



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**PROGRAMA DE ESTUDIOS CONJUNTOS:
GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL Y
PRIMARIA**

TRABAJO FIN DE GRADO

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN
EDUCACIÓN FÍSICA: PROPUESTA DE
INTERVENCIÓN**



Autora: Rebeca Moro Calderón

Curso: 4º

Tutor académico: Luis Alberto Gonzalo Arranz

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) muestra una revisión teórica que parte del juego para acabar centrándose en los juegos cooperativos en la asignatura de Educación Física (EF). Además, se presenta una propuesta de intervención didáctica basada en este tipo de juegos.

La propuesta educativa está dirigida a 12 alumnos de 1º de Educación Primaria. La finalidad de la misma es trabajar mediante el aprendizaje cooperativo durante 6 sesiones para desarrollar en el alumnado valores como la solidaridad, el respeto y la empatía.

PALABRAS CLAVE

Juego, cooperación, juegos cooperativos, trabajo en equipo, aprendizaje cooperativo, objetivo común y Educación Física.

ABSTRACT

This Final Degree Project shows a theoretical review that starts from an analysis of playing to end up focusing on cooperative games in the Physical Education (PE) subject. In addition, it presents a proposal for a didactic intervention based on this type of games.

The educational plan developed is aimed to a group of 12 students of 1st year of Primary Education. Its purpose is to foster values such as solidarity, respect and empathy in the students through 6 sessions of cooperative learning.

KEYWORDS

Game, cooperation, cooperative games, teamwork, cooperative learning, common goal and Physical Education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. OBJETIVOS.....	4
3. JUSTIFICACIÓN.....	5
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
4.1 El juego.....	6
4.1.1 Definición de juego.....	6
4.1.2 Características del juego.....	7
4.1.3 Tipos de juego.....	8
4.1.4 El juego educativo.....	11
4.2 El juego en Educación Física.....	12
4.2.1 Importancia del juego en Educación Física.....	12
4.3 Los juegos cooperativos en Educación Física.....	13
4.3.1 La cooperación.....	13
4.3.2 El aprendizaje cooperativo.....	14
4.3.3 Los juegos cooperativos.....	16
4.3.4 Diferencia entre los juegos cooperativos y competitivos.....	17
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	19
5.1 Título.....	19
5.2 Justificación.....	19
5.3 Contexto en el que se desarrolla.....	19
5.4 Objetivos didácticos.....	20
5.5 Objetivos.....	21
5.6 Contenidos.....	21
5.7 Competencias clave.....	21
5.8 Metodología.....	22
5.9 Sesiones.....	23
5.10 Recursos.....	27
5.11 Evaluación.....	29
5.12 Elementos transversales.....	31
5.13 Atención a la diversidad.....	31
6. RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	32
7. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES.....	36

8. INVESTIGACIONES O PROPUESTAS FUTURAS.....	38
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	39
10. ANEXOS.....	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Diferencias principales entre los juegos cooperativos y los juegos competitivos.....	17
Tabla 2. Desarrollo sesión 1.....	23
Tabla 3. Desarrollo sesión 3.....	25
Tabla 4. Desarrollo sesión 6.....	26
Tabla 5. Temporalización de las sesiones.....	28
Tabla 6. Materiales necesarios para las sesiones.....	28

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene como finalidad abordar la cooperación en el ámbito educativo debido al elevado contenido en educación en valores que conlleva. Se realiza para finalizar el Grado de Educación Primaria con mención en Educación Física (EF), por lo que en su contenido se reflejan los aprendizajes adquiridos.

A lo largo del trabajo se llevará a cabo un repaso sobre aspectos teóricos relacionados con los juegos y, más concretamente, con los juegos cooperativos en Educación Física (EF), recogiendo así las ideas de diferentes autores especialistas en el campo como son Raúl Omeñaca, Inmaculada Delgado o Carlos Velázquez, entre otros. También, se mostrará una propuesta de intervención didáctica dirigida a 1º de Educación Primaria, basada en los juegos cooperativos, y los resultados obtenidos tras su puesta en práctica en el centro escolar.

2. OBJETIVOS

El objetivo primordial de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centra en crear, poner en práctica y evaluar una propuesta de intervención educativa basada en los juegos cooperativos en el área de Educación Física (EF). Además, subordinada a la finalidad anterior, marcamos los siguientes objetivos específicos que serán las bases de nuestras conclusiones:

- Realizar una fundamentación teórica para aumentar los conocimientos referidos a la cooperación.
- Diseñar una propuesta didáctica adaptada a las características del alumnado.
- Promover la cooperación desde edades tempranas en diferentes situaciones de juego.
- Analizar los resultados de la intervención educativa para valorar el grado de viabilidad del recurso propuesto.

3. JUSTIFICACIÓN

El motivo principal por el que se ha llevado a cabo la realización de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) titulado “Los juegos cooperativos en Educación Física: propuesta de intervención” ha sido la escasez de cooperación y de ayuda entre iguales que se produce en los centros escolares, destacando el trabajo individual. Numerosos estudios y experiencias demuestran los beneficios que posee cooperar en la sociedad, y en concreto, en el ámbito escolar. Resulta imprescindible enseñar esta forma de trabajo desde edades tempranas para que el alumnado pueda nutrirse de los conocimientos del resto y desarrollar valores como la solidaridad, el respeto y la empatía, que les permitan un desarrollo integral y una mejor convivencia en sociedad. Además, trabajando de manera cooperativa se fomenta la comunicación y la reflexión entre el alumnado lo que favorece una actuación con sentido en función de los objetivos comunes propuestos.

El segundo motivo de haber escogido esta temática proviene de la curiosidad surgida durante la asignatura “Juegos y deportes” perteneciente a la mención de EF que se cursa en el 2º cuatrimestre del 3er curso de este grado. En esta asignatura se muestra una gran importancia al juego y a la cooperación. Así pues, queríamos comprobar si realmente resulta un gran potencial educativo la unión de los juegos y la cooperación a pesar del egocentrismo que aún posee el alumnado en Educación Primaria, principalmente en los cursos más bajos, en los que se pondrá en práctica la propuesta educativa. Son escasos los maestros que trabajan de esta forma. Además, algunos de ellos no lo llevan a cabo correctamente, puesto que tienen conceptos erróneos referidos al tema. Por lo tanto, en este trabajo abordaré esos conocimientos para mejorar mi formación profesional.

Asimismo, este trabajo se relaciona directamente con las siguientes competencias generales que marca la Memoria del plan de estudios del Título de Grado Maestro/a en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid (Real Decreto 1393/2007):

- Poseer y comprender conocimientos en Educación.
- Aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional.
- Tener la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
- Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesionales.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 EL JUEGO

En este primer apartado, para comenzar, mostraremos la definición de juego, las características principales, las clasificaciones y su trascendencia en la educación.

4.1.1 Definición de juego

El concepto de juego es un término muy amplio que resulta complicado definir con exactitud. En rasgos generales, el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (2021) define el juego como: “Acción y efecto de jugar por entretenimiento”. Así pues, tras mostrar el concepto general de juego, realizaremos una selección de definiciones más centradas en nuestro estudio, propuestas por diferentes autores, que explican de manera detallada el término.

López y García (2011) defienden que el juego:

Representa una actividad (física o pasiva) libre o voluntaria, pura, improvisada, intrínseca o espontánea y placentera, practicada durante el ocio que se lleva a cabo con el propósito principal de divertirse/entretenerse, y de las cuales se deriva placer, expresión personal y satisfacción, de manera que la participación en el propio juego provee la gratificación deseada. (...) Así, es una actividad lúdica o la práctica de actividades sin esperar recibir nada a cambio, y se desarrolla en ausencia de intereses. (p.1)

Además de considerarse el juego un medio para auto expresarse, también conlleva la posibilidad de autodescubrimiento, de exploración y de experimentación con movimientos, sensaciones que permiten conocerse a uno mismo en profundidad y al mundo que le rodea (Garaigordobil, 2008).

Para Brousseau (como se citó en González, Molina y Sánchez, 2014) el juego puede referirse a actividades físicas o mentales que, para quien las lleva a cabo, no tienen otro objetivo que el propio placer que proveen. Sin embargo, Delgado (2011) afirma que:

Para el ser humano el juego adquiere una importancia clave en su desarrollo, especialmente en lo que se refiere a su esfera social, ya que el juego nos permite ensayar conductas sociales sin consecuencias. Además, el juego es una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas (p. 2).

Sandoval (2010) también afirma que el juego es esencial para el ser humano con él: “Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural” (p.106).

El juego aparece en el desarrollo evolutivo del hombre según Piaget, durante el estadio sensoriomotor, es decir, entre los 0 y 2 años de vida. En esta etapa, existe una reacción circular al mecanismo de aprendizaje, puesto que la nueva experiencia llevada a cabo por el niño es repetida por los efectos interesantes que produce en él. Se diferencian 3 tipos de reacciones circulares: primarias, secundarias y terciarias. Son en las reacciones circulares secundarias donde se produce la aparición del juego, ya que el niño descubre y repite una misma acción al disfrutar de ella, más concretamente entre los 4 y los 10 meses.

Asimismo, el juego promueve en el niño un mayor desarrollo del lenguaje, del ingenio, de la observación y favorece el desarrollo de los sentidos, entre otros (Sandoval, 2010).

Por lo tanto, podemos concluir que el juego es una actividad que produce placer en aquellas personas que la realizan con el objetivo de entretenerse y que, además, favorece al desarrollo de todos los ámbitos de la persona. Esta actividad es voluntaria, pero se rige por una serie de reglas que los participantes han de cumplir.

4.1.2 Características del juego

Los juegos poseen una serie de características fundamentales que son comunes a todos ellos. De esta manera, podremos diferenciar esta actividad lúdica de cualquier otra. A continuación, para completar la definición de juego, se expondrán las características que proponen diferentes autores. Basándonos en aquellas que marcan Omeñaca y Ruiz (2001), el juego se considera:

- Actividad placentera y motivante para aquellas personas que lo practican.
- Actividad libre, que se realiza de manera voluntaria.
- Produce una evasión de la realidad.
- Favorece la interacción entre los participantes.
- Potencia la creatividad y la espontaneidad.
- Propone situaciones en las que son necesarias la búsqueda de soluciones.
- Promueve aprendizajes significativos.

Además, Delgado (2011) añade las siguientes características del juego:

- Universal e innato, puesto que es una conducta típica de las diferentes culturas del mundo.
- Principal motor de desarrollo durante los primeros años de vida.
- Vía de descubrimiento.
- Se realiza dentro de un determinado tiempo y espacio.
- Necesario para niños y adultos.

- Implica cierto esfuerzo.

Por otro lado, Sandoval (2010) también muestra los rasgos más característicos de los juegos.

Entre ellos, encontramos los siguientes:

- Actividad libre.
- Subjetivo, independiente del mundo exterior.
- Se crean mundos de fantasía, transformando la realidad externa.
- Acción desinteresada que produce satisfacción.
- Existen límites espaciales y temporales.
- Posee un orden, por lo que su incorrecta actuación conlleva perder el carácter del juego.
- Pone en juego las facultades del jugador.
- Posee cierto misterio.
- Es una lucha por un objetivo o una presentación de algo.

Así, todos los autores citados coinciden en que el juego se caracteriza principalmente por ser de índole libre, marcado por unos límites determinados y basado en buscar soluciones para superar el objetivo. Unido a esto, consideramos relevante destacar que es una actividad para desconectar de la realidad que comienza a practicarse desde la infancia, sin un aprendizaje previo, y que perdura a lo largo de los años.

4.1.3 Tipos de juego

Existen clasificaciones de los juegos que varían en función de aspectos como el tipo de movimiento, la estructura de meta, etc. Así pues, resulta conveniente conocer diversas clasificaciones para aplicar los juegos correspondientes en cada situación.

En general, los autores diferencian dos tipos de juegos básicos:

- Juegos libres: se potencia la creatividad y la imaginación, sin reglas fijas.
- Juegos dirigidos: se actúa en función de una serie de directrices, en las que la imitación suele cobrar un papel importante.

Sin embargo, otros autores llevan a cabo una clasificación más específica. Sandoval (2010) divide los juegos del siguiente modo:

- Juegos sensoriales: relacionados con el sentimiento. Las personas sienten satisfacción expresando sus sensaciones.
- Juegos motores: algunos desarrollan la coordinación de movimientos (juegos de destreza o con pelota), otros trabajan la fuerza y rapidez como en las carreras, etc.

- Juegos intelectuales: requieren de razonamientos (ajedrez), de concentración para fijar la atención en dos o más cosas y hallar las relaciones existentes (dominó), etc.
- Juegos sociales: basados en la cooperación, los agrupamientos, el sentido de responsabilidad grupal, etc.

Torres (2013) muestra la clasificación de juegos motrices que hace Moreno (1992):

- De locomoción: carreras, saltos, equilibrios.
- De lanzamiento a distancia: a mano o con otros elementos propulsivos.
- De lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas ...
- De pelota y balón: baloncesto, fútbol, etc.
- De lucha: esgrima, etc.
- De fuerza: levantamiento, transporte, tracción y empuje ...
- Náuticos y acuáticos: pruebas de nado, vela, remo ...
- Con animales: luchas, caza ...
- De habilidad en el trabajo: agrícolas.
- Diversos no clasificados.

También, Blázquez (como se citó en Torres, 2013) señala los siguientes tipos de juegos:

- En función del grado de energía: juegos muy activos, juegos activos, juegos de media intensidad y juegos de poca intensidad.
- En función del grado intervención: juegos de eliminación progresiva y juegos de participación total.
- En función del tipo de movimiento: juegos de marcha, juegos de carrera, juegos de salto, juegos de lanzamientos, juegos de lucha, juegos de equilibrio, juegos de coordinación y juegos sensoriales.
- En función de su dimensión social: juegos individuales, juegos de grupo y juegos de equipos.

A continuación, reflejaremos dos clasificaciones del juego más relacionadas con el área que nos ocupa en este trabajo, Educación Física. Por lo tanto, Johnson (como se citó en Omeñaca y Ruiz 2001) en función de la estructura de meta distingue 3 tipos de juegos:

- Juegos individuales: no se fomenta la interacción de ningún tipo, pues los objetivos deben cumplirlos por separado.

- Juegos de competición: una persona o grupo de personas únicamente pueden alcanzar los objetivos a costa del otro o de los otros. Se distinguen los vencedores de los vencidos.
- Juegos de cooperación: actividades lúdicas en las que existe una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de las personas. Solo se logra el objetivo final si este es alcanzado por todos los participantes.

Por último, López y García (2011) proponen gran cantidad de tipos de juegos:

- De velocidad: priman la carrera y el salto. Hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.
- De fuerza: exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.
- De destreza: se caracterizan por el empleo-económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.
- Visuales: ayudan a la función visual.
- Auditivos: ayudan a la función auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.
- Táctiles: ayudan al desarrollo del sentido del tacto.
- De agilidad: permiten cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos, etc.).
- De puntería: se practican con el tiro al blanco.
- De equilibrio: desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- De inhibición: la finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera que en los juegos sociales.
- Activos: juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.
- Colectivos: se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia.
- Vigilados: sin negar la espontaneidad y la libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros impartiendo algunas reglas.

- Organizados: se realizan con una previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños el juego, participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula, etc.

Después de enunciar algunas de las clasificaciones que hacen diversos autores sobre el juego, podemos observar como no existe solamente una clasificación válida ya que existen diferentes criterios. Destacaremos las categorías propuestas de Sandoval (2010) y Omeñaca y Ruiz (2001) puesto que prestan importancia a los juegos cooperativos, hilo conductor del presente TFG. Consideramos relevante hacer una primera división del juego en función de la estructura de meta, de cómo se trabaje, si en solitario, con el grupo o contra otros grupos. Más tarde, decidiremos si los juegos serán de lanzamientos, de razonamiento, de equilibrio, de velocidad, etc.

4.1.4 El juego educativo

Los juegos pueden ser desarrollados en diferentes situaciones, principalmente en el ámbito familiar y en el ámbito escolar. Todos ellos, deben estar elegidos en función de la edad, las características evolutivas del niño y los objetivos que se pretendan. Pero se recomienda que el juego esté igualmente presente ya que, como cita Andrade (2020):

El juego es el lenguaje principal de los niños, ayuda a expresar su mundo interior, sus deseos, fantasías, temores y conflictos; refleja la percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que los rodea, estimula todos los sentidos, enriquece la creatividad y la imaginación, facilita el desarrollo de las habilidades físicas, facilita las destrezas sociales, facilita la inteligencia racional y la emocional (p.139).

Durante la educación del alumnado, el maestro también debe trabajar con este recurso para promover un mayor aprendizaje en los estudiantes. Herrero (2015) afirma que “A través del juego se pretende fomentar el desarrollo integral de los alumnos, yendo más allá de la propia motricidad” (p. 10).

Para que un juego sea considerado educativo debe transmitir, en palabras de López y García (2011): “Conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra, sino que está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes” (p.1).

Muñoz (2008) considera que el juego es: “Una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el alumno aprende, por si solo o con ayuda, los objetivos planteados” (p.1).

Además, Moor (como se citó en Muñoz, 2008) piensa que el juego contribuye a afianzar aspectos como:

- Aceptación del yo.
- Conocimiento y dominio del mundo que le rodea.
- Conocimiento de los demás.
- Desarrollo armónico e integral.
- Favorecer la motivación y la socialización.
- Aceptación de las reglas y potenciación de la responsabilidad.

4.2 EL JUEGO EN EDUCACIÓN FÍSICA

Una vez realizada una fundamentación teórica sobre el juego, en este apartado nos centraremos en justificar el uso del juego en el área de Educación Física.

4.2.1 Importancia del juego en Educación Física

El juego en Educación Física posee una serie de características que le diferencian, siendo estas, según Omeñaca y Ruiz (2001): “establecer una actividad a realizar, por estar regido por un sistema de reglas que marcan su dinámica interna como actividad física organizada y por hacer efectiva la posibilidad de utilizar estrategias de actuación” (p.19).

Para Omeñaca y Ruiz (2001) el juego en EF: “ha ido recibiendo una atención creciente como situación globalizadora de los aprendizajes en la Educación Física, pues, no en vano, es portador de muchas propiedades deseables en cualquier medio educativo” (p.19). Esta actividad posee un alto grado de motivación, favorece la interacción entre los estudiantes, promueve la realización de diferentes situaciones motrices, la búsqueda de soluciones y con ella el alumnado es capaz de adquirir aprendizajes significativos (Omeñaca y Ruiz, 2001).

Pero el juego en EF posee un objetivo principal según Muñoz (2008): “Ser un elemento motivador para conseguir los objetivos propios del área” (p.1). Por ello, los maestros especialistas deben usarlo como medio o recurso para lograr unos determinados fines en todos los bloques de contenidos, teniendo en cuenta aspectos como los objetivos, el número de alumnos, el espacio, el material, la organización, el control del esfuerzo y la motivación.

Así, los juegos en EF deben estar planteados en función de unos determinados objetivos, contenidos y finalidades para que cobren sentido y promuevan un aprendizaje significativo.

No deben llevarse a cabo con el único propósito de rellenar las sesiones y entretener al alumnado. Además, los juegos de una misma sesión deben estar relacionados entre sí, rigiéndose por unos criterios previamente establecidos (López et al., 2003).

López y García (2011) marcan una serie de beneficios que proporciona el juego en Educación Física:

- Ayuda que el alumno descubra el mundo y sus capacidades.
- Promueve el valor y práctica del movimiento humano.
- Fomenta el bienestar holístico y el disfrute de la vida.
- Prepara al alumno para el trabajo y el descanso.
- Las tareas cotidianas se convierten en actividades creadoras y de control.
- La adquisición y refinamiento de destrezas motoras.
- Desarrollo y mantenimiento de la aptitud física para el logro de un bienestar y salud óptima.
- Conocimiento sobre actividades físicas y ejercicios.
- Promoción de actitudes positivas que conduzcan al aprendizaje y participación para toda la vida.
- Desarrolla la coordinación, la lateralidad, el ritmo, la imagen corporal y la orientación de espacio.
- Se desarrolla y mejora el bienestar general y la aptitud de sus participantes.

Por lo tanto, el juego en Educación Física debe aplicarse con una finalidad educativa concreta, tratando de lograr un objetivo con él y no buscando únicamente la diversión del alumnado sin que adquiera aprendizaje alguno. De esta manera, se utilizará el potencial de educar a través de una estrategia lúdica.

4.3 LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACIÓN FÍSICA

Este último apartado se encuentra dedicado a los propios juegos cooperativos en los cuales se basará la intervención didáctica propuesta. Por lo que, para cerrar el marco teórico, se abordará la definición de cooperación y su importancia en el área de Educación Física, el aprendizaje cooperativo, los juegos cooperativos y su relación con la educación en valores.

4.3.1 La cooperación

Según Omeñaca y Ruiz (2001), la cooperación hace referencia a: “Los procesos a través de los cuales diferentes personas interactúan con el fin de alcanzar objetivos que les son comunes” (p.17).

Así pues, la cooperación en Educación Física se basa en el grupo de actividades, juegos y métodos de aprendizaje que buscan una interacción para lograr objetivos comunes (Omeñaca y Ruiz, 2001).

Omeñaca y Ruiz (2001) afirman también que la cooperación:

Implica el respeto a la individualidad, a la identidad personal y a autonomía de juicio, la ruptura con el individualismo, la confianza en las relaciones interpersonales, la disposición para compartir las capacidades propias a lo largo del proceso, el uso del diálogo como forma de reencuentro, la superación del egocentrismo y el enriquecimiento de la perspectiva propia con la aportada por los otros, la responsabilidad en las relaciones grupales y la tolerancia (p.17).

4.3.2 El aprendizaje cooperativo

Una vez definido el término cooperación, llevaremos a cabo un recorrido a lo largo de los tiempos para conocer el nacimiento del aprendizaje cooperativo y sus características más relevantes.

El aprendizaje cooperativo surge en occidente sobre el s. XVI cuando pedagogos como Robert Owen muestran las ventajas de enseñar a los demás y así llevar a cabo un aprendizaje entre iguales. Francis Parker y John Dewey fueron los precursores al aplicar en sus proyectos pedagógicos las ideas de Joseph Lancaster y Andrew Bell sobre la utilización de grupos cooperativos para aprender en Inglaterra. Más tarde, a través del pedagogo John Dewey los movimientos de aprendizaje cooperativo en los centros escolares fueron continuados, pero no es hasta el s. XX en Estados Unidos cuando se comienza realmente a expandir este aprendizaje. Esta metodología busca cambiar el aprendizaje individualista que predomina en esos momentos con el fin de enseñar a reflexionar a la vez que se desarrollan habilidades sociales. (Vera, 2007).

Prieto y Nistal (2009) definen el aprendizaje cooperativo como: “Aquel proceso en el que un alumno necesita de otros y viceversa para poder alcanzar sus objetivos, es el trabajo en equipo por un bien común” (p.1). El alumno se convierte en protagonista del proceso de aprendizaje y del proceso de enseñanza, puesto que mejora tanto su aprendizaje como el de sus compañeros (Prieto y Nistal, 2009). Además, ese aprendizaje adquirido variará en función de, según Vera (2009): “El intercambio de información entre los estudiantes, los cuales están motivados tanto para lograr su propio aprendizaje como para acrecentar el nivel de logro de los demás” (p.2).

Por otro lado, Ruiz (2008) explica que este aprendizaje se encuentra basado en un: “Conjunto de métodos de organización del trabajo en los que los alumnos participan de forma interdependiente y coordinada, realizando actividades de carácter educativo, habitualmente planificadas y propuestas por el maestro” (p.1).

Velázquez (2010) también define el aprendizaje cooperativo de manera similar que los anteriores autores: “Metodología educativa que se basa en el trabajo en grupos (...) en los cuales cada alumno trabaja con sus compañeros para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás” (p.23). Sin embargo, hace referencia a un aspecto importante: “A diferencia del trabajo en grupo, en el aprendizaje cooperativo cada uno es responsable también de sus compañeros y no sólo de sí mismo” (p.24). Recalca así que el aprendizaje cooperativo y el trabajo en grupo son concepciones distintas al igual que el aprendizaje colaborativo. En el trabajo en grupo el alumnado comparte información y toma decisiones para elaborar el producto final sin requerir un esfuerzo conjunto, pero en el aprendizaje cooperativo resulta necesario un esfuerzo coordinado y una interacción de todos los participantes para lograr el objetivo. De igual manera, aunque el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje colaborativo poseen bastantes similitudes, existen aspectos que las diferencian como la implicación del docente, mayor en el aprendizaje cooperativo (Velázquez, 2013).

En ocasiones, se producen conductas negativas durante el trabajo grupal, por lo que Johnson, Johnson y Holubec (como se citó en Velázquez, 2010) determinaron unos componentes imprescindibles en el aprendizaje cooperativo que actúan como condiciones mediadoras:

- La interdependencia positiva: el alumnado tiene dos funciones. La primera, consiste en lograr un aprendizaje personal mientras que la segunda se basa en asegurarse de que todos sus compañeros también conseguirán ese aprendizaje.
- La interacción promotora: el alumnado juega con y no contra los demás. Se trata de animar, ayudar, incluir y actuar como grupo para lograr los objetivos comunes.
- La responsabilidad personal e individual: cada alumno tiene que esforzarse al máximo y comprometerse con su tarea para beneficiar al resto del grupo y así conseguir la meta final. Nadie podrá escudarse en el trabajo de los otros.
- Las habilidades interpersonales y de grupo: se enseñan habilidades sociales para facilitar el trabajo en grupo y la correspondiente productividad.
- El procesamiento grupal o autoevaluación: basado en la reflexión grupal tras la realización de una actividad o una sesión cooperativa con el fin de analizar las actuaciones e identificar cuáles deben perdurar en el tiempo y cuáles deben modificarse.

4.3.3 Los juegos cooperativos

Según Díaz (2009) los juegos cooperativos son actividades en las que: “Los niños aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o perder como un grupo” (p.1).

A través de este tipo de juegos, el alumnado elimina la idea de buenos o malos jugadores ya que el grupo completo es el encargado de conseguir los objetivos.

Todos los miembros del grupo han de estar dispuestos a aportar sus propias capacidades en beneficio propio y en el de los demás (...) Es necesario estar prestos para colaborar, para comunicarse, para dar y recibir ayuda y para coordinar las acciones propias con las de los compañeros, asumiendo, con frecuencia, roles complementarios (Omeñaca y Ruiz, 2001, p.21).

Siguiendo las ideas de estos mismos autores, Omeñaca y Ruiz (2001) afirman que: “Las actividades lúdicas cooperativas reúnen las condiciones necesarias para que alumnos con distintas capacidades tengan un papel que realizar y participen ampliando su bagaje motriz, cognitivo, afectivo y social, permitiendo además que todos puedan sentirse protagonistas de los logros alcanzados” (p.21).

Orlick (como se citó en Omeñaca y Ruiz, 2001) piensa que este tipo de juegos son un importante medio para la educación global del alumnado puesto que le permite explorar, elegir y crear según sus decisiones a la vez que le libra de la competición, la exclusión y la agresión.

Además, Torrente et al. (2007) establecen una serie de actitudes que desarrollan los alumnos durante los juegos cooperativos:

- Autoestima: los participantes tendrán una imagen más positiva sobre ellos mismo ya que se sentirán útiles al realizar una tarea que llevará al éxito.
- Aceptación de los demás: se desarrollarán sentimientos positivos hacia los demás concienciándose de las limitaciones y posibilidades que poseen.
- Actitud positiva hacia la práctica de estas actividades: al requerir una implicación en los juegos, disfrutarán de ellos y estarán dispuestos a participar de nuevo.
- Compañerismo: al existir una colaboración grupal para lograr el éxito, los integrantes formarán relaciones más fuertes.
- Cohesión grupal: al compartir sentimientos y situaciones similares, es probable que estas relaciones creadas perduren en el tiempo.

- Cooperación: el alumnado cooperará para conseguir el objetivo final.
- Tolerancia y respeto hacia los compañeros, material y entorno: para llegar a la meta propuesta se actuará con respeto a todos y a todo lo que les rodea ya que, de esta manera, facilitarán que el objetivo se consiga.

4.3.4 Diferencia entre los juegos cooperativos y competitivos

Resulta interesante llevar a cabo una comparación entre los juegos cooperativos y los juegos competitivos para poder contrastar ambas tipologías y mostrar cuál de las dos posee más beneficios.

Torrente et al. (2009) señalan las grandes diferencias existentes entre estos juegos basándose en las ideas de Orlick y Otuzi (1999):

Tabla 1.

Diferencias principales entre los juegos cooperativos y los juegos competitivos

Juegos cooperativos	Juegos competitivos
Diversión grupal	Diversión para algunos participantes
Objetivo grupal	Un jugador o algunos jugadores consiguen el objetivo a costa de los demás
Sentimiento de victoria para todos	Sentimiento de derrota para la mayoría
Nadie abandona el juego de manera obligada	Eliminación de los perdedores que se convierten en observadores
Se comparte y se aprende a confiar en los demás	Se aprende a ser egoísta o a ser desconfiado
Sentido de unidad y se comparte el éxito	Solidaridad nula
Agrupaciones heterogéneas	Agrupaciones por categorías en función de las diferencias

Fuente: elaboración propia

Como se puede observar en la tabla, los juegos cooperativos resultan más educativos que los competitivos. En la actualidad, estos últimos continúan siendo más comunes dentro del ámbito escolar, lo que produce mayores consecuencias negativas en el alumnado como la existencia de rivalidad, la falta de solidaridad y de empatía... que se traduce en un clima del aula menos adecuado. Principalmente, la utilización de los juegos cooperativos lleva a elevar el grado de motivación del alumnado al lograr una meta grupal, no se elimina a ningún jugador y todos deben participar y realizar su correspondiente tarea para poder superar el reto.

Brotto (como se citó en Velázquez, 2006) destaca que aprendiendo a jugar de forma cooperativa nos deshacemos de la presión de sentirnos separados y aislados de otras personas y percibimos lo positivo e importante de ser como somos, de respetar la singularidad del otro y de compartir caminos para el BIEN-estar común.

A través de los juegos cooperativos, el alumnado aprende a compartir y a respetar las ideas de los demás compañeros y valorar las diferentes razas, religiones, etc.

Así pues, trabajando de forma cooperativa se fomenta la inclusión, la empatía, la tolerancia, la confianza, la responsabilidad y la igualdad de oportunidades, entre otras.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

5.1 TÍTULO

La propuesta educativa que se presenta en este apartado se titula “Si nos ayudamos, ganamos todos”, puesto que está constituida por una serie de sesiones basadas en juegos que tienen como fin principal cooperar en la asignatura de Educación Física (EF) para lograr el objetivo.

5.2 JUSTIFICACIÓN

Cooperar es una acción fundamental que debe ser trabajada en el ámbito escolar. Por ello, utilizaremos los juegos como medio para aprender este contenido. Transmitir los diferentes conocimientos a través de actividades lúdicas resulta mucho más motivante para el alumnado de todos los niveles.

La presente Unidad Didáctica (UD) se pondrá en práctica en el centro escolar “Fray Juan de la Cruz” (Segovia), puesto que nos encontramos realizando las prácticas pertenecientes al Prácticum II en este lugar. Aprovecharemos algunas sesiones del área de EF, cedidas por el maestro especialista, para trabajar este contenido, que se encuadra dentro del Bloque 4: Juegos y actividades deportivas según el Real Decreto 126/2014. En concreto, se trabajará con el alumnado de 1ºB de Educación Primaria ya que es la clase que tenemos adjudicada para dicho periodo de prácticas.

Con esta propuesta, se pretende transmitir al alumnado la diversión y el entretenimiento que tienen los juegos cooperativos a diferencia de los juegos competitivos, en lo que existe la exclusión y la competitividad. Es un contenido que se trabaja en menor medida pero que, sin embargo, posee grandes oportunidades como llevar a cabo acciones motrices, desarrollar valores y mejorar las relaciones socio-afectivas. El trabajo en equipo que requieren los juegos cooperativos permite que el alumnado interactúe entre sí, se escuche, debata, reflexione y elabore ideas mucho más enriquecedoras que favorecerán el aprendizaje mutuo.

5.3 CONTEXTO EN EL QUE SE DESARROLLA

Esta intervención se llevará a cabo con un total de 12 alumnos de 1ºB de Educación Primaria que pertenecen al CEIP “Fray Juan de la Cruz”, centro escolar de carácter público, situado en el centro de la ciudad de Segovia.

Este alumnado se encuentra entre la etapa preoperacional y la etapa de las operaciones concretas según Piaget. Consideramos necesario conocer las características del alumnado a

esta edad (6-7 años) y las características concretas de este grupo de alumnos con el fin de elaborar una propuesta adecuada a sus capacidades.

En general, es un grupo de estudiantes bastante heterogéneo, educado, trabajador y curioso, que se interesa por aprender independientemente de la materia. Además, nos encontramos con un alumno que posee trastorno del lenguaje, capacidad intelectual límite, retraso madurativo y hemiplejía izquierda.

A continuación, expondremos las características psicomotrices, cognitivas, afectivas y sociales que presenta este alumnado y que se relacionan con esta propuesta, basándonos en las marcadas por Pérez Pueyo y Casanova (2009). En cuanto a las características psicomotrices, coordinan bastante bien sus movimientos y desplazamientos en función al espacio y al tiempo disponible, tienen una lateralidad definida (con preferencia diestra), un desarrollo normal de las habilidades físicas básicas y un grado de equilibrio elevado que se complica cuando se incluye alguna ejecución mayor. Refiriéndonos a las características cognitivas, se encuentran en un proceso continuo de adquisición de vocabulario y, en general, poseen una buena capacidad para expresarse oralmente y comprender las ideas de los demás, aunque se repiten con frecuencia. De acuerdo con las características afectivas, tienen un grado de autonomía bastante elevado en lo que se refiere a tareas simples y cortas, suelen respetar las normas y las reglas impuestas, son muy espontáneos, en bastantes ocasiones requieren la aprobación del maestro y no existen llamativas diferencias de relación por cuestión de sexo. Por último, en relación con las características sociales, este alumnado va aumentando poco a poco el grado de colaboración y respeto, sin producirse demasiadas situaciones de discriminación por cuestión de sexo, habilidades o nivel de inteligencia, aunque el grado de egocentrismo continúa siendo bastante elevado, produciéndose enfrentamientos momentáneos que olvidan con rapidez (Moro, 2021).

5.4 OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Los objetivos que se persiguen con esta propuesta educativa son los siguientes:

- Impulsar el trabajo en grupo.
- Promover la comunicación y la reflexión grupal para resolver diferentes situaciones de juego.
- Adquirir valores como la solidaridad, el respeto, la empatía, etc.
- Afianzar las relaciones sociales entre el alumnado.

5.5 OBJETIVOS

El Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria, propone una serie de objetivos generales que el alumnado ha de haber cumplido al finalizar esta etapa. Los siguientes objetivos se encuentran estrechamente relacionados con nuestra propuesta:

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la Educación Física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

5.6 CONTENIDOS

Según el Decreto 26/2016, la presente propuesta de intervención didáctica se relaciona con algunos contenidos del Bloque 4: Juegos y actividades deportivas. A continuación, mostraré los contenidos de 1º de Educación Primaria de la asignatura de Educación Física que más se adecúan:

- Utilización de estrategias de cooperación con relación a los juegos.
- Comprensión y cumplimiento de las normas de juego.
- Actitud de colaboración, tolerancia y no discriminación en la realización de los juegos.

5.7 COMPETENCIAS CLAVE

El Real Decreto 126/2014 contempla 7 competencias: comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y conciencia y expresiones culturales. Así mismo, dicho Real Decreto 126/2014 define las competencias como las: “capacidades para aplicar de forma integrada

los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos” (p. 5).

En concreto, a lo largo de esta propuesta educativa estarán presentes las siguientes competencias:

- Comunicación lingüística: imprescindible para la comunicación entre el alumnado. A través del lenguaje oral, los estudiantes propondrán ideas y crearán estrategias para conseguir el objetivo de los juegos.
- Aprender a aprender: capacidad para lograr adquirir los aprendizajes y actuar de manera cooperativa con el fin de superar las metas.
- Competencias sociales y cívicas: desarrollo de habilidades sociales necesarias para relacionarse con los compañeros y para participar en el desarrollo de los juegos.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: utilización de la creatividad para organizar y llevar a cabo las ideas surgidas.

5.8 METODOLOGÍA

La metodología que predomina a lo largo de esta intervención didáctica es, según Delgado Nogera (como se citó en Rando, 2010) el estilo cognoscitivo. Más concretamente, el descubrimiento guiado. Esta forma de enseñanza busca desarrollar un aprendizaje mucho más activo en el alumnado, así como significativo. No se trata de que el maestro proporcione información a los estudiantes y estos se limiten a escuchar, memorizar y actuar, sino que se intenta que alumnado se responsabilice, investigue y experimente para crear sus propias estrategias. La maestra actuará de guía en todo momento, orientando las ideas del alumnado e interviniendo en momentos determinados. Así pues, será la encargada de proponer un problema principal a los alumnos que deben resolver, pero nunca aportará el camino para llegar a la solución. Los alumnos trabajando en equipo, aportarán ideas y opiniones que llevarán a una correcta organización y estructuración de planes para conseguir el objetivo marcado. Además, a través de las paradas de reflexión durante los juegos y las reflexiones finales se favorecerá la interiorización de los contenidos trabajados.

Por otro lado, se utilizará una estrategia metodológica principal basada en la cooperación, ya que todo el alumnado trabajará en un mismo grupo respetando las características y nutriéndose de los compañeros, para lograr las metas propuestas.

De acuerdo con Monjas (2006), perseguimos:

Una educación que ponga el acento en valores como la cooperación, solidaridad, igualdad..., frente a otras opciones que buscan los resultados o el rendimiento por encima de todo sin tener en cuenta que lo más importante deberían de ser las personas, TODAS, ya que no vale tener en cuenta sólo a unas pocas (p.31).

También, siguiendo los principios metodológicos que propone Cuesta (2015) se trabajan otras estrategias como las siguientes:

- Perspectiva globalizadora: con el fin de que el alumnado consiga un desarrollo integral (capacidades sociales, expresivas, afectivas...).
- Participativa: promoviendo la comunicación entre los estudiantes y la participación en los juegos. Esto, además, favorecerá al desarrollo de habilidades sociales.
- Carácter lúdico de las actividades: a través del juego transmitiremos el contenido de la cooperación.
- Autonomía: al delegar las decisiones de actuación en el alumnado. De esta manera, se potenciará la creatividad.

5.9 SESIONES

La propuesta educativa está formada por 6 sesiones, con una estructura similar en todas ellas: momento de encuentro, momento de actividad motriz y momento de despedida. Únicamente variará la duración de cada una de estas partes en función de la cantidad de actividades o la dificultad que estas posean para el alumnado.

Algunos de los juegos propuestos en las sesiones aquí realizadas coinciden con Moro (2021) ya que han sido creadas de forma conjunta para la elaboración del TFG y para el desarrollo de la propuesta didáctica del Prácticum II.

A continuación, mostraremos el desarrollo de la sesión 1 (introducción), la sesión 3 y la sesión 6 (cierre de la UD). El resto de sesiones, se encontrarán en el Anexo I.

Tabla 2.

Desarrollo sesión 1

Sesión 1: ¿Qué es la cooperación?	
Momento de encuentro	El alumnado llega al gimnasio, deja las mochilas y los abrigos en la zona del perchero y la maestra reparte gel hidroalcohólico para la desinfección de las manos.

	<p>Después, se reúne a todo el alumnado en la zona de bancos suecos para hacer una introducción al nuevo tema: la cooperación. En este lugar, se presentan los objetivos a conseguir, las normas y se plantean una serie de preguntas sobre la cooperación para conocer el punto de partida del alumnado que servirán de evaluación inicial:</p> <p>¿Sabéis qué es la cooperación? ¿Cómo podemos cooperar? ¿Se jugará con o contra los compañeros? ¿Quién gana? ¿Cooperar es lo mismo que trabajar en grupo?</p>
Momento de actividad motriz	<p>Esta parte está dividida en 3 actividades.</p> <p>La primera actividad se titula “Pelotas y raquetas” (Anexo II). Se reparte una raqueta y una pelota de tenis a cada alumno. El alumnado se coloca a un extremo del gimnasio y, entre todos, tienen que llevar las pelotas encima de las raquetas de un lado a otro con la condición de que no se caigan al suelo y no toquen las pelotas con ninguna parte del cuerpo. Por lo tanto, el alumnado debe ir probando y encontrando estrategias para conseguir lograr el objetivo. Cada alumno posee dos oportunidades. Una vez lleguen de nuevo al punto de salida deben ayudar al resto de compañeros creando estrategias de éxito en conjunto.</p> <p>La segunda actividad llamada “La caja de las pelotas” consiste en esparcir todas las pelotas de tenis por el suelo del gimnasio y colocar una caja de cartón en el medio del mismo. Cuando la maestra de la señal, el alumnado tendrá que recoger todas las pelotas posibles en 1 minuto. Para recogerlas, debe lanzar cada pelota desde aquel lugar donde la haya cogido para encentarla en la caja.</p> <p>La última actividad “Pasar el aro” de vuelta a la calma consiste en que todo el alumnado forme un círculo dándose las manos de forma que quede cerrado. La maestra introducirá 3 aros entre diversos alumnos. Se trata de que el alumnado pase su cuerpo por dichos aros para que estos den una vuelta completa el círculo sin que ningún alumno se suelte las manos ni se junten 2 aros a la vez.</p>
Momento de despedida	<p>Entre todos, el material se recoge y se coloca en el almacén.</p> <p>Antes de la asamblea final, se dejará la caja de “Sentimientos y aprendizajes” en un lugar visible para el alumnado junto con los cuadrados de colores (Anexo III). La maestra explicará en qué consiste esta</p>

	<p>autoevaluación y cada estudiante escogerá un cuadrado y le meterá en la caja.</p> <p>Para finalizar, se reúne a todo el alumnado en la zona de los bancos suecos con el objetivo de reflexionar sobre la sesión: existencia de cooperación, aprendizajes, problemas surgidos, soluciones propuestas, mejoras, sentimientos, etc. Algunas de las preguntas propuestas serán las siguientes: ¿Habéis cooperado correctamente? ¿Se han cumplido los objetivos de cada juego? ¿Qué estrategias habéis utilizado? ¿Todos habéis participado? ¿Cómo? ¿Os habéis puesto de acuerdo? ¿Cómo? ¿Os habéis respetado y ayudado?</p>
--	--

Tabla 3.

Desarrollo sesión 3

Sesión 3: Lanzamientos con puntería	
Momento de encuentro	<p>El alumnado llega al gimnasio, deja las mochilas y los abrigos en la zona del perchero y la maestra reparte gel hidroalcohólico para la desinfección de las manos.</p> <p>Antes de explicar los juegos a desarrollar, se hace un repaso con el alumnado sobre el tema que se está trabajando y sobre la sesión anterior.</p>
Momento de actividad motriz	<p>La primera actividad se llama “La reina” (Anexo IV). En la mitad del campo se situará una fila de 7 conos colocados encima de dos bancos suecos, el del medio será “la reina”. Estos bancos estarán rodeados por conos chinos que servirán de límite. La actividad consiste en tirar todos los conos a través de lanzamientos con las manos excepto el cono que actúa de reina. Si esto último sucede, deberán colocarla de nuevo y añadir un cono más.</p> <p>“Adivina la letra” será el título de la actividad de vuelta a la calma. El alumnado formará un círculo sentándose en el suelo. Primero, se girarán a la izquierda de manera que den la espalda al compañero que se sitúa a su derecha. La maestra nombrará a un alumno o a una alumna que deberá pensar una letra y pintarla con el dedo en la espalda del compañero que tiene delante. Este debe recordar el recorrido y repetirlo en la espalda del siguiente compañero, así hasta que esta acción sea realizada al último alumno, el cual tendrá que adivinar de qué letra se trataba.</p>

Momento de despedida	<p>Entre todos, el material se recoge y se coloca en el almacén.</p> <p>Antes de la asamblea final, el alumnado llevará a cabo su autoevaluación depositando el cuadrado correspondiente en la caja de “Sentimientos y aprendizajes” previamente colocada en un lugar visible por parte de la maestra.</p> <p>Para finalizar, se reúne a todo el alumnado en la zona de los bancos suecos para reflexionar sobre la sesión: existencia de cooperación, aprendizajes, problemas surgidos, soluciones propuestas, mejoras, sentimientos, etc. Algunas de las preguntas propuestas serán las siguientes:</p> <p>¿Habéis cooperado correctamente? ¿Se han cumplido los objetivos de cada juego? ¿Qué estrategias habéis utilizado? ¿Todos habéis participado? ¿Cómo? ¿Os habéis puesto de acuerdo? ¿Cómo? ¿Os habéis respetado y ayudado?</p>
----------------------	---

Tabla 4.

Desarrollo sesión 6

Sesión 6:¿Cómo puedo utilizar un globo?	
Momento de encuentro	<p>El alumnado llega al gimnasio, deja las mochilas y los abrigos en la zona del perchero y la maestra reparte gel hidroalcohólico para la desinfección de las manos.</p> <p>Antes de explicar los juegos a desarrollar, se hace un repaso con el alumnado sobre las normas, el tema que se está trabajando y sobre la sesión anterior.</p>
Momento de actividad motriz	<p>Para comenzar la actividad motriz, se llevará a cabo un juego llamado “Los globos” (Anexo V). Este consiste en transportar y depositar en la colchoneta que se sitúa a un extremo del gimnasio la mayor cantidad de globos posibles.</p> <p>El alumnado no podrá tocar los globos con las manos ni estos podrán tocar el suelo. Sin embargo, se facilitarán 10 hojas de periódico para utilizar de la manera que crean conveniente y podrán establecer las agrupaciones que consideren más oportunas. Cada alumno o alumna dispondrá de 1 vida. Una vez utilizada esta vida, dicho alumno deberá retroceder y volver a recorrer el camino desde el principio. Tienen un tiempo máximo de 3 minutos.</p> <p>Para dejar los globos de nuevo en el lugar donde se encontraban, tendrán que seguir las mismas indicaciones, pero solo dispondrán de 6 hojas de periódico.</p> <p>La segunda actividad “Que no caiga” se basa en conseguir mantener los globos en el aire. Primero, el alumnado se colocará en círculo y la maestra introducirá</p>

	<p>un globo. A medida que avance el tiempo y el globo se mantenga en el aire, irá añadiendo cada vez más (hasta 9 globos). El alumnado podrá golpear los globos con cualquier parte del cuerpo, pero nunca podrá cogerlos con las manos. Los globos que toquen el suelo no se volverán a utilizar, por lo que, si se caen más de 3 globos, no habrán superado el reto.</p> <p>El último reto se titula “Globo arriba” (Anexo VI). El alumnado debe esparcirse por todo el espacio y un jugador nombrado por la maestra lanzará un globo al aire. Se trata de que todo el alumnado toque el globo antes de que este caiga al suelo. En el momento en que un alumno o una alumna toque el globo, debe sentarse en el suelo. Se permite que el globo caiga 1 vez al suelo, si cae más de 1 vez, deberán levantarse todos los compañeros que ya estén sentados en el suelo y empezar de nuevo. En total, contarán con 4 oportunidades.</p>
Momento de despedida	<p>Entre todos, el material se recoge y se coloca en el almacén.</p> <p>Antes de la asamblea final, el alumnado llevará a cabo su autoevaluación depositando el cuadrado correspondiente en la caja de “Sentimientos y aprendizajes” previamente colocada en un lugar visible por parte de la maestra.</p> <p>Por último, para cerrar la intervención didáctica, se reúne a todo el alumnado en la zona de los bancos suecos. A través del diálogo, el alumnado expresará los aprendizajes adquiridos, los problemas surgidos, las soluciones propuestas, las mejoras, los sentimientos, etc. Algunas de las preguntas propuestas serán las siguientes:</p> <p>¿Qué sabéis sobre la cooperación? ¿Cómo habéis cooperado? ¿Se han cumplido los objetivos de cada juego? ¿Qué estrategias habéis utilizado? ¿Todos habéis participado? ¿Cómo? ¿Os habéis puesto de acuerdo? ¿Cómo? ¿Os habéis respetado y ayudado?</p>

5.10 RECURSOS

Recursos espaciales

La puesta en práctica de esta propuesta se realizará principalmente en las instalaciones del pabellón del centro escolar. Sin embargo, se utilizará el patio principal de este centro aquellos días en los que las condiciones atmosféricas sean las adecuadas y dicho espacio se encuentre disponible.

Recursos temporales

Dicha propuesta educativa se encuentra formada por 6 sesiones que se desarrollarán durante 6 clases de la asignatura de EF, en el 3er trimestre del curso académico. Concretamente, cada una de las sesiones tendrá una duración aproximada de 50 minutos tanto los martes como los viernes. Así pues, su implementación se alargará durante 5 semanas.

Tabla 5.

Temporalización de las sesiones

Sesión 1: ¿Qué es la cooperación?	Viernes, 16 de abril de 2021
Sesión 2: Moverse juntos	Martes, 20 de abril de 2021
Sesión 3: Lanzamientos con puntería	Martes, 27 de abril de 2021
Sesión 4: ¿Me ayudas a limpiar el lago?	Martes, 4 de mayo de 2021
Sesión 5: ¡Todos a una!	Viernes, 7 de mayo de 2021
Sesión 6: ¿Cómo puedo utilizar un globo?	Martes, 11 de mayo de 2021

Recursos materiales

Para llevar a cabo un correcto desarrollo de las sesiones propuestas en esta intervención será necesario la utilización de gran cantidad de recursos materiales. A continuación, detallaremos el tipo de material y la cantidad necesaria que se requiere en cada sesión:

Tabla 6.

Materiales necesarios para las sesiones

Sesión 1: ¿Qué es la cooperación?	30 pelotas de tenis, 12 raquetas, 1 caja de cartón y 3 aros.
Sesión 2: Moverse juntos	5 balones y 4 bancos suecos.
Sesión 3: Lanzamientos con puntería	12 conos, 12 pelotas y 2 bancos suecos.
Sesión 4: ¿Me ayudas a limpiar el lago?	17 balones, 5 conos y 15 conos chinos.
Sesión 5: ¡Todos a una!	12 balones, 2 colchonetas, 1 aro grande y 3 ladrillos.
Sesión 6: ¿Cómo puedo utilizar un globo?	20 globos y 17 hojas de periódico.

5.11 EVALUACIÓN

La evaluación es necesaria para conocer los aprendizajes que ha adquirido el alumnado a lo largo del proceso educativo. De esta manera, se recopilan diferentes evidencias con el fin de comprobar si los objetivos y los contenidos propuestos se han cumplido en su totalidad o en qué grado.

De acuerdo con el Decreto 26/2016, para evaluar al alumnado en esta propuesta didáctica se tendrán en cuenta los siguientes criterios de evaluación del Bloque 4 pertenecientes al área de Educación Física en 1º de Educación Primaria:

2. Participar y disfrutar en el juego ajustando su actuación, tanto en lo que se refiere a aspectos motores, como a aspectos de relación con los compañeros.
3. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

En cuanto a los estándares de aprendizaje, siguiendo el Decreto 26/2016 seleccionaremos aquellos que más se adecuan a la propuesta. Por lo tanto, entre los que aparecen en el Bloque 4: Juegos y actividades deportivas del primer curso de la etapa de Primaria, destacaremos:

- 2.1. Práctica de diferentes tipos de juegos y actividades motrices.
 - 3.1. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.
 - 3.2. Acepta formar parte del grupo que le corresponda.
 - 3.3. Acepta las normas y reglas establecidas.

Así pues, basándonos en los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje anteriores, se llevará a cabo una evaluación inicial, una evaluación continua y una evaluación final.

La evaluación inicial tendrá lugar en la sesión 1. Propondremos unas preguntas iniciales sobre la cooperación para comprobar los conocimientos y las experiencias previas que posee el alumnado sobre este tema. A continuación, plantearemos algunas de ellas, pero estas pueden variar en función de la riqueza del diálogo establecido con el grupo de estudiantes: ¿Sabéis qué es la cooperación? ¿Cómo podemos cooperar? ¿Todos tenemos que cooperar o solo algunos? ¿Se jugará con o contra los compañeros? ¿Quién gana? ¿Cooperar es lo mismo que trabajar en grupo?

Para realizar una evaluación continua al alumnado, se utilizará la observación directa y la recogida de datos en el cuaderno de campo de la maestra (Anexo VII). En este recurso, se anotarán aspectos positivos desarrollados por el grupo durante la sesión como el trabajo en equipo, la comunicación fluida, el respeto a los compañeros, la recogida del material, etc. También, aspectos negativos entre los que destacan las conductas disruptivas como el

egoísmo, el trabajo individual, la escasa comunicación, y aspectos de mejora surgidos para tener en cuenta y corregir en las próximas sesiones. El cuaderno de campo resulta imprescindible para determinar si el alumnado está adquiriendo los conocimientos y para hacer un balance final.

Asimismo, usaremos otros instrumentos para llevar a cabo una evaluación continua más completa: las hojas de registro y la autoevaluación de colores.

Antes de finalizar cada sesión, colocaremos en un banco sueco 12 cuadrados de color azul oscuro, 12 de azul claro y 12 verdes al lado de una caja llamada “Sentimientos y aprendizajes” (Anexo VIII). Una vez se encuentre recogido todo el material, cada alumno o alumna irá acudiendo a este lugar para escoger el cuadrado que mejor describa sus sensaciones y le introducirá en la caja. El significado de cada uno de ellos será el siguiente:

- Cuadrado azul oscuro: mi aprendizaje ha sido escaso, no he comprendido completamente los juegos, me he sentido frustrado, no he propuesto estrategias a mi grupo, no me ha gustado la sesión, etc. (Anexo IX)
- Cuadrado azul claro: mi aprendizaje ha sido adecuado, me ha parecido una sesión aceptable, he trabajado en grupo aunque me podría haber esforzado más, he aportado mis ideas en alguna ocasión, etc. (Anexo X)
- Cuadrado verde: he aprendido muchas cosas, he realizado las tareas propuestas, he participado en gran medida, he propuesto estrategias, me han encantado los juegos, etc. (Anexo XI)

De esta manera, el alumnado evaluará su propio aprendizaje, sus comportamientos y sus emociones. Además, en la asamblea final que se efectuará seguidamente a esta autoevaluación, se establecerá un diálogo reflexivo con el alumnado en el que explicarán por qué han elegido ese color, qué es lo que han aprendido, qué consideran que ha faltado, nombrarán las estrategias utilizadas, los problemas surgidos, las soluciones propuestas, etc. Toda esta información será recogida de manera general en una hoja de registro (Anexo XII) que rellenaremos durante esta reflexión final, al igual que se llevará a cabo la anotación de algunos comentarios literales a destacar de algún estudiante en concreto.

Por último, como forma de evaluación final, el alumnado cumplimentará un cuestionario individual (Anexo XIII) en la sesión 6 formado por 5 preguntas cerradas. Así, podremos observar si los aprendizajes han sido adquiridos adecuadamente y, por lo tanto, si se han cumplido los objetivos propuestos al inicio de la UD.

5.12 ELEMENTOS TRANSVERSALES

El área de Educación Física es el principal implicado en la presente propuesta didáctica. Sin embargo, también hay contenidos de otras asignaturas que se trabajan de forma transversal en las sesiones. Sobre todo, es importante resaltar la materia de Lengua Castellana y Literatura, pues el alumnado debe utilizar el lenguaje oral tanto para transmitir sus ideas como para comprender las del resto. En los diferentes juegos propuestos, cada alumno tiene que comunicarse oralmente con el resto de sus compañeros para organizarse, proponiendo estrategias y técnicas que facilitarán el logro de la meta.

5.13 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En esta propuesta se trabaja con un modelo de atención a la diversidad. La Federación de Enseñanza de CC. OO de Andalucía (2012) define la atención a la diversidad como:

El conjunto de acciones educativas que en un sentido amplio intentan prevenir y dar respuesta a las necesidades, temporales o permanentes, de todo el alumnado del centro y, entre ellos, a los que requieren una actuación específica derivada de factores personales o sociales relacionados con situaciones de (...) compensación lingüística, comunicación y del lenguaje o de discapacidad física, (...) de graves trastornos de la comunicación y del lenguaje (p. 1).

Por lo tanto, a través de los juegos cooperativos se promoverá una atención a la diversidad que permitirá el desarrollo integral de todo al alumnado, atendiendo a las respectivas necesidades, donde todo el alumnado se sentirá incluido en los juegos independientemente de las características que presente. Y, en consecuencia, la educación en valores cobrará una importante relevancia, aprendiendo a respetar las diferencias de opinión, de capacidades, de habilidades, de nacionalidad, etc.

Dentro del grupo de alumnos de 1ºB de Educación Primaria con el que vamos a llevar a cabo esta propuesta, encontramos un alumno que presenta necesidades educativas especiales. Las adaptaciones que se proponen para él son de tipo metodológicas, en ningún caso significativas ya que no posee un desfase curricular de 2 años. Atendiendo a la diversidad del aula, hemos propuesto una serie de juegos modificados para que todo el alumnado tuviese las capacidades y habilidades suficientes para poder llevarlos a cabo sin que estos supusieran un problema y una frustración para los estudiantes. En las diferentes sesiones de esta propuesta, Moro (2021) afirma que: “Nadie será eliminado del juego. Todo el alumnado tendrá vidas disponibles por si falla” (p.33). Además, como en la mayoría de juegos no existe un tiempo máximo de realización, el alumnado podrá desarrollar las tareas correctamente.

6. RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN

En este apartado, expondremos los resultados obtenidos tras la puesta en práctica de la propuesta educativa con el alumnado. En rasgos generales, se han mostrado predispuestos y bastante activos a la hora de implicarse en los diferentes juegos. Al principio, algunos estudiantes continuaban con la idea de juegos competitivos, buscando completar la tarea de forma individual para “ganar”, pero otros les recordaban que se trataba de cooperar juntos para conseguir una victoria grupal.

“He llegado la primera, ¡he ganado!” (Comentario alumna, sesión 1).

“Nooo...solo ganamos si lo conseguimos todos, ¿a qué sí?” (Comentario alumna, sesión 1).

Sin embargo, tras las reflexiones de la sesión 1, el alumnado fue llevando a cabo un mayor trabajo en equipo, en el que la ayuda a los compañeros fue en aumento a lo largo de las sesiones.

Para explicar y analizar los resultados de un modo más detallado, haremos una división por ítems generales que hemos tenido en cuenta a la hora de evaluar tanto en el cuaderno de campo como en las hojas de registro y en la evaluación final. En cada uno de estos apartados, además de poner los resultados generales obtenidos, añadiremos algún comentario literal realizado durante la observación de las sesiones o pronunciado por el propio alumnado.

Respeto de normas y reglas

Al principio, el alumnado tenía más dificultad para respetar las reglas de los juegos, puesto que se sentían tan emocionados al practicar juegos nuevos que se olvidaban de algunas reglas. Sin embargo, gracias a los recordatorios por parte de la maestra y el sentido común, fueron prestando atención a todas ellas.

“Chicos, si no cumplís las normas no vamos a poder ganar” (Comentario alumna, sesión 2).

“Las normas impuestas por la maestra son obedecidas en general. Destaca algún alumno menos atento que actúa en función de sus preferencias hasta que se da cuenta e imita los comportamientos del resto” (Comentario maestra, cuaderno de campo, sesión 2).

Actuaciones con interés e iniciativa

El interés de todos los estudiantes por esta nueva UD ha sido muy elevado. Se encontraban atentos y dispuestos para jugar a cualquier juego, independientemente de si estaba relacionado con el fútbol, con el baloncesto, con los globos, etc.

“Yo quiero empezar a jugar ya” (Comentario alumno, sesión 3).

“Es chulísimo” (Comentario alumno, sesión 6).

Durante las asambleas finales, la participación del alumnado estaba bastante equilibrada. La mayoría ofrecían su opinión sobre si creían que habían cooperado o no, las estrategias que habían creado, etc. Sin embargo, la reflexión les costaba más, puesto que solían limitarse a contar las estrategias o los sucesos ocurridos durante la sesión. Pero a través de preguntas, podíamos guiarles bastante para que reflexionaran sobre el por qué de ese suceso, qué se conseguía con esas estrategias, que habían aprendido, etc.

Participación motriz y social, trabajo en equipo, ayuda a los compañeros

Solo en una ocasión, una alumna decidió no participar en un juego, pero tras un pequeño diálogo con ella y al ver la diversión de sus compañeros se quiso involucrar.

“No quiero correr, estoy cansada” (Comentario alumna, sesión 1).

A partir de la segunda sesión, la participación tanto motriz como social fue en aumento. Observamos un gran cambio entre la sesión 1 y la sesión 6 en cuanto al trabajo en equipo.

“Una alumna explicaba que como querían llegar rápido en el juego de “Las ovejas”, iban casi corriendo y no tapaban todos los huecos. Por lo tanto, el balón se escapaba. Entonces a otra compañera se le ocurrió que podían ir muy despacito y un compañero completó la estrategia diciendo que también podían ir con los pies juntos” (Comentario maestra, hoja de registro, sesión 4).

La principal preocupación del alumnado se basaba en que todos pudiesen ir avanzando. Por ello, si algún alumno se quedaba bloqueado, otros acudían en su ayuda.

“Mira, tienes que poner la raqueta así...y ves...así así” (Comentario alumna, sesión 1).

“Agárrate en mí y yo te sujeto” (Comentario alumno, sesión 5).

Respeto a los compañeros

No se produjo ninguna situación destacable de discriminación hacia los compañeros. Al contrario, en los juegos en los que, si un alumno o una alumna tocaba el suelo todos tenían que empezar de nuevo, nadie reprochaba a ese compañero.

“Bueno, todavía nos quedan 2 oportunidades” (Comentario alumno, sesión 5).

En otras ocasiones, algún alumno proponía acelerar el ritmo o llevar a cabo acciones inviables para otros alumnos.

“Vamos más rápido” (Comentario alumna, sesión 5).

Por ello, además de intervenir y hacerle razonar, apuntamos como aspectos negativos en el cuaderno de campo lo siguiente:

“Durante “El naufragio” una alumna quería separar más la colchoneta, teniendo que dar un salto más grande para así avanzar más. Sin embargo, no tuvo en cuenta al resto de compañeros, puesto que algunos poseen más dificultades a la hora de moverse” (Comentario maestra, cuaderno de campo, sesión 5).

Es importante resaltar que algunos alumnos animaban y aportaban estrategias para que el grupo las tuviera en cuenta y no volviera a ocurrir.

“Podemos tirar primero... primero los conos rojos y luego los verdes” (Comentario alumna, sesión 3).

Respeto y recogida del material

Los materiales han sido cuidados por el alumnado en todo momento, sin hacer un mal uso de ellos. Únicamente resaltaremos que existieron momentos en los que empezaron a botar los balones antes de tiempo. Por ello, en las propuestas de mejora del cuaderno de campo anotamos lo siguiente:

“Es conveniente repartir el material una vez explicado el juego, puesto que sino el alumnado comienza a utilizar los recursos materiales y no presta atención a la explicación de la maestra” (Comentario maestra, cuaderno de campo, sesión 3)

En conclusión, podemos afirmar que el alumnado ha adquirido valores relacionados con la cooperación como el respeto, la solidaridad y la ayuda. Se ha observado un progreso de mejora continua, lo que ha facilitado el desarrollo de la propuesta ya que el trabajo en equipo cada vez era más coordinado y detallado.

Además, las sensaciones han sido muy positivas. El alumnado se encontraba motivado, entretenido y disfrutando de los juegos.

“Me han encantado los juegos de hoy” (Comentario alumna, hoja de registro, sesión 3).

“¿Podemos jugar a este juego el próximo día?” (Comentario alumno, sesión 1)

“¿Como mola este juego de los bancos!” (Comentario alumno, sesión 2).

Conocimientos previos y aprendizajes obtenidos al final de la UD

A través de la evaluación inicial, comprobamos como el alumnado conocía escasos aspectos relacionados con la cooperación. La mayoría no supo contestar a la pregunta “¿Qué es la cooperación?”, mientras que 3 o 4 alumnos aportaban ideas sueltas como trabajar juntos, participar, jugar juntos, etc.

“Me suena la palabra, pero no sé lo que es” (Comentario alumno, evaluación inicial, sesión 1)

De esta manera, fuimos elaborando la definición de cooperación. Tampoco sabían que todos se convertían en ganadores porque eran un grupo.

Sin embargo, tras la realización del cuestionario final y de la asamblea de cierre de intervención en la sesión 6, recogimos comentarios como los siguientes:

“Yo he aprendido que cooperar es cuando trabajamos juntos y llegamos entre todos a la meta” (Comentario alumna, sesión 6).

“Con las estrategias podemos ganar más rápido” (Comentario alumna, sesión 6).

“Tenemos que inventar estrategias...y...ayudarnos y...trabajar con mucho cuidado” (Comentario alumno, sesión 6).

En el cuestionario final, el grupo completo de estudiantes señaló que sí que había que trabajar juntos para cooperar (Anexo X), aunque solo una minoría proponía estrategias, pero sí que cumplían las normas de los juegos y recogían el material cuando llegaba el final de la clase.

Papel del maestro durante las sesiones

A lo largo de las sesiones, el papel de la maestra fue cambiando. Durante las primeras iniciales, la intervención continua era necesaria. El alumnado no está acostumbrado a trabajar de forma cooperativa ni a crear estrategias de grupo, por lo que eran más competitivos, trabajaban individualmente y otros se quedaban bloqueados esperando una solución por parte de la maestra. A través de las paradas de reflexión- acción en los juegos, los estudiantes iban comprendiendo el objetivo de los juegos cooperativos. Así pues, observamos un gran progreso que hizo que la intervención de la maestra fuera disminuyendo en gran medida y solo actuara de guía. Estas paradas de reflexión- acción han favorecido el desarrollo de valores como el trabajo en equipo, siendo mayores en los juegos más complejos como “El naufragio”, “Pelotas y raquetas” o “Pasar el aro”.

Juegos adaptados

Con la realización de juegos adaptados a las posibilidades del alumnado de 1ºB de Educación Primaria, hemos favorecido la inclusión de todos ellos, independientemente de las dificultades que poseen. Todas las sesiones han podido ser completadas por los estudiantes. Resulta interesante destacar las ganas y la motivación que mostraba el alumno que presenta dificultades. Esto ha sucedido así porque se sentía involucrado en el grupo, pudiendo participar, superar todos los retos y viendo una recompensa por el trabajo realizado.

7. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES

Una vez finalizado el trabajo, comprobaremos si los objetivos que nos marcamos al inicio se han logrado. Por lo tanto, a continuación, especificaremos cada uno de ellos:

El primer objetivo, **“Realizar una fundamentación teórica para aumentar los conocimientos referidos a la cooperación”**, resulta imprescindible para adentrarnos en la temática a trabajar. Debemos contar con unas bases teóricas que nos permitan desarrollar este contenido de la cooperación adecuadamente. Un maestro tiene que formarse para después formar a los demás. Hemos comprobado el gran abanico que existe sobre la cooperación y los juegos cooperativos. Contemplamos la necesidad de que este tema predomine en mayor medida en las clases de EF debido a las ventajas que conlleva. La cooperación puede trabajarse de diversos modos y en diferentes situaciones. Por lo tanto, conviene que no sea tratado de manera superficial y que se incida en él en los diferentes cursos de Educación Primaria, etapa que nos ocupa.

Conocer esta información variada en relación a los juegos y a la cooperación, nos ha llevado a poder cumplir el segundo objetivo: **“Diseñar una propuesta didáctica adaptada a las características del alumnado”**. Una propuesta menos trabajada en las aulas, que ha provocado una gran expectación por parte del alumnado. Se ha creado una propuesta en función de las posibilidades de los estudiantes, en la cual el papel activo de los mismos ha sido determinante. El alumnado ha adquirido el papel protagonista de las sesiones, aumentando su motivación, su esfuerzo y logrando un aprendizaje mucho más significativo gracias a la posibilidad de explorar, debatir y analizar con sus iguales. Así, han podido resolver los problemas propuestos sin la necesidad de un adulto, en este caso, la maestra, que ha actuado de guía. Esto ha sido posible gracias a la modificación de los juegos en función del contexto en el que se ha desarrollado y las características que presentaba el alumnado.

En cuanto al tercer objetivo, **“Promover la cooperación desde edades tempranas en diferentes situaciones de juego”**, hemos comprobado que trabajar con un aprendizaje cooperativo en cursos bajos como es 1º de Educación Primaria es idóneo para conseguir un aprendizaje más significativo. A estas edades, adquieren grandes conocimientos que utilizarán durante el resto de su vida, por lo que trabajando la cooperación lograremos convertirla en un acto cotidiano que utilicen fuera del contexto escolar por las recompensas que ellos mismos obtengan. Además, se favorece un desarrollo integral del alumnado y se adquiere el hábito de trabajar en grupo por un fin común que favorece a todos y no solo a unos cuantos.

Para finalizar, el último objetivo planteado, **“Analizar los resultados de la intervención educativa para valorar el grado de viabilidad del recurso propuesto”**, ha sido completado con éxito después de la puesta en práctica de la UD y la obtención de unos resultados positivos. Todos los juegos, a pesar de la diferencia de dificultad entre ellos, han sido superados. Así, podemos confirmar la viabilidad de la propuesta en el curso de 1º de Educación Primaria. El aprendizaje obtenido por los estudiantes sobre la cooperación ha sido elevado demostrando, además, estos conocimientos en otras asignaturas como Plástica y Valores.

Como maestros, produce gran satisfacción ver una respuesta tan positiva de tu propuesta en los alumnos. La concienciación de los valores que se obtienen al cooperar, implica crear una sociedad más empática y de respeto. Las ganas de aprender y la motivación del alumnado les ha llevado a comprobar cómo juntando las ideas, las capacidades y las habilidades de los integrantes del grupo, su aprendizaje ha sido mucho más enriquecedor.

8. INVESTIGACIONES O PROPUESTAS FUTURAS

Para concluir el presente TFG, enumeraremos 3 ideas interesantes para trabajar que nos han surgido durante la realización y puesta en práctica de la propuesta de intervención:

1. Comparar la cooperación en 1º de Educación Primaria y en 6º de Educación Primaria
El alumnado con el cual hemos llevado a cabo esta propuesta ha conseguido mostrar un grado de cooperación elevado. Por lo tanto, proponemos realizar una UD similar adaptada a 6º curso para ver si el nivel de cooperación es mayor, menor o igual que en el curso más bajo de la etapa de Primaria.
2. Crear y analizar una propuesta sobre cooperación más extensa
Es adecuado trabajar unidades didácticas variadas en contenidos. Sin embargo, para que el alumnado interiorice la cooperación y los valores que esta conlleva con el fin de que formen parte de su vida diaria, sugerimos la creación de una intervención que se trabaje en diferentes momentos a lo largo de todo un curso.
3. Analizar los juegos cooperativos y los juegos competitivos
Desarrollar una UD en la cual se pongan en práctica 2 tipos de juegos a la vez: los juegos cooperativos y los juegos competitivos. El alumnado irá rotando y observará qué ventajas y desventajas tienen cada uno de ellos.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, A. (abril, 2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5 (2), 132-149.
- Asociación de Academias de la Lengua Española, 2021, juego, Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua. Recuperado de <https://dle.rae.es/juego>
- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Obtenido de BOCYL-D-25072016-3.pdf
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Editorial Paraninfo.
- Federación de Enseñanza de CC. OO de Andalucía. (marzo, 2012). Atención a la diversidad en la etapa Infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (19), 1-6.
- Garaigordobil, M. (2008): Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. En D. Bañeres. (Ed.), *El juego como estrategia didáctica* (pp. 13-21). Barcelona, España: Graó.
- González, A. G., Molina, J. G. y Sánchez, M. (diciembre, 2014). La matemática nunca deja de ser un juego: investigaciones sobre los efectos del uso de juegos en la enseñanza de las matemáticas. *Educación matemática*, 26(3), 109-133.
- Herrero, V. (2015). *La cooperación en Primaria en el área de Educación Física. Propuesta de intervención didáctica basada en los retos cooperativos* (Tesis de grado). Universidad de Valladolid, España.
- Linares, A. R. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. Universidad autónoma de Barcelona. Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/FILES/TEORIAS_DESARROLLO_COGNITIVO_0.PDF
- López, V., García-Peñuela, A., López, E., Monjas, R., Pérez, D. y Rueda, M. (2003). Cuestionando algunos tópicos en Educación Física: la estructura de sesión y los juegos como recurso didáctico. *Revista La Peonza*, 4, 6-9.
- López, A. B., & García, A. (enero, 2011). Juegos educativos en Educación Física. *Revista Digital EFDeportes*. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd152/juegos-educativos-en-educacion-fisica.htm>
- Monjas, R. (2006). *La iniciación deportiva en la escuela desde un enfoque comprensivo*. Madrid: Miño y Dávila Editores.

- Muñoz, D. (noviembre, 2008). El juego como actividad de enseñanza- aprendizaje en el área de Educación Física. *Revista Digital EFDeportes*. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd126/el-juego-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>
- Moro Calderón, R. (2021). *Memoria de prácticas* (Trabajo de Grado). Facultad de Educación de Segovia, Universidad de Valladolid
- Omeñaca, R., Puyuelo, E. & Ruiz, J. V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Pérez, A., Casanova, P., Vega, D., Álvarez, L., Durán, F., & Pablos, L. (agosto, 2009). Capacidades del alumnado de primaria para una Educación Física integral en la LOE. Características psicopedagógicas. *Revista Digital EFDeportes*. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd135/educacion-fisica-integral-en-la-loe.htm>
- Prieto, J.A., & Nistal, P. (2009, mayo). Influencia del aprendizaje cooperativo en educación física. *Revista Iberoamericana de Educación*, (49), 1-8.
- Rando, C. (julio, 2010). Estilos de enseñanza en Educación Física. Utilización según el análisis de las tareas de aprendizaje y las características de los alumnos y alumnas. *Revista Digital EFDeportes*, 15 (146). Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd146/estilos-de-ensenanza-en-educacion-fisica.htm>
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Ruiz, J. V. (diciembre, 2008). Los métodos cooperativos en Educación Física. *Revista Digital EFDeportes*, 13 (127). Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd127/los-metodos-cooperativos-en-educacion-fisica.htm>
- Sandoval, R.W. (2010, julio- diciembre). La educación física y el juego. *Revista del Instituto de Investigación Educativa*, 14 (26), 105- 112. Recuperado de https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf
- Sandoval, R. W. (julio, 2010). La educación física y el juego. *Revista de Investigación Educativa*, 14 (26), 105-112.
- Torrente, D., Pastor, A. B., Hinojo, C., Luna, N., Román, C., Úbeda, M. A. & Aranda, G. M. (junio, 2007). Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención. *Revista Digital EFDeportes*. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>

Torres, J. A. (abril, 2013). Breve catálogo de propuestas de clasificación del juego como actividad ludomotriz. *Revista Digital EFDeportes*. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd179/propuestas-de-clasificacion-del-juego.htm>

Universidad de Valladolid. (2020). *Adaptación del Proyecto docente de la asignatura TFG en Educación Primaria*.

Velázquez, C. (Ed). (2006). *Educación Física para la paz: De la teoría a la práctica diaria*. Buenos aires, Argentina: Miño y Dávila.

Velázquez, C., Bähr, I., Barba, J.J., Casey, A., Dyson, B., Fernández- Río, J., ...Méndez, A. (2010). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física*. Barcelona, España: INDE.

Velázquez, C. (2013). *Análisis de la implementación del aprendizaje cooperativo durante la escolarización obligatoria en el área de Educación Física* (Tesis doctoral). Universidad de Valladolid, España.

Vera, M. M. (2009, enero). Aprendizaje cooperativo. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, (14), 1-11.

10. ANEXOS

Anexo I. Desarrollo sesión 2, sesión 4 y sesión 5

Sesión 2: Moverse juntos	
Momento de encuentro	<p>El alumnado llega al gimnasio, deja las mochilas y los abrigos en la zona del perchero y la maestra reparte gel hidroalcohólico para la desinfección de las manos.</p> <p>Antes de explicar los juegos a desarrollar, se hace un repaso con el alumnado sobre las normas, el tema que se está trabajando y sobre la sesión anterior.</p>
Momento de actividad motriz	<p>El juego de activación se llama “El pasillo”. El alumnado se coloca en una fila a un lado del gimnasio y el primero coge un balón. El juego consiste en que, de delante a atrás de la fila se pasen el balón hasta llegar al otro extremo del gimnasio. El primer alumno pasa el balón por debajo de las piernas, el segundo por encima de la cabeza, el tercero por debajo de las piernas y así sucesivamente. En el momento en que la pelota llegue al último de la fila, este debe ponerse el primero y volver a pasar la pelota. Irán avanzando hasta que consigan llegar al final del gimnasio. Para volver, realizarán las mismas acciones, pero la maestra introducirá un balón más. Si el balón toca el suelo o se juntan los dos balones, el alumnado debe volver a empezar desde el principio.</p> <p>Para la actividad principal, titulada “Atravesar el puente”, se colocan 4 bancos suecos en fila y se divide al alumnado en 2 partes. Cada grupo debe situarse a un extremo de los bancos. Una vez estén todos colocados, los dos grupos avanzarán andando simultáneamente por encima de los bancos. Cuando se encuentren, deben coordinar sus movimientos para pasar y conseguir llegar al otro extremo respectivamente. Si cualquier alumno toca el suelo 2 veces, deben empezar de nuevo. En total, poseen 3 oportunidades para conseguir pasar el puente.</p> <p>La última actividad se llama “Las ovejas”. Primero, el alumnado se coloca en círculo y se da la mano. Después, la maestra deposita 5 balones dentro del círculo. La actividad consiste en que el alumnado lleva las ovejas (balones) al corral, que se encuentra al otro lado del gimnasio. Tienen 5</p>

	oportunidades que irán perdiendo cada vez que un balón se escape del círculo.
Momento de despedida	<p>Entre todos, el material se recoge y se coloca en el almacén.</p> <p>Antes de la asamblea final, el alumnado llevará a cabo su autoevaluación depositando el cuadrado correspondiente en la caja de “Sentimientos y aprendizajes” previamente colocada en un lugar visible por parte de la maestra.</p> <p>Para finalizar, se reúne a todo el alumnado en la zona de los bancos suecos para reflexionar sobre la sesión: existencia de cooperación, aprendizajes, problemas surgidos, soluciones propuestas, mejoras, sentimientos, etc. Algunas de las preguntas propuestas serán las siguientes:</p> <p>¿Habéis cooperado correctamente? ¿Se han cumplido los objetivos de cada juego? ¿Qué estrategias habéis utilizado? ¿Todos habéis participado? ¿Cómo? ¿Os habéis puesto de acuerdo? ¿Cómo? ¿Os habéis respetado y ayudado?</p>

Sesión 4: ¿Me ayudas a limpiar el lago?	
Momento de encuentro	<p>El alumnado llega al gimnasio, deja las mochilas y los abrigos en la zona del perchero y la maestra reparte gel hidroalcohólico para la desinfección de las manos.</p> <p>Antes de explicar los juegos a desarrollar, se hace un repaso con el alumnado sobre el tema que se está trabajando y sobre la sesión anterior.</p>
Momento de actividad motriz	<p>Para comenzar la parte motriz, se llevará a cabo un juego llamado “Recogepelotas”. El alumnado se colocará en círculo y la maestra repartirá un balón a cada uno. A la señal de la maestra, cada alumno o alumna debe lanzar su balón hacia arriba y rápidamente coger el de su compañero de la derecha. Solo está permitido que cada balón bote máximo una vez en el suelo. El objetivo consiste en conseguir hacer 5 lanzamientos seguidos sin que ningún balón bote más de una vez. Si alguno bota más de una vez antes que sea recogido por otro alumno, el contador se pondrá a cero y empezarán de nuevo con los lanzamientos.</p> <p>La actividad principal titulada “El lago contaminado” consiste en que la maestra reparta 5 conos y 5 balones por el espacio delimitado por conos</p>

	<p>chinos (lago). Cada alumno cogerá un balón de la red y entre todos tendrán que intentar sacar los materiales del lago a través de lanzamientos con el balón para limpiar el lago.</p>
Momento de despedida	<p>Entre todos, el material se recoge y se coloca en el almacén.</p> <p>Antes de la asamblea final, el alumnado llevará a cabo su autoevaluación depositando el cuadrado correspondiente en la caja de “Sentimientos y aprendizajes” previamente colocada en un lugar visible por parte de la maestra.</p> <p>Para finalizar, se reúne a todo el alumnado en la zona de los bancos suecos para reflexionar sobre la sesión: existencia de cooperación, aprendizajes, problemas surgidos, soluciones propuestas, mejoras, sentimientos, etc. Algunas de las preguntas propuestas serán las siguientes:</p> <p>¿Habéis cooperado correctamente? ¿Se han cumplido los objetivos de cada juego? ¿Qué estrategias habéis utilizado? ¿Todos habéis participado? ¿Cómo? ¿Os habéis puesto de acuerdo? ¿Cómo? ¿Os habéis respetado y ayudado?</p>

Sesión 5: ¡Todos a una!

Momento de encuentro	<p>El alumnado llega al gimnasio/patio, deja las mochilas y los abrigos en la zona del perchero y la maestra reparte gel hidroalcohólico para la desinfección de las manos.</p> <p>Antes de explicar los juegos a desarrollar, se hace un repaso con el alumnado sobre el tema que se está trabajando y sobre la sesión anterior.</p>
Momento de actividad motriz	<p>La primera actividad se llama “Contamos los pases”. El alumnado debe colocarse en círculo y pasarse un balón al compañero de su derecha sin que toque el suelo más de una vez por cada pase. Se trata de que consigan 15 pases seguidos. Para ello, disponen de 3 oportunidades.</p> <p>Variante: el alumno que inicie el pase debe decir el nombre del compañero al que se le pasa. El balón podrá pasarse a cualquier alumno, sin un orden determinado.</p> <p>El juego titulado “El naufragio” es la actividad principal. Primero, la maestra coloca a un lado del gimnasio, en el suelo, 2 colchonetas, 1 aro grande y 3 ladrillos. El grupo completo se coloca a ese lado del gimnasio y con la ayuda de los materiales disponibles tiene que intentar atravesar de una isla a otra</p>

	<p>(extremos de la sala) sin tocar el agua (suelo). Para ello, deberán mover los materiales y subirse en ellos. Si algún alumno o alumna cae al agua (toca el suelo) deben empezar de nuevo, teniendo un máximo de 3 oportunidades en total.</p> <p>Con el fin de disminuir las pulsaciones, se realiza una actividad llamada “El nudo”. Se trata de que el alumnado forme un círculo y avance hacia el centro hasta que la maestra lo indique. Entonces, estos se agarrarán de la mano, cerrarán los ojos y la maestra mezclará al alumnado hasta enredarles. A continuación, podrán abrir los ojos y tendrán que deshacer el nudo sin soltarse las manos.</p>
<p>Momento de despedida</p>	<p>Entre todos, el material se recoge y se coloca en el almacén.</p> <p>Antes de la asamblea final, el alumnado llevará a cabo su autoevaluación depositando el cuadrado correspondiente en la caja de “Sentimientos y aprendizajes” previamente colocada en un lugar visible por parte de la maestra.</p> <p>Finalmente, se reúne a todo el alumnado en la zona de los bancos suecos para reflexionar sobre la sesión: existencia de cooperación, aprendizajes, problemas surgidos, soluciones propuestas, mejoras, sentimientos, etc. Algunas de las preguntas propuestas serán las siguientes:</p> <p>¿Habéis cooperado correctamente? ¿Se han cumplido los objetivos de cada juego? ¿Qué estrategias habéis utilizado? ¿Todos habéis participado? ¿Cómo? ¿Os habéis puesto de acuerdo? ¿Cómo? ¿Os habéis respetado y ayudado?</p>

Anexo II. Puesta en práctica juego “Pelotas y raquetas”



Anexo III. Caja “Sentimientos y aprendizajes” y cuadrados de colores



Anexo IV. Puesta en práctica juego “La reina”



Anexo V. Puesta en práctica juego “Los globos”





Anexo VI. Puesta en práctica juego “Globo arriba”



Anexo VI. Cuaderno de campo

Cuaderno de campo	
Nombre y número de la sesión:	Fecha de realización:
Aspectos positivos: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Trabajo en grupo <input type="checkbox"/> Respeto de normas <input type="checkbox"/> Respeto de material <input type="checkbox"/> Respeto entre compañeros <input type="checkbox"/> Interés e iniciativa <input type="checkbox"/> Participación motriz y social 	
Aspectos negativos: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Trabajo individual <input type="checkbox"/> Comunicación escasa <input type="checkbox"/> No respeto al material <input type="checkbox"/> No respeto entre compañeros <input type="checkbox"/> No respeto de normas <input type="checkbox"/> Esfuerzo escaso <input type="checkbox"/> ... 	
Aspectos de mejora	
Otra información a destacar (paradas de reflexión- acción...)	

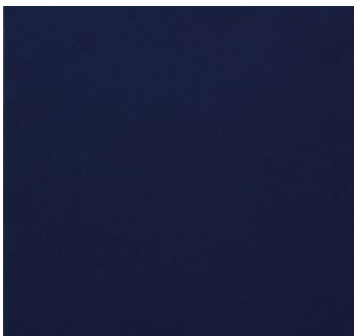
Ejemplo cuaderno de campo sesión 3

Cuaderno de campo	
Nombre y número de la sesión: 3 Lanzamiento con puntería	Fecha de realización: 27/04/21
<p>Aspectos positivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo en grupo <input type="checkbox"/> Respeto de normas <input type="checkbox"/> Respeto de material <input checked="" type="checkbox"/> Respeto entre compañeros <input checked="" type="checkbox"/> Interés e iniciativa Act. 2 (creación de estrategias...) <input checked="" type="checkbox"/> Participación motriz y social <input type="checkbox"/> ... 	<p>Act. 2: creación de estrategias (Podemos tirar primero... primero las canos rojos y luego los verdes).</p> <p>Act. 3: esfuerzo a la hora de intentar transmitir el mensaje (letra) con claridad y despacio</p> <p>Trabajo en grupo y mensajes de ánimo en todas las actividades entre los compañeros.</p>
<p>Aspectos negativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Trabajo individual <input type="checkbox"/> Comunicación escasa <input type="checkbox"/> No respeto al material <input type="checkbox"/> No respeto entre compañeros <input type="checkbox"/> No respeto de normas Act. 3 <input checked="" type="checkbox"/> Esfuerzo escaso Act. 3 <input type="checkbox"/> ... 	<p>Act. 3: mandé cerrar los ojos para que nadie viese la letra que dibujaba un compañero en la espalda de otro y por eso cumplieron.</p>
Aspectos de mejora	<p>Act. 1: es conveniente repartir el material una vez explicado el juego puesto que sino el alumnado comienza a utilizar los recursos y no presta atención a la explicación de la maestra.</p>
Otra información a destacar (paradas de reflexión- acción...)	<p>Act. 2: cambio bancos sucios por 3 mesas para que los canos estén más altos.</p> <p>Colocación de más canos chinos para delimitar mejor la zona de lanzamiento.</p> <p>"So quiero empezar a jugar ya" (Act. 2)</p> <p>A.F: "Me han ocultado los juegos de hoy"</p>

Anexo VIII. Caja “Sentimientos y aprendizajes”



Anexo IX. Cuadrado azul oscuro



Anexo X. Cuadrado azul claro



Anexo XI. Cuadrado verde


















Anexo XII. Hoja de registro

Hoja de registro (asamblea final)		Fecha:
Nombre y número de la sesión:		
Información general:	Comentarios individuales a destacar:	









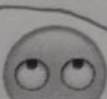






Ejemplo hoja de registro sesión 5

Hoja de registro (asamblea final)	Fecha: 7/5/21
Nombre y número de la sesión: S. 5 (Todos a una)	
Información general:	Comentarios individuales a destacar:
<p><u>Act. 1</u> Algunos alumnos decían el nombre de su compañero a la vez que le tiraba el balón por lo que no se daba tiempo a cogerle.</p>	<p>"Al principio se quedaban ellos con los cachillos" (Act. 2)</p> <p>"Yo he dicho que podríamos pasar todos a una colchoneta" (Act. 2).</p> <p>"Algunas veces no hemos cooperado... después sí" (Act. 2)</p>
<p><u>Act. 2</u> Una alumna quería separar más la colchoneta para dar un salto más grande y avanzar más. Sin embargo no tuvo la cuenta al resto de compañeros, puesto que algunos poseen más dificultades a la hora de moverse.</p>	<p>"El último hemos ganado rapidísimo porque nos hemos ayudado" (Act. 3).</p>
<p><u>Act. 3</u> Repetido 2 veces porque han resuelto el nudo con facilidad.</p>	

Anexo XIII. Cuestionario de evaluación final

Rodea la respuesta correcta...	Nombre:		Sesión:
¿Para cooperar tenemos que trabajar juntos y ayudarnos?	Sí 	A veces 	No 
¿He trabajado en grupo?	Sí 	A veces 	No 
¿He propuesto estrategias?	Sí 	A veces 	No 
¿He cumplido las normas de los juegos?	Sí 	A veces 	No 
¿He recogido el material?	Sí 	A veces 	No 

Ejemplo de cuestionario evaluación final sesión 6

Rodea la respuesta correcta...	Nombre: 		Sesión:
¿Para cooperar tenemos que trabajar juntos y ayudarnos?	Si 	A veces 	No 
¿He trabajado en grupo?	Si 	A veces 	No 
¿He propuesto estrategias?	Si 	A veces 	No 
¿He cumplido las normas de los juegos?	Si 	A veces 	No 
¿He recogido el material?	Si 	A veces 	No 