



Juegos populares y tradicionales europeos

Una propuesta para la semana cultural.
Análisis desde la perspectiva del alumnado participante

Luis Santos

IESO Puente de Domingo Flórez. León

Carmen Melón

IES El Señor de Bemibre. León

Javier Fernández-Río

Universidad de Oviedo

El presente artículo muestra una experiencia de investigación-acción en torno a las semanas culturales escolares. Estas son habituales en los centros educativos, pero poco se conoce del efecto que provocan en la comunidad educativa. Así, los objetivos de este trabajo fueron dos: por un lado, presentar una experiencia real de actividad de carácter lúdico-recreativo para la semana cultural de un instituto de educación secundaria obligatoria y bachillerato; por otro, conocer las opiniones del alumnado participante sobre la misma. Participaron en la experiencia como jugadores 70 estudiantes de primer ciclo de ESO. Además, 18 estudiantes de segundo ciclo de ESO y bachillerato, 4 docentes y 6 familiares participaron como organizadores. Para obtener información de la experiencia, se utilizó un cuestionario ad hoc con preguntas de respuesta cerrada en una escala Likert de 5 puntos, y preguntas de respuesta abierta. Los resultados mostraron que los estudiantes desean participar más activamente en la organización de estas actividades y consideran que todos los recursos materiales y humanos del centro educativo deben ser empleados para lograr semanas culturales de calidad, lo que supone la implicación de todos los agentes de la comunidad educativa (incluidas las familias).

Traditional European games: A proposal for a cultural week. An analysis from the students' perspective

This paper shows an action-research experience based on school cultural weeks. These are often used in schools, but little is known about the effect they have on the school community. This project had a twofold goal: to offer a real pedagogical experience based on different traditional European games held during the cultural week at a secondary and baccalaureate school, and to find out participants' opinion on the activity. Seventy students in the first cycle of secondary education participated in the activity in the role of players. In addition, 18 students in the second cycle of secondary education and baccalaureate, four teachers and six parents participated as staff members to conduct the event. An ad hoc questionnaire with several items graded in a 5-point Likert scale and a few other open-ended questions were used to gather data. The findings showed that students want to participate more actively in the organisation of these events and they believe that all the school's human and material resources should be used to develop high-quality cultural weeks involving all school community members (including families).

Palabras clave: juegos populares, semana cultural, investigación-acción, actividades complementarias, comunidad educativa, cooperación.

Keywords: popular games, cultural week, action research, complementary activities, educational community, cooperation..

Las semanas culturales de los centros educativos suelen desarrollarse como jornadas festivas y lúdicas en torno a la participación en todo tipo de actividades físico-recreativas. Más allá de los motivos que puedan justificar la organización de dichas jornadas, uno de sus principales objetivos es el de mejorar el clima de convivencia entre todos los agentes de una comunidad educativa (profesorado, alumnado, familias...). Campos, Castañeda y Garrido (2011) consideran que las experiencias de actividades complementarias basadas en el aprendizaje cooperativo ayudan a mejorar las relaciones dentro de la comunidad educativa, fortaleciendo la comunicación entre profesorado y alumnado, y facilitando relaciones más cercanas entre ambos colectivos.

Como ya hemos mencionado, estas semanas culturales poseen un marcado carácter lúdico, con lo que el juego, en todas sus manifestaciones, es uno de los elementos centrales en sus programas. Con frecuencia, los docentes de educación física, que tienen en el juego una de sus herramientas pedagógicas más potentes, son requeridos por los equipos directivos de los centros para desarrollar algún tipo de actividad que pueda ser incluida dentro del marco de las semanas culturales. Huizinga (1943) afirma que «el juego crea orden, es orden». Esta descripción del juego está en evidente correspondencia con el planteamiento de mejora de la convivencia en el cual se inspiran las

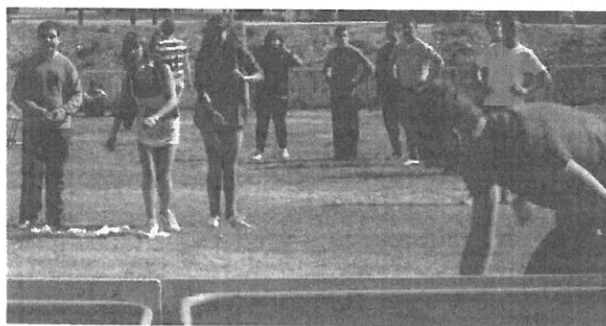
semanas culturales de los centros educativos. Además, a través del juego, el niño no solo se divierte, sino que desarrolla sus potencialidades físicas, intelectuales y sociales (Trigueros, 2002). Así, el profesorado de educación física puede valerse de él para crear actividades que reúnan a todos los agentes de la comunidad educativa durante la celebración de semanas culturales, festividades locales, actos organizados por asociaciones vecinales, etc.

■ Descripción del evento «Juegos populares y tradicionales europeos»

■ Contextualización

Con motivo de la celebración de la semana cultural del centro, el departamento de educación física propuso al de actividades extraescolares la organización y el desarrollo de un proyecto denominado «Juegos populares y tradicionales europeos». Dicho proyecto se concretó en la celebración de un evento de carácter lúdico en el que grupos de alumnos y alumnas de 1.º y 2.º de ESO debían recorrer un circuito compuesto por diferentes juegos populares y tradicionales de varios países de la Unión Europea. La gestión del evento corrió a cargo del alumnado de los niveles superiores de ESO y bachillerato, del profesorado y de los familiares del alumnado. Los materiales propios de la actividad fueron diseñados y fabricados por el alumnado de los niveles superiores de ESO y bachillerato del centro, y el lugar donde tuvo lugar la actividad fue un parque próximo al centro educativo que cuenta con una zona ajardinada de grandes dimensiones.

El nombre del proyecto responde a la intención de utilizar la actividad como contenido transversal entre diferentes departamentos del centro. Siguiendo a Cayulef (2007) y Cuevas, Díaz





El nombre del proyecto responde a la intención de utilizar la actividad como contenido transversal entre diferentes departamentos del centro

Rosas e Hidalgo (2008), el evento pretendía convertirse en un nexo para establecer lazos entre los miembros del equipo docente mediante la búsqueda de causas comunes (todo ello con la aspiración de contribuir a mejorar el clima de convivencia entre el profesorado). La colaboración entre los departamentos de educación física, ciencias sociales, idiomas y educación artística y visual se revela evidente.

La situación geográfica de los distintos países representados en el evento, sus idiomas oficiales, la creación por parte del alumnado de los materiales demandados para la actividad (carteles de los juegos, banderas de los países, diplomas para los equipos y para el alumnado colaborador...) son solo algunas expresiones de la riqueza pedagógica que encierran proyectos de esta índole, desarrollados en un centro de enseñanza. No obstante, si se diese la circunstancia de que el centro estuviese implicado en el desarrollo de un programa Comenius (programa de la Unión Europea que se centra en la promoción, el apoyo, el intercambio y la difusión de experiencias pedagógicas entre distintos centros educativos de países de Europa, para contribuir a la integración social y cultural de sus ciudadanos), el evento se podría planificar como actividad propia del programa. Así, se podría desarrollar como hecho final anual del programa, o integrarse dentro de los actos de acogida y celebración de las visitas que el profesorado y el alumnado de los centros participantes en dicho programa realizan periódicamente durante el año escolar a los distintos países de sus socios.

Además, si el centro incluyese la formación bilingüe dentro de su oferta pedagógica, la actividad podría dirigirse hacia los países cuya lengua oficial fuese la de la sección bilingüe del centro. Por ejemplo, si el idioma de referencia de la sección fuese el inglés, el evento podría centrarse en los países de la Commonwealth (antiguos países pertenecientes al Imperio británico). Si, por el contrario, el idioma de trabajo de la sección fuera el francés, la actividad podría basarse en Francia y sus colonias. En el caso de que la sección tuviese como idioma de estudio el alemán, los juegos de la actividad podrían centrarse en Alemania y en los países donde esta lengua sea oficial. Todo esto requiere que el material escrito de la actividad sea expresado en dicho idioma; incluso, la persona o grupo de personas a cargo de la megafonía durante el evento también podrían expresarse en dicha lengua... Lo que, además, generaría un trabajo cooperativo con el departamento de idiomas correspondiente.

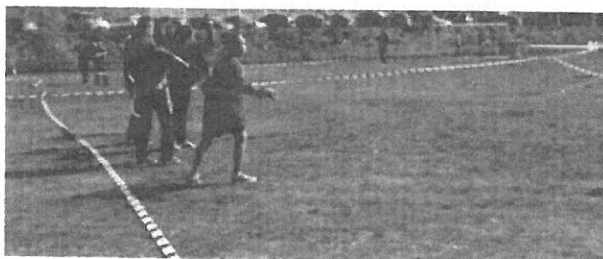
Por otro lado, los países representados en el evento también podrían inspirarse en el alumnado del centro, es decir, si este contase con una elevada población de alumnado inmigrante (circunstancia muy común en los centros españoles en la actualidad), los juegos de la actividad se podrían bautizar con el nombre de los países más representados en el centro. La idea es encontrar una excusa para promocionar de forma positiva una determinada zona geográfica o algún aspecto relacionado con la procedencia o la cultura de los estudiantes inmigrantes, ya que de esta

El evento pretendía convertirse en un nexo para establecer lazos entre los miembros del equipo docente mediante la búsqueda de causas comunes

Otro aspecto que resulta de especial relevancia en este tipo de eventos es la implicación de todos los agentes de la comunidad educativa

manera se facilita la integración del alumnado de dicha zona, y se contribuye a que este se sienta más aceptado y respetado por el entorno social en el que se encuentra inmerso (Montón, 2003).

Otro aspecto que, desde nuestro punto de vista, resulta de especial relevancia en este tipo de eventos es la implicación de todos los agentes de la comunidad educativa. En nuestra propuesta, el profesorado desarrolló tareas relacionadas con la organización, la gestión y la puesta en práctica de la actividad. El alumnado participó de dos maneras distintas: en primer lugar, como jugadores (estudiantes de 1.º y 2.º de ESO); en segundo lugar, desarrollando labores de diseño y elaboración de materiales (carteles, banderas, diplomas...), montaje de los materiales y espacios propios de los juegos, y gestión de los mismos (estudiantes de 3.º y 4.º de ESO y de 1.º y 2.º de bachillerato). Los familiares del alumnado también participaron en el proyecto colaborando en el montaje de los materiales y espacios propios de los juegos, proporcionando distintos materiales de los mismos (sacos, tabloneros y otros materiales...), realizando gestiones con las autoridades locales,



etc. Además, las administraciones locales apoyaron el proyecto, aportando equipos de megafonía y cubriendo el evento con un servicio de emergencias profesional. Este tipo de contactos con las autoridades locales contribuye a difundir una imagen del centro educativo muy positiva en el entorno social.

■ Organización y estructura del evento

La formación de los equipos participantes en la actividad es un aspecto que resulta importante para el desarrollo de la misma. Siguiendo a Campos, Castañeda y Garrido (2011), que afirmaron que los grupos heterogéneos en relación con el sexo, la competencia motriz, las capacidades comunicativas y las relaciones amistosas permiten situaciones educativas más interesantes para todos sus miembros, el departamento de educación física formó los grupos de alumnos participantes teniendo en cuenta que, al menos, hubiese un representante de cada grupo-aula (1.º A, 1.º B, 2.º A y 2.º B) en cada equipo, y que todos ellos estuviesen compuestos por chicos y chicas.

La estructura de la actividad fue la siguiente:

- Diez juegos populares y tradicionales de varios países de la Unión Europea, los cuales demandaron, para su adecuada gestión, la participación de dieciocho personas.
- Diez equipos formados por siete alumnos cada uno, lo que hacen un total de setenta (todos ellos de 1.º y 2.º de ESO). La participación de cada grupo en cada juego generó una puntuación. Después de que cada equipo hubiera completado su participación en todos y cada uno de los juegos, se realizó la suma de los puntos obtenidos por cada grupo en cada juego. Así se obtuvo el resultado final de la competición.
- Cuatro minutos de permanencia en cada juego, de tal manera que la duración total de

la actividad, teniendo en cuenta las pausas para que los grupos se desplazasen de juego a juego, alcanzó los cincuenta minutos.

La selección y el diseño de los juegos se basaron, fundamentalmente, en dos premisas:

- Todos los juegos debían demandar el concurso de las capacidades físicas básicas y de las capacidades perceptivo-motrices (en un

nivel de exigencia acorde a la maduración biológica del alumnado).

- Todos los juegos debían resultar lo suficientemente motivadores como para que el alumnado participase expresando su máximo nivel de compromiso.

A continuación pasamos a relacionar los juegos elegidos:

Juego 1: El saco sueco

Los miembros del equipo deben turnarse para cubrir el recorrido de un circuito (con pequeños obstáculos, curva, rectas...), utilizando para ello un saco de tela. El responsable de la actividad debe registrar el número de vueltas que consiga realizar el total de miembros del grupo. Cada vuelta completa representa un punto. El resultado final de la prueba es la suma de todas las vueltas completadas por todos los jugadores del grupo.



Juego 2: La bota finlandesa

El juego consiste en lanzar una bota (de cualquier tipo) lo más lejos posible y de forma totalmente libre (con carrera previa, con salto previo, con giro...). Todos los jugadores del equipo deben lanzar la bota para tratar de alcanzar la máxima distancia posible. El responsable de la actividad debe registrar la distancia (en metros) del lanzamiento más largo expresado por los jugadores de un equipo, y ese es el resultado final de la prueba de todo el equipo.

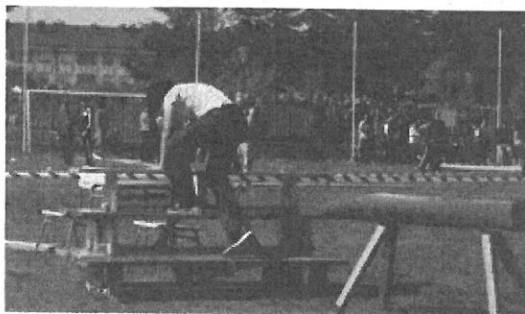
Juego 3: Los bolos escoceses

Se colocan cinco bolos en un espacio libre de obstáculos formando un pentágono. Los jugadores del equipo deben lanzar bolas de cartón de forma alternativa (una en cada turno), para intentar derribar los cinco bolos. Cada vez que un bolo es derribado, el responsable de la actividad anota un punto. El resultado final de la prueba es el número total de puntos obtenidos por todos los jugadores del equipo.



Juego 4: El circuito irlandés

Todos los miembros del equipo deben atravesar una estructura de bancos individualmente y en el menor tiempo posible. El resultado del grupo en esta prueba es el tiempo del alumno más rápido recorriendo la estructura. Al finalizar la actividad, se otorga un punto al equipo más rápido; 0,8 puntos al segundo más rápido; 0,7 al tercero; 0,6 al cuarto; 0,5 al quinto; 0,4 al sexto, y 0,3 al séptimo equipo más rápido.



Juego 5: La comba española

El objetivo del juego es que todos los miembros del equipo salten a la comba al mismo tiempo. Para conseguir el punto del juego, el conjunto del grupo debe realizar al menos cinco saltos consecutivos.

Juego 6: El salto polaco

Todos los miembros del equipo deben realizar un salto con carrera previa (similar al salto de longitud en atletismo). El responsable del juego debe registrar el salto más largo de todos los que realicen los jugadores de un equipo en metros, y este es el resultado de dicho grupo en este juego.

Juego 7: El aro checo

Todos los jugadores del grupo deben disponer de dos aros y deben colocarse a unos diez metros de distancia de tres vallas grandes que deben estar tumbadas horizontalmente, unidas unas a otras. El juego consiste en realizar lanzamientos de los aros hacia las vallas de tal manera que estos permanezcan atrapados entre las rejas de las mismas tras el lanzamiento. Cada vez que alguno de los aros se aloje dentro de dichas rejas, el equipo consigue un punto. El resultado final de la prueba es la suma de todos los puntos conseguidos por todos los jugadores del equipo.

Juego 8: El porte alemán

El juego consiste en transportar siete u ocho tablones de madera, de la zona en la que permanecen agrupados (uno encima de otro), a otra que se encuentra situada a unos diez metros de dis-



tancia. Todos los jugadores deben organizarse para transportar los tablones. Cada vez que se consigue trasladar todos los tablones hacia el lado contrario del área de juego, los responsables del juego anotan un punto al equipo. El resultado final de la prueba es la suma de todos los puntos conseguidos por el grupo.

Juego 9: La bicicleta portuguesa

El juego consiste en recorrer un circuito de obstáculos con una bicicleta. Los jugadores se deben turnar para cubrir el recorrido y se prestan la bicicleta al finalizar una vuelta completa al circuito. El responsable del juego debe anotar el número de vueltas completas que realiza cada equipo, y ese es el resultado final de la prueba.



Juego 10: El muro rumano

Todos los jugadores del equipo se sitúan a diez metros de distancia de dos mesas grandes que están colocadas de tal modo que forman un pequeño muro. Justo al pie de las mesas, se colocan tres o cuatro aros, uno al lado del otro. Los jugadores deben lanzar pequeñas pelotas de papel de tal manera que permanezcan inmóviles dentro de los aros. Cada vez que un jugador consiga alojar una pelota dentro de alguno de los aros, el responsable del juego anota un punto. El resultado final de la prueba es la suma de los puntos conseguidos por todos los jugadores del equipo.

Este proyecto demandó la participación de dieciocho personas, sin contar los servicios sanitarios:

- Una persona en el rol de coordinador general de la actividad.
- Una persona responsable de la gestión de cada juego. El juego «La comba española» precisó dos responsables.
- Dos personas realizando labores de animación de la actividad. Una de ellas como responsable de la megafonía y la otra a cargo de la música.

- Una persona en las tareas de registro de resultados de los equipos en los juegos, en el panel general de resultados del evento.
- Una persona desempeñando el rol de enlace entre los responsables de los juegos y el

Para la realización de esta actividad lúdico-recreativa se contó con la participación de dieciocho personas, además de los servicios sanitarios

responsable del panel general de resultados.

- Dos personas en las labores de mantenimiento de la estructura y el material de los juegos.
- Servicios sanitarios profesionales y docentes del centro, encargados de velar por la integridad física del alumnado participante.

Además de los materiales propios de cada juego, fueron necesarios estos otros recursos:

- Panel general de resultados, rotuladores y planillas de registro de las puntuaciones de los equipos en cada juego.
- Sistema de megafonía y una selección de canciones para animar el desarrollo del evento.
- Banderas de los países europeos de los juegos.
- Mesas y sillas para ser utilizadas como soportes de las banderas de los países de cada juego.
- Telas de colores para los jugadores de los equipos, para ser utilizadas como distintivos.
- Premios para los tres grupos vencedores.
- Un botiquín.

Como ya hemos señalado anteriormente, el presente documento muestra una experiencia real de actividad de carácter lúdico-recreativo para la semana cultural de un instituto de educación secundaria obligatoria y bachillerato. Sobre la base de todo lo planteado anteriormente, los objetivos de este proyecto fueron los siguientes:

Este proyecto fue diseñado también para recabar información relativa a aspectos concretos del evento organizado con el fin de diseñar, organizar y llevar a la práctica en el futuro actividades de esta índole con las máximas garantías de éxito, ajustándolas a las inquietudes y gustos del alumnado

- Ofrecer a la comunidad educativa de un centro escolar la posibilidad de compartir una experiencia pedagógica diferente en el propio centro.
- Conocer la opinión del alumnado acerca de los programas de actividades de las semanas culturales que se desarrollan en el centro educativo.
- Conocer la opinión del alumnado con respecto a la participación, como gestores de las actividades, de sus propios compañeros de los niveles y etapas superiores.
- Conocer la opinión del alumnado en relación con la intervención, como gestores de las actividades, de sus familiares (padres, madres, hermanos, tíos, abuelos...).
- Recoger las ideas y aportaciones del alumnado para mejorar las actividades desarrolladas dentro del marco de las semanas culturales.

Además, este proyecto de investigación-acción fue diseñado también para recabar información relativa a aspectos concretos del evento organizado, tales como los juegos, la duración de los mismos, los criterios seguidos para la formación de los grupos... con el fin de diseñar, organizar y llevar a la práctica en el futuro actividades de esta índole con las máximas garantías de éxito, ajustándolas a las inquietudes y gustos del alumnado.

■ Metodología

■ Participantes

Un total de 70 estudiantes (48 varones y 22 mujeres) del primer ciclo de ESO, cuya edad media era de $13,37 \pm 0,64$ años, participaron en la actividad desempeñando el rol de jugadores. Al mismo tiempo, 18 alumnos del segundo ciclo de ESO y bachillerato, 4 docentes del centro y 6 familiares de algunos de los estudiantes conformaron el



Para evaluar los resultados de la experiencia, todos los alumnos que participaron en el evento desempeñando el rol de jugadores cumplimentaron un cuestionario anónimo desarrollado *ad hoc*

equipo de personas que diseñaron, organizaron y llevaron a la práctica el evento.

■ Instrumento de análisis

Para evaluar los resultados de la experiencia, todos los alumnos que participaron en el evento desempeñando el rol de jugadores (70 estudiantes de 1.º y 2.º de ESO) cumplimentaron un cuestionario anónimo desarrollado *ad hoc*, a través de la cual se pretendía conocer sus opiniones acerca de los aspectos expuestos en los objetivos de esta experiencia. El cuestionario estaba compuesto por tres tipos de preguntas. Así, en las tres primeras preguntas los participantes debían expresar su opinión de forma numérica según una escala Likert de 5 puntos (desde 1 = muy en desacuerdo, hasta 5 = muy de acuerdo), y los datos fueron analizados utilizando el programa estadístico SPSS 19.0. Por su parte, la pregunta 4 requería la elección de una opción entre tres posibles y, finalmente, la pregunta 5 era de respuesta abierta, para que los participantes pudieran expresarse con mayor profundidad. Las respuestas obtenidas en esta última pregunta fueron analizadas usando el método de comparación constante (Lincoln y Guba, 1985) y el de inducción analítica (Patton, 1990), con objeto de identificar y extraer categorías y patrones de respuesta comunes. Primeramente, las respuestas fueron leídas por dos investigadores. Estos, por separado, establecieron las categorías a partir del análisis y agrupa-

miento de las distintas respuestas. Identificadas las categorías de análisis, fueron comparadas, encontrando un índice de acuerdo interobservador de un 88%. A continuación, los datos fueron re-analizados con el objetivo de encontrar discrepancias o malas interpretaciones (Miles y Huberman, 1994). Este proceso implicó a dos investigadores que contrastaron de forma conjunta que las categorías iniciales preestablecidas coincidían con las encontradas tras el análisis.

■ Resultados

Los datos medios relativos a las diferentes preguntas muestran valores muy altos en todas ellas. Respecto a la pregunta 1 («¿Debe el equipo directivo del centro organizar eventos y actividades de carácter lúdico en fechas señaladas como semanas culturales o festividades?»), la puntuación obtenida fue de $3,94 \pm 1,31$. En cuanto a la pregunta 2 («¿Te parece adecuada la participación de tus familiares, como gestores de los juegos?»), el cuestionario reflejó una puntuación también alta: $3,74 \pm 1,41$. Por su parte, en la pregunta 3 («¿Te parece adecuada la participación de los alumnos de 3.º-4.º de ESO y de 1.º-2.º de bachillerato, como gestores de los juegos?»), la puntuación fue igual que en la pregunta 1 ($3,94 \pm 1,31$).

La pregunta número 4 indagaba en la formación de los grupos de participantes en la experiencia: «¿Te parece adecuado que los grupos de alumnos y alumnas participantes en la actividad sean formados por el profesorado?». Los resultados obtenidos fueron los siguientes: el 31,42% del alumnado opinó que debe ser el profesorado el que forme los grupos, mientras que, mayoritariamente, el 55,71% se decantó por disponer de libertad total para crearlos. Al mismo tiempo, el 12,85% no consideró importante quién forme los grupos de alumnos para los juegos.



Por último, la pregunta número 5 («¿Podrías aportar alguna idea o comentario que pueda mejorar la actividad: incorporación o eliminación de algún juego, material, lugar de realización de la actividad, planificar otro tipo de eventos...?»), por su carácter abierto, emplazaba al alumnado participante a aportar cualquier idea para mejorar la propia actividad. La categorización de los resultados obtenidos en esta pregunta muestra siete temas para el debate y la reflexión. Incluimos la opinión de diversos participantes para ejemplificar el tipo de comentarios realizados:

Ampliación de la duración de la actividad

«Se debería aumentar el tiempo de los juegos.» (Ana)

«La actividad me ha parecido corta, me hubiese gustado que la competición fuese más larga.» (Diego)

Aumento y diversificación de los juegos

«Yo pienso que se deberían meter más juegos... podríamos hacer 15 o 20 en total.» (Carlos)

Espacios más amplios

«El juego de la bicicleta se debería hacer en un circuito con señales de tráfico.» (Juan)

«El espacio de los juegos era un poco pequeño.» (Raquel)

Juegos basados en las nuevas tecnologías

«Se debería poder jugar al ajedrez y a juegos de las consolas (PlayStation, Wii...).» (Patricia)

Uno de los objetivos de esta experiencia fue ofrecer a todos los miembros de la comunidad educativa la posibilidad de compartir una experiencia pedagógica diferente en el propio centro

Inclusión de los deportes más populares

«A mí me gustaría poder jugar a deportes como el fútbol, el voleibol y el baloncesto.» (Enrique)

«Hay que incluir lanzamientos de penaltis y carreras con vallas.» (Manuel)

Inclusión de actividades acuáticas

«Yo quiero hacer juegos en la piscina.» (Iván)

Carácter más ceremonial del evento

«¿Por qué no hacemos algo parecido a los Juegos Olímpicos?» (María)

■ Discusión

Es posible que la aportación más significativa de esta experiencia de investigación-acción sea la expresión del gran interés que despiertan las semanas culturales de los centros educativos entre el alumnado. Así lo demuestran los resultados de la pregunta 1 del cuestionario.

Uno de los objetivos de esta experiencia fue ofrecer a todos los miembros de la comunidad educativa la posibilidad de compartir una experiencia pedagógica diferente en el propio centro. Las preguntas 2 y 3 del cuestionario hacen referencia a estos aspectos y los resultados obtenidos son altamente satisfactorios, ya que el alumnado se expresó mayoritariamente a favor de la participación de sus compañeros del centro y de sus familiares en eventos de esta índole. Estos datos deben alentar a los equipos docentes a desarrollar proyectos interdisciplinares que involucren a todos los agentes de sus comunidades educativas.

Otra característica destacada de la actividad hace referencia a la formación de los grupos o equipos de alumnos participantes. La pregunta 4 del cuestionario está dirigida a esta variable. El alumnado manifestó su deseo de intervenir, ya que, mayoritariamente, está en desacuerdo con



que sea el profesorado el que establezca los miembros de cada grupo. Estos resultados nos dan la oportunidad de demostrar al alumnado que su opinión es valorada y tomada en cuenta. Así, en futuras ocasiones, pretendemos dotar al alumnado de capacidad de decisión sobre el evento (y así se lo haremos saber), permitiéndole, por ejemplo, seleccionar un determinado porcentaje de miembros de los grupos, u ofreciéndole la posibilidad de formarlos, pero siguiendo uno o varios criterios, como pueden ser que cada grupo deba contar con la participación de al menos dos chicas, o que el grupo esté formado por alumnos y alumnas de todos los grupos de 1.º y 2.º de ESO... De esta manera, seguimos las recomendaciones de Vera y Moreno (2007) y de López Pastor (1999), que hacen referencia a la necesidad de implicar al alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje para conectar con sus intereses (Otero, 2010).

De los comentarios obtenidos en la pregunta número 5, podemos extraer la idea de que el alumnado desea disfrutar de más actividades de este tipo, con una gran cantidad de juegos, durante jornadas enteras, con todos sus compañeros... Una vez más, los resultados de la presente experiencia de investigación-acción expresan el gran interés que genera entre el alumnado este tipo de proyectos pedagógicos.

■ Conclusiones

Los resultados de esta experiencia de investigación-acción ponen de manifiesto que los equipos directivos de los centros educativos deberían emplear todos los recursos humanos y materiales a su alcance para desarrollar semanas culturales de alta calidad, con contenidos originales y novedosos que despierten el interés del alumnado, y que impliquen la participación de todos los agentes de su comunidad educativa.

El alumnado desea disfrutar de más actividades de este tipo, con una gran cantidad de juegos, durante jornadas enteras, con todos sus compañeros...

Al mismo tiempo, el profesorado de educación física debería desempeñar, dentro del claustro de profesores de un centro educativo, un papel predominante en periodos lectivos dedicados a festividades, semanas culturales... Estos docentes deberían, desde la parcela propia de su materia, liderar proyectos de diversa índole que fomenten la mejora del clima de convivencia entre todos los miembros de una comunidad educativa.

Referencias bibliográficas

- CAMPOS, M.C.; CASTAÑEDA, V.; GARRIDO M.E. (2011): «Una experiencia educativa: el trabajo de las emociones y sentimientos a través del aprendizaje cooperativo». *Revista Pedagógica Adal*, núm. 23, pp. 31-36.
- CAYULEF, C. (2007): «El liderazgo distribuido una apuesta de dirección escolar de calidad». REICE: *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, núm. 5, pp. 144-148.
- CUEVAS, M.; DÍAZ ROSAS, F.; HIDALGO, V. (2008): «Liderazgo de los directores y calidad de la Educación: un estudio del perfil de los directivos en un contexto pluricultural». *Revista de Curriculum y Formación del Profesorado*, vol. 12(2), pp. 1-19.
- HUIZINGA, J. (1943): *Homo Ludens: El juego y la Cultura*. México. Fondo de cultura económica.
- LINCOLN, Y.S.; GUBA, E.G. (1985): *Naturalistic Inquiry*. Bervely Hills, CA. Sage.
- LÓPEZ PASTOR, V.M. (1999): *Prácticas de evaluación en educación física: estudio de casos en Primaria, Secundaria y Formación del*