



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

Coeducar a través de los juegos cooperativos en Educación Física

Curso académico 2024/2025

Presentado por Patricia Higuera Consuegra

Para optar al Grado de

Educación Primaria

Por la Universidad de Valladolid

Tutelado por Carlos Velázquez Callado

Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado pretende poner en práctica una intervención pedagógica basada en los juegos cooperativos para fomentar la educación basada en la coeducación, en concreto, en el área de Educación Física, para ello se ha llevado a cabo el desarrollo de una Situación de Aprendizaje de un total de seis sesiones que pretendía promover valores de inclusión en un colegio rural para generar conductas de igualdad y respeto.

Palabras clave: Coeducación, Juego, Juego cooperativo, Educación Física.

Abstract

This Final Degree Project aims to implement a pedagogical intervention based on cooperative games to promote coeducation, specifically within the area of Physical Education. To achieve this, a Learning Situation consisting of six sessions was developed in a rural school, with the goal of fostering values of inclusion and generating behaviors based on equality and respect.

Keywords: Coeducation, Game, Cooperative game, Physical Education.

Índice

1.	Introducción	2
2.	Justificación.....	3
2.1	Relevancia del tema	3
2.2	Vinculación con la Ley Orgánica vigente para Educación Primaria (LOMLOE)	4
2.3	Vinculación con las competencias del Título de Grado en Educación Primaria	6
3.	Objetivos	9
4.	Fundamentación Teórica	10
4.1	El juego	10
4.2	El juego cooperativo	12
4.3	Beneficios e inconvenientes de los juegos cooperativos	15
4.4	Coeducación	18
5.	Metodología.....	20
5.1	Contexto.....	20
5.2	Proceso de intervención.....	23
5.3	Proceso de recogida de datos	25
5.4	Análisis de los datos	26
6.	Resultados	28
6.1	Diario de sesiones	28
6.1.1	<i>Conflictos</i>	28
6.1.3	<i>Actitudes cooperativas</i>	29
6.1.4	<i>Actitudes de coeducación</i>	30
6.1.5	<i>Acciones competitivas</i>	30
6.2	Escala de conductas	31
6.3	Test sociométricos	33
7.	Discusión y conclusiones.....	37
7.1	Discusión	37
7.2	Limitaciones	39
7.3	Conclusión.....	41

8. Reflexión Final.....	42
Referencias.....	44
Anexos	46

1. Introducción

En el sistema educativo actual cada vez contiene más peso la educación en valores, la igualdad y el respeto, estos contenidos se entienden como pilares centrales para el desarrollo personal de los alumnos y alumnas. Por ello es importante crear y fomentar una escuela equitativa basada en la coeducación. En este Trabajo de Fin de Grado trabajaremos la coeducación, mediante una metodología basada en los juegos cooperativos, analizando cómo pueden ser utilizados para potenciar valores como la igualdad, fomentando dinámicas cooperativas y limitando las competitivas.

Este trabajo se estructura en ocho apartados trabajados de manera progresiva, empezando por la introducción, donde se sintetiza la temática trabajada en el proyecto y la justificación, donde se expone la motivación del propio trabajo.

En el tercer apartado, se recogen los objetivos buscados con la puesta en práctica, tanto los objetivos específicos como generales. En el cuarto apartado, se trabaja la fundamentación teórica donde se trabajan los contenidos y conceptos principales en este caso, la coeducación y los juegos cooperativos.

En el quinto apartado, se detalla la metodología, y sus múltiples subapartados, antes de exponer los resultados obtenidos en el apartado seis donde se observa el impacto en las relaciones sociales que ha conseguido la intervención.

En el séptimo apartado se trabajan la discusión y las conclusiones obtenidas, así como las propias limitaciones que han surgido en la realización de la propuesta de intervención. Y, por último, se incluye el apartado ocho donde se realiza una reflexión final de todo lo aprendido y conseguido en este TFG.

Además, a lo largo del documento se incluyen anexos y referencias con materiales complementarios imprescindibles para la comprensión de esta intervención pedagógica.

2. Justificación

En este apartado hablaremos sobre los motivos que me han llevado a la elección de este tema para la realización del Trabajo de Fin de Grado, expondremos los motivos por los que considero importante esta temática, su vinculación con la Ley Orgánica vigente para Educación Primaria, y por último, la vinculación con las competencias obtenidas del Grado de Educación Primaria.

2.1 Relevancia del tema

Desde el inicio de la etapa escolar los niños y niñas viven experiencias dentro del entorno educativo en las que se hacen distinciones entre géneros. Estas experiencias se hacen más visibles en el área de la Educación Física ya que es en esta asignatura donde se ponen de manifiesto las diferencias que existen en las capacidades físicas, las cuales se hacen más notables a medida que pasan los cursos escolares.

A lo largo de toda mi etapa como estudiante he presenciado distintas situaciones de distinción entre géneros, en concreto en Educación Física donde incluso los propios compañeros marginaban o infravaloraban a sus compañeras por no tener el mismo desarrollo de capacidades físicas que ellos.

Cuando los niños y niñas se inician en las actividades deportivas todavía no existen diferencias notorias entre ambos, por lo que no existe una discriminación real por cuestiones de género, pero llegando a los cursos más altos de Educación Primaria y en el instituto, en Educación Secundaria, son muy comunes situaciones donde se observa cómo chicas rechazan realizar distintos tipos de deportes o alguna de las actividades dentro de las propias sesiones de Educación Física, probablemente porque habían presenciado situaciones donde iguales a ellas les habían escogido las últimas al hacer equipos, o habían recibido quejas, malos gestos o insultos al no saber realizar una actividad.

Muchas de las personas, al abandonar la etapa escolar mantienen una relación sana con la actividad física y el deporte; no obstante, también son muchas las personas que deciden alejarse y abandonar las actividades deportivas una vez finalizada esta etapa por experiencias negativas vividas, en parte, dentro de las clases de Educación Física.

Por otro lado, al pensar en la Educación Física dentro de la etapa de Educación Primaria rápidamente recordamos juegos como balón prisionero, pañuelo, y otros juegos y deportes caracterizados por la existencia de una oposición y dos roles diferentes, el

ganador y el perdedor. Diferentes estudios demuestran la importancia del juego en las etapas infantiles por lo que, en un entorno donde solo se potencien este tipo de juego competitivo, es común ver que el comportamiento de muchos niños y niñas esté marcado por la baja tolerancia a la frustración y la tendencia a la competitividad. Por tanto, es importante dar tiempos donde se potencien otros tipos de metodologías que fomenten otro tipo de valores como el trabajo en equipo, la inclusión y donde no exista un ganador y un perdedor.

Es por ello, que en este Trabajo de Fin de Grado haya surgido la necesidad de realizar una propuesta pedagógica que promueva y fomente los objetivos de igualdad y educación de calidad desde edades tempranas utilizando como metodología los juegos, en concreto, los juegos cooperativos.

Apostar por la coeducación a través de los juegos cooperativos es una manera de trabajar las necesidades sociales ya nombradas ya que tiene en cuenta las diferencias de género para alcanzar una igualdad efectiva.

Surge, además, de un interés personal por una educación transformadora que apueste por el compromiso ético cuyo centro principal sea la formación integral de cada alumno y alumna y que atienda a las necesidades actuales de los niños y niñas no como un contenido añadido, sino como un principio.

En conclusión, este Trabajo de Fin de Grado responde a una necesidad social, educativa y de interés personal que atiende a una realidad actual con el fin de conseguir una educación igualitaria que atienda a las necesidades reales de los alumnos y alumnas dentro de la Educación Física a través de una propuesta de intervención.

2.2 Vinculación con la Ley Orgánica vigente para Educación Primaria (LOMLOE)

Este Trabajo de Fin de Grado se basa en los principios de la LOMLOE, donde se recoge la importancia de establecer una educación que priorice los valores y la inclusión.

En la ORDEN EFP/678/2022, de 15 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación y Formación Profesional. Encontramos que el área de Educación Física se estructura en diversos bloques, de los cuales en este TFG se han desarrollado principalmente tres, el Bloque 1: Vida activa y saludable, el Bloque 3: Resolución de problemas en situaciones motrices y el Bloque 4: Autorregulación emocional e

interacción social en las situaciones motrices. A continuación, veremos de forma más detallada la vinculación con el currículo de Educación Primaria.

Bloque 1: Vida activa y saludable

❖ Competencias específicas

1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.

❖ Criterios de evaluación

1.4 Conocer los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, reconociendo, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.

Bloque 3: Resolución de problemas en situaciones motrices

❖ Competencias específicas

2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

❖ Criterios de evaluación

2.1 Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.

Bloque 4: Autorregulación emocional e interacción social en las situaciones motrices

❖ Competencias específicas

3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y

actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

❖ Criterios de evaluación

3.1 Identificar las emociones que se producen durante el juego, intentando gestionarlas y disfrutando de la actividad física.

3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.

3.3 Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.

El TFG pretende emplear una metodología basada en los juegos cooperativos para fomentar una educación coeducativa, este objetivo está directamente relacionado con dichos bloques de contenido, competencias específicas y criterios de evaluación, ya que se centran principalmente en generar conductas de inclusión, respeto e igualdad.

2.3 Vinculación con las competencias del Título de Grado en Educación Primaria

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:

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

Dentro de esta propuesta de intervención se ha diseñado una Situación de Aprendizaje de un total de seis sesiones cuyo tema principal son los juegos cooperativos, en ella se especifican unos objetivos y unas actividades para cada sesión.

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.

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo fomentar la coeducación, utilizando metodologías que aseguren una adecuada inclusión además de una participación por parte de todo el grupo.

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

En la intervención se pretende fomentar actitudes de respeto, inclusión, colaboración y empatía, con el objetivo de generar cambios en las relaciones sociales del grupo y desarrollar una adecuada resolución de conflictos tanto fuera como dentro del aula.

Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social. Asumir la dimensión educadora de la función docente y fomentar la educación democrática para una ciudadanía activa.

Durante el desarrollo del TFG se ha establecido una coordinación con el profesorado del área de Educación Física del centro escolar donde se ha realizado dicha intervención, además de adaptar la Situación de Aprendizaje al contexto sociocultural de los alumnos del grupo donde se ha realizado la intervención.

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.

Una de las causas que han impulsado a la utilización de esta metodología cooperativa para generar cambios reales en los alumnos es la reflexión sobre las metodologías competitivas que se llevan a cabo en Educación Física, con el fin de analizar los beneficios que se genera en los alumnos y alumnas al cambiar a una metodología más igualitaria y equitativa.

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.

Este TFG está directamente relacionado con el cambio social de la educación, concretamente con la igualdad de género y la inclusión, valores que en la sociedad actual se está luchando por conseguir para asegurar un desarrollo integral del alumnado.

En conclusión, este Trabajo de Fin de Grado se relaciona con las competencias específicas adquiridas durante la realización del Grado de Educación Primaria de manera contextualizada además de responder a unas necesidades sociales y educativas crecientes en la actualidad.

3. Objetivos

El objetivo general de este TFG es desarrollar, poner en práctica y evaluar la efectividad de un programa de intervención basado en el juego cooperativo para promover la participación activa y las relaciones igualitarias entre niños y niñas.

Este objetivo general se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- ❖ Analizar diferentes estrategias de coeducación en las clases de Educación Física.
- ❖ Exponer los diferentes beneficios de los juegos cooperativos como estrategia metodológica frente a otras metodologías.
- ❖ Evaluar el impacto de una intervención didáctica basada en el juego cooperativo sobre las relaciones sociales entre niños y niñas.

4. Fundamentación Teórica

En este capítulo trataremos los puntos teóricos más importantes para desarrollar la propuesta didáctica. Para empezar, analizaremos la definición del juego, como paso previo para aproximarnos al juego cooperativo. Exploraremos el concepto y los beneficios de este tipo de juego, como uno de los elementos esenciales de nuestro trabajo. Finalmente, abordaremos lo que es la coeducación para poder relacionar cooperación y proceso de equidad de género.

4.1 El juego

Para comenzar con la fundamentación teórica veremos el juego en profundidad, explicando su definición, los tipos de juegos que existen, fuera y dentro de la educación, y su metodología dentro del aula,

4.1.1 Definición de juego

El concepto “juego” ha pasado por diferentes versiones y diferentes autores que a lo largo del tiempo han modificado y transformado el concepto en base a sus estudios, pero siempre señalando algunos aspectos básicos del mismo.

Para Huizinga (1938, p.45), el juego se define como “una acción voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio, que sigue una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma”.

El juego siempre se ha relacionado directamente con el ocio y con el tiempo libre de los niños y niñas, pero también puede emplearse como metodología pedagógica ya que dispone de características que favorecen de manera significativa el proceso de enseñanza-aprendizaje y el pleno desarrollo del alumnado.

Según Omeñaca y Ruiz (2007) el juego se caracteriza por provocar sensaciones de alegría convirtiéndose en una actividad que se realiza por placer, además surge de una manera libre y voluntaria, lo que permite a quien juega elegir participar. También forma parte de un aprendizaje al ser un medio de expresión y requerir una participación activa.

En conclusión, podríamos definir el juego como una acción o actividad lúdica que forma parte de la condición humana, donde se han aceptado una serie de reglas para su correcto desarrollo y que contiene una serie de características que lo convierten en un recurso importante para el desarrollo del alumnado.

4.1.2 Tipos de juegos

Los juegos pueden clasificarse en función de diferentes variables. Si nos fijamos en el tipo de reglas que se crean en el juego podemos diferenciar entre juego libre y juego dirigido.

El juego libre es aquel que no tiene unas reglas pautadas por un docente u otra persona externa al juego, sino que son los propios niños y niñas los protagonistas de él fomentando así su creatividad e imaginación. El hecho de consensuar junto a otros compañeros una serie de normas, cobra un gran valor en edades tempranas ya que permite a los niños y niñas jugar de manera auténtica, explorando, descubriendo sus gustos y sus capacidades. Monroy y Sáez (2012, p.1) denominan juego espontáneo al juego libre y lo definen como “aquel que surge por iniciativa propia del niño, es decir, no hay adultos que influyan en la decisión del niño”.

El juego dirigido es una actividad que puede ser empleada como medio educativo, ya que cuenta con la intervención de un docente cuyo deber es pactar unas reglas básicas y explicar los objetivos a conseguir. “El juego dirigido está planteado por una persona adulta, con unos objetivos (posiblemente educativos) exteriores a los juegos y a los intereses de los jugadores que lo condicionan” (Martínez, 2016, p.61). Con el juego dirigido se pierde la espontaneidad que caracteriza al juego libre. En contrapartida, el juego dirigido puede ser un recurso muy completo para el desarrollo de habilidades de todo tipo entre el alumnado y, en consecuencia, para facilitar su aprendizaje. Por ello, cada vez está más presente en las aulas, y son cada vez más los docentes que implementan metodologías centradas en el juego como recurso de aprendizaje, como la gamificación o el aprendizaje basado en juegos.

Entre los juegos dirigidos, encontramos un tipo de juego muy especial, el juego cooperativo. Los juegos cooperativos son “actividades lúdicas que demandan que los jugadores actúen de manera orientada al grupo, en la que cada participante colabora con los demás persiguiendo un fin común” Omeñaca (2007, p.47).

Más adelante profundizaremos en este tipo de juego, por ser el núcleo central de este TFG.

4.1.3 El juego, como recurso didáctico, en Educación Física

Desde que nacemos utilizamos el cuerpo para desarrollar diversas habilidades motrices, estas habilidades son trabajadas en las escuelas principalmente desde el área de la Educación Física.

En esta área se trabajan las habilidades motrices básicas y genéricas utilizando diferentes recursos, según Díaz Lucea (1996) los recursos y los materiales didácticos se comprenden como los elementos o herramientas que los docentes utilizan a modo de estrategia para facilitar la realización de su tarea.

Existen diferentes tipos de recursos que se pueden emplear en un aula como recursos didácticos, materiales, audiovisuales.... En el área de Educación Física. El juego puede ser utilizado como forma de aprendizaje para los alumnos y alumnas.

Son diferentes teorías las que resaltan la importancia del juego como recurso básico en la Educación Física, como la teoría de Piaget, que consiste en resaltar la relación entre el juego y las estructuras intelectuales, o la teoría de Vygotsky que relaciona el juego con la naturaleza social de los roles en los niños.

Según Gallardo y Fernández (2010) el juego como recurso didáctico ofrece distintas oportunidades de aprendizaje significativo para los alumnos además de ofrecer a los docentes un modelo de enseñanza más completo.

4.2 El juego cooperativo

Una vez tratado qué es el juego, algunas de sus clasificaciones y algunas de las metodologías con las que se emplea en las aulas, nos centramos en nuestro objeto de estudio, los juegos cooperativos.

De este modo, a lo largo de este apartado, definiremos lo que son los juegos cooperativos, identificando sus características esenciales, y explicaremos los tipos de juegos cooperativos existentes.

4.2.1 ¿Qué es el juego cooperativo?

Según el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua cooperar se entiende como “obrar juntamente con otro y otros para la consecución de un fin común”. Por tanto, desde la definición de juego y la de cooperar podemos entender el juego cooperativo como una acción o actividad cuyo objetivo es actuar junto a los compañeros para conseguir un fin común y crear un ambiente en el que no exista la competición. En otras palabras, en los juegos cooperativos “la gente juega con, y no contra los demás, para superar uno o varios desafíos colectivos que en ningún caso suponen superar a otras personas” Velázquez (2004, p.29)

Los juegos cooperativos presentan una serie de aspectos o rasgos comunes entre ellos. Pallares (1978) señala las siguientes características básicas de los juegos cooperativos:

- Todos los participantes aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Bedoya (2012) añade otros aspectos como la no eliminación de ningún participante durante el juego y que cada participante es responsable de la seguridad y del bienestar de los otros jugadores.

Orlick (1990) habla de las cinco libertades que se vinculan con los juegos cooperativos:

- Libres de la competición, ya que contienen una estructura que enfoca el objetivo a un fin común.
- Libres para crear, puesto que plantean situaciones que no tienen una única situación, sino que son diseñadas para que los niños y niñas exploren buscando un resultado.
- Libres de exclusión, ya que no privan a ningún participante de participar.
- Libres de elección, cada persona puede hacer sus propias aportaciones.
- Libres de agresión, al ser un juego donde todos tienen que trabajar para conseguir el mismo fin disminuye las probabilidades de que se produzcan situaciones de conflicto.

En rasgos generales, se puede concluir que las características más importantes de los juegos cooperativos son la libre aportación de las capacidades y habilidades por parte de los participantes y el trabajo en equipo para conseguir un fin común.

Es precisamente la búsqueda de una meta común lo que hace que los juegos cooperativos se consideren una oportunidad de transmitir valores a los niños y niñas como la solidaridad, empatía, trabajo en equipo, y el respeto a la diversidad, además de ser una herramienta educativa para trabajar la coeducación dentro de las aulas.

Para Brown (1986) los valores que principalmente transmiten los juegos cooperativos son:

- La empatía: entendida como la capacidad de entender los sentimientos de los demás.
- La cooperación o capacidad de trabajar hacia una meta común.
- El aprecio o capacidad de reconocer y expresar la importancia del otro, muy relacionada con la confianza del grupo y la autoestima.
- La comunicación o relación del diálogo, intercambio de sentimientos y conocimientos.

Bedoya (2012) añade otros valores como la alegría ya que los juegos cooperativos ayudan a que desaparezca el miedo al fracaso y al rechazo, además de la construcción de una relación social positiva generando comportamientos prosociales basados en unas relaciones solidarias.

En conclusión, los juegos cooperativos son actividades donde lo que prima es la participación por parte de todos los alumnos y alumnas, para investigar y experimentar distintas formas de solucionar un problema o situación común. En este tipo de juegos, las situaciones de enfrentamiento o conflicto no se manifiestan en la misma medida que en los juegos competitivos. Por ello, los juegos cooperativos se convierten en un excelente recurso didáctico para el fomento de valores entre los niños y niñas.

4.2.2 Tipos de juegos cooperativos

Según Velázquez (2004), existen diferentes tipos de juegos y actividades colectivas en base a la interrelación que se establece entre los participantes, estas son las actividades competitivas y las actividades no competitivas.

Las actividades competitivas se caracterizan por la existencia de metas incompatibles, por lo que resaltan las relaciones de oposición entre los participantes. Esto genera que si una persona o equipo alcanza el objetivo de la actividad, al menos, otra persona o equipo no puede hacerlo.

En las actividades no competitivas, en cambio, la meta es compatible, aunque no necesariamente la misma para todos.

Dentro de las actividades no competitivas podemos encontrar dos tipos de actividades, actividades no competitivas con oposición y actividades cooperativas.

En las actividades no competitivas con oposición existe una oposición entre las acciones de los participantes. Roles como escapar y atrapar, esconderse y buscar, se presentan en el mismo juego.

Por el contrario, en las actividades cooperativas no existe una oposición en las acciones de los participantes, sino que todos buscan un fin común o varios fines complementarios. Estos objetivos pueden ser cuantificables, cuando el objetivo se puede medir, como obtener una serie de puntos, o el número de retos que consiguen realizar; o no cuantificables cuando la consecución del objetivo no se puede medir y por lo tanto no hay ni ganadores ni perdedores.

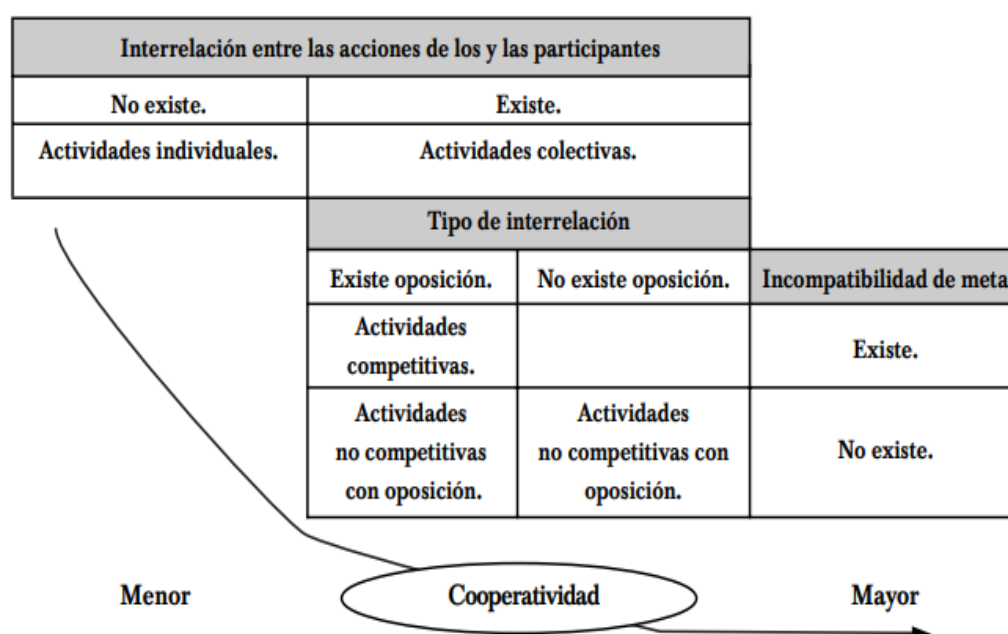


Figura 1. Comparación juegos cooperativos y juegos competitivos (Velázquez, 2004, p.48)

4.3 Beneficios e inconvenientes de los juegos cooperativos

Aunque frecuentemente se asocia el hecho de cooperar a diferentes logros, la cooperación también incluye aspectos negativos o problemas frente a los beneficios que consigue desarrollar en el aprendizaje del alumnado.

Omeñaca y Ruiz (2007) destacan algunos problemas que pueden surgir al aplicar los juegos cooperativos en las clases de Educación Física como los aprendizajes previos que puedan tener los niños y niñas, el egocentrismo presente de manera latente en edades infantiles, la tendencia a la competición, el incumplimiento de las reglas del juego, la categorización grupal y el favoritismo intragrupal.

En cualquier caso, autores como Brotto (1999), basándose en las ideas de Orlick destacan que implementar sesiones de juego cooperativo en las clases genera beneficios que superan a los problemas expuestos.

A pesar de que presentan más beneficios que los juegos competitivos el autor señala que estas dos modalidades de juego no se pueden remplazar ni sustituir ya que ambas forman parte de situaciones de la vida y el deporte, por lo que lo importante es conseguir un equilibrio entre ambas.

En la tabla realizada por Brotto (Tabla 1), se muestran las diferencias que existen entre los juegos cooperativos y los juegos competitivos, resaltando que dentro de estos juegos cooperativos encontramos beneficios como el desarrollo de la autoconfianza frente al rechazo, la perseverancia frente a la poca tolerancia de la derrota, la importancia y sentimiento de unidad de grupo frente al individualismo que caracterizan los juegos competitivos donde siempre hay un ganador y un perdedor.

Mientras que los juegos competitivos se centran en la oposición, y en alcanzar una meta individual, los juegos cooperativos se centran en el trabajo en equipo y el aprendizaje emocional.

Dentro de los juegos competitivos nos encontramos con situaciones donde tan solo se divierten aquellos más habilidosos, excluyendo a aquellos que no destacan, donde se desarrollan sentimientos de egoísmo e individualidad, además de crear entornos donde no existe la solidaridad ya que los errores son motivo de celebración y orgullo para el oponente, por lo que en muchos casos conllevan a abandono de juego, pérdida de confianza y baja tolerancia a la frustración al crear una división entre capaces y no capaces, o ganadores y perdedores.

En cambio, en los juegos cooperativos se muestran beneficios para la totalidad del grupo, ya que no existen los roles de ganador ni perdedor al no existir una meta individualizada, en estos juegos los niños y niñas aprenden valores importantes como la autoconfianza, respeto, trabajo en equipo además de ofrecer la oportunidad de participar a todos por igual al enfrentarse ante un objetivo colectivo; en este tipo de juegos los niños y niñas reciben el apoyo de sus iguales, lo que genera una sensación de victoria y un sentimiento de unidad que incita a la participación completa del mismo.

Tabla 1. *Comparación juegos cooperativos y juegos competitivos (Brotto, 1999)*

Juegos competitivos	Juegos cooperativos
Son divertidos sólo para algunos	Son divertidos para todos
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota	Todos tienen un sentimiento de victoria
Algunos son excluidos por falta de habilidad	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros.	Se aprende a compartir y a confiar en los demás
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo “malo” les sucede a los otros.	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias de este. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

En conclusión, los juegos cooperativos muestran más beneficios grupales, ya

que los competitivos tan solo ofrecen un beneficio a aquellos que han desarrollado la habilidad trabajada en el juego, provocando que otros participantes se excluyan de la clase, y provocando así mayor exposición a situaciones de conflicto y frustración individual.

4.4 Coeducación

Dado que nuestro trabajo se orienta a fomentar la coeducación utilizando como principal recurso el juego cooperativo, debemos definir claramente el concepto de coeducación y hacer un primer análisis de las estrategias para fomentarla en las clases de Educación Física.

4.4.1 Definición

Inicialmente, podemos entender la coeducación como la integración de una enseñanza mixta, donde niños y niñas reciben una enseñanza, y conviven juntos realizando actividades en conjunto. Pero realmente la coeducación, va más allá. Para Moreno (2013, p.15) consiste en “educar a chicas y chicos partiendo del hecho de su diferencia de sexo, pero sin tener en cuenta los roles que se les exige cumplir desde una sociedad sexista, por ser de uno u otro sexo”

Por ello, no se centra tan solo en la inclusión de las mujeres en las aulas dentro de un modelo masculino, sino que supone un replanteamiento integral del modelo de enseñanza- aprendizaje, para poder proporcionar a ambos géneros una igualdad de oportunidades tanto a nivel social como académico.

De ahí la importancia del trabajo de los docentes, para poder proporcionar estas oportunidades, haciendo hincapié en el área de Educación Física donde las diferencias entre sexos son más notables y se transmiten al alumnado en forma de prejuicios. Algunos de los que podemos encontrarnos según Trigo y Piñera (2000) son:

- Los chicos son mejores en actividades físicas, porque son superiores físicamente.
- Las niñas son más torpes por naturaleza y son excluidas por los chicos en los juegos.
- Los chicos saben trabajar en equipo, las chicas no, excepto en temas de expresión corporal.
- Muchas de las actividades que les gustan a las niñas, no les gustarán nunca a los niños.
- Las chicas son más frágiles.

- Las niñas son las que se automarginan, son ellas las que no quieren participar.

De acuerdo con Gómez (2002), los estereotipos otorgan un sentido a la realidad social, son difíciles de modificar ya que influyen en las acciones y pensamientos de las personas. Normalmente se predisponen una serie de estereotipos en función del sexo al que pertenezcamos, y esto mismo, afecta a la manera en la que afrontamos la vida y a cómo nos percibimos dentro de nuestro entorno y con los demás.

4.4.2 Estrategias de coeducación

Nuestro deber como docentes es asegurar un clima donde prime la coeducación y donde se creen ambientes igualitarios, pero para ello, es importante tener en cuenta una serie de aspectos, o estrategias que dan la posibilidad de que esta realidad se lleve a cabo.

Según la Guía de Coeducación del Instituto de la Mujer (2008) hay varios puntos que un docente debe tener en cuenta para conseguir una educación coeducativa:

- Examinar los contenidos que se utilizan en el aprendizaje para evitar elementos sexistas.
- Detectar situaciones donde exista una desigualdad.
- Incluir figuras femeninas relevantes en los contenidos educativos.
- Fomentar el desarrollo integral de los alumnos y alumnas en igualdad.

Subirats (2017) establece tres puntos esenciales para conseguir una escuela coeducativa:

- La formación en género del profesorado.
- Un cambio en el currículo educativo, que no se base en un modelo masculino y que de más visibilidad a las mujeres.
- Eliminar las jerarquías, que puedan surgir.

Estas estrategias hacen reflexionar de la importancia que tiene el docente para conseguir una educación basada en la educación, aunque la importancia que cobra el centro escolar y el currículo es importante, también hay que recalcar la importancia de implicar a las familias en una conciencia coeducativa, para conseguir que los beneficios que aporta este tipo de educación sean más notables y calen más en la formación del alumnado.

En conclusión, dentro de la Educación Física, podemos encontrarnos actividades o situaciones que favorecen un ambiente igualitario, frente a otras que lo que provocan es perpetuar estos estereotipos y prejuicios que generan esa diferenciación entre sexos. Los juegos cooperativos pueden ser una óptima opción para trabajar la coeducación en las

aulas, ya que permiten generar ambientes donde no solo se valoran las capacidades físicas, que estereotípicamente se vinculan con el sexo masculino, sino que pueden aportar una oportunidad de comprender que cada persona puede aportar de diferente manera en el área de Educación Física.

5. Metodología

En este apartado explicaremos cómo se ha desarrollado el proceso de nuestro trabajo. De este modo, detallaremos el contexto donde se realizó la intervención, describiendo el centro, el papel de la Educación Física y el grupo que hemos seleccionado como referencia. Además, expondremos los instrumentos utilizados en la recogida de datos y, por último, el proceso de análisis de la información recogida.

5.1 Contexto

Hablaremos sobre el centro educativo donde hemos decidido realizar la intervención, cómo se realiza la Educación Física en este y cómo es el grupo de referencia seleccionado, sus características, necesidades y datos de interés para la propia intervención.

5.1.1 El centro

El programa de intervención se realizó en el centro CEIP Pinares del Cega, un colegio público situado en el municipio de Viana de Cega, en la provincia de Valladolid. El centro, al estar situado en una zona rural cuenta con un número reducido de estudiantes, sesenta y tres alumnos en la etapa de Educación Primaria. Muchos de los alumnos y alumnas proceden de familias autóctonas del propio municipio, con un nivel económico medio y un contexto cultural medio.

Es un colegio con instalaciones nuevas que, a pesar de ser pequeño, dispone de todos los recursos necesarios para ayudar en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El centro lleva a cabo una serie de proyectos como el proyecto de lectura, o el proyecto de radio, pero también lleva a cabo proyectos de Educación Física, como la educación física en la calle que consiste en juntarse con más colegios para realizar diversas actividades en la calle. También, se realizan actividades motivadoras con los

niños como carreras solidarias, patios activos, desayuno cardiosaludable, o charlas llevadas por personas con una estrecha relación con el deporte.

5.1.2 La Educación Física en el centro

En el centro se cuenta con una sala preparada para la clase de Educación Física y una sala de psicomotricidad para las clases de Educación Infantil.

El patio cuenta con una cancha de fútbol y dos de baloncesto situadas dentro del propio campo de fútbol, las cuales se utilizan para realizar juegos y actividades de Educación Física.

El gimnasio cuenta con distintos espacios como espalderas, colchonetas, un cuarto donde se guardan los balones, vallas, y un baño.

En relación con el material, podemos encontrar multitud de materiales para realizar actividades, muchos de ellos realizados por antiguos profesores, o prestados por el Ayuntamiento. Este material está bien cuidado tanto por el profesorado como por el alumnado, el material que he necesitado para realizar la intervención ha sido muy variado, desde pelotas, ladrillos, conos... hasta esterillas, paracaídas, colchonetas....

5.1.3 El grupo de alumnado

Escogí el grupo de segundo de Primaria para realizar la propuesta de intervención, ya que contiene ciertas características relevantes en la propuesta. La más relevante es que, es una clase donde, pese a ser pocos alumnos, algunos de ellos no muestran comportamientos coeducativos al realizar actividades deportivas. Además, es una clase muy participativa, con iniciativa y donde pese a existir diferencias entre los niños y niñas hay un clima de compañerismo y respeto.

Este grupo cuenta con once alumnos, de los cuales ocho son chicos y tres chicas, con edades entre los siete y ocho años.

Dentro de los puntos fuertes de la clase, encontramos los ya nombrados, compañerismo, respeto, iniciativa, participación; pero también existen puntos débiles como la escasa aceptación de la frustración por parte de algunos alumnos, dificultades motrices, y la admiración absoluta a uno de sus compañeros en la Educación Física, lo que genera frustraciones y enfrentamientos a la hora de hacer grupos.

En cuanto a los chicos de la clase, podemos observar algunos rasgos destacables. Por un lado, encontramos un alumno con dificultades para la coordinación y dificultades motrices que suele ser rechazado por sus compañeros para realizar las actividades en parejas o grupos. A pesar de no haber cursado la Educación Infantil con sus compañeros, dentro de las otras áreas es un alumno que se ha integrado correctamente. Este niño, en ocasiones, manifiesta comportamientos impulsivos.

También encontramos otro alumno con dificultades motrices, que necesita de más ayuda para realizar ciertas actividades como volteretas, lanzamientos, carrera... A pesar de eso, muestra una gran tolerancia a la frustración y es uno de los alumnos al que suelen elegir para hacer grupos y parejas, debido a su actitud.

Por otro lado, encontramos dos alumnos que, pese a ser considerados “buenos” en el área, no toleran la frustración y conciben todo como una competición, llegando a pelearse por sus compañeros y enfadándose en casi todas las actividades siempre que algo no ocurre de la manera en la que tenían prevista.

Por último, encontramos un alumno que destaca entre sus compañeros en relación con la motricidad, coordinación, velocidad... Suele ser el elegido de la clase y, en ocasiones, se manifiestan enfrentamientos a la hora de hacer los equipos ya que todos quieren ir con él. Es un alumno que necesita retos para superarse y que pese, a su idolatría por parte de sus compañeros, manifiesta unos valores deportivos y una alta gestión de la frustración.

En relación a la coeducación en el aula, encontramos dos extremos, ya que hay compañeros que muestran relaciones coeducativas tanto en las actividades deportivas como en actividades del aula, y prefieren esta mezcla, por similitudes en rasgos de personalidad, mientras que otros alumnos muestran actitudes contrarias.

En cuanto a las niñas, destacamos algunos rasgos en relación con las actividades de Educación Física. Por un lado, muestran mayor tolerancia a “perder”, por otro, están más dispuestas al hacer grupos de ir con compañeros con los que tienen menos relación.

A pesar de esta característica, todas ellas son muy participativas en las actividades y en ocasiones asumen el protagonismo durante la realización de las tareas.

En este grupo no contamos con ningún alumno que cuente con problemas motores de relevancia. El nivel motriz del grupo es medio, aunque como ya he señalado hay un alumno que destaca motrizmente entre sus compañeros y compañeras.

En conclusión, es un grupo donde se puede trabajar la coeducación para mejorar estas relaciones entre los alumnos que tienen menor tendencia a esta.

5.2 Proceso de intervención

A lo largo de seis sesiones, distribuidas durante seis semanas, se puso en práctica un programa de intervención basado en el juego cooperativo para promover la participación activa y las relaciones igualitarias entre niños y niñas.

Cada sesión tuvo una duración de cuarenta y cinco minutos. En cada una de ellas se plantearon diferentes retos, actividades y juegos cooperativos con distintos recursos. Todas las sesiones siguieron la misma estructura y se desarrollaron en tres momentos o fases:

- Calentamiento: en el que se incluyeron juegos no competitivos con oposición, fundamentalmente de persecución con el objetivo de aumentar la temperatura corporal, subir las pulsaciones y dinamizar al alumnado.
- Parte central: en las que se pusieron en práctica dos juegos o retos cooperativos. Con ello, se buscaba que desarrollaran habilidades de cooperación y coeducación.
- Relajación: en las que se implementó un reto final que no exigiera mucho movimiento para finalizar la sesión.

Durante la implementación de las sesiones, se procedió a observar el comportamiento del alumnado de segundo en relación con conductas de coeducación. Para ello, en la primera clase donde se puso en práctica esta unidad, se explicó antes de comenzar cómo se valoraría la cooperación dentro de estas sesiones, Con el fin de reforzar esta idea, se diseñó un mural de la cooperación (ver anexo 1), en el que aparecían los nombres de los alumnos y el número de sesiones, además se crearon unas pegatinas con el fin, de que cuando los alumnos cooperaran adecuadamente, incluyendo a todos los participantes, se pondría una pegatina. Todo esto se orientaba a hacer reflexionar al alumnado de que lo importante y lo que tiene una verdadera recompensa no es hacer las actividades rápido para ganar, sino cooperar entre todos para conseguir un objetivo común.

En la primera sesión se realizó una pequeña explicación de la unidad didáctica que íbamos a realizar, se les explicó en qué consistían los juegos cooperativos, y la metodología que íbamos a seguir en las sesiones.

En relación con las sesiones, cada una estaba destinada a probar distintos retos con diferentes materiales cada día. La primera sesión se destinó a juegos cooperativos con pelota por ser un material con el que el alumnado tiene una relación muy frecuente ya que se utiliza en la mayoría de las actividades que practican tanto dentro como fuera de la escuela. Probamos distintas agrupaciones, grupo completo, parejas y dos grupos, para observar cómo reaccionaban a la cooperación cuando hay más de un grupo.

En la segunda sesión, se realizaron juegos cooperativos con aros, un material muy dinámico y demandado por el alumnado. A diferencia de la primera sesión, en esta la agrupación permaneció estática, trabajando con el grupo completo, planteando retos donde la clase entera debía cooperar junta.

En la tercera sesión, se realizaron juegos cooperativos con globos, un material no muy usado en el centro para realizar clases de Educación Física, y con el que, por tanto, no están familiarizados en este contexto, las agrupaciones con las que trabajamos fueron variando, trabajamos con grupo completo y con parejas.

En la cuarta sesión, se realizaron juegos cooperativos con colchonetas y esterillas, al igual que en la mayoría de las sesiones las agrupaciones no fueron estáticas, sino que fueron cambiando de grupo completo a grupos más pequeños, de alrededor tres personas.

En la quinta sesión, se realizaron juegos con paracaídas, material que el alumnado asociaba con otros contextos de ocio. En esta sesión al igual que en la segunda la agrupación fue siempre de grupo completo.

En la última sesión, cambiamos el espacio donde se estaban realizando, saliendo al patio del centro, para aprovechar las instalaciones deportivas con las que esta cuenta, en esta sesión la agrupación fue de grupo completo.

En todas las actividades de las diferentes sesiones planteadas en la intervención, se recalcó la importancia de que, aunque hubiese diferentes grupos, para trabajar, el reto que debían superar era un reto común de la clase, es decir, aunque se trabajase por parejas para lograr un objetivo, el objetivo se cumplía con el trabajo conjunto de todas las parejas.

Durante la práctica, el rol del profesor consistió en:

- Explicar las actividades que se iban a desarrollar.
- Resolver dudas.
- Intervenir ante los conflictos.
- Adaptar los retos a las dificultades que iba manifestando el alumnado.
- Proporcionar retroalimentación.

5.3 Proceso de recogida de datos

Para recoger los datos necesarios para dar cuenta de los resultados alcanzados, en la intervención se utilizaron los siguientes instrumentos y técnicas:

- *Observación directa participante*: observaciones realizadas mientras se impartía clase y orientadas a identificar las acciones y conductas que manifestaba el alumnado relacionadas con los objetivos del TFG. Las observaciones se recogían en el momento, en el cuaderno de campo.
- *Observaciones del docente de Educación Física del centro (observador externo)*: comentarios, reflexiones y anotaciones del profesor de la especialidad de Educación Física del centro orientadas al mismo fin anterior.
- *Diario de sesiones*: Relato secuenciado de los acontecimientos ocurridos durante la intervención. En este sentido, se realizó el narrado de lo acontecido durante cada una de las sesiones desde las anotaciones en el cuaderno de campo y las observaciones realizadas por el observador externo al finalizar la clase (Anexo 2).
- *Test sociométrico*: Cuestionario de cuatro preguntas sobre relaciones sociales, tanto en Educación Física como en el aula, para tener información sobre la coeducación previa a realizar la intervención. Se realizó en dos momentos, uno previo a realizar la intervención y otro al finalizar la misma.

Estos dos cuestionarios sociométricos (Anexo 3) están compuestos por las siguientes preguntas, donde deben escribir el nombre de los dos compañeros o compañeras que consideren según sus preferencias:

- ¿Con qué compañeros o compañeras te gusta hacer los trabajos del cole?
- ¿Con qué compañeros o compañeras te gusta más jugar en el recreo?
- ¿Con qué compañeros o compañeras te gusta más realizar deporte?
- ¿Con qué compañeros o compañeras te gusta sentarte en clase?

El cuestionario final consistía en preguntas diferentes que debían responder, en la última sesión, estas eran:

- ¿Con qué compañeros te ha gustado más trabajar en equipo?
 - ¿Te sientes bien cuando haces juegos con compañeros y compañeras diferentes a los de siempre?
 - ¿Te gustaría seguir haciendo juegos cooperativos en clase? ¿Qué te gusta más de ellos?
 - ¿Has conocido mejor a compañeros/as con los que antes no hablabas tanto? ¿A quiénes?
- *Lista de control:* instrumento utilizado para evaluar cuantitativamente si se consiguen los ítems conductuales fijados como objetivo de la intervención. (Anexo 5).

5.4 Análisis de los datos

Para el análisis de los datos recogidos en el diario de sesiones, se establecieron las siguientes categorías:

- *Conflictos:* incluye todas las situaciones de enfrentamiento que han surgido durante las sesiones al realizar las actividades cooperativas, cómo los alumnos y alumnas han conseguido resolverlas y cuál ha sido la causa de estas situaciones conflictivas.
- *Actitudes cooperativas:* incluye todos los comportamientos y predisposiciones que han aparecido relacionadas con la cooperación, como introducir a todos en el juego, no provocar conflictos, contribuir al buen desarrollo de la actividad.
- *Actitudes de coeducación:* incluye comportamientos, actitudes, y comentarios que aparezcan durante las sesiones que contribuyan a la coeducación en el aula, se analizará también su evolución a lo largo de las sesiones y que situaciones han contribuido a que se produzcan estas situaciones coeducativas.
- *Acciones competitivas:* incluye comportamientos, predisposiciones y actitudes que aparezcan durante las sesiones al realizar las actividades cooperativas, que conviertan la cooperación en una situación competitiva.

En cuanto a la escala de conductas, se valoraron las siguientes concreciones de los criterios de evaluación de autoría propia, propuestos para la unidad didáctica que se

planteó en la intervención realizando un análisis de frecuencias donde se compararon la consecución de estos ítems en las distintas sesiones:

- Trabaja en equipo buscando las soluciones a los retos propuestos
- Cooperar con otros en equipo
- Participa activamente en las actividades cooperativas, sin actitudes competitivas.
- Respeta las emociones y las acciones de los demás participantes
- Asume responsabilidades individuales para la obtención del objetivo común.
- Respeta las decisiones del grupo.
- Trabaja en base a la igualdad de género.
- Desarrolla habilidades de ayuda a los compañeros y compañera.
- Genera conflictos al trabajar con los demás.
- Actúa de la misma manera incluyendo a ambos géneros.

Los cuestionarios sirvieron para la comparación del impacto que habían tenido en las relaciones sociales de la clase los juegos cooperativos, para ello se realizaron sociogramas que sintetizaban la información proporcionada por los alumnos y alumnas en dichos cuestionarios

Las respuestas a las preguntas de cada uno de los cuestionarios sociométricos se concretaron en sendos sociogramas (Anexo 4). Con el objetivo de observar de manera visual las preferencias de interrelación entre el alumnado y analizar si la realización de los juegos cooperativos había producido cambios en las relaciones entre niños y niñas.

6. Resultados

En este apartado exponemos los resultados que hemos obtenido una vez analizada la información conseguida con la intervención y los instrumentos de evaluación. Para mantener el anonimato del alumnado, los nombres de los niños y niñas han sido cambiados.

6.1 Diario de sesiones

Al haber utilizado distintos instrumentos de evaluación comenzaremos con los datos obtenidos a partir del diario de sesiones, para ello analizaremos cada uno de los apartados nombrados en el apartado anterior.

6.1.1 Conflictos

Con la realización de la Situación de Aprendizaje surgieron diferentes conflictos entre los participantes, estos se hicieron notar desde la primera sesión. Normalmente encontrábamos un patrón en las situaciones donde se producían estos conflictos entre participantes. Una de las situaciones era hacer grupos o diferentes filas ya que automáticamente asociaban esta organización con que el juego iba a ser competitivo, por lo que al no conseguir ir con aquellos participantes con mayor desarrollo de sus capacidades físicas provocaban conflictos que enturbiaban el clima de la clase.

13:20. Ya en el gimnasio, comenzamos con el juego de calentamiento “Pelotas a su caja”. Se dividió la clase en tres filas. Tres de los compañeros eligieron sus equipos seleccionando a los compañeros que esperaban sentados en los bancos del gimnasio.

Gonzalo: ¡Hala, no, yo no quiero ir con ella, es pana!

Diario de sesión 1

Otra situación donde hemos encontrado conflictos es a la hora de realizar filas, ya que todos los participantes querían ir los primeros, en lugar de entender que al ser un juego cooperativo participarían todos por igual.

-Docente: Vale chicos, vamos a empezar el primer reto, este reto va a servirnos para calentar ¿vale?, tenéis que formar una fila delante de mí.

Gonza: ¡Qué estaba yo antes!

Diario de sesión 2.

Los niños y niñas corren empujándose para ponerse a la fila.

Diario de sesión 6.

Tras observar que estas escenas se repetían en varias actividades decidí intervenir para frenar los conflictos.

Docente: A ver, todos vamos a jugar no pasa nada por ir cuarto o quinto, venga Gonzalo ponte detrás de Julián.

Diario de sesión 3.

El resto de los conflictos que percibí durante mi intervención surgían cuando el material que utilizaba era novedoso dentro del contexto de su Educación Física.

Una vez las parejas estaban formadas, Nacho con Julián, Luis con Miquel y Gonza, Alba con Valeria, Eva con César, y Gonzalo con Seva, explico que deben llevar los globos con la pareja cogiendo tan solo uno por ronda y sin utilizar las manos.

Al principio, hay intentos torpes y muchas risas. Las parejas innovan formas de llevarlo. Sin embargo, pronto surgen actitudes poco colaborativas.

César: ¡Eh! Nos han quitado nuestro globo de las manos.

Diario de sesión 3.

6.1.3 Actitudes cooperativas

Durante la Situación de Aprendizaje he observado que los alumnos y alumnas desempeñaron un papel de cooperación desde el primer momento, aunque de manera progresiva entendieron otras maneras de cooperar como apoyar a los demás, tener en cuenta a los demás, respetarse.

Ante esto, se hizo hincapié en que el objetivo no era competir sino lograr un reto común. Poco a poco, las actitudes fueron cambiando. Comenzaron a animarse entre sí:

Luis incluso se dio la mano con Gonzalo antes de salir a correr.

Diario de sesión 1.

Durante las sesiones tenían ideas, se comunicaban en grupo y generaban soluciones a los retos que debían superar.

Los alumnos y alumnas comenzaron a crear una escalera con los ladrillos restantes, mientras Julián seguía cogiendo ladrillos, el resto de los alumnos y alumnas se encargaba de la torre, Valeria y Miquel sujetaban la torre, Eva subía las escaleras sujetadas por Nacho y César.

Diario de sesión 2.

Luis lanza los aros con precaución ya que otros compañeros y compañeras tienen que desplazarse en ellos también, por lo que calcula la distancia y consiguen llegar al otro lado del río.

Diario de sesión 4

Entendieron que compañeros a los que normalmente no dejan participar con la misma intensidad también tienen cualidades que aportar.

6.1.4 Actitudes de coeducación

Al principio de las sesiones no encontré actitudes coeducativas más allá de estar mezclados por igual en las actividades, aun así, las parejas seguían siendo chico-chico y chica-chica

Durante los juegos todos están mezclados sin hacer distinciones.

Diario de sesión 3.

Gracias a ciertas actividades como “abrazos salvadores” pude observar ciertos comportamientos coeducativos.

Los participantes se quedan quietos como estatuas, y Seva, Gonzalo y Nacho, quedan congelados, cuando los demás pueden seguir moviéndose, Miquel, y Eva descongelan a sus compañeros antes de seguir.

Diario de sesión 4.

6.1.5 Acciones competitivas

Al escoger a una clase donde la baja tolerancia a la frustración forma parte de la personalidad de la mayoría de los componentes, surgieron multitud de comportamientos

competitivos en el desarrollo de las actividades, aunque, con el paso de las sesiones estos fueron a menos.

“Fútbol chino”. Nos colocamos en un círculo y se explicó que el objetivo era evitar que nadie quedara eliminado, trabajando en equipo. No hubo conflictos notables, aunque algunos alumnos participaron menos y no llegaron a tocar el balón. Gonza intenta marcar gol en lugar de defender las porterías de sus compañeros

Diario de sesión 1.

En la primera ronda de “Aros musicales” ningún participante quedó fuera de los aros, asique quité dos, a medida que el juego transcurría, los participantes iban agrupándose, todos ayudaban a sus compañeros y compañeras, menos Valeria, que les empujaba para que se salieran del aro.

Diario sesión 2.

Lanzo un globo al círculo, y al ver que el juego es pausado, decido lanzar dos más, ahora el juego es más movido, sigo lanzando globos para que todos los participantes puedan jugar. Veo como empiezan a apropiarse de los globos, mientras otros quedan excluidos. Seva incluso pincha el globo de Gonzalo por accidente.

Diario sesión 3.

A partir de la tercera sesión los comportamientos competitivos disminuyeron notablemente lo que favoreció el clima de las sesiones.

6.2 Escala de conductas

Después de cada sesión, se realizaba una evaluación de la consecución individual de los ítems explicados en el anterior capítulo y que recordamos eran:

- Trabaja en equipo buscando las soluciones a los retos propuestos
- Cooperar con otros en equipo
- Participa activamente en las actividades cooperativas, sin actitudes competitivas.
- Respeta las emociones y las acciones de los demás participantes
- Asume responsabilidades individuales para la obtención del objetivo común.

- Respeta las decisiones del grupo.
- Trabaja en base a la igualdad de género.
- Desarrolla habilidades de ayuda a los compañeros y compañera.
- Genera conflictos al trabajar con los demás.
- Actúa de la misma manera incluyendo a ambos géneros.

Para poder analizar el cambio producido en los comportamientos de los alumnos y alumnas de segundo de Primaria se ha realizado una gráfica de frecuencias de la suma de cada ítem por sesiones.

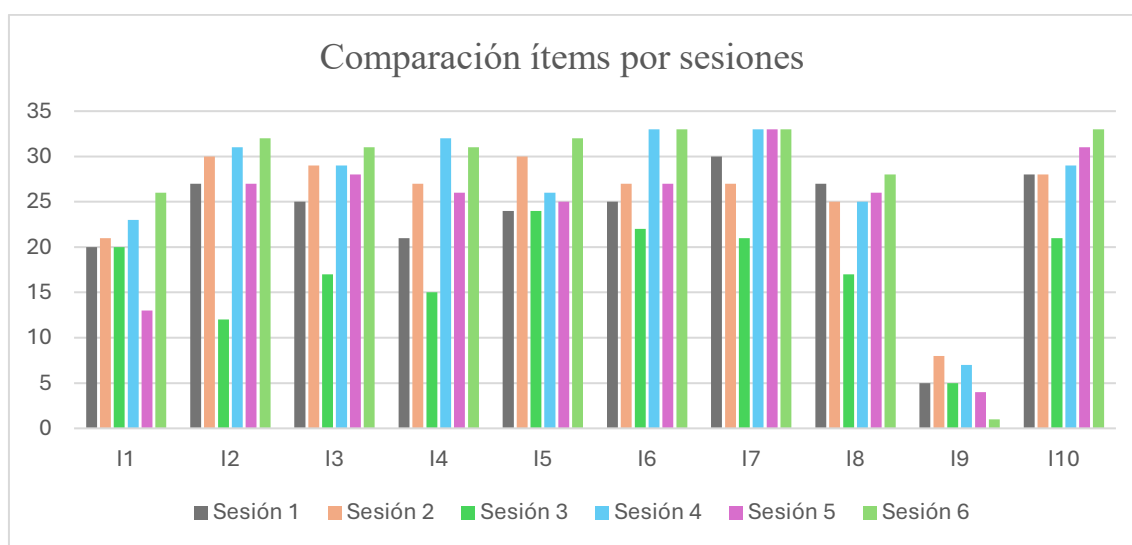


Gráfico 1. Comparación ítems por sesiones (Autoría propia, 2025)

En este gráfico “Comparación ítems por sesiones” se muestra la evolución global de todos los alumnos y alumnas la clase de segundo de primaria en cada sesión siguiendo los ítems relacionados con el trabajo en equipo, la cooperación, el respeto y la igualdad de género.

En el gráfico se observa una tendencia general de mejora progresiva en la mayoría de los ítems, en concreto en el ítem 1 “Trabajo en equipos buscando las soluciones a los retos propuestos”, ítem 5 “Asume responsabilidades individuales para la obtención del objetivo común” ítem 6 “Respeta las decisiones de grupo”, ítem 7 “Trabaja en base a la igualdad de género”, alcanzan los niveles más altos en la sesión 6, lo cual prueba un desarrollo positivo dentro de las actividades cooperativas.

Otro elemento que destacar es el ítem 9 “Genera conflictos al trabajar con los demás”, este ítem muestra una bajada considerable a medida que transcurren las sesiones,

lo que prueba una reducción efectiva de los comportamientos conflictivos gracias a la intervención cooperativa.

En cuanto al ítem 2 “Coopera con otros” y el ítem 4 “Respetar las emociones y las acciones de los demás participantes” presenta un crecimiento sostenido, aunque en las últimas sesiones presenta un crecimiento más notable, lo que muestra un cambio en la capacidad de empatizar y colaborar en los alumnos y alumnas.

Queda por destacar que en los ítems 7 “trabaja en base a la igualdad de género” y el 10 “Actúa de la misma manera incluyendo a ambos géneros” se mantienen en niveles altos y estables, aunque al principio desciende a partir de la tercera sesión hay un crecimiento progresivo de la igualdad y el trabajo coeducativo.

Finalmente, como análisis general se observa que en las sesiones tres y cuatro se produce una variabilidad en algunos indicadores, lo que puede interpretarse como una fase de ajuste en la dinámica grupal, una vez pasada esta fase se consigue llegar a una fase de consolidación en las sesiones cinco y seis.

En conclusión, esta gráfica muestra una evolución positiva en la mayor parte de aspectos evaluados, reflejando los beneficios al aplicar una metodología basada en la cooperación y las habilidades socioemocionales.

6.3 Test sociométricos

Una vez realizados los cuestionarios se realizó un sociograma por cada pregunta. Estos sociogramas se organizaron de la siguiente manera, los recuadros naranjas hacían referencia a los chicos de la clase de segundo de Primaria mientras que los círculos verdes hacían referencia a las chicas de esta clase.

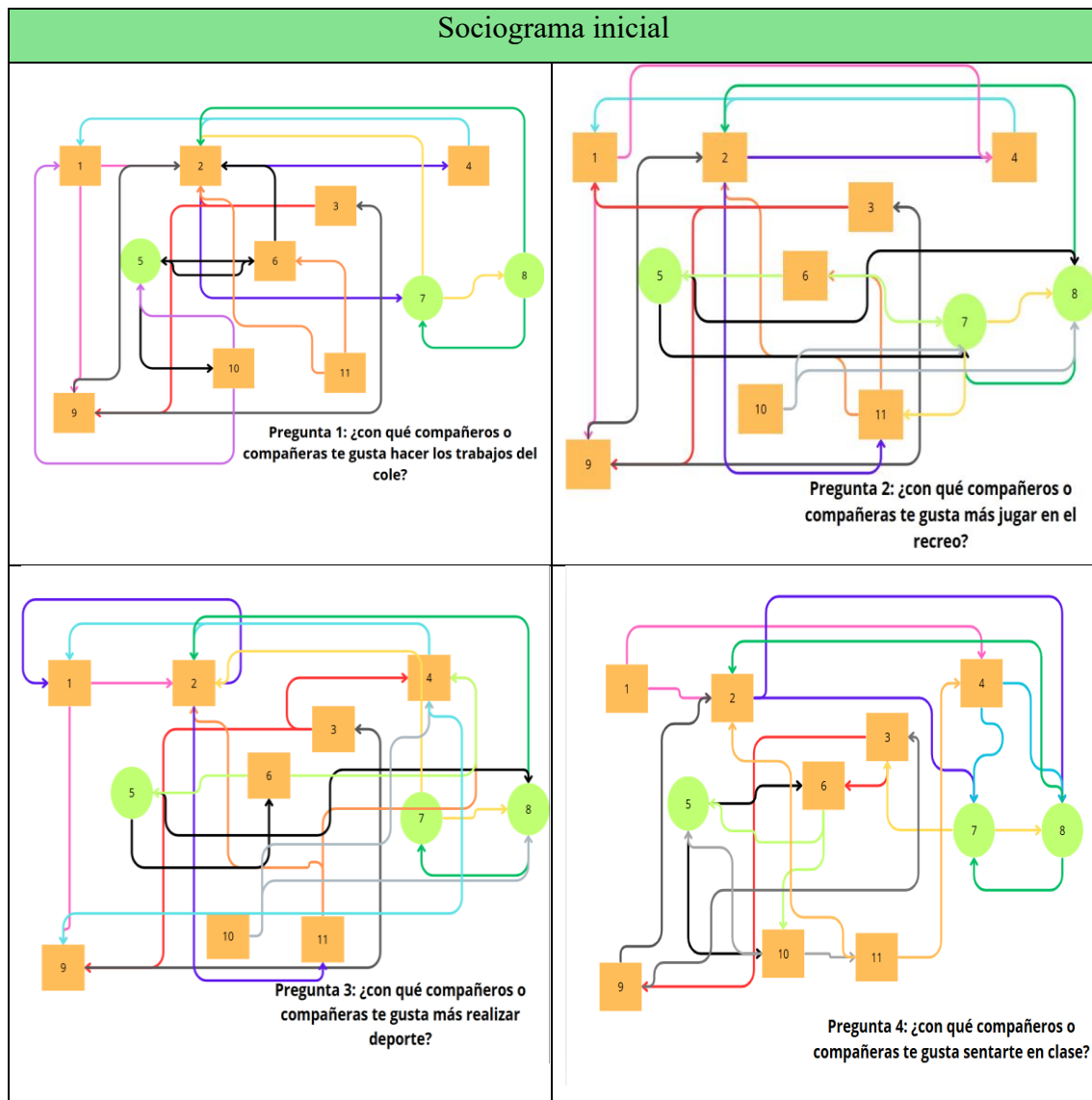


Figura 2. Sociogramas del cuestionario inicial (Autoría propia, 2025)

Haciendo una valoración general de los cuatro sociogramas derivados de las respuestas al cuestionario inicial, se concluyeron cinco puntos clave.

- Los chicos, es decir, los cuadrados, son el centro de las relaciones sociales, son los más elegidos dentro de las preguntas.

- Las chicas, es decir, los círculos, están más apartadas dentro de las relaciones sociales de la clase, lo que nos sugiere una menor integración social de estas.

- Algunas de las relaciones son bidireccionales, es decir, varios alumnos y alumnas se eligen mutuamente, aunque la mayoría de ellas son unilaterales, es decir, alumnos y alumnas que eligen a otra persona, pero estos no son elegidos por la misma persona.

-Los números 1, 2 y 6 son los más elegidos por la clase, estos números corresponden a alumnos que por su personalidad suelen ser líderes dentro de la clase.

-Las chicas por otro lado, tienen pocas conexiones y tienden a elegirse entre ellas.

En cuanto a la valoración general de los cuatro sociogramas del cuestionario final, también se destacan cinco puntos clave.

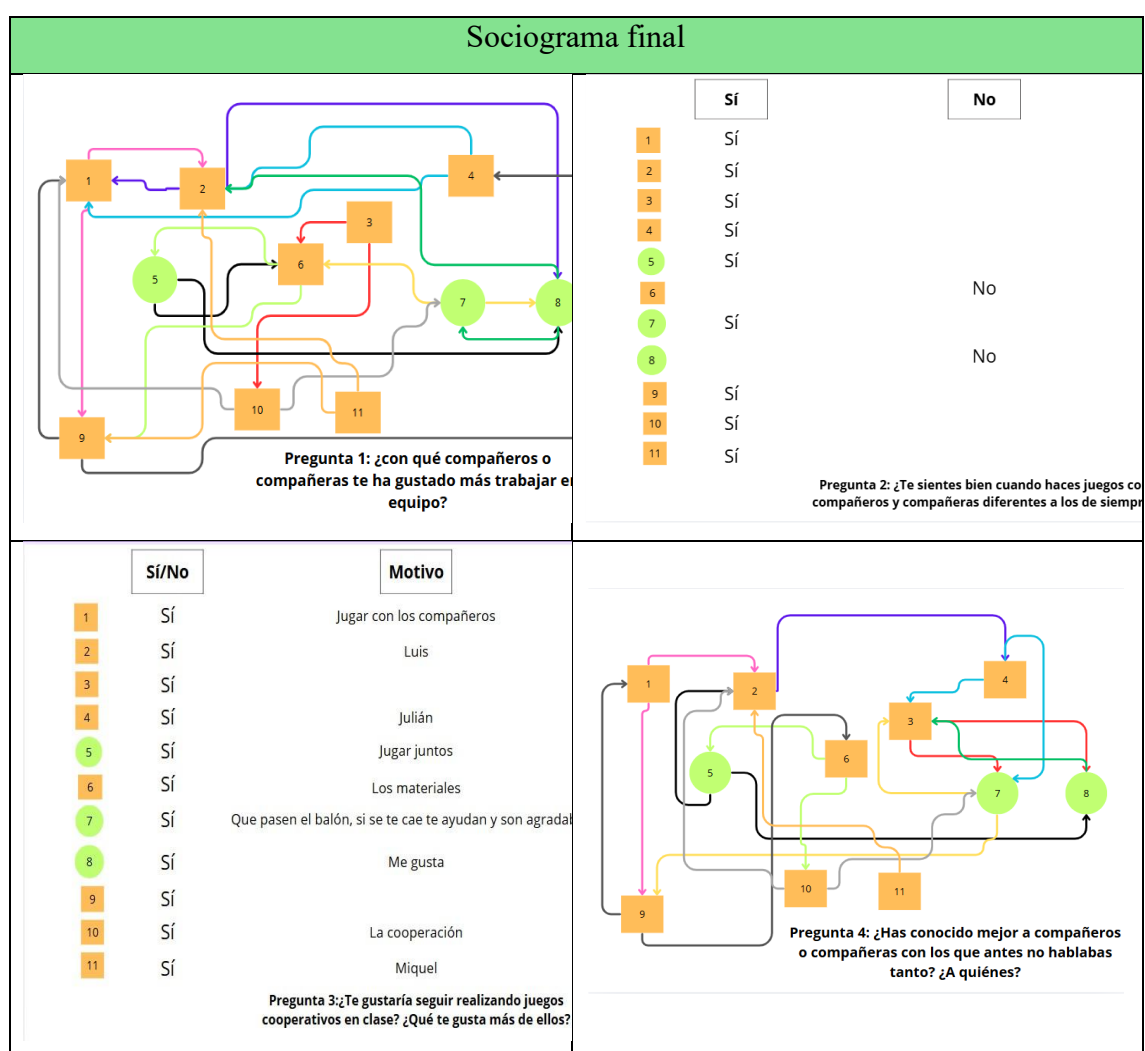


Figura 3. Sociogramas del cuestionario final (Autoría propia, 2025)

- Las conexiones entre chicos y chicas aumentaron, lo que demuestra una mayor integración por parte de las chicas y una mayor cohesión del grupo de clase.
- Personas que en el anterior sociograma tuvieron pocas conexiones, tras la intervención se observó un crecimiento en sus conexiones a la hora de ser elegidos por otros compañeros y compañeras como en el caso del número 7 y 9.

- La reciprocidad en las relaciones ha aumentado, lo que sugiere que los vínculos sociales han mejorado.
- La cantidad de conexiones es mayor.
- Las respuestas a las preguntas sobre la cooperación indican que los alumnos y alumnas han disfrutado de esta intervención, de probar otras metodologías y de trabajar en equipo.

Para finalizar, se ha realizado una tabla donde se sintetizan los cambios conseguidos con la realización de la Situación didáctica, de manera que los resultados obtenidos sean más visuales.

Tabla 2. Comparación entre el sociograma inicial y final (Elaboración propia) (no se cita el año)

Aspectos a destacar	Sociograma inicial	Sociograma final
Integración de las chicas	Aisladas o con pocos vínculos	Mayor interacción y con más vínculos
Relaciones coeducativas	Unilaterales	Recíprocas
Conexiones	Moderadas	Altas
Tipo de relaciones	Unidireccionales	Bidireccionales
Roles centrales	Números (1,6,4) Compuesto por chicos	(1,7,9,6) Compuesto por chicos y chicas
Cohesión del grupo	Afinidades de género	Mayor inclusión y coeducación

En conclusión, entre ambos cuestionarios se muestra una evolución positiva dentro de las relaciones sociales del grupo. Gracias a las actividades cooperativas se han formado nuevas relaciones, se ha creado una mayor inclusión de las chicas, y se han observado unas relaciones más fuertes entre los alumnos y alumnas. Esto indica que un ambiente escolar más colaborativo, respetuoso y coeducativo genera relaciones más sanas.

7. Discusión y conclusiones

En este capítulo realizaremos la discusión final sobre los resultados obtenidos, además de analizar las limitaciones que han surgido en la realización de este Trabajo de Fin de Grado y realizar las conclusiones obtenidas tras el proceso de intervención.

7.1 Discusión

Nuestro TFG tenía como objetivo principal desarrollar, poner en práctica y evaluar la efectividad de un programa de intervención basado en el juego cooperativo para promover la participación activa y las relaciones igualitarias entre niños y niñas.

Este objetivo general se concretó en los siguientes objetivos específicos:

- ❖ Analizar diferentes estrategias de coeducación en las clases de Educación Física.
- ❖ Exponer los diferentes beneficios de los juegos cooperativos como estrategia metodológica frente a otras metodologías.
- ❖ Evaluar el impacto de una intervención didáctica basada en el juego cooperativo sobre las relaciones sociales entre niños y niñas.

En relación con el primer objetivo, analizar diferentes estrategias de coeducación en las clases de Educación Física, desde un primer momento se evidenciaron diferentes dinámicas que favorecían las agrupaciones formadas por una segregación de género, y marcadas con rasgos sexistas que reafirman prejuicios ya nombrados por Trigo y Piñera (2000) como que las chicas son las que se automarginan, son ellas las que no quieren participar o afirmaciones como que los chicos son mejores en actividades físicas, porque son superiores físicamente.

A medida que fueron avanzando las sesiones, y se comenzaron a implementar intervenciones basadas en la cooperación se observó una transformación real en las relaciones del grupo. Se observó como las relaciones se volvían más igualitarias, mostrando un avance en las conductas coeducativas y en la conciencia de grupo. Esto respalda a Moreno (2013, p.15), quien afirma que la coeducación efectiva consiste en reformular los modelos de relación respetando la diferencia de sexo, pero sin tener en cuenta los roles marcados por la sociedad, en este caso, sexista.

En relación con el segundo objetivo planteado encontramos a lo largo de la intervención una serie de beneficios obtenidos gracias a emplear una metodología basada

en los juegos cooperativos. Durante las primeras sesiones surgieron diferentes conflictos y actitudes marcadas por la competitividad, donde se observó cómo los alumnos y alumnas en lugar de colaborar excluían a sus compañeros y compañeras limitando su propio juego, además de realizar la selección de grupos en base a las habilidades físicas para formar un equipo con más posibilidades de ganar, llegando a marginar o menospreciar a quienes presentan más dificultades.

Estos tipos de comportamientos afirman Omeñaca y Ruiz (2007) que surgen debido a los aprendizajes previos con los que cargan los participantes, como el egocentrismo, la tendencia a la competición o el propio incumplimiento de las normas.

No obstante, a medida que se fueron desarrollando los juegos cooperativos y se comenzó a reforzar aquellas actitudes que contribuyeran a un clima de cooperación y respeto en el mural de cooperación, comenzaron a aparecer comportamientos más colaborativos. En las actividades donde se perseguía un objetivo común, se conseguía una mayor implicación por parte de los participantes que con la metodología competitiva no.

Estos cambios se han visto reflejados en los test sociométricos, en la pregunta “¿Con qué compañeros o compañeras te ha gustado más trabajar en equipo?” se observó que las relaciones entre alumnos y alumnas había cambiado favorablemente ya que eligieron a compañeros y compañeras con los que gracias al cuestionario inicial pudimos observar que no interactuaban. Además, en otras preguntas como “¿Has conocido mejor a compañeros o compañeras con los que antes no hablabas tanto?”, la mayor parte de la clase afirmó que sí.

Estos datos nos demuestran que los juegos cooperativos no solo suponen un impacto en el desarrollo de las sesiones, sino que es capaz de generar cambios en los niños y niñas ya que, como afirma Velázquez (2004), en los juegos cooperativos los participantes juegan con los demás, y no en contra de ellos; lo que permite que se generen actitudes de unión entre participantes independientemente de las características motrices de estos.

Por último, se ha observado que al eliminar el rol de “ganador o perdedor” se rompe con la exclusión y consigue crear unas condiciones favorables para desarrollar relaciones de respeto, empatía y reconocimiento mutuo, valores que crea este tipo de metodología tal y como defiende Brown (1986).

En relación con el tercer objetivo se utilizaron test sociométricos para evaluar los cambios en las interacciones y relaciones del grupo. En los test sociométricos iniciales se observó que en las preguntas que hacían alusión a la actividad física las relaciones de género eran segmentadas, los chicos mayoritariamente elegían a chicos y las chicas mayoritariamente elegían a chicas.

A lo largo de las sesiones, se fueron creando nuevas oportunidades de interacción entre niños y niñas que anteriormente no estaban acostumbrados a trabajar juntos gracias a actividades donde se requería un alto grado de colaboración y comunicación ayudaron a romper barreras de género lo que generó una mayor aceptación de las diferencias.

En cuanto a los test sociométricos finales se observó que las relaciones ya no eran tan segmentadas, sino que habían cambiado generando una mayor integración de las chicas y de chicos que normalmente no son considerados habilidosos. En la pregunta “¿Te gustaría seguir haciendo juegos cooperativos en clase?” casi todos los participantes respondieron que sí, destacando que lo que más les había gustado de esta metodología era haber podido trabajar en grupo, y ser ayudado por los demás, además de que nadie era marginado. Estas respuestas nos muestran que los estudiantes valoraron de manera positiva la diversidad del grupo.

A su vez, la lista de control nos muestra una mejora significativa en los ítems 7 y 10, ambos relacionados con la igualdad de género, lo que nos confirma una evolución positiva hacia un clima equitativo y coeducativo, consiguiendo así los requisitos nombrados por Moreno (2013) para conseguir una educación coeducativa, ya que no solo se debe compartir espacio, sino que para conseguir una educación coeducativa se debe conseguir una interacción equitativa donde se valore la participación de los demás sin importar el género, lo cual se ha conseguido de manera progresiva a lo largo de la intervención.

Estos objetivos conseguidos también hacen referencia a las libertades que, según Orlick (1990), se consiguen con los juegos cooperativos, es decir, la libertad de agresión, exclusión, competición, rigidez e imposición.

7.2 Limitaciones

A pesar de que los resultados positivos que hemos obtenido en la intervención se han presentado una serie de limitaciones:

- **Duración limitada.** Esta intervención se ha desarrollado a lo largo de seis semanas en un total de seis sesiones. A pesar de que en este periodo de tiempo se han podido observar cambios relevantes en las relaciones sociales y en los valores del alumnado, contar con un periodo de intervención más amplio nos ayudaría a observar si los resultados obtenidos han generado un verdadero cambio en la conducta de los participantes. Por lo tanto, la intervención de juegos cooperativos tendría que durar más, ya que para que exista un cambio real es necesario transformar los valores y actitudes de manera continuada y progresiva.
- **Grupo y contexto.** Esta intervención se ha realizado en un aula de once personas, ya que partimos de un entorno rural donde no hay un alumnado abundante. Esto ha generado diversos beneficios como una observación directa más detallada o una atención personalizada a cada alumno, pero también ha generado ciertas limitaciones ya que el análisis de esta intervención hubiese sido más rico en un centro donde se cuente con más variedad de alumnado u otras realidades socioeducativas.
- **Seguimiento.** Al ser un proceso de intervención corto, no se ha podido realizar una evaluación posterior a largo plazo de los cambios que durante la propuesta se obtuvieron, por lo que no es posible asegurar que estos cambios observados en las actitudes, y conductas del alumnado gracias a las actividades cooperativas se hayan mantenido en el tiempo.
- **Condiciones logísticas.** Aunque la disponibilidad de los materiales ha sido buena, los espacios utilizados en algunas actividades no han sido apropiados debido al tamaño de los mismos, mientras que este tipo de actividades en otros centros diferentes podrían realizarse sin ninguna complicación obteniendo resultados favorables.
- **Calendario escolar.** Debido a que durante la intervención tuvieron lugar diversos puentes y fiestas escolares no se pudo realizar la Situación de Aprendizaje de manera continua ya que debíamos adaptar las sesiones a momentos donde los alumnos llevaran un tiempo interactuando con los demás, para observar realmente la esencia de la cooperación.
- **Material novedoso.** Al utilizar materiales novedosos y emplear una metodología diferente a la de siempre, los alumnos y alumnas mostraron un gran interés en las actividades, es por ello por lo que sería necesario continuar

más tiempo con este tipo de metodología que emplea materiales diversos para concluir si la motivación por realizar juegos cooperativos se mantiene a lo largo del tiempo o en cambio disminuye.

7.3 Conclusión

En conclusión, los resultados obtenidos gracias a los cuestionarios realizados tanto al inicio como al final de la intervención nos muestran una clara mejora en las relaciones sociales de los participantes, esta mejora no tan solo se refleja en una mejor cohesión en el grupo sino también en la existencia de nuevas conductas de respeto y empatía, valores considerados esenciales en un contexto coeducativo. Esta mejora ha sido posible gracias a los juegos cooperativos, entendidos no solo como un recurso, sino como una herramienta pedagógica de transformación.

Estos juegos han sido una gran metodología pedagógica para poder crear un ambiente inclusivo donde cada participante se ha sentido valorado y ha sentido que tenía algo que aportar.

Esta experiencia ha resaltado la eficacia que tiene este tipo de metodologías como medio para fomentar habilidades sociales además de generar una convivencia más equitativa y respetuosa en los centros escolares.

8. Reflexión Final

Este Trabajo de Fin de Grado ha sido un reto académico y personal, ya que además de tener que adaptar los conocimientos adquiridos durante los cuatro años de grado en Educación Primaria, he tenido la oportunidad de cuestionar y reflexionar sobre los métodos tradicionales de la enseñanza de la Educación Física.

El interés por fomentar la coeducación surge ante una necesidad social y como solución ante situaciones vividas durante toda mi etapa escolar desde Primaria hasta edades adultas como la universidad; donde he podido ver situaciones de infravaloración al rol femenino además de observar cómo los prejuicios que se crean en las clases de Educación Física desde que somos pequeños nos acompañan continuamente.

Gracias a este TFG he podido darme cuenta de que es posible modificar las conductas sexistas y discriminatorias desde edades tempranas con tan solo enfocar la educación desde otra perspectiva diferente, gracias a la participación activa y la motivación del alumnado por conseguir un objetivo común.

También he aprendido que desarrollar un proceso de intervención requiere de mucho tiempo, dedicación y constancia, ya que para que salga bien es necesario crear un clima de confianza con el alumnado, observar las interacciones y adaptarse de manera continua a las necesidades que van surgiendo a lo largo de las sesiones.

Gracias a esta experiencia he crecido como docente, sobre todo en aspectos éticos y relacionales, me he dado cuenta de la importancia que tienen las relaciones sociales que se crean en un aula y la oportunidad que tenemos nosotros como docentes de hacer que cada niño se sienta uno más del grupo.

Fomentar valores como la empatía, el respeto, la igualdad... es una tarea en la que los docentes debemos acompañar al alumnado guiándoles para construir una sociedad más sana y asegurar que nuestros alumnos y alumnas reciben una educación de calidad para todos.

Es evidente que los niños y niñas pasan más tiempo en el aula por lo que la coeducación no solo debe estar presente en un área, requiere de la colaboración de todo el centro para que esta, esté presente en cada área del currículo, no se trata tan solo de educar a chicos y chicas juntos, sino promover una educación sin estereotipos, donde no existan las desigualdades.

En conclusión, esta experiencia me ha hecho crecer como docente, y entender que, aunque la Educación Física sea la gran olvidada por el resto de los docentes, un cambio significativo en una persona puede comenzar desde el gimnasio de Educación Física.

Referencias

- Bedoya García, J. (2012). Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando. Scribd. <https://es.scribd.com/document/76862684/Los-Juegos-Cooperativos>
- Brotto, F. O. (1999). “Jogos cooperativos o jogo e o esporte como un exercício de convivência” Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas.
- Brown, G. (1986). *¿Qué tal si jugamos otra vez?* Guarura Ediciones
- Díaz Lucea, J. (1996). Los recursos y materiales didácticos en Educación Física. *Apunts: Educación Física y Deportes*, 43, 42-52 https://revista-apunts.com/wp-content/uploads/2020/11/043_042-052_es.pdf
- Real Academia Española. (s.f.). Cooperar. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). <https://www.rae.es>
- Gallardo, M., & Fernández, A. (2010). *El juego como recurso didáctico en Educación Física*. Editorial Wanceulen Editorial S.L.
- Gómez, R. H. (2002). *Género y didáctica de la Educación Física. Subjetividad y cuerpo propio en la infancia* [Tesis doctoral]. Universidad de Extremadura.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Instituto de la mujer (2008). *Guía de Coeducación. Síntesis sobre la Educación para la Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres*. Ministerio de Igualdad.
- Martínez, D. (2016). Motivación y juegos cooperativos en educación física. https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/pd_076_nov.pdf
- Moreno, M. (2013). *Queremos coeducar*. Centro de Profesorado y Recursos de Avilés-Occidente
- Monroy, F., & Sáez, J. (2012). Intervención del adulto en el juego espontáneo y dirigido. *EFDeportes.com, Revista Digital de Educación Física*, 165. <https://www.efdeportes.com/efd165/intervencion-del-adulto-juego-espontaneo-y-dirigido.htm>

- Omeñaca, R., & Ruiz, J. V. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Editorial 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 de diciembre), 53747-53750.
- Orden EFP/678/2022, de 15 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación y Formación Profesional. *Boletín Oficial del Estado*, 174 (21 de julio), 96407-96644.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Paidotribo.
- Pallares, M. (1978). *Técnicas de grupo para educadores*. Ediciones Mensajero. (editorial mal)
- Subirats, M. (2017). *Coeducación, apuesta por la libertad*. Ediciones OCTAEDRO S.L
- Trigo, E., & Piñera, J. (2000). *Manifestaciones de la motricidad*. INDE Publicaciones.
- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación de valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Secretaría de Educación Pública.

Anexos

ANEXO 1. Mural de cooperación



ANEXO 2. Diario de sesiones

Sesión 1: Juegos cooperativos con pelota

Fecha: 20/03/2025

Curso: Segundo de Primaria

Hora: 13:15-14:00

13:15. El alumnado está sentado en su sitio en el aula, esperando a que comience la selección de quién será el primero en ponerse a la fila para bajar al gimnasio. Hoy el grupo de clase está completo, por lo que son once participantes.

-Docente (prácticas): “Buenos días, chicos, antes de bajar al gimnasio quiero contaros en qué van a consistir las sesiones de los jueves en los próximos dos meses, ¿alguien sabe que es la cooperación?”

-Eva: Es como compartir, ¿no?

-Gonza: No, es ayudar a los compañeros

-Docente (prácticas): “Más o menos, vale chicos como ha dicho Gonza, cooperar consiste en realizar una actividad en grupo ayudando a todos los compañeros, por lo que, en las sesiones de los jueves, no habrá ningún perdedor o ganador, sino que todos ganamos si nos ayudamos y conseguimos realizar el reto, y al final de las sesiones os daré si considero que habéis cooperado correctamente, una pegatina en este mural, que estará colgado en el pasillo en frente de vuestra clase”

-Todos: Que guay.

13:20. Ya en el gimnasio, comenzamos con el juego de calentamiento “Pelotas a su caja”. Se dividió la clase en tres filas. Tres de los compañeros eligieron sus equipos seleccionando a los compañeros que esperaban sentados en los bancos del gimnasio.

-Docente (prácticas): Vale Eva, empiezas a elegir

-Eva: Gonzalo Martín y Seva

-Gonzalo M: Ala, no, yo no quiero ir con ella, es pana.

-Eva: Pero que no sabes a qué vamos a jugar

-Docente (prácticas): Miquel te toca

-Miquel: Elijo a Nacho, a Alba y a Valeria

-Gonzalo M: Ala, es injusto, es que van a ganar

-Luis: Que no, que no tienes que competir

-Docente (prácticas): Julián, te toca

-Julián: elijo a Luis a Gonza y a César.

Ante esto, se hizo hincapié en que el objetivo no era competir sino lograr un reto común. Poco a poco, las actitudes fueron cambiando. Comenzaron a animarse entre sí:

-Luis: Animo chicos, que lo conseguimos.

Algunos alumnos incluso se dieron la mano antes de salir a correr. La actividad concluyó con éxito: todos entendieron el objetivo común y esperaban su turno sin interrumpir a los demás.

-Valeria: ¡Seva, Seva, Seva!

-Todos: ¡Miquel, Miquel, Miquel!, ¡Gonzalo, Gonzalo, Gonzalo!

13:25. Se inició el primer juego principal, “Fútbol chino”. Nos colocamos en un círculo y se explicó que el objetivo era evitar que nadie quedara eliminado, trabajando en equipo. No hubo conflictos notables, aunque algunos alumnos participaron menos y no llegaron a tocar el balón.

-Docente (prácticas): “Vale chicos, vamos a por el primer reto, “Evitar el gol”.

-Gonza: Bien, fútbol, me pido con Miquel

-Docente (prácticas): No, no es ese fútbol, nos tenemos que poner todos en círculo, venga vamos.

Tras varias llamadas para que se colocaran en círculo, los alumnos y alumnas se colocaron mezclados entre sí y comenzó el juego.

-Eva: Cuidado con el balón César que va hacia ti.

- Valeria: Jobar es que Luis me está quitando todos los balones que van hacia mí.

Mientras el juego discurría, Gonza intentaba marcar gol, en lugar de defender las porterías de sus compañeros. Aun así, surgieron estrategias de cooperación, como cubrir la portería del compañero para evitar que se le cayera el balón. Las chicas participaron menos que los chicos, aunque no se observó una segregación explícita. Hubo un caso donde una compañera fue apartada de forma pasiva, sin pasarle el balón.

-Eva: Patri, es que no me están dejando jugar, solo se la pasan entre ellos, no es justo.

-Docente (prácticas): Intenta que cuando el balón vaya hacia ti pedirle y estirar bien los brazos para poder golpearla.

Durante el juego tan solo se marcó gol en César, que se quedó sin manos y girado, ya que la mayoría de los balones que no conseguían parar era en su lado.

13:35. A continuación, jugamos al “Voleibol cooperativo”. Se dividió la clase en dos grupos, nuevamente organizados por alumnos diferentes. Se utilizó una cuerda para marcar los campos y se entregó una pelota de yoga, lo que dificultaba el control del juego e incentivaba la colaboración. Surgieron algunas tensiones al organizarse:

-Docente (prácticas): Miquel, eliges tú, y el otro equipo lo va a hacer Luis.

Miquel escogió a Valeria, Alba, Nacho, Gonza y César mientras que Luis, escogió a Gonzalo M, Eva, Seva y Julián, lo que provocó un enfado por parte de Gonzalo M, que no quería ir con un equipo en el que no fuese Miquel.

-Gonzalo M: Jobar, es que es pana.

-Docente (prácticas): Pero si todavía no están terminados los equipos, además tenéis que jugar todos juntos, no gana un equipo, tenéis que conseguir cumplir todos juntos el reto.

Saqué la pelota de yoga del cuarto de material y antes de poder salir, todos estaban esperando a que sacara la pelota, intentando quitármela de las manos.

-Seva: ¡Ala, la pelota grande!

-Gonza: ¡Dámela porfa!

-Alba: ¿Pero ¿cómo vamos a pasar eso?

-Docente (prácticas): Justo de eso se trata. Tenéis que organizaros para que el balón pase por todos los compañeros sin que caiga y pasársela al otro equipo para que haga lo mismo,

cuando el otro equipo también lo consiga y os lo pase, se conseguirá un punto colectivo para toda la clase

Desde el primer intento se notó la dificultad. El balón rebotaba en todas direcciones. Surgieron las primeras discusiones:

-Gonzalo M: ¡No, no te muevas! ¡Jobar, es que lo hace muy mal!

-Eva: Que no, jobar, que es que me lo estas lanzando tú mal

-Miquel: Vale, después de Valeria le doy yo, y luego tú, Seva.

Hubo un momento en el que todo el grupo estalló en aplausos cuando finalmente lograron pasar el balón al otro campo sin que tocara el suelo. Sin embargo, detecté que las chicas, aunque participaban, eran las últimas en la rotación.

-Luis: Julián que la cojas

-Julián: Que ya voy

Los alumnos consiguieron marcar un total de cinco puntos, aunque al principio se encontraran con dificultades ya que no establecieron un orden y una adecuada organización.

13:45: Para finalizar, realizamos *El ratón y el gato* como vuelta a la calma. Nos sentamos en círculo. Dos alumnos tenían cada uno un balón: uno representaba al gato, el otro al ratón. El objetivo era que no se encontraran.

-Docente (prácticas): Vale en este juego necesito que os sentéis en círculo, Valeria que está en frente mío, va a tener este balón, que es el gato, y yo voy a tener el ratón, el objetivo es que el gato no pille al ratón, así que nos tenemos que pasar todos los balones, al compañero de al lado, para que el gato persiga al ratón, ¿estáis preparados?

-Eva: ¡Gonza, que no lo frenes que le va a pillar!

La dinámica fue divertida. Se notaba más relajación. No hubo conflictos y todos respetaron turnos.

13:55 Volvimos al aula. Coloqué las medallas en la mesa y les pedí que, al escuchar su nombre, vinieran a recoger la suya.

Todos los participantes consiguieron su primera medalla. La sesión cerró con sonrisas por parte de los participantes mientras colocaban sus medallas en el mural.

Sesión 2: Juegos cooperativos con aros

Fecha: 27/03/2025

Curso: segundo de primaria

Hora: 13:15-14:00

13:15. Al entrar en el aula, los niños estaban sentados esperando a que como en todas las sesiones seleccionáramos a un alumno para ser el primero en ponerse en la cola para bajar al gimnasio.

-Alba: Patri, hoy tocan medallas ¿no?

-Luis: Si, que es jueves, ¿Qué vamos a hacer hoy?

-Docente (prácticas): Bueno, tengo una sesión preparada, porque como recordaréis hoy es jueves de juegos cooperativos, ¿alguien se acuerda lo que era cooperar?

-Miquel: Si, era ayudar a los demás.

13:17. Seleccionamos a los alumnos para que se colocaran a la fila y bajamos al gimnasio manteniendo esta fila y manteniendo el silencio para no molestar a los demás cursos que se encontraban en clase.

13:20. Llegamos al gimnasio y los niños y niñas entran corriendo alegres, César chilla como de costumbre y los demás compañeros y compañeras se tapan los oídos.

-Docente (prácticas): Vale chicos, vamos a empezar el primer reto, este reto va a servirnos para calentar ¿vale?, tenéis que formar una fila delante de mí.

-Gonza: ¡Que estaba yo antes!

-Eva: Gonzalo te has colado.

-Alba: ¡Ah!, parar de empujar.

-Docente (prácticas): Vale chicos, da igual el orden porque todos vamos a participar por igual, bueno, el juego consiste en como veis, hay esparcidos unos ladrillos por el fondo del gimnasio, el objetivo es en cinco minutos, mediante una carrera de relevos recoger

todos los ladrillos posibles y hacer una torre lo más alta que podáis, solo se puede coger un ladrillo por turno, ¿alguna duda?

-Luis: ¿Y, podemos utilizar los bancos para que la torre quede más alta?

-Docente (prácticas): podéis utilizar los materiales que tenemos aquí afuera sí.

-Luis: ¡Eh, chicos!, ponemos todos los ladrillos encima del banco así es más alto.

-Todos: Vale.

-Docente (prácticas): Vale, tres, dos uno, adelante.

Durante el juego los alumnos y alumnas coreaban el nombre del compañero o compañera que le tocaba salir en la carrera de relevos.

-César: Eva, cógeme que no llego a dejar el ladrillo.

-Nacho: Patri, ¿podemos cogernos a caballito?

-Docente (prácticas): Claro, podéis utilizar la estrategia que queráis.

-Eva: Oye, ¿y si hacemos una escalera con los ladrillos que nos quedan por poner para llegar más alto?

-Gonza: ¡vale!

Los alumnos y alumnas comenzaron a crear una escalera con los ladrillos restantes, mientras Julián seguía cogiendo ladrillos, el resto de los alumnos y las alumnas se encargaba de la torre, mientras Valeria y Miquel sujetaban la torre, Eva subía las escaleras sujetadas por Nacho y César, Seva se quedaba un poco apartado.

-Docente (prácticas): Chicos, podéis coger a la persona más alta para que os ayude.

-Luis: Seva, sube tú, que eres el más alto.

-Todos: ¡Seva, Seva, Seva!

Seva subió las escaleras y tras colocar el último ladrillo y obtener las alabanzas de sus compañeros y compañeras demostró una actitud más participativa y alegre.

13:25. Pasamos al primer juego de la parte principal Aros musicales, después de colocar los aros en el suelo comencé la explicación de la actividad.

-Docente (prácticas): Vale, vamos a por el siguiente reto, va a sonar una música en el altavoz, y cuando pare, tenéis que colocaros en un aro, el que queráis, pero, a medida que pase el tiempo voy a ir retirando algunos aros, y vuestro reto, es conseguir que nadie se quede fuera.

-Valeria: ¡Vale!

-Alba: Es como el juego de las sillas, pero con aros, creo

-Eva: Patri, ¿puedes poner la de waka waka.?

-Docente (prácticas): Ahora ves la canción, pero tranquila que os va a gustar la música, venga todos a dar vueltas.

Puse la canción “I like the moved” y comenzó el juego.

En la primera ronda ningún participante quedó fuera de los aros, asique quité dos, a medida que el juego transcurría, los participantes iban agrupándose, todos ayudaban a sus compañeros y compañeras, menos Valeria, que les empujaba para que se salieran del aro.

-Julián: Valeria jobar que no me empujes.

-Docente (prácticas): Recordad que solo pasáis el reto si conseguís que nadie quede fuera de los aros.

Aun después de la advertencia Valeria seguía empujando a sus compañeros y compañeras consiguiendo que siempre estuviese ella sola en uno y los demás juntos.

Finalmente, tras varias rondas consiguieron el objetivo ya que ningún participante quedó fuera de los aros.

13:35. Comenzamos con el siguiente juego Encadenaros, un juego que requería mayor exigencia de coordinación y de una comunicación con los demás.

-Docente (prácticas): El siguiente reto consiste en el juego Encadenaros, vale, tenéis que volver a formar una fila delante de mí y cada uno coger un aro y ponérselo en la cintura cogiendo al compañero o compañera de delante.

-Alba: ¡Ah, Valeria, no tires que me haces daño!

-Miquel: ¿A sí está bien puesto?

-Docente (prácticas): Sí, vale comenzamos, tres, dos, uno, adelante.

Desde el principio surgieron conflictos ya que fallaba la comunicación entre todos y cada uno seguía un ritmo distinto.

-Seva: ¡Ah, parad!

-Luis: Pero César ve más rápido

-César: Que no puedo que Julián va muy despacio.

13:46. Tras observar que la actividad no estaba resultando atractiva y que los objetivos no se estaban cumpliendo decidí finalizar la actividad y comenzar con la siguiente a pesar de que el reto quedara sin cumplir. El siguiente reto fue Pasar el aro.

-Docente (prácticas): A ver, este reto no lo habéis conseguido, ¿alguien sabe por qué?

-Eva: Porque nos estábamos quejando ¿no?

-Docente (prácticas): No, porque no habéis tenido en cuenta a los demás para conseguir el reto, pero no pasa nada, en el siguiente reto, seguro que lo hacéis muy bien.

-Miquel: ¿Qué vamos a hacer?

-Docente (prácticas): Tenemos que ponernos en un círculo agarrados de las manos, vale, ahora que estamos en círculo, Luis, suéltale la mano a Gonza, porque tú vas a ser el principio y él el final; ¿veis este aro?, pues tenéis que conseguir pasarle desde Luis hasta Gonza, pasando por todos, sin soltaros de las manos.

-Luis: Ah, vale ya se hacerlo.

-Nacho: Pero como vamos a pasar por ahí.

Tras varios intentos en los que las manos se separaban, Luis tuvo una idea que fue determinante para conseguir el reto.

-Luis: Vale, mirar, tenéis que pasar el brazo, luego la cabeza y agacharos para pasar las piernas y ya está, yo os ayudo.

-Eva: Gracias.

-Gonza: Yo no quiero que me ayudes, que sé hacerlo

Luis fue pasando el aro ayudando a sus compañeros y compañeras guiándole con la mano, por lo que consiguieron el reto.

13:55. Volvimos al aula y todos consiguieron su medalla, ya que en mayor o menor medida todos habían cooperado.

Sesión 3: Juegos cooperativos con globos

Fecha: 3/04/2025

Curso: Segundo de primaria

Hora: 13:25-14:00

13:15. Los alumnos estaban esperando en clase como todos los días que tienen Educación Física, al vernos llegar se sentaron todos en sus sillas y cerraron los ojos esperando a que fueran elegidos para ponerse en la fila.

-Docente (prácticas): Buenos días, ¿sabéis que toca hoy?

-Miquel, Gonza, Seva: ¡Juegos cooperativos!

-Docente (prácticas): Exacto, hoy hay retos cooperativos, así que vamos a empezar, a ver quién está más relajado para bajar, Valeria.

13:17. Una vez en el gimnasio los niños y niñas se sentaron en los bancos para que les explicara el primer reto.

-Docente (prácticas): Vale, el primer reto se llama “A disfrazarse”.

-Alba: ¿nos tenemos que disfrazar? – mira a sus compañeros y compañeras extrañada.

-Docente (prácticas): Más o menos, ahora lo veréis; como veis en ese lado del gimnasio hay una serie de materiales, vuestro objetivo es mediante relevos disfrazaros antes de que se acabe el tiempo, por ejemplo, yo soy la primera de la fila, voy corriendo cojo solo un objeto, me lo pongo y vuelvo a darle el relevo a mi compañero, cuando le dé el relevo tiene que colocarse mi objeto y correr a ponerse otro, y así sucesivamente.

-Valeria: Ah, vale que guay.

-Docente (prácticas): ¿Lo hemos entendido bien?

-Todos: ¡Sí!

-Docente (prácticas): Vale, pues haced una fila delante de mí.

-Gonzalo: Tío Julián no te cueles.

-Julián: Pero que estaba yo.

-Gonzalo: No, es mentira

-Docente (prácticas): A ver chicos, todos vamos a jugar no pasa nada por ir cuarto o quinto, venga Gonzalo ponte detrás de Julián.

-Gonzalo: Ala, no es justo.

-Docente (prácticas): Vale, tres, dos, uno, tiempo.

Los alumnos y alumnas corrían y esperaban su turno mientras animaban al resto de participantes.

13:30. Pasamos a la primera actividad “Que no caiga”. Les pido que se coloquen en un círculo y les explico que en esta primera ronda solo podrán utilizar las manos.

-Miquel: ¿Vamos a jugar con un balón de fútbol?

-Nacho: Sí, porfa.

-Docente (prácticas): No, vamos a jugar con globos que es más divertido.

Lanzo un globo al círculo, y al ver que el juego es pausado, decido lanzar dos más, ahora el juego es más movido, sigo lanzando globos para que todos los participantes puedan jugar.

-Docente (prácticas): Muy bien, ahora solo podemos utilizar los pies.

-Gonzalo: ¡Bien!

Al poco de empezar, detecto que el ambiente cambia. En lugar de colaborar, cada niño se centra en un globo y el círculo se rompe.

-Gonzalo: ¡Ese es mío, dámelo!

-Alba: ¡Es que yo no tengo globo!

Veo cómo algunos empiezan a apropiarse de los globos, mientras otros quedan excluidos. Seva incluso pinchan el globo de un Gonzalo por accidente.

-Alba: Patri, ¿puedes darme otro globo?

-Docente (prácticas): Paramos todos un momento, ¿creéis que estáis cooperando, jugando así?

-Eva: No

-Docente (prácticas): No estáis teniendo en cuenta a los compañeros y compañeras que no tienen un globo, y Alba, Valeria, César y Miquel no pueden jugar. Así que el reto no se ha cumplido, dejamos los globos en aquella esquina.

13:45. Interrumpo la actividad antes de tiempo y aprovecho para hacer una breve reflexión colectiva sobre lo ocurrido, y pasamos a la siguiente actividad “Fila de globos”, saco una caja de cartón y la coloco al final del gimnasio.

-Docente (prácticas): Bueno, para el siguiente reto necesito que os pongáis por parejas.

Una vez las parejas estaban formadas, Nacho con Julián, Luis con Miquel y Gonza, Alba con Valeria, Eva con César, y Gonzalo con Seva, explico que deben llevar los globos con la pareja cogiendo tan solo uno por ronda y sin utilizar las manos.

-Eva: Patri, si lo agarramos con la espalda, ¿vale?

-Docente (prácticas): Sí, pero recordad que no podéis sujetarlo con las manos.

Al principio, hay intentos torpes y muchas risas. Las parejas innovan formas de llevarlo. Sin embargo, pronto surgen actitudes poco colaborativas.

-César: ¡Eh! ¡Nos han quitado nuestro globo de las manos!

- Gonzalo: ¡Nosotros lo teníamos primero! – tras decir eso, se lleva el globo.

Eva en compensación coje dos globos por ronda, sin tener en cuenta a sus compañeros, César en cambio, comienza a llorar porque le quitan los globos

-Alba: ¡Pero si era solo un globo por ronda!

-Docente (prácticas): Si el globo vale más que cómo se siente tu compañero, entonces no estamos entendiendo nada, sentaros todos en los bancos un momento.

Los alumnos y alumnas se sientan incómodos en el banco.

-Miquel: ¿Qué pasa?

-Docente (prácticas): Os dije que solo se podía coger un globo por ronda, y en lugar de eso, no habéis tenido en cuenta a los demás, así que no habéis conseguido el reto, aunque hayáis llevado todos los globos.

-Seva: Pero, nosotros no hemos hecho nada mal.

-Alba: Ya, pero es un juego de equipo, eso da igual.

13:55. Para terminar la sesión, realizamos el juego “Once toques sin que caiga”. En círculo, cada alumno debe dar tres toques al globo sin que caiga, y luego pasarlo al siguiente, para evitar el conflicto anterior les pido que se agarren de la mano.

-Luis: ¿Quién empieza?

-Gonzalo: Que empiece Seva, que es el que peor se le da, luego Valeria y Eva.

-Valeria: porque tú lo digas

-Nacho: Pues vamos por el orden del círculo y ya está.

-Miquel: Vale, empiezo yo.

El juego transcurre con calma. Los alumnos esperan su turno y animan al que juega:

-Todos: ¡Eva, Eva, Eva; Seva, Seva, Seva...!

No se producen conflictos, y todos están mezclados sin hacer distinciones. La actitud general mejora en comparación con las actividades anteriores. El ambiente es más sereno.

14:00. Regresamos al aula. Preparo la caja de medallas. Hoy, sin embargo, no todos las reciben.

-Gonzalo: ¿Yo no tengo medalla hoy?

-Docente (prácticas): Hoy ni Eva, ni Gonza, ni Luis, ni Gonzalo tendrán medalla; el próximo día tenéis que hacerlo mejor.

Los demás reciben la medalla con ilusión, Eva se compromete a mejorar la próxima sesión, mientras que Gonzalo se va de clase enfadado.

Sesión 4: Juegos cooperativos con colchonetas

Fecha: 29/04/2025

Curso: Segundo de primaria

Hora: 13:15-14:00

13:15. Entramos en el aula de segundo y los niños y niñas realizan las tareas de matemáticas, mientras esperan que la otra profesora se vaya a su siguiente clase.

-Valeria: ¿Hoy tocan retos?

-Docente (prácticas): Así es aunque hoy es martes, vamos a hacer retos cooperativos, asique venga, a ver quién está más relajado para empezar.

Los niños y niñas se sientan en sus mesas y cierran los ojos mientras respiran esperando a ser nombrados.

-Docente (prácticas): Venga Seva, que estabas muy tranquilo.

13:17. Bajamos en silencio al gimnasio, cuando abro las puertas los alumnos y alumnas entran corriendo y se mueven deliberadamente por el gimnasio.

-Docente (prácticas): Vale chicos, antes de que se nos vaya el reto, ¿empezamos con el primer reto?

-Alba: Sí, sí, sí.

Con la ayuda de los participantes coloco cinco colchonetas en el suelo.

-Docente (prácticas): Bueno, en este reto, tenéis que correr por el gimnasio, y cuando menos lo esperéis yo diré “Ya”, cuando lo diga las personas que están fuera de una colchoneta quedará congelado, y tan solo podrá salvarse con un abrazo de otro compañero o compañera.

-Julián: ¿Tiene que ser un abrazo?

-Luis: Qué más da.

-Docente (prácticas): Tres, dos, uno, comenzamos.

En la primera ronda los niños y niñas corren por el espacio mientras me miran para ver cuando digo ya.

-Valeria: Dilo ya.

-Docente (prácticas): Ya.

Los participantes se quedan quietos como estatuas, y Seva, Gonzalo y Nacho, quedan congelados, cuando los demás pueden seguir moviéndose, Miquel y Eva descongelan a sus compañeros antes de seguir.

-Eva: Seva, no te puedes quedar quieto ahí.

-Docente (prácticas): No, Seva tienes que moverte.

Cuando vuelvo a decir ya, Alba y César quedan congelados, y son Valeria y Eva las que les salvan, realizamos tres rondas más donde Luis, Gonza, Valeria y Eva quedan congelados y sus compañeros y compañeras les salvan, por lo que finalmente consiguen el reto.

13:25. Finalizamos el juego de calentamiento, y llamamos a los participantes para comenzar el siguiente reto “Islas encontradas”

-Docente (prácticas): Vale, siguiente juego venid,

-Eva: ¿Puedo ayudar?

-Julián: Quiero ayudarte a sacar el material.

Mientras saco el material, el docente del centro, llama la atención de los niños y niñas para que esperen calmados.

-Docente (centro): Hacemos una cosa, el marinero que no esté en el barco antes de que caiga la noche se queda naufragando, contamos cinco segundos.

-Docente (prácticas): Vale, a partir de ahora vamos a ser marineros.

Llamo la atención a Luis que se está molestando con Gonza.

-Luis: Qué es el que me está tirando de la colchoneta.

-Gonza: Él ha hecho lo mismo.

-Docente (prácticas): Somos marineros y tenemos que conseguir cruzar por el océano, pero solo tenemos los aros y tenemos que conseguir pasar toda la tripulación, entonces, yo por ejemplo, a ver Luis, lanzo el primer aro, me pongo encima, como el primero va a llevar los aros los va lanzando, no podemos pisar fuera de los aros, porque hay cocodrilos, tiburones y toda clase de fauna marina.

-Gonzalo: ¡Bien!

-Docente (prácticas): Haced una fila, venga.

-Alba: Yo segunda.

-Eva: No, segunda iba yo.

-Gonza: No me molestes, que aquí iba yo.

-Eva: ¡Vamos!, que ha empezado

Luis lanza los aros con precaución ya que otros compañeros y compañeras tienen que desplazarse en ellos también, por lo que calcula la distancia, consiguen llegar al otro lado del río.

-Luis: Ahora dad la vuelta.

-Eva: dejar ese aro para que entremos todos.

-Docente (prácticas): Ay que te comen el pie Miquel.

-Luis: eh, el último que me vaya pasando los aros para volver a hacer el camino, Julián pásame ese aro.

-Docente (prácticas): César tienes que ayudarles cogiendo aros, pero sin moverte del tuyo.

Ahora realizamos otra ronda, con Eva a la cabeza de la tripulación, por lo que es ella la encargada de los aros.

-Gonza: Ay Eva que te come un tiburón.

-César: Seva métete aquí.

-Seva: Vale, voy.

Durante el juego todos los participantes ayudan a sus compañeros y aportan su ayuda para conseguir el reto.

13:35. Pasamos al siguiente juego, y mientras coloco el material, el docente del centro sigue con la historia.

-Docente (centro): Bueno, ha sido un día de mucho trabajo, ahora hay que descansar asique tumbaros todos en la colchoneta que mañana es un día también de mucho trabajo, ¿estáis ya cenando?

-Valeria: Tengo miedo de la noche

-César: Yo ya he cenado.

-Gonza: Y yo.

-Valeria: La vida pirata es la vida mejor.

-Todos: ¡La vida pirata es la vida mejor!

-Valeria: Sin trabajar.

-Todos: ¡Sin trabajar!

-Docente (prácticas): Ha llegado la noche y nos quedan solo seis horas para descansar así que a dormir, cinco, cuatro, tres, dos, uno.

Los niños y niñas cierran los ojos y se tranquilizan mientras coloco los aros.

-Docente (prácticas): ¡Hay un naufrago!

Julián se ha apartado del barco formado con colchonetas donde están sus compañeros y compañeras y se ha puesto en una colchoneta él solo.

-Docente (prácticas): Nos han pedido ayuda de otras embarcaciones y tenemos que ir a ayudarles.

-Gonza: ¿Por qué tenemos que estar ayudándoles?

-César: Porque son piratas también.

-Docente (prácticas): Ese barco de allí, es el barco A, este de aquí es el barco B, y el nuestro el barco C.

-Alba: No el barco E.

-Docente (prácticas): El barco de segundo se va a llamar; entonces si yo digo, piratas al barco A, tenéis que ir desde vuestro barco por los aros con una condición los azules y los verdes no se pueden pisar.

-Valeria: Sí hombre, y cómo saltamos eso.

-Seva: utilizamos otros colores, nos les pasamos.

-Nacho: Ala, que buena idea.

-Docente (prácticas): Piratas al barco de segundo.

Todos corren al barco de segundo.

-Docente (prácticas): Piratas al barco B.

Los niños y niñas saltan por los aros pasándose otros cuando llegan a uno verde.

-Alba: Pasad un aro.

13:50. Entre todos se pasan los aros, consiguiendo el reto, tras la primera travesía cogieron el método que tenían que seguir, y el juego se desarrolló a la perfección, sin ningún conflicto, por lo que pasamos al siguiente reto de vuelta a la calma.

- Docente (prácticas): Bueno, ¿os habéis lavado los dientes?

-Todos: sí

-Docente (prácticas): Esta noche mientras dormíais hemos llegado a una isla mágica, y al bajarnos del barco, nos hemos transformado en tortugas gigantes, y necesitamos llevar nuestros caparazones por parejas al cañón, para que se rompa la maldición, asique venga colocaros por parejas.

Todos los chicos van rápido a perder ser la pareja de Miquel, él se muestra incómodo ante esta situación, por lo que formo las parejas que quedaban por formar.

-Alba: Valeria, no te rías de mí.

-Valeria: Pero porque lloras

-Alba: Porque no lo estás haciendo bien, y encima te ríes de mí.

-César y Eva: Venga que llegamos.

-Docente (prácticas): Chicas, no podéis perder el tiempo que queda así venga colaborar; oye que tortugas más buenas ¿no?

Tras varios intentos, todas las parejas consiguen llegar al cañón y romper la maldición.

13. 57: Subimos a clase, y reparto las medallas a todos los participantes ya que esta sesión ha estado marcada por la cooperación, asique los niños y niñas que no consiguieron medalla el día anterior, hoy salen con una sonrisa.

Sesión 5: Juegos cooperativos con paracaídas

Fecha: 8/05/2025

Curso: Segundo curso

Hora: 13:15-14:00

13.15: Llegamos a clase y como todos los jueves los alumnos y alumnas de segundo de primaria terminan los deberes de matemáticas de la anterior clase.

-Docente (prácticas): Buenos días.

-Miquel: ¿Hoy podemos jugar a touchball?

-Docente (prácticas): No, hoy toca juegos cooperativos, ya lo sabes.

-Seva: ¡Sí!

-Docente (prácticas): A ver quien está más relajado para bajar.

Los niños y niñas se sientan relajados, cierran los ojos y se callan, esperando a que yo nombre a uno de ellos para ponerse en la fila.

-Docente (prácticas): Bueno, creo que Eva está muy relajada hoy, venga ponte a la fila.

-Eva: ¡Sí, nunca me suele tocar!

13.17. Bajamos al gimnasio, al abrir la puerta el alumnado entra calmado y se sienta en los bancos del gimnasio, e introduzco el primer juego “Seguir al líder”

-Luis: ¿podemos hacer touchball?

-Docente (prácticas): No Luis, hoy no toca ese juego, oye, que hacéis ahí sentados, si yo en el primer juego quiero que me imitéis.

Al instante todos los niños y niñas comienzan a imitarme, corremos por el gimnasio, a los pocos segundos cambios de líder

-Docente (prácticas): Y si me toco la nariz.

-Todos: Y si me toco la nariz.

-Docente (prácticas): Ahora la líder es Eva, a ver qué hace.

Eva empieza a correr hasta las espalderas y se sube a ellas, el resto de la clase la imita, a los pocos segundos, cambio de líder.

-Docente (prácticas): Ahora tenéis que imitar a Gonzalo.

Gonzalo comienza a chillar y a correr y el resto de los compañeros y compañeras le imitan entre risas.

-Docente (prácticas): Ahora tenéis que imitar a Julián.

Todos los compañeros y compañeras imitan a Julián que se tira sobre las colchonetas.

-Docente(prácticas): Ahora tenéis que imitar a Alba.

-Alba: ¿Qué hago?

-Todos: ¿Qué hago?

13:25. Durante el juego todos los líderes desarrollan los mismos movimientos, correr por el gimnasio, por lo que cuando considero oportuno cambio de juego.

-Docente (prácticas): Vamos a jugar con el paracaídas.

-Eva: ¡Sí!

-Docente (prácticas): ¡Sabéis lo que es el paracaídas?

- Todos: ¡Sí!

Emocionados corren a abrir la puerta del material y sacar el paracaídas.

-Todos: ¡Paracaídas, paracaídas, paracaídas!

-Docente (prácticas): Cogemos todos de un lado, con cuidado.

Los niños y niñas se colocaron en círculo cogiendo el paracaídas.

-Docente (prácticas): Oye, no os recuerda esto a un mar.

-Gonza: ¡Sí, es como las olas!

-Docente (prácticas): Vale, necesito que os esparzáis bien por el paracaídas.

Entro en la sala de material y saco varios balones de espuma.

-Docente (prácticas): Vamos a intentar que no se salgan los balones del paracaídas.

-Gonza: ¿Y si se cae por el del medio?

-Docente (prácticas): También vamos a intentar que no se caiga por el del medio.

Todos los participantes empiezan a agitar el paracaídas con fuerza para evitar que se salga el balón.

-Luis: Parad, el que esté cerca del balón que dé, el resto quieto.

-Eva: El que esté cerca, Julián dale.

-Alba: Seva dale.

13:35. Cambiamos de juego, el reto se ha cumplido ya que todos han cooperado para evitar que los balones se salgan del paracaídas. Por lo que pasamos al siguiente juego “Fútbol”

-Docente (prácticas): ¿Quién quiere jugar al fútbol?

-Miquel: Yo.

-Docente (prácticas): Pero no es el mismo fútbol, eh; lo que tenemos que hacer es conseguir marcar gol en el centro del paracaídas.

-César: Dadle más deprisa.

-Nacho: Uy, casi entra.

Luis marca normas a sus compañeros para conseguir marcar gol, mientras que los demás le prestan atención.

-Miquel: Pero Eva dale más fuerte que entraba.

-Eva: Pero que no puedo.

13:40. Valeria y Alba se sientan en el banco, cansadas de agitar el paracaídas por lo que decido cambiar de juego “Intercambio”.

-Docente (prácticas): Para este juego es necesario que os pongáis cada uno en un triángulo del paracaídas, soltad los balones.

-Luis: ¿Vamos a estar toda la clase con el paracaídas?

-Eva: Me pido rojo.

-Gonza: Yo quiero el verde.

-Docente (prácticas): Si yo digo el rojo, todos los que estéis en un triángulo rojo tienen que cambiar por otro.

-Eva: Nos tenemos que cambiar.

-Luis: Patricia, yo estoy en dos.

-Docente (prácticas): Pues escoge solo uno, vale venga, el azul, todos para arriba.

-Luis: Escapad, escapad, corre.

-Docente (prácticas): El amarillo.

Los participantes intercambian con rapidez los lados del paracaídas y una vez dicho todos los colores, pasamos a características de los alumnos y alumnas.

-Docente (prácticas): Las personas que lleven una camiseta o sudadera blanca.

-Valeria: ¿Y a dónde voy?

-Alba: Rápido.

-Docente (prácticas): Los que les gusten los macarrones.

-Luis: Los que sean del Madrid.

13: 50. Tras varias rondas, decido cortar el juego ya que se nos acaba la sesión, y todavía nos queda la vuelta a la calma, así que pasamos a “Iglú”.

-Docente (prácticas): ¿Alguien sabe que es un iglú?

-Todos: ¡Sí!

-Eva: Una casa de hielo redonda.

Luis sigue con el juego anterior por lo que tengo que llamarle la atención para que preste atención.

-Docente (prácticas): ¿Y qué forma tiene un iglú?

-Eva: Yo sé como lo vamos a hacer.

-Nacho: Vamos a levantar todos y después nos vamos a meter.

-Docente (prácticas): Exacto, pero importante, vamos a ensayarlo fuera, pasos que hay que hacer, levantamos el paracaídas, damos un paso, nos metemos el paracaídas en la espalda y nos sentamos con una pierna levantada, tiene que ser todos coordinados.

-Gonzalo: ¡Ah, es muy fácil!

-Docente (prácticas): Una, dos, y... nos sentamos para arriba, vale ahora probamos con el paracaídas.

-Alba: Arriba Julián.

-Docente prácticas: Cuando diga tres subimos.

Al primer intento no sale el iglú ya que Eva, Gonzalo, y Gonza sueltan el paracaídas, y no tienen en cuenta a sus compañeros y compañeras, ya que querían irse al centro.

-Valeria: Otra vez.

Julián se aleja del paracaídas.

-Docente (prácticas): Julián ¿no quieres?

Julián asiente con un gesto y vuelve a incorporarse en el paracaídas.

-Docente (prácticas): Dejamos el paracaídas en el suelo, y cenamos.

Los niños y niñas comienzan a gesticular como si comieran.

-César: Yo quiero leche.

-Docente (prácticas): Bueno, bébetela, y empezamos, tres dos uno....

Volvemos a intentar hacer el iglú, pero las mismas personas de antes vuelven a soltar el paracaídas, por lo que no conseguimos hacerle bien.

13:57. Volvemos a clase, entrego las medallas, y los participantes contentos ponen sus pegatinas en el mural.

Sesión 6: Juegos cooperativos predeportivos

Fecha: 15/05/2025

Curso: Segundo de primaria

Hora: 13:15-14:00

13:15. Llegamos a la clase de segundo donde los alumnos y alumnas todavía están terminando de hacer los deberes de matemáticas para no llevárselos a casa.

-Docente (prácticas): Buenos días.

-Gonza: Patri, ¿hoy es tú último día?

-Docente (prácticas): No, todavía me queda mañana no te preocupes, vale Alba, Seva, dejamos ya lo de mate que estamos ya en Educación Física.

-Alba: Vale, ya lo he terminado.

-Docente (prácticas): Bueno, como sabréis hoy es jueves, asique tocan retos cooperativos, y como es la última sesión que tengo con vosotros, también es la última sesión de cooperación que vamos a hacer.

-Miquel: ¿Podemos jugar a touchball?

-Docente (prácticas): Bueno, es que ese juego no es cooperativo, pero vamos a hacer otros muy chulos también.

13:17. Le toca a Gonza comenzar la fila para bajar al gimnasio, una vez todos están colocados bajamos. Como en todas las sesiones que hacemos en el gimnasio los niños y niñas se tapan los oídos esperando que César chille, pero él no chilla.

-Docente (prácticas): Vale, vamos a comenzar el primer reto necesito que hagáis una fila detrás mía.

Los niños y niñas corren empujándose para ponerse en la fila, yo mientras tanto cojo del cuarto de material dos conos para marcar la zona de juego.

-Docente (prácticas): Bueno vamos a empezar con una carrera cooperativa, estad atentos, imagináros que yo soy el primero que sale, voy corriendo toco el cono del final y vuelvo, cojo la mano a mi compañero y corremos juntos hasta llegar al cono, lo difícil de este reto es que solo tenéis dos minutos para realizarlo, ¿estáis preparados?

-Eva: ¡Sí!

-Gonza: Venga di, ya.

-Docente (prácticas): Preparados, listos, ya.

Gonza salió corriendo tocó el cono y volvió, cogió a Gonzalo y los dos corrieron juntos, en esta primera ronda fueron capaces de coger a cinco compañeros, ya que luego los niños se caían, se soltaban las manos y se entrelazaban.

-Docente (prácticas): Un momento, ¿alguien sabe porque no está saliendo bien?

-Nacho: Porque se sueltan las manos.

-Docente (prácticas): Bueno, eso es verdad, pero hay otra cosa más importante. Gonza, escúchame, yo no he dicho en ningún momento que el que tiene que tocar el cono siempre sea el primero que sale.

-Luis: ¿Y cómo lo hacemos?

-Docente (prácticas): Vale, vamos a hacer otro ejemplo, Gonza dame la mano, nosotros salimos corriendo, y yo soy la primera, corremos y con que toque él, es decir, el último el cono, nos sirve, ahora recogemos a Gonzalo, toca él, ¿os dais cuenta de que el primero casi no se tiene que mover?

-César: Sí

-Docente (prácticas): Pues ahora quiero que organicéis bien la fila y os doy otro intento de conseguir el reto.

La fila no cambia mucho, tan Valeria se ha colocado en tercer lugar.

-Docente (prácticas): Tres, dos, uno.

13:25. Los alumnos y alumnas no consiguieron el reto porque no se aclaraban bien con su posición en la fila al salir corriendo, pero mi objetivo, estaba cumplido, ya que todos habían cooperado a pesar de que el espacio no fuese el idóneo para realizar el juego. Pasamos a la primera actividad, “Lanzamiento de pelota en círculo”

-Miquel: ¿Ahora vamos a jugar a touchball?

-Docente (prácticas): No, otro día; ahora vamos a por el siguiente reto, necesito que hagamos todos juntos un círculo.

Hoy los niños y niñas están más desconcentrados y ausentes, por lo que me cuesta captar su atención.

-Docente (prácticas): Julián, escúchame; ahora que estamos todos en círculo yo, que tengo la pelota de tenis, se la voy a pasar a mi compañero de la derecha, en este caso Nacho, Nacho se la pasará a Valeria y así sucesivamente, una vez que la pelota vuelva a llegar a mí, y no se haya caído, damos un paso atrás.

-Luis: Pues no se la pases a Seva que no va a coger ninguna.

-Docente (prácticas): Luis, luego no me pidas que te de una medalla.

Comenzó el juego, para que tuvieran a una persona de referencia me metí en el juego y cada vez que la pelota llegaba a mí dábamos un paso atrás, las primeras rondas se hicieron complicadas por lo que nos tocó retroceder y volver a empujarse el círculo en varias ocasiones.

Mientras se pasaban la pelota se le cayó a Luis.

-Luis: Jobar Alba, es que si me la pasas así.

-Valeria: Ella te la ha pasado bien, pero si no estas atento, es lo que pasa.

Viendo que el juego se estanca decido poner una nueva norma, tan solo se retrocede si la pelota se cae más de dos veces. El juego ahora era más fluido, esta norma nos permitió avanzar varios pasos para atrás.

13:35. Observo que el juego ya está llegando a su final por lo que decido pasar al siguiente juego, mientras busco el material, Nacho, Julián, Seva siguen jugando con la pelota de tenis.

Saco diez pelotas de tenis más y las reparto a los participantes recalcando que observen el número escrito en la pelota que les ha tocado.

Nada más repartirlas los niños y niñas comienzan a lanzarlas, botarlas, por lo que me cuesta captar su atención.

13:37. Capto su atención colocando los aros en el suelo, les pido que por favor dejen los aros donde están al ver que Valeria y Seva cogen un aro.

-Docente (prácticas): Muy bien, el último reto, como veis hay once aros en el suelo, ¿alguien me puede decir por qué?

-Eva: Porque nosotros somos once.

-Docente (prácticas): Muy bien, cada uno de vosotros tenéis un aro, y una pelota; antes de seguir explicando necesito que os coloquéis cada uno en un aro.

Los alumnos y alumnas se colocan en un aro, y puedo seguir mi explicación.

-Docente (prácticas): Como veis cada uno tiene una pelota con un número diferente, esa va a ser vuestra pelota, cuando yo diga ya, tenéis que correr a otro aro a dejar vuestra pelota, tan solo puede haber una pelota por aro por lo que si veis que ya hay una puesta dejarla en otro diferente; vamos a hacer una prueba; ya.

Los participantes corren a dejar sus pelotas, como de costumbre son varios alumnos, César, Gonzalo, Alba y Valeria los que intentan dejar su pelota en el aro de Miquel, provocando que Seva y Valeria se queden sin una pelota en sus aros.

-Docente (prácticas): Vale, esto es justo lo que no puede pasar, no podemos ir todos a dejar la pelota en un mismo aro, ¿vale?, venga otro intento; ya.

Como en la primera ronda los mismos cuatro intentan dejar la pelota en el aro de Miquel, pero esta vez al ver que ya hay una buscan otro aro.

-Docente (prácticas): Vale, ahora sí, cuando vuelva a decir ya, tenéis que coger la pelota que han dejado en vuestro aro, dejarla en otro, y volver a vuestro aro, a ver si la pelota que ahora hay en él, es la vuestra; ya.

-Alba: ¡Eh, ha vuelto mi pelota!

-Gonzalo: ¿Está era la mía?

-Miquel: Patri, que hago, es que me han dejado dos pelotas.

-Docente (prácticas): ¿Hay alguien que se haya quedado sin pelota?

-Seva: Yo.

-Docente (prácticas): Vale, no pasa nada, los que habéis encontrado vuestra pelota tenéis que ayudar a los demás; ya.

El transcurso del juego no fue fluido, ya que los participantes no entendieron correctamente el juego, por lo que tras varios intentos decidí cortar el juego y pasar a la vuelta a la calma.

13:45. Les pido que se sienten en el suelo y les reparto unos cuestionarios y un lápiz a cada uno, realizan el cuestionario en los siguientes quince minutos.

-Alba: ¿A cuántas personas tengo que poner?

-**Miquel:** Yo he puesto a dos, como la otra vez.

-**Docente (prácticas):** Muy bien Miquel, tenéis que poner a tres personas en las preguntas.

Tras realizar el cuestionario, subimos a clase donde hago el reparto de medallas, aunque los juegos no habían salido como debían, todos los alumnos y alumnas reciben su última medalla.

CUESTIONARIO



¿Con qué compañeros o compañeras te gusta hacer los trabajos del cole?

.....

.....

.....

.....



¿Con qué compañeros o compañeras te gusta más jugar en el recreo?

.....

.....

.....

.....

¿Con qué compañeros o compañeras te gusta más realizar deporte? ¿y por qué?

.....

.....

.....

.....



¿Con qué compañeros o compañeras te gusta sentarte en clase?

.....

.....


.....





CUESTIONARIO


¿Con qué compañeros te ha gustado más trabajar en equipo?



.....

.....

.....



¿Te sientes bien cuando haces juegos con compañeros y compañeras diferentes a los de siempre?

.....

.....

.....

¿Te gustaría seguir haciendo juegos cooperativos en clase? ¿Qué te gusta más de ellos?

.....

.....

.....

¿Has conocido mejor a compañeros/as con los que antes no hablabas tanto?
¿A quiénes?

.....

.....

.....



Sesión 1: Juegos cooperativos con pelota	0: Nada 1: A veces 2: Normalmente 3: Siempre									
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10
Valeria	2	3	2	2	1	2	3	2	1	3
Alba	3	3	2	1	3	2	3	2	0	3
Gonzalo M	2	1	1	1	2	2	3	1	0	1
Luis	2	2	2	1	3	2	3	2	1	2
Miquel	1	3	3	3	2	3	3	3	0	3
César	1	2	3	3	2	3	3	3	0	3
Gonzalo S	2	3	2	1	2	1	2	2	1	3
Julián	2	3	2	2	2	2	2	3	0	2
Eva	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3
Nacho	3	3	3	3	3	3	3	3	0	2
Seva	0	2	3	3	2	3	3	3	0	3

Sesión 2: Juegos cooperativos con aros	0: Nada 1: A veces 2: Normalmente 3: Siempre									
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10
Valeria	1	2	1	2	2	2	3	1	1	3
Alba	3	3	3	2	3	2	3	3	0	3
Gonzalo M	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2
Luis	3	3	3	3	3	3	2	2	0	2
Miquel	1	3	3	3	2	3	3	3	0	3
César	1	3	3	3	3	3	3	3	0	3
Gonzalo S	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2
Julián	2	3	3	2	3	2	1	2	0	2
Eva	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3
Nacho	3	3	3	3	3	3	1	3	0	2
Seva	2	3	3	3	2	3	3	2	1	3

Sesión 3: Juegos cooperativos con globos	0: Nada 1: A veces 2: Normalmente 3: Siempre									
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10
Valeria	1	1	2	3	3	2	3	2	0	2
Alba	2	1	3	3	3	2	3	2	0	2
Gonzalo M	2	0	0	0	2	2	1	1	2	1
Luis	2	0	0	0	2	2	1	1	1	1
Miquel	2	2	2	2	2	2	3	2	0	3
César	2	1	2	2	2	2	3	2	0	3
Gonzalo S	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2
Julián	1	1	2	1	2	2	1	1	0	1
Eva	3	0	0	1	3	2	3	1	1	3
Nacho	2	2	2	1	2	2	1	2	0	1
Seva	1	2	2	1	1	2	1	1	0	2

Sesión 4: Juegos cooperativos con colchonetas	0: Nada 1: A veces 2: Normalmente 3: Siempre									
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10
Valeria	1	2	1	2	2	3	3	1	2	3
Alba	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3
Gonzalo M	2	2	2	3	2	3	3	2	1	2
Luis	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3
Miquel	2	3	3	3	2	3	3	2	0	3
César	2	3	3	3	2	3	3	2	0	3
Gonzalo S	2	3	2	3	2	3	3	2	1	2
Julián	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2
Eva	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3
Nacho	2	3	3	3	2	3	3	2	0	2
Seva	1	3	3	3	2	3	3	2	0	3

Sesión 5: Juegos cooperativos con paracaídas	0: Nada 1: A veces 2: Normalmente 3: Siempre									
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10
Valeria	1	2	2	3	2	2	3	2	0	3
Alba	1	3	2	3	2	3	3	2	0	3
Gonzalo M	1	3	3	3	3	3	3	3	0	2
Luis	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2
Miquel	1	3	3	3	3	3	3	3	0	3
César	1	3	3	3	3	3	3	3	0	3
Gonzalo S	0	0	1	0	1	1	3	1	2	3
Julián	1	3	3	2	2	2	3	3	0	3
Eva	2	3	3	2	2	3	3	3	1	3
Nacho	2	3	3	3	3	3	3	3	0	3
Seva	1	3	3	3	2	3	3	2	0	3

Sesión 6: Juegos cooperativos predeportivos	0: Nada 1: A veces 2: Normalmente 3: Siempre									
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10
Valeria	1	2	3	3	3	3	3	2	0	3
Alba	2	3	3	3	3	3	3	3	0	3
Gonzalo M	2	3	3	3	3	3	3	2	0	3
Luis	3	3	2	2	3	3	3	3	0	3
Miquel	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3
César	2	3	3	3	3	3	3	2	0	3
Gonzalo S	2	3	2	2	3	3	3	2	1	3
Julián	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3
Eva	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3
Nacho	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3
Seva	2	3	3	3	2	3	3	2	0	3

ANEXO 5. Situación de aprendizaje

Datos de la Situación de Aprendizaje			
Título	“Explorando la cooperación”		
Periodo de intervención	Segundo y tercer trimestre	Nº sesiones	6 (45 min)
Autoría	Patricia Higuera Consuegra		
Área/Materia	Educación Física		

Descripción Situación de Aprendizaje	
Justificación	<p>La situación de aprendizaje se centra en su totalidad en los juegos cooperativos, apartando durante estas seis sesiones las actividades competitivas, con el objetivo de fomentar valores importantes para el desarrollo de los alumnos y alumnas como la coeducación, la inclusión y el respeto, priorizando un clima de trabajo en equipo, participación activa y la resolución de problemas al realizar diferentes retos.</p> <p>También, se pretende con esta intervención que las situaciones de conflicto que normalmente surgen durante la realización de la asignatura de Educación Física se entiendan y resuelvan desde una perspectiva de trabajo en equipo, ya que cada participante debe aportar y trabajar por un objetivo común.</p>

	<p>Para llevarla a cabo se realizará un mural de cooperación con los nombres de los participantes, con el propósito de que cada día que se realice una sesión, tenga lugar una evaluación de la cooperación individual de cada niño y niña; en el caso de que esta evaluación sea positiva se colocará una pegatina en el mural, en el caso contrario el participante no recibirá dicha pegatina. Al final de la Situación didáctica se evaluará mediante un cuestionario el impacto que estos juegos cooperativos han tenido en las relaciones sociales del grupo.</p>
Estructura	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión 1: Juegos cooperativos con pelota. • Sesión 2: Juegos cooperativos con aro. • Sesión 3: Juegos cooperativos con globos. • Sesión 4: Juegos cooperativos con paracaídas. • Sesión 5: Juegos cooperativos con colchonetas. • Sesión 6: Juegos cooperativos predeportivos.
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Trabaja en equipo buscando las soluciones a los retos propuestos. - Cooperar con otros en equipo. - Participa activamente en las actividades cooperativas, sin actitudes competitivas. - Respeta las emociones y las acciones de los demás participantes. - Asume responsabilidades individuales para la obtención del objetivo común. - Respeta las decisiones del grupo. - Trabaja en base a la igualdad de género. - Desarrolla habilidades de ayuda a los compañeros y compañeras.

Concreción Curricular	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la coeducación dentro del área de educación física. - Trabajar en equipo en los diferentes juegos y actividades. - Reconocer la importancia de la cooperación en la vida diaria y en actividades físicas. - Desarrollar y practicar ejercicios que fomenten la cooperación. - Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración durante actividades grupales.
Saberes básicos	<p>A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> – Salud mental: bienestar personal y en el entorno a través de la motricidad. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades en todos los ámbitos (social, físico y mental). – Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños y niñas en el deporte escolar. Respeto a todas las personas con independencia de sus características personales. <p>B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> – Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> – Toma de decisiones <p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> – Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices. – Respeto a las reglas de juego. – Conductas que favorezcan la convivencia y la igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.

Competencia específica	Criterios evaluación	Competencias clave							
		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
		Descriptoros operativos							
1	1.3			2		2		3	
	1.4			5		5			
2	2.1			1		4			
	2.2					5			
	2.3								
3	3.1	1 5				1			
	3.2					3	2		
	3.3					5	3		

Metodología	Se emplean metodologías de aprendizaje activo y cooperativo en las sesiones, integrando ejercicios en parejas, grupos pequeños y grupo entero para fomentar la colaboración y la interacción. Además, se ha incorporado el aprendizaje basado en juegos (ABJ), realizando actividades lúdicas que permiten trabajar la cooperación de manera divertida y dinámica.
--------------------	--

Interdisciplinariedad, Proyectos, ODS:

-Igualdad de género: Promover la cooperación y la actividad física de manera inclusiva ayuda a romper estereotipos de género, mostrando que tanto hombres como mujeres pueden participar y beneficiarse de actividades físicas.

-Reducción de las desigualdades: crear un ambiente inclusivo en el que todos, sin ningún tipo de diferenciación entre unos y otros.

-Alianzas para lograr los objetivos: realizando trabajos en grupos, equipo se promueve el aprendizaje colaborativo, la cooperación...

Para abordar los ODS de manera interdisciplinaria, se pueden integrar las siguientes asignaturas:

- Psicología / Ciencias Sociales: relacionado con igualdad de género y reducción de desigualdades, permite analizar cómo los estereotipos de género afectan la participación en actividades físicas y fomenta la inclusión.

- Educación Física: aporta al ODS de alianzas para lograr los objetivos mediante el fomento del trabajo en equipo y la cooperación en proyectos inclusivos de actividad física.

Sesiones de la Situación de aprendizaje			
	Estructura de las sesiones	Actividades	Recursos/Agrupaciones
Sesión 1	Calentamiento	<p>Pelotas a su caja (10 min): El objetivo es llevar el mayor número de pelotas de tenis a su caja entre las tres filas en un tiempo marcado.</p> <p>Para ello se formarán tres grupos de alrededor de cuatro participantes, estos grupos se colocarán en fila detrás de los tres conos colocados en el campo, detrás de las filas se encuentra una caja de cartón, y al final del gimnasio se encuentran las pelotas de tenis que deben llevar en un tiempo marcado hasta la caja de cartón, corriendo una persona por fila al mismo tiempo y cogiendo una única pelota de tenis por turno.</p>	<p>Materiales: Pelotas de tenis, caja de cartón, conos, temporizador.</p> <p>Agrupamiento: Tres grupos.</p>
	Parte principal	<p>Evitar el gol (15 min) El objetivo del juego es que todos los participantes formando un círculo con los pies pegados a los de los compañeros intenten mantener el balón dentro de dicho círculo sin que se escape por dentro de las piernas de los demás compañeros y compañeras.</p>	<p>Material: Pelota de fútbol.</p> <p>Agrupamiento: Grupo único.</p>

		<p>En caso de que la pelota se salga del círculo la persona por la que ha pasado el balón debe quitar una de sus manos, si este suceso se repita se quitarán las dos manos.</p> <p>El reto se conseguirá si finalizado el juego menos de dos participantes han tenido que retirar una de sus manos o las dos, en el caso de que las haya.</p>	
		<p>Voleibol cooperativo (15 min): El objetivo de este juego es conseguir la mayor puntuación, para ello se dividirá la clase en dos grupos, cada grupo se situará en un lado de la cuerda y utilizando la pelota de yoga deben realizar pases entre el equipo de manera que todos los participantes realicen un pase, cuando esto se haya conseguido se debe pasar la pelota al otro equipo, que debe realizar la misma acción, si durante todo este proceso el balón no cae al suelo se marcará punto grupal.</p> <p>Aunque el juego se divida en dos grupos diferenciados se mantendrá la idea de objetivo común ya que solo se conseguirá punto cuando ambos grupos realicen bien los pases.</p>	<p>Material: Pelota de yoga, cuerda</p> <p>Agrupamiento: Dos grupos.</p>
	Vuelta a la calma	<p>El ratón y el gato (5 min): El objetivo de este juego es que el gato no pille al ratón, para ello los participantes, sentados en círculo y con dos pelotas deben pasarse los dos balones en sentidos</p>	<p>Material: Dos balones de espuma</p> <p>Agrupamiento: Grupo único.</p>

		contrarios simultáneamente, el gato se pasará hacia la derecha y el ratón hacia la izquierda. Una vez el docente indique el comienzo el juego deben pasar los balones al compañero que tengan al lado en el círculo intentando que estos no coincidan en la misma persona, para así evitar que el gato pille al ratón.	
Sesión 2	Calentamiento	<p>Torre cooperativa (10 min): El objetivo de este juego es conseguir formar una torre lo más alta posible en un tiempo marcado.</p> <p>Para esta actividad se participará en un único grupo que debe formar una única fila detrás del cono que marca la salida; una vez que el docente indique el comienzo de la actividad, los participantes deben salir por orden en forma de carrera de relevos recoger un cono de todos los que están situados al final del gimnasio y llevarlo al grupo para formar una torre de ladrillos.</p>	<p>Materiales: Conos, ladrillos, temporizador.</p> <p>Agrupamiento: Grupo único.</p>
	Parte principal	<p>Aros musicales (15 min): El objetivo de este juego es conseguir que ningún compañero o compañera quede fuera de los aros cuando la música se pare.</p> <p>Para ello, se colocarán alrededor de 12 aros por el suelo del gimnasio y con la ayuda de un altavoz se pondrá una canción, mientras esta suene los participantes deben moverse por el espacio,</p>	<p>Materiales: Altavoz, aros.</p> <p>Agrupamiento: Grupo único.</p>

		cuando pare los participantes deben colocarse en un aro, a medida que pasen las rondas se irán retirando aros, por lo que los alumnos y alumnas deben compartir e intentar que nadie quede fuera de los aros.	
		Encadenaros (15 min): El objetivo es realizar un recorrido compuesto por bancos, picas y conos mientras los participantes caminan unidos mediante aros. El reto se cumplirá cuando se realice el recorrido sin haber perdido a ningún compañero o compañera.	Materiales: Aros, bancos, conos, picas, temporizador. Agrupamiento: Grupo único.
	Vuelta a la calma	Pasar el aro (5 min): El objetivo es conseguir pasar un aro a través de los participantes sin que estos se suelten de las manos. Para ello se colocarán cogidos de la mano formando un círculo, el primer participante tan solo da la mano a un compañero, al igual que el último, señalando así el principio y el final.	Materiales: Aro grande, temporizador. Agrupamiento: Grupo único.
Sesión 3	Calentamiento	¡A disfrazarse! (10 min): El objetivo de esta actividad es conseguir mediante una carrera de relevos disfrazarse y dejar el disfraz en un tiempo de 7 minutos. Para ello se colocarán diferentes materiales a un lado del gimnasio, los alumnos y alumnas se colocarán en una única fila detrás de un cono que marque la salida y cuando el docente del comienzo deben	Material: Sombreros, capas, gafas, chaleco... Agrupamiento: Grupo único.

		salir por turnos coger un objeto colocárselo, volver a la fila y dárselo al siguiente participante el cual debe realizar la misma acción, y así sucesivamente.	
	Parte principal	<p>Que no caiga (15 min): El objetivo es conseguir dar el mayor número de toques en varias rondas sin que los globos caigan al suelo.</p> <p>Los participantes se colocan en círculo, y en la primera ronda se tendrá que golpear con la mano derecha, la siguiente con la mano izquierda, y así sucesivamente incluyendo otras partes como la cabeza, piernas, etc...</p>	<p>Materiales: Globos.</p> <p>Agrupamiento: Grupo único.</p>
		<p>Fila de globos (15 min): El objetivo de este juego es conseguir llevar todos los globos a la caja de cartón en un tiempo marcado por el docente.</p> <p>Para ello, los participantes deben colocarse por parejas y llevar los globos utilizando el cuerpo excepto las manos.</p> <p>El reto se conseguirá cuando entre toda la clase lleven todos los globos a la caja.</p>	<p>Materiales: Globos, caja de cartón, temporizador.</p> <p>Agrupamiento: parejas.</p>
	Vuelta a la calma	<p>Reto de tocar todos 11 toques seguidos sin que caiga (5 min): El objetivo de este reto es dar cada participante un toque con el pie al globo sin que se caiga.</p>	<p>Material: Globos</p> <p>Agrupamiento: Grupo único.</p>

		En caso de que el globo toque el suelo, se volverá a comenzar.	
Sesión 4	Calentamiento	<p>Abrazos salvadores (10 min): El objetivo es conseguir que ningún compañero o compañera se quede congelado.</p> <p>Por el gimnasio se distribuyen varias colchonetas, los participantes corren por el gimnasio con libertad de subirse a las colchonetas, cuando el docente diga “Ya”, los alumnos y alumnas que están fuera de las colchonetas quedan congelados, y tan solo se podrán salvar con un abrazo de otro participante en la siguiente ronda.</p>	<p>Materiales: Colchonetas</p> <p>Agrupamiento: Grupo único.</p>
	Parte principal	<p>Islas encontradas (15 min): El objetivo de este juego es conseguir cruzar de un lado al otro del gimnasio usando las colchonetas como puentes.</p> <p>El reto volverá a comenzar cuando un participante pise fuera de las colchonetas, por lo que deben trabajar en equipo para mover las colchonetas estratégicamente y avanzar sin caerse.</p>	<p>Material: Colchonetas.</p> <p>Agrupamiento: Grupo único.</p>
		<p>Barcos (10 min): El objetivo es conseguir trasladarse de un barco a otro utilizando aros para evitar tocar el suelo.</p> <p>Los jugadores deben trasladarse de un barco a otro sin tocar el suelo, ayudándose unos a otros a moverse de manera segura. Se pueden ir retirando colchonetas y otros objetos colocados por el</p>	<p>Material: Aros, colchonetas.</p> <p>Agrupamiento: Grupo único.</p>

		océano para aumentar el desafío. La tarea del profesor es señalar el barco al que deben desplazarse en cada ronda.	
	Vuelta a la calma	Tortugas gigantes (5 min): El objetivo es desplazarse de un lado del gimnasio al otro llevando las colchonetas por parejas simulando que son tortugas gigantes.	Materiales: Colchonetas. Agrupamiento: Parejas.
Sesión 5	Calentamiento	Seguir al líder (5 min): El objetivo es imitar al líder. Para ello, cada participante tendrá un tiempo que marque el docente para ser el líder y durante ese tiempo el resto de los participantes deben imitarle, repitiendo esta acción con cada compañero o compañera al que le toque el papel de líder.	Materiales: Sin material. Agrupamiento: Grupo único.
	Parte principal	Botar el balón (10min): El objetivo es botar los balones sin que se salgan del paracaídas ni caigan dentro del agujero del medio. Para ello nos situamos de pie sujetando la tela del paracaídas. Y colocamos balones encima para comenzar a agitar la tela con el objetivo de que se mueva. Podemos incluir diferentes variantes cambiando el tipo de pelota que usamos, pelota de tenis, de espuma, de playa...	Material: Balones, paracaídas. Agrupamiento: Grupo único.
		Fútbol (10min): El objetivo es marcar gol metiendo en el agujero central del paracaídas un balón mientras los participantes mueven	Material: Balones, paracaídas. Agrupamiento: Grupo único.

		con las manos el paracaídas provocando movimientos que muevan el balón e intentando que no se caiga por los lados del paracaídas.	
		Intercambio (10 min): El objetivo es conseguir intercambiarnos con otros participantes que agarren el mismo color de paracaídas o compartan características que diga el docente.	Material: Paracaídas. Agrupamiento: Grupo único.
	Vuelta a la calma	Iglú (10 min): El objetivo es formar un iglú con todos los participantes. Para ello se requiere una coordinación por parte de todos los participantes, por lo que se requiere la colaboración del docente para marcar los pasos a seguir.	Materiales: Paracaídas. Agrupamiento: Grupo único.
Sesión 6	Calentamiento	Carrera cooperativa (7 min): El objetivo es conseguir realizar un recorrido con toda la clase en un tiempo marcado por el docente. Para ello, los participantes deben colocarse en una única fila, en la pista hay situados dos conos, uno de salida y uno de llegada. El primer participante debe salir corriendo hasta tocar el cono de llegada, regresar a la fila coger al segundo y correr hasta el cono de llegada juntos, esto se realizará de manera sucesiva hasta que todos los participantes de la clase corran de la mano.	Materiales: Conos, temporizador. Agrupamiento: Grupo único.

	Parte principal	<p>Lanzamiento de pelota en círculo (10 min): El objetivo es conseguir realizar lanzamientos sin que la pelota caiga al suelo.</p> <p>Para ello, los participantes se colocarán en un círculo pequeño y pasarán la pelota de tenis a su compañero de al lado, cada vez que la pelota de una vuelta y no caiga al suelo, los participantes deben dar un paso hacia atrás aumentando la dificultad del reto.</p>	<p>Materiales: Pelota de tenis.</p> <p>Agrupamiento: Grupo único.</p>
		<p>Balón Base (13 min): El objetivo es que cada participante encuentre su pelota.</p> <p>Para ello en el suelo se colocarán en el suelo un aro por cada participante, el aro en el que sitúen en un primer momento será su aro para el resto del juego, cada uno tendrá una pelota de tenis con un número diferente, cuando el juego comience deberán dejar su pelota en un aro diferente y volver a su aro, cuando el docente diga ya deben dejar la pelota que hay en su aro en otro aro, esto se repetirá de manera sucesiva hasta que todos los participantes vuelvan a tener su pelota en su aro.</p>	<p>Materiales: Aros, pelotas de tenis.</p> <p>Agrupamiento: Grupo único.</p>
	Vuelta a la calma	<p>Reflexión del producto final (15 min): Una vez finalizadas las sesiones de cooperación se les realizará un cuestionario de manera individual donde responderán a preguntas relacionadas con la cooperación.</p>	<p>Materiales: Cuestionario final.</p> <p>Agrupamiento: Individual.</p>

Valoración de la aplicación	
Desarrollo	<p>Esta situación de Aprendizaje está diseñada para el segundo y tercer trimestre, se ha realizado de manera progresiva centrandó cada sesión en el desarrollo de la cooperación, inclusión y respeto.</p> <p>Como puntos fuertes de la intervención encontramos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adecuación al nivel educativo: Todas las actividades están adaptadas al nivel madurativo del alumnado para el que se dirige. -Evaluación continua y significativa: Después de cada sesión se realiza una evaluación por parte del docente a través de una lista de control; además de realizar una evaluación al alumnado con la propuesta del mural cooperativo. - Progresión de la dificultad: A medida que pasan las sesiones las actividades requieren una mayor colaboración, coordinación y comunicación por parte de los participantes. -Inclusión de género: Se tratan valores de igualdad, inclusión y reducción de conflictos fomentando una educación de calidad. -Evaluación final: La herramienta del cuestionario final ayuda a obtener evidencias de los cambios que se han producido en las relaciones sociales del grupo tras la intervención cooperativa.
Propuestas de mejora	<p>Tras la realización de la Situación de Aprendizaje he observado y probado durante su realización diferentes variantes en las actividades para que su desarrollo fuera más efectivo y se consiguieran los objetivos planteados:</p>

- Sesión 2: “Encadenaros”: Cambiar la agrupación, tras observar que la actividad provocaba conflictos, se podría realizar añadiendo una variante realizando la actividad por parejas.
- Sesión 3: “Qué no caiga”: Fijar posiciones para evitar que el círculo se deshaga y se convierta en un juego individual.
- Sesión 4: “Islas encontradas”: Cambiar el material por aros, para adaptarlo a las capacidades del alumnado.
- Sesión 4: “Barcos”: Prohibir tocar uno o dos colores de los aros para aumentar la dificultad del juego.
- Sesión 6: “Balón base”: Durante las primeras rondas guiar y ejemplificar el juego.

En cuanto a las propuestas de mejora de la Situación de Aprendizaje encontramos:

- Amplificar la interdisciplinariedad: Aunque la Situación se vincula con otras áreas se podrían incorporar actividades relacionadas con otras materias.
- Mayor atención a la diversidad funcional: Incluir adaptaciones que faciliten la participación de alumnado con necesidades educativas.
- Seguimiento a largo plazo: Observar si los efectos producidos durante la intervención se mantienen a largo plazo en los participantes una vez finalizada la Situación de Aprendizaje.