien con las chicas de uno de los grupos, si podía unirse a ese grupo, y aceptó sin problema. Gracias a eso, el alumno que estaba solo se juntó al grupo donde estaban sus amigos.

El objetivo del juego era tocar el suelo solo con el número de apoyos que ponía en el papel. Les di una hoja a cada grupo y les pedí que se distribuyeran por el espacio, pero un grupo se fue al otro lado del campo y les dije que se acercaran más para estar todos más o menos cerca.

Cada grupo comenzó a hacer la actividad a su ritmo y me iban llamando cuando conseguían realizar cada variante, para poder comprobarlo y apuntarlo. Había momentos en los que varios grupos me llamaban a la vez, por lo que les dije que siguieran trabajando y que, cuando pudiera, me acercaría a verlo. No pude escuchar cómo se organizaba cada grupo, ya que iba de uno a otro comprobando cada figura. En cambio, no escuché ningún conflicto ni ningún alumno se vino a quejar de nada de sus compañeros.

Solo tuve que intervenir para decirle a un par de grupos que no valía apoyarse en la pared ni en la portería. Cuando se lo dije dejaron de hacerlo y buscaron otras maneras de conseguirlo.

Uno de los grupos de los chicos fue muy rápido, cooperando todos y terminaron los primeros. El resto fue terminando después, excepto dos grupos que no consiguieron completar todos los retos: a uno le faltó uno y al otro, tres. Esto se debió a que la sesión tuvo que terminar quince minutos antes, ya que tenían que asistir a una charla.

Los equipos que sí que acabaron, plantearon nuevos retos para el resto de los grupos. Al finalizar la clase, felicité al grupo por el buen desarrollo de la sesión, destacando su motivación y la participación activa de todos durante la actividad.

#### **Sesión 4 (29/04)**

Fui a su clase y les dije que fuesen bajando al patio exterior cubierto. Me quedé esperando a que salieran los últimos alumnos del aula, y una alumna me preguntó “¿Qué vamos a hacer hoy? ¿Cómo van a ser los equipos?”, a lo que le respondí: “Ahora lo ves”.

No tuvimos que coger ningún material, ya que en la hora anterior había tenido clase con el otro sexto y todo estaba ya preparado en el patio. Al llegar, los primeros alumnos que habían bajado estaban jugando con las colchonetas. Les pedí a todos que colocaran las colchonetas en una posición determinada. Todos lo hicieron excepto Daniel y Manuel, que seguían jugando. Les tuve que insistir varias veces hasta que finalmente la colocaron en su sitio.

Les dije que formaran cuatro equipos de seis personas. Enseguida se organizaron: dos equipos formados por chicas y otros dos por chicos. Explicué la primera actividad, que consistía en cruzar de un extremo al otro del campo utilizando solo dos colchonetas, sin pisar el suelo. Nada más terminar la explicación, los equipos comenzaron a intentarlo por su cuenta, sin necesidad de que se les indicara que empezaran.

Dos de los equipos empezaron a lanzar las colchonetas muy cerca unas de otras. En una de esas, Javier empujó la colchoneta de las chicas hacia atrás, lo que provocó quejas del grupo: “¡Ala!” dijeron varias alumnas a la vez, y Paula comentó: “Es que no para de molestarnos y coger nuestras colchonetas”. Le dije a Javier que no hiciera eso, que colocara la colchoneta donde estaba y que se centrara en las suyas. El grupo 3 lanzó una colchoneta muy lejos y comenzó a caminar hasta llegar a ella, por lo que intervine para señalar que eso eran trampas y que debían volver a colocarla en su sitio.

Cuando el primer grupo llegó al otro extremo, dijeron: “¡Hemos ganado!”, y respondí: “No es una competición. Lo habéis hecho muy bien y muy rápido como equipo, pero no es que hayáis ganado.”. Repetí al resto de grupos: “No es una competición. Si vuestro equipo consigue llegar al final, habéis superado el reto. Da igual que no seáis los primeros”

Explicué individualmente a cada grupo la segunda actividad, que consistía en llegar al otro lado del campo con una colchoneta sobre la que debían estar todos los miembros del equipo, excepto una persona que podía pisar el suelo para empujarla. Muchos alumnos dijeron “¡Yo!”, y les dije que eso debían decidirlo entre ellos. Elena me preguntó “¿Podemos ir cambiando de persona para hacerlo todas?”, y le respondí que sí.

Me acerqué al grupo 1 para ver cómo se organizaban, cuando Alejandro se me acercó diciendo: “Héctor no quiere jugar”. Le pregunté por qué y me dijo: “No sé, pero se ha sentado ahí solo y dice que no quiere jugar”. Me acerqué a Héctor y le dije: “Me ha dicho Alejandro que no quieres jugar, ¿qué ha pasado?”. Héctor me respondió que no le dejaban participar, que él quería empujar la colchoneta pero que habían decidido que lo haría Daniel. Le dije que hablaría con el grupo para que alternaran, pero Héctor respondió: “No, ya no quiero” y empezó a llorar. Le dije que se tranquilizara y que si quería volver después, podía hacerlo.

Fui al grupo y les dije: “Me ha dicho Héctor que no le dejáis jugar”. Alejandro me respondió: “Es que hemos dicho que sea Daniel el que mueva la colchoneta porque es el que más fuerza tiene”. Les pregunté si no podían dejar que lo intentase Héctor, y que fuesen alternando. Manuel intervino diciendo: “Yo también quiero intentarlo y no lo voy a hacer”. Les respondí que podían intentarlo todos, que el recorrido era largo. Daniel comentó: “Es que Héctor no tiene fuerza”. Cuando Daniel intentó empujar la colchoneta con todos encima y no pudo, Alejandro propuso: “Tengo una idea: saltamos todos a la vez y cuando estemos en el aire, que mueva la colchoneta”. Sus compañeros le escucharon y lo probaron. Le dije que era una muy buena idea, y que así no se necesitaba fuerza, por lo que podrían hacerlo todos. Comenzaron a saltar, pero no avanzaban ya que cada uno lo hacía en un momento diferente. Santiago dijo “Contamos y así saltamos todos a la vez”, y siguieron con la actividad.

Mientras estaba con este grupo, los demás ya habían comenzado la actividad. No escuché cómo se organizaron, pero al acercarme al grupo 3, Óscar comentó: “Nos han copiado, nosotros hemos empezado a saltar y luego lo han hecho ellas”. Paula respondió: “Es mentira, no os hemos copiado”. Les pedí que cada uno estuviera a lo suyo y que siguieran con la actividad.

Todos los grupos terminaron usando la misma estrategia: mover la colchoneta mientras el grupo saltaba, aunque hubo diferencias en la organización. En los equipos de chicas, la misma persona empujó la colchoneta desde detrás durante todo el recorrido. En el grupo 1 fue Isabel, y en el grupo 2 fue Laura. En los equipos de chicos, la persona que empujaba iba cambiando, y en su caso lo hacían desde la parte delantera. El grupo 3 levantaba la parte delantera de la

colchoneta, mientras que el grupo 4 la empujaba más pegada al suelo. Todos los grupos se organizaron para saltar a la vez: “Una, dos, tres”, “Tres, dos, uno, ya”, “Ya”.

En el grupo 4 comenzó la actividad sin Héctor. En un momento, Manuel me dijo que se había hecho daño en el tobillo porque había pisado mal al saltar. Le dije que si le dolía, no forzara, y le propuse animar a su equipo. Aceptó y comenzó a gritarles “¡Vamos!” y a contar con ellos. Más tarde, Víctor me dijo que no iba a seguir porque le dolía la rodilla, debido a una caída reciente. Le dije que vale, que si le dolía no lo hiciera.

Mientras miraba a los grupos, Isabel dijo que se había hecho daño y sus compañeras se preocuparon por ella, preguntando si estaba bien y ofreciendo cambiarse por ella para que descansase, pero ella dijo que podía seguir y continuó.

A medida que los grupos iban terminando, les iba explicando la tercera actividad, que consistía en dar la vuelta a la colchoneta sin tocar el suelo. Javier comentó: “Muy fácil”, y empezaron a colocarse. Les pedí que se alejaran de la portería por seguridad. El grupo 2 dijo que ya lo habían conseguido y les pedí que me lo enseñaran. Paula tocó el suelo y dijo “¡Jope! Es que no me dejan espacio. Mira el espacio que ocupa Laura y mira yo el espacio que tengo”. Elena respondió: “Yo te agarro para que no te caigas”. Finalmente lo consiguieron. También vi el grupo 3, en el que se organizaron diciendo entre todos lo que tenían que ir haciendo a continuación, y también lo lograron. El grupo 1 y 4 dijeron que lo habían conseguido, pero no llegué a verlo.

Mientras comprobaba al grupo 3, el profesor pidió al resto que llevaran las colchonetas al gimnasio. Cuando terminé con ese grupo, ellos también llevaron las suyas. Ya dentro, les pedí atención para explicar la última actividad: llevar una colchoneta entre todos solo con la cabeza, y después con la espalda. Debían llegar hasta la mitad del gimnasio, pasar un banco, llegar hasta el final, y volver.

Durante la vuelta del grupo 3, el grupo 1 giró y chocó con su colchoneta. La colchoneta se cayó e Isabel empezó a llorar. Le pregunté qué había pasado y me dijo: “No sé, pero se ha ido la colchoneta para abajo y me ha tirado del pelo”. Todas sus compañeras se preocuparon por ella, preguntando si estaba bien. El profesor se dirigió a Javier: “Javier, tú no tienes nada que ver, ¿no?”, a lo que él respondió: “No”. El profesor dijo: “Javier, te he visto tirarla”, y Javier respondió: “Que yo no he hecho nada. El profesor insistió en que le había visto y Javier dijo: “Vale que sí, que lo que tú digas, como siempre”. En ese momento, todos los grupos se habían



parado. Intervine para retomar la calma diciendo: “Venga, seguimos y tenemos más cuidado ahora”. Le pregunté a Isabel si estaba bien, y respondió que sí, que podía seguir.

Paula comentó: “Es que yo soy muy bajita y no llego”, a lo que Claudia, del grupo 1, respondió: “Aquí también hay gente baja, y el resto nos agachamos para que lleguen”. El equipo de Paula lo escuchó y decidieron agacharse también para que ella pudiera llegar. Reafirmé la idea de Claudia, sugiriendo que todos podían adaptarse para ayudar. Laura se quejaba de que le dolían las rodillas al tener que ir todo el rato agachada.

Una vez completaron la actividad con la cabeza, pasaron a hacerla con la espalda. Mientras veía cómo lo iban haciendo, Isabel se acercó a decirme: “Es que ese grupo está agarrando la colchoneta con las manos, así cualquiera”, refiriéndose al grupo 4. Le dije que ella siguiese haciéndolo bien y fui a ese grupo a decirles que no podían usar las manos, que solo podían sujetarla con la espalda.

Como ya era la hora, les pedí que colocaran las colchonetas en su sitio mientras yo recogía los bancos en su sitio. Isabel se acercó, y me dijo: “Yo te ayudo”, y colocó conmigo los bancos que quedaban. Cuando ya estaba todo recogido, cogieron sus botellas y subimos a clase.

## **Sesión 5 (09/05)**

Cuando llegué a clase, justo antes de empezar a explicar, el profesor les comentó que nos habíamos enfadado con la otra clase. Varios alumnos preguntaron ¿por qué?, a lo que respondí que más de la mitad de la clase tenía algún “no” en su rúbrica de autoevaluación. El profesor les dijo que si yo no apuntaba ningún “no” en los criterios de la rúbrica, todos los grupos tendrían un positivo en su carnet por puntos.

Les dije que iba a explicar las primeras actividades ahí en clase. Pedí que me escucharan, y les dije que primero debían formar parejas, pero que las harían ya abajo. Les comenté que cada pareja tendría una esterilla y un balón. Javier preguntó: ¿Qué es una esterilla?, y Laura dijo: “Lo que utilizas para hacer yoga”, a lo que respondí: “Sí, pero estas con más chiquitinas” y Javier dijo: “Ah, vale vale”. Les dije que lo primero que tenían que hacer era, agarrando cada miembro de la pareja de un extremo de la esterilla, lanzar la pelota hacia arriba y que cayese en la esterilla, sin que se cayese al suelo. Paula dijo “No lo entiendo”. Con el papel que tenía en la mano, ya que no tenía el material allí, hice una pequeña representación. Les dije que

imaginaran que el papel era la esterilla, cogí de un lado con las dos manos, y señalé el otro indicando que ahí estaría mi compañero. Hice el gesto de bajar un poco el papel para dar impulso y empujarlo hacia arriba, para que viese el movimiento. Añadí que debían controlar el balón, y que se quedase en la esterilla. Alfonso dijo “Como lo que hicimos en la gymkana”. Paula dijo que es verdad, y levantó la mano, le di paso y me preguntó, ¿Te lo puedo explicar?, y le dije: “Sí, pero rápido”. Me contó que en una gymkana del cole en fin de curso lo hicieron con una tela y globos de agua. Les dije “Entonces ya tenéis algo de experiencia”. Les pregunté: ¿Lo habéis entendido entonces, no? y al unísono respondieron: “Sí”.

Continué explicando que, cuando les dijese, debían juntarse con otra pareja y hacer lo mismo, es decir, en vez de lanzarlo hacia arriba y cogerlo ellos mismos, debían lanzarlo a la otra pareja y que ellos lo cogiesen. Así hasta que consiguiesen diez pases sin que el balón se cayese, si lo lograban, se separaban un poco más.

Después expliqué que colocaría tres canastas. Se colocarían por las mismas parejas de antes formando una fila, y deberían encestar en las canastas. La primera desde más cerca, la segunda un poco más lejos y la tercera más lejos. Si una pareja encestaba, pasaba a la siguiente canasta. Si fallaba, se iba al final de la fila y esperaba a que le volviese a tocar. Javier preguntó: “Si fallamos por ejemplo en la segunda canasta, ¿seguimos ahí o volvemos a la primera?”, contesté que seguían en la segunda, que no se retrocedía. Les dije que de momento explicaba hasta ahí, que ya bajábamos.

Cogieron sus botellas y bajamos. Pedí a seis personas que me ayudaran con el material, y que el resto fuese saliendo. Cuando salimos al patio, todos los alumnos estaban colocados en la línea. Los alumnos que llevaban el material lo dejaron al lado de la portería y se colocaron también en la línea. Llegó justo una alumna que no estaba y me preguntó: ¿Has explicado algo? y le dije que sí. Le expliqué rápido las actividades y se colocó también. Daniel y Elena estaban en la portería, les miré y Daniel me dijo que no jugaba porque le dolía la rodilla, ya que en el patio se había lesionado, y a Elena le dolía el tobillo. Mientras estaba cogiendo las esterillas, Isabel se acercó y me dijo: “¿Te ayudo?”, y le dije: “Vale gracias, pues vete repartiendo esta mitad”. Cuando terminamos, cogí la bolsa con los balones y fui repartiendo uno a uno a cada pareja. Cuando se lo daba les decía que ya podían ir empezando. Una vez repartidos todos, fui acercándome a las parejas para ver cómo trabajaban.

Miguel y Darío estaban dando toques con el balón en la esterilla, es decir, según le daba en la esterilla volvían a lanzarlo. Les dije que no, que cuando cayera, tenían que dejarla apoyada en

la esterilla, controlando el balón. Y que una vez estuviera controlado, lo volviesen a tirar. La pareja de Esther y Paula, Alejandro y Víctor también estaban haciéndolo, y les dije lo mismo. En mitad del juego, Daniel me dijo que ya podía jugar, y le dije que se uniese a una pareja, y que formaran un trío. En general, la mayoría consiguió controlar la pelota sin que se cayese al suelo. Pasado un rato les fui diciendo que se juntasen con otra pareja para hacer la siguiente actividad.

Alejandro y Javier, y Óscar y Gabriel me enseñaron como hacían los 10 pases seguidos, y les dije que muy bien, que ahora lo intentaran un poco más lejos. Ningún otro equipo consiguió los diez pases. El grupo de Manuel, Santiago y Daniel, y Miguel y Darío, estaban pasándoselo seguido, sin controlar el balón y les expliqué cómo debían de hacerlo. No conseguían hacer un pase bien, controlando el balón. Les recomendé que en vez de tener la esterilla tan girada la pusieran más recta. Lo intentaron, pero igualmente no lo conseguían. Cada uno levantaba la esterilla cuando quería y no se comunicaban entre ellos. El resto conseguía hacer algún pase bien, pero se les acababa cayendo antes de los diez.

Mientras realizaban la actividad, fui colocando las tres canastas en el medio del campo, una al lado de otra, pero con separación. Les fui diciendo que se colocaran en fila, como les expliqué en clase, y comenzaron a lanzar. Daniel y Santiago estaban jugando en la portería con la pelota y les tuve que llamar varias veces la atención para que viniesen a la fila. Todas las parejas lo intentaron, y hasta la tercera ronda no encestó ninguna pareja. Mientras veía los alumnos que había en la segunda canasta viene Javier y me dice: “Laura me ha pegado un codazo así”, mientras hacía el gesto. Fui hacia ella y le pregunté, a lo que me contestó: “No, eso es mentira”. Yo dije: “Cómo puede ser que uno diga que le han dado y el otro que no”. Gabriel me dijo: “Es mentira, no le ha hecho nada”. Javier se estaba quejando y le dije que se tranquilizara y que lanzarse. Manuel se me acercó y me dijo: “Yo así no quiero jugar porque Santiago y Daniel no paran de hacer el tonto y no lo hacen bien”. Me acerqué a ellos y les dije “Venga chicos, tomároslo en serio, intentadlo bien”. Más tarde, vi a María quejándose y le pregunté qué pasaba. Me contestó: “Es que Laura suelta la esterilla y se va hacia su lado”. Le dije que lo hablase con ella. Daniela y Claudia vinieron y me dijeron que ellas ya habían conseguido meter en la tercera canasta, y les dije que muy bien, que ahora lo intentasen ahí pero un poco más lejos. Sandra e Isabel no conseguían encestar en la primera canasta, y Claudia me dijo: “Es que no tenemos suerte”, a lo que yo le respondí “No es suerte, tenéis que hablar y coordinaros para hacerlo bien”. Junto a ellas, solo quedaban Daniel, Manuel y Santiago. Les dije que sí contaban tres,

dos, uno, pero cada uno lo lanzaba en un número, no iba a servir de mucho, que lo hiciesen a la vez.

Les pedí que se dividieran en dos grupos, manteniendo las parejas que ya tenían. El objetivo era pasar la pelota de un extremo al otro del campo, rodándola de esterilla a esterilla. Una vez que la pareja pasaba el balón, debía colocarse al final de la fila, y así sucesivamente. El primer grupo empezó, y mientras tanto, fui a explicárselo al segundo grupo.

Este grupo empezó sin previamente haber hablado de cómo lo iban a hacer, por lo que se les caía el balón todo el rato, o hacían trampa agarrándolo con las manos. Les decía que así no valía y ellos seguían, por lo que tuve que parar el juego varias veces, cogiendo el balón para que parasen y me escuchasen. Les recordé las normas y Óscar dijo “Que ya sabemos cómo es”, a lo que le contesté, “No, no lo sabéis porque lo estáis haciendo mal”. Óscar se quejó gritando a sus compañeros diciéndoles que lo hiciesen bien.

En un momento dado, Paula dijo “Tengo una idea”, pero los compañeros no le hacían caso y seguían jugando. Les recordé que eran un equipo y que tenían que escucharse unos a otros y coordinarse mejor. Paula propuso que, para cambiarse de sitio más rápido, solo llevase la colchoneta un miembro de la pareja. Algunos lo escucharon, pero otros no.

Cuando me giré, vi a Gabriel sentado en el suelo. Le pregunté si estaba bien y me dijo que sí, entonces le pregunté que por qué no jugaba, a lo que me contestó: “Es que no me gusta este juego, es aburrido”. Le dije que de todas maneras debía participar. Al principio se quedó sentado, y en mitad de la actividad se acercó al grupo, pero no estaba participando.

Me quedé con este grupo, supervisando. A veces miraba de lejos al otro grupo para ver como lo hacían, y lo estaban consiguiendo de manera muy rápida y sin trampas. Además, en el otro grupo estaba el profesor haciendo la actividad con ellas, y después me confirmó que lo habían hecho muy bien. Finalmente, el otro grupo lo hizo más despacio y también lo consiguió.

Pedí que me ayudaran a llevar el material, lo dejamos en el gimnasio y subimos a clase.

## **Sesión 6 (13/05)**

Llegué a clase y les dije que formasen seis grupos de cuatro personas cada uno. Laura me comentó que faltaban dos personas, así que tendría que haber dos grupos de tres. Lo repetí en

alto para la clase, y, cuando me iban diciendo que ya tenían grupo, les pedí que cogiesen un bolígrafo por grupo. Cuando todos estaban organizados, bajamos al patio. No hizo falta coger material, ya que en la hora anterior habíamos tenido clase con el otro sexto y ya estaba todo preparado en el patio exterior cubierto.

Cuando llegamos los alumnos se dispersaron por el campo jugando. Me fui acercando a los alumnos y les iba dando las hojas para la clase de hoy. La primera hoja tenía en una cara un espacio para poner los nombres y el Reto 1, y en la otra el Reto 2. La segunda hoja tenía, por un lado, el Reto 3, y por el otro, unas preguntas finales que debían contestar por equipos:

- ¿Creéis que habéis trabajado bien en equipo? ¿Por qué?
- ¿Ha habido algún conflicto durante los retos? Si es que sí, ¿cómo lo habéis solucionado?

Cada reto incluía su objetivo y una tabla de evaluación: a un lado, los errores posibles (especificados por juego), y al lado, la puntuación correspondiente a cada error.

Cuando daba las hojas a un alumno le decía: “Ponte con tu grupo y pon el nombre de todos”. Le di una a Óscar y al rato vino a devolverla diciendo que su grupo ya tenía una. Como había grupos que ya habían terminado de poner el nombre, junté a dos grupos y les expliqué el primer reto para que lo fuesen haciendo. Debían cruzar de un extremo del campo hasta la mitad, pisando solo dentro de los aros. Mientras un equipo lo hacía, el otro debía observar y apuntar el número de veces que tocaron fuera del aro. Les dije que cogieran solo tres aros, ya que primero jugaría un grupo y luego el otro.

Vi a otros dos grupos que no estaban haciendo y les dije que se juntasen. María dijo: “No, yo no quiero ir con ellos”. Le contesté que simplemente tenía que verles hacer el reto y contar los errores, pero que de todas maneras no dijese eso. Me contestó: “Ah, vale vale”. Cuando comenzaron reto, fui con los dos últimos grupos. Javier, Daniel, Gabriel y Alfonso. estaban dando patadas a las pelotas. Les dije que las dejaran porque no eran para esta actividad, y que vinieran cerca mío para escucharme. Tuve que repetirlo varias veces más porque no me hacían caso. Cuando se acercaron, les expliqué la actividad y comenzaron a hacerla.

Vinieron los dos primeros grupos a decirme que ya habían terminado, y les pregunté qué tal y que cuantos errores habían tenido. Un grupo me dijo que tenía un 9 y otro un 10. Les felicité y les expliqué el siguiente juego. Les dije que este juego, que consistía en llevar una pelota entre todos los miembros del grupo de un lado a otro, ya lo habíamos hecho el primer día, por lo que

deberían conocer ya alguna estrategia. Me dijeron que sí que se acordaban, y ellas mismas se fueron a hacerlo. Fui a ver cómo iban otros dos grupos. María se quejaba de que Manuel las estaba molestando. Le dije a Manuel que no se pusiera en medio, que lo único que tenía que hacer era ver cómo lo hacía. Él me contestó que era para ver bien de cerca si tocaban el suelo, pero le dije que podía hacerlo desde un lado y no enfrente, ya que molestaba. Cuando terminaron, expliqué el reto 2 de la misma manera, y se fueron a hacerlo.

Cuando los dos últimos grupos que faltaban terminaron, pregunté que cuántos errores habían tenido, uno de los que observaban dijo que tres, a lo que Javier respondió gritando: “Pero qué dices, cómo que tres”. Miguel explicó: “Dos allí y uno ahora al final”. Javier siguió diciendo: “Por eso, dos allí, pero aquí no hemos tocado el suelo”. Pregunté al resto de compañeros que supervisaba y todos me dijeron que tres. Javier siguió diciendo que eso no era así, y le dije que, si sus compañeros decían que tres, tenían que apuntar tres. Él dijo: “Es que no es justo, entonces el otro grupo tendría más”. Le pregunté por qué en el momento que tenía que apuntar lo de sus compañeros no lo había dicho. Siguió hablando por lo bajo, pero les dije que siguieran con el reto 2.

Los dos primeros grupos no pude ver bien cómo trabajaban ya que cuando estaba con el resto de los grupos, ellas lo hacían de manera rápida y sin ningún tipo de conflicto. El grupo 1 y 2 me avisaron que ya habían terminado. Les iba a explicar el reto 3, y cuando fui a por las picas, vi a Gabriel sentado al lado de la portería. Le pregunté qué hacía ahí y me contestó “Es que lo está haciendo el otro grupo”, a lo que le contesté: “Ya, pero entonces tú ahora tienes que mirarles y ver cuántos errores hacen”. Me contestó: “Es que no me apetece”. De repente vino otro grupo preguntándome qué hacían ahora y no pude seguir la conversación, pero al rato le vi volviendo con su grupo. Explicué el reto 3, enseñándoles cómo coger las picas, pero sin decir exactamente la colocación, para que buscaran ellos mismos la estrategia. Cuando lo tuvieron comenzaron.

De repente, vino Manuel y me dijo: “Es que dicen María y Laura que van a decir que ya lo han hecho cuando es mentira”. Fui a María, Laura y Amanda y les pregunté si ya lo habían hecho. Me contestaron que sí y yo dije: “¿Pero cómo puede ser que unos digáis que sí lo habéis hecho y otros digan que no?, a lo que María contestó: “Lo hemos hecho hasta la mitad, pero es que no nos estaban mirando”. Manuel se fue hablando con tono de queja, pero no pude escuchar exactamente lo que decía. Alejandro y Héctor fueron corriendo detrás de él. Cuando me acerqué, Alejandro le estaba diciendo a Manuel: “Estate tranquilo, que no merece la pena estar

así”. Le pregunté a Manuel qué le pasaba y me contestó: “Pues es que dicen que ya lo han hecho y es mentira, no es justo, porque ellas no lo hacen y nosotros sí, y encima se ponen que no tienen ningún error”. Las chicas se acercaron y les dije a todos: “No sé qué es verdad, pero lo vais a repetir y que ellos os vean”. Se fueron a hacer el reto, pero Manuel se quedó. Le intenté decir que estuviese tranquilo que ya lo iban a repetir, y le animé a que se acercara con el resto del grupo, a ver como lo hacían sus compañeras. Finalmente se acercó, y al poco tiempo volvieron para preguntarme qué era eso de las picas. Les dije que cogieran cada uno del grupo una pica. Fueron los chicos primero, y al volver estaban jugando con ellas. Les pedí que me escucharan y María dijo: “Es que con ellos es imposible, no paran de molestar”. Les dije que el resto de grupos ya había terminado y que como no les diese tiempo a ellos tendrían un 0 en este reto. Explicué la actividad, que consistía en transportar un balón de un lugar a otro solo con las picas y que al final cayese dentro de un aro. Probaron a colocar las picas y cuando encontraron una manera, empezaron a caminar. Mientras lo hacían, fui diciendo a los grupos que completaran las preguntas finales que había, por grupos.

Una vez que todos los equipos habían terminado los retos y de rellenar el papel, recogimos los materiales y subimos a clase.

### **ANEXO III. Preguntas del cuestionario inicial.**

1. ¿Disfrutas de las clases de Educación Física?
  - Sí
  - A veces
  - No
  
2. ¿Cómo te sientes cuando realizas las actividades en clase?
  - Muy motivado/a
  - Algo motivado/a
  - Nada motivado/a
  
3. ¿Con qué frecuencia participas activamente en las actividades durante las clases de Educación Física?
  - Siempre

- A menudo
  - A veces
  - Rara vez
  - Nunca
4. ¿Cuánto esfuerzo pones en las actividades de Educación Física?
- Mucho esfuerzo
  - Algo de esfuerzo
  - Poco esfuerzo
  - Ningún esfuerzo
5. ¿Te gusta trabajar en equipo durante las actividades de clase?
- Sí
  - A veces
  - No
6. ¿Te sientes cómodo/a colaborando con tus compañeros en las actividades de grupo?
- Sí
  - A veces
  - No
7. ¿Te resulta fácil hablar o colaborar con otros compañeros en las actividades de clase?
- Sí
  - A veces
  - No
8. ¿Prefieres trabajar en actividades en las que puedas estar solo/a o en equipo con tus compañeros?
- Solo/a
  - En equipo
  - Depende
9. ¿Te sientes incluido durante las actividades?
- Siempre



- A veces
- Rara vez
- Nunca

10. ¿Cuánto interactúas con tus compañeros durante las actividades de Educación Física?

- Mucho
- Algo
- Poco
- Nada

#### **ANEXO IV. Preguntas adicionales del cuestionario final.**

1. ¿Crees que durante estas clases de juegos cooperativos tu participación en las actividades ha cambiado?

- Sí, participo más que antes
- No, sigo participando igual
- Sí, participo menos que antes

2. Después de estas clases de juegos cooperativos, ¿te sientes más cómodo/a participando en las actividades de Educación Física?

- Sí
- A veces
- No

3. ¿Los juegos cooperativos te han ayudado a interactuar más con tus compañeros?

- Sí, mucho
- Algo
- No, igual que antes
- No, menos que antes

4. ¿Crees que estas clases de juegos cooperativos han influido en tu forma de participar en Educación Física? ¿De qué manera?