EL VALOR DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL ENTORNO EDUCATIVO: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

TRABAJO DE FIN DE GRADO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TUTOR: OSCAR GONZALEZ MARTÍN.

CURSO: 2023/2024

MARÍA MORENCIA LÓPEZ

RESUMEN

El propósito de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) es proponer una intervención educativa basada en juegos cooperativos, respaldada por una revisión bibliográfica. Se busca demostrar cómo estos juegos pueden fomentar el aprendizaje cooperativo en Educación Primaria, desarrollando tanto competencias específicas de la asignatura de Educación Física como valores importantes para los escolares. El trabajo incluye una justificación del tema, una explicación de los objetivos, contenidos, y competencias, así como la metodología a emplear para implementar y evaluar la propuesta educativa

PALABRAS CLAVE.

Juego cooperativo, Educación Primaria, Educación Física, valores educativos, habilidades sociales, desarrollo personal, cooperación, conducta.

ABSTRACT

El propósito de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) es proponer una intervención educativa basada en juegos cooperativos, respaldada por una revisión bibliográfica. Se busca demostrar cómo estos juegos pueden fomentar el aprendizaje cooperativo en Educación Primaria, desarrollando tanto competencias específicas de la asignatura de Educación Física como valores importantes para los escolares. El trabajo incluye una justificación del tema, una explicación de los objetivos, contenidos, y competencias, así como la metodología a emplear para implementar y evaluar la propuesta educativa.

KEY WORDS

Cooperative game, primary education, physical education, educational values, social skills, personal development, cooperation, behavior.

INDICE

1. Introducción 1

2. Justificación 2

3. Objetivos 3

3.1 Objetivo general 3

3.2 Objetivos Específicos: 3

4. Fundamentación teórica 5

4.1 competencias 5

4.2 La educación física 7

***4.2.1 Acercamiento al término de educación física.* 8**

***4.2.2 Métodos de enseñanza de la educación física.* 8**

***4.2.3 Estilos de enseñanza de la educación física* 9**

4.3 El juego 11

***4.3.1 Definición de juego:* 11**

***4.3.2 Tipos de juego* 13**

***4.3.3 Características que desarrolla el juego* 13**

***4.3.4 El juego en el ámbito educativo* 14**

4.5 El aprendizaje cooperativo 15

***4.5.1 Definición de aprendizaje cooperativo* 15**

***4.5.2 Principios del aprendizaje cooperativo* 16**

***4.5.3 Finalidades del aprendizaje cooperativo* 17**

4.5.4 Consideraciones sobre el aprendizaje cooperativo 18

5. El juego cooperativo 20

5.1 Definición de juego cooperativo 20

5.2 Características del juego cooperativo 20

5.3 Valores que ofrece el juego 22

6. Propuesta intervención didáctica 23

6.1 Título: 23

6.2 Justificación: 23

6.3 Contexto 24

6.4 Fundamentación curricular 27

6.5 Metodología 28

6.6 Sesiones: 29

6.7 Recursos: 35

6.8 Evaluación: 35

6.9Atención a la diversidad: 36

7. Conclusión: 37

8. BIBLIOGRAFÍA: 38

9. Anexos 39

1. Introducción

En este Trabajo de Fin de Grado destinado a una propuesta de intervención de los juegos cooperativos, acompañada de una revisión bibliográfica hacia el tema para generar un proyecto de investigación básico pero fundamentado.

Comenzará hablando de la justificación por la que me decanté por este tema junto a unos objetivos tanto generales como específicos.

Seguidamente con las competencias necesarias que se tienen que adquirir al finalizar el grado de Educación Primaria y contenidos de la carrera que lo han hecho posible, se abordará la fundamentación teórica sobre la Educación Física ya que es la disciplina en la que se desarrollará el trabajo. También se repasarán los estilos y métodos de enseñanza que son necesarios para abordar mejor el aprendizaje cooperativo.

Después seguiremos con el apartado relativo al juego, debido a que es el contenido de Educación Física, sus características, los tipos que existen y el juego dentro del ámbito educativo.

Una vez que sabemos la disciplina (Educación Física) donde nos moveremos y el contenido concreto (juego) que usaremos para conseguir nuestros objetivos, pasaremos a la explicación del aprendizaje cooperativo y los juegos cooperativos tanto su definición como características, valores, principios y finalidades también las consideraciones a llevar a cabo y la evaluación.

Finalmente, se iniciará la Unidad Didáctica, describiendo sus características y cualidades, explicando objetivos, contenidos y competencias. Se resumirá la metodología y se definirán las herramientas a utilizar, destacando los valores que estos juegos proporcionan a los escolares.

Se terminará con las sesiones que se van a llevar a cabo, con sus objetivos y juegos, esto nos permitirá ver las reflexiones e interpretaciones que se verán durante el desarrollo de la sesión y las actitudes de los alumnos ante ellas. Veremos todos los recursos que se utilizarán para ello, ya sean recursos materiales, espaciales o temporales.

Para acabar realizaremos una conclusión sobre todo el trabajo.

2. **Justificación**

La motivación para la realización de este Trabajo de Fin de Grado sobre los juegos cooperativos tiene varias explicaciones y motivaciones no solo dadas por el Grado en Educación primaria, sino por el Grado Superior de Técnico Superior en Actividad Física y Animación Deportiva (TAFAD) realizado previamente.

Los juegos cooperativos siempre han llamado mi atención, aunque la mayoría de las veces he preferido trabajar individualmente que grupalmente. Todo esto empezó a cambiar cuando lo empecé a visualizar desde la perspectiva docente, viendo la cantidad de beneficios que aportaba.

Todo comenzó en el primer curso de TAFAD, donde hicimos las actividades como alumnos, pero al final éramos adultos, por lo que teníamos mayor capacidad de entendimiento entre nosotros y adaptación a la situación. Sabíamos que teníamos que trabajar en equipo y que, para ello, había que respetarse y dialogar y una vez llegado a un acuerdo cooperar entre todos para conseguir el objetivo. Con el paso del tiempo allí nos permitieron realizar numerosas prácticas con escolares. Por lo que trabajamos sobre la organización y la elaboración de muchas actividades abarcando las diferentes edades. Esta experiencia tuvo muchos resultados sorprendentes una de ellas enriquecerme como docente.

Además de todo esto, cabe destacar la importancia que tienen los juegos en el currículo de Educación Física. Estos junto con las actividades deportivas, forman todo un bloque, concretamente el bloque 4, del currículo de esta asignatura: *"los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, entendidos como manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia" (BOCYL, Decreto 26/2016, del 21 Julio, p. 405). P*or lo que antes he mencionado, el juego da beneficios, refiriéndose a la cooperación con otras personas, el trabajo en equipo, los valores cívicos, el respeto a las normas, las relaciones sociales, la solidaridad, sin quitar importancia al desarrollo integral de la persona, por eso fue la elección de mi tema.

3. Objetivos

En este apartado se muestran los objetivos tanto generales como específicos que planteo en la investigación seleccionada según el enfoque y el alcance del estudio estimado.

3.1 Objetivo general

A continuación muestro el objetivo general que será el que marcará las pautas de mi trabajo:

- Realizar un acercamiento a la utilización e importancia de los juegos cooperativos en la Educación Física durante el periodo de la Educación Primaria apoyado en el currículo de LOMLOE en Castilla y León a través de una propuesta de intervención educativa con una unidad didáctica.

En conclusión, los juegos cooperativos desempeñan un papel fundamental en la educación física durante el periodo de la Educación Primaria dentro del currículum de la LOMLOE en Castilla y León, ya que estos juegos no solo fomentan el desarrollo físico, sino que también promueven valores como el trabajo en equipo, cooperación, empatía... Todo a través de actividades lúdicas y colaborativas.

3.2 Objetivos Específicos:

Para los objetivos específicos he seleccionado los más relevantes:

- Evaluar la eficacia de los juegos cooperativos para mejorar el compromiso, la motivación y el rendimiento del alumnado.
- Investigar la repercusión de los juegos cooperativos en la enseñanza de todas las áreas del currículo escolar que marca la LOMLOE.
- Analizar el impacto de los juegos cooperativos en la inclusión social tanto en el aula como en la mejora de las relaciones interpersonales.

Empezando por el primer objetivo revela resultados positivos en múltiples dimensiones, estos juegos al fomentar la colaboración y el trabajo en equipo contribuye a un entorno de aprendizaje más inclusivo y participativo, los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos. El segundo

objetivo muestra beneficios significativos, el autor que aborda que los juegos cooperativos no solo mejoran el compromiso y la motivación de los estudiantes, sino que también facilitan la comprensión más profunda y duradera de los contenidos curriculares es Johns Dewey, Dewey es un filósofo y pedagogo estadounidense que enfatizó en su obra la importancia del aprendizaje experimental y colaborativo en su libro ‘’Democracia y Educación’’. Por último el tercer objetivo los juegos cooperativos promueven un ambiente de colaboración y respeto mutuo, lo que facilita la inclusión de todos los estudiantes independientemente de sus habilidades o antecedentes, ya que todos juntos trabajan hacia un objetivo común.

4. Fundamentación teórica

Desde este apartado se presentarán diferentes elementos para enmarcar el tema elegido. Realizaré apoyos en autores referentes en la materia para afianzar los conceptos a desarrollar e importantes a aclarar para el proceso de investigación posterior.

Para empezar sobre el tema se parte de la Educación Física, ya que es el área del que se desarrollará el trabajo.

4.1 competencias

Todo estudiante debe saber una serie de competencias clave al finalizar el grado de Educación Primaria donde se pueden ver en la Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre en el artículo 2 de la LOMLOE y también en el Real Decreto 157/2022 en el artículo 9, ya que a través de ellas se desarrollará un aprendizaje significativo, acomodándose a los nuevos aprendizajes de una forma profunda.

Las competencias clave son un conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que se consideran esenciales para el desarrollo personal, académico y profesional de las personas, estas competencias son transversales y aplicables en todos los contextos y situaciones de la vida. A lo largo de los años se han ido clasificando y mejorando. Hemos aprendido sobre el currículo y sus componentes, a utilizarlos para unidades didácticas donde se emplearán en un futuro. Otros aprendizajes valiosos, como son las estructuras de los centros y sistemas educativos, así como su organización.

Empezamos con la competencia matemática que es la habilidad para resolver diferentes problemas y razonar de manera lógica, aplicando unos conocimientos matemáticos y científicos en situaciones cotidianas. Otra de las competencias es la científica que es el conocimiento y comprensión del mundo natural, la ciencia y la tecnología. Seguimos con la competencia digital donde su uso debe ser seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para aprender y trabajar en la sociedad. A continuación pasamos a la Competencia social y ciudadana que es la

habilidad de vivir y convivir de manera respetuosa con otras personas de una comunidad, implica aprender a trabajar en equipo y comprender la importancia de las normas, así como comunicarse de manera efectiva. Tenemos la Competencia cultural y artística que se trata de comprender y apreciar la riqueza de diferentes culturas, todo ello también incluye la importancia de expresarse a través de pintura, teatros, danza etc. La Competencia de aprendizaje que es la habilidad para gestionar y mejorar tu propio proceso de aprendizaje, donde incluye como organizarte, buscar y utilizar la información de una manera efectiva para seguidamente reflexionar sobre ello. Continuamos con la Competencia física que es la capacidad de mejorar y cuidar tu bienestar físico a través de hábitos saludables y ejercicio, incluye el desarrollo de habilidades motoras, fuerza, coordinación y resistencia. Y por último tenemos la competencia emocional que es la habilidad para entender y manejar nuestras propias emociones así como la de los demás, expresar las emociones de forma educada y poder controlar los impulsos y reacciones negativas.

Todas estas competencias explicadas en la LOMLOE se desarrollan durante todo el periodo de la Educación Primaria.

Una vez teniendo la explicación de las competencias generales de la Educación primaria, también hay una lista de competencias generales de la Educación física.

Estas competencias son habilidades, actitudes y valores que los estudiantes desarrollan a través de la participación en actividades físicas y deportivas. En Castilla y León, las competencias generales de la educación física están relacionadas con los juegos cooperativos a través del currículo oficial de la comunidad autónoma, a continuación se detallan algunas de ellas:

La competencia motora donde el desarrollo de habilidades y destrezas motrices básicas, como la coordinación, la agilidad, la fuerza, la resistencia y la flexibilidad, es fundamental para realizar actividades físicas y deportivas donde también incluye el desarrollo general del cuerpo, la salud y bienestar. Tenemos la Competencia social y cooperativa: que es la habilidad para trabajar en equipo y respetar las normas del juego para llegar a un objetivo común, donde también se resuelven conflictos de manera constructiva. Seguimos con la Competencia comunicativa que es la habilidad

para expresar y comprender ideas, hechos y sentimientos de una manera efectiva, tanto oral como escrita, esto incluye hablar bien, escuchar bien, leer y escribir con claridad. La Competencia emocional que es la capacidad de aprender a gestionar y controlar las emociones en diferentes situaciones, también abarca la empatía, es decir la habilidad de comprender y responder a las emociones de otras personas. La Competencia cognitiva que es la capacidad de utilizar y procesar la información de manera efectiva para resolver diferentes problemas, tomar decisiones y aprender nuevas cosas. Continuamos con la Competencia ética y responsable, esta competencia se refiere a la capacidad de tomar decisiones y actuar de manera moralmente correcta y consciente, esto implica tener un sentido de responsabilidad hacia sí mismo y hacia los demás, respetar los derechos y la dignidad de todas las personas y actuar de forma honesta en todas las situaciones. Y por último la Competencia en conocimiento del cuerpo y la salud que es la capacidad de comprender como funciona el cuerpo humano y como mantenerlo sano, así como comprender la importancia de los hábitos saludables como la nutrición, ejercicio físico, higiene y descanso.

En la LOMLOE no hay ningún artículo específico que relacione las competencias generales de la educación física con los juegos cooperativos. Sin embargo, en el artículo 6, que trata sobre los contenidos mínimos de la educación básica, se establece que la educación física debe contribuir al desarrollo de hábitos de vida saludables y a la adquisición de habilidades motrices y deportivas. En cuanto a los juegos cooperativos, aunque no se mencionan explícitamente en la LOMLOE, muchos profesionales de la educación física los consideran útil para desarrollar competencias como el trabajo en equipo, la comunicación, la cooperación, la resolución de conflictos, etc. Por tanto, aunque no se mencionen explícitamente en la ley, los juegos cooperativos pueden contribuir al desarrollo de las competencias generales de la educación física.

4.2 La educación física

Este apartado se divide en tres partes, donde se dará varias definiciones dependiendo de la época con su autor correspondiente, los diferentes métodos de enseñanza y finalmente los estilos de enseñanza.

4.2.1 Acercamiento al término de educación física.

La Educación Física es el área de conocimientos que utilizaremos para llevar a cabo este trabajo, por lo tanto ha evolucionado a lo largo del tiempo y ha sido abordada desde diferentes perspectivas por diversos autores y organizaciones, seguidamente se explicarán varias definiciones de la educación física según la época y autores:

Platón (Antigua Grecia): *"La educación física es la educación del cuerpo para que obedezca al espíritu y pueda ejecutar sus órdenes".*

Parlebás (2002): *''La educación física es una práctica de intervención que ejerce una influencia sobre las conductas motrices de los participantes en función de normas educativas implícitas o explícitas''.*

Según la RAE la Educación Física es el *"conjunto de disciplinas y ejercicios encaminados a lograr el desarrollo y perfección corporales".*

La definición de educación física ha evolucionado de un enfoque físico y motriz hacia una visión más integradora y educativa, que abarca aspectos físicos, sociales, emocionales y cognitivos, por lo que la Educación Física es una disciplina encargada del desarrollo integral del ser humano mediante actividades y ejercicios que comprometen movimientos.

4.2.2 Métodos de enseñanza de la educación física.

En mi carrera he aprendido diferentes métodos de enseñanza, en este caso para la enseñanza de la educación física me quedo con los enfoques innovadores de Blázquez Sánchez (2016) que son el *"conjunto de procedimientos y técnicas utilizadas por los docentes para organizar las actividades a los alumnos, así como utilizar todos los recursos que dispone a favor de la enseñanza".*

A continuación se nombrarán algunos de los métodos abordados de esta obra de Blázquez Sánchez (2016):

- Aprendizaje basado en problemas (ABP): Se plantea un problema y los alumnos por grupos tienen que resolverlo mediante la observación y reflexión de sus decisiones.

- Aprendizaje basado en juegos (ABJ): Utilización de Juegos para potenciar el interés, la motivación y la participación del alumnado en el proceso educativo para conseguir un aprendizaje significativo, lúdico y dinámico.
- Ambientes de aprendizaje (AA): Se realizan actividades mediante unas normas para crear aprendizajes significativos que sirvan al alumnado en su vida, el profesor actúa como guía.
- Aprendizaje por proyectos (ABP): Se centra en el desarrollo de proyectos a largo plazo donde los alumnos investigan, planifican y realizan tareas relacionadas con la educación física.
- Aprendizaje servicio (ApS): Se adquiere el aprendizaje mediante la experiencia a través del currículo y el servicio comunitario, propiciándose la adquisición de valores cívicos y participación e interés por el bien común.
- Contrato didáctico (CD): Autonomía del profesor, el alumnado cambia diversos aspectos de ambos mediante la creación de normas donde se implica una unión entre ellos.
- Método del caso (MC): Todos los conocimientos teóricos se llevan a la práctica teniendo que tomar decisiones ante diferentes situaciones.
- Aprendizaje basado en retos (ABR): Se le plantea un problema real relacionándolo con el entorno y de interés para el alumnado, donde tendrán que solucionarlo.
- Creatividad Motriz (CR): Consiste en solucionar problemas motrices de forma innovadora y diferente. Con la sinéctica se crean estrategias que se repitan para conseguir resolver diferentes situaciones de forma más creativa.
- Aprendizaje cooperativo (AC): Promueve el aprendizaje basado en problemas y la colaboración entre los alumnos para resolver una tarea o desafío común.

4.2.3 Estilos de enseñanza de la educación física

La Educación física es un componente esencial en el desarrollo integral de los estudiantes, no solo contribuyen a su bien estar físico sino también formando habilidades sociales, la forma en la que se enseña la educación física puede variar significativamente, a continuación nombraré varios autores con sus estilos de enseñanza:

Según Blázquez (2016, p. 16) *"se refieren al clima de enseñanza y a los modos de estimulación organización utilizados para enseñar; se les reconoce por la manera en la que se producen las interacciones del profesor".*

Los estilos de enseñanza en la educación física son enfoques que guían al profesor a organizarse, a diseñar y a desarrollar como quiere llevar a cabo sus clases. Estos estilos varían según el grado de participación del alumno, la forma de presentar el contenido, la forma de motivar, evaluar y usar los recursos para realizar las actividades.

Para conocer los diferentes tipos de estilos me he enfocado en la clasificación de Delgado (1991) que se basa en la forma en que el profesor interactúa con los alumnos y como se presentan las actividades y el contenido.

Empezamos con los tradicionales donde el profesor asume el papel central, en el se distinguen varios mandos: Mando directo: el maestro manda lo que hay que realizar y el alumno lo hace. Seguimos con la Modificación de mando directo: El profesor tiene el control de la clase pero muestra cierta flexibilidad en la ejecución de las actividades permitiendo así que los alumnos tomen algunas decisiones. Por último la Asignación de tareas: el maestro ofrece un ejemplo realizando la actividad que ellos harán después. En el desarrollo de la tarea el maestro ofrece feedback para que mejoren su trabajo y aprendan más.

Seguimos con el estilo participativo: Este estilo busca involucrar al alumno en el proceso de aprendizaje, aumentar su participación. El profesor hace de guía y los alumnos tienen libertad para descubrir y explorar las actividades a realizar. En este estilo se diferencian tres tipos: Enseñanza recíproca: Se dividen por parejas, uno actúa y el otro observa y van anotando los aspectos importantes que les ha puesto el profesor y luego se repite viceversamente. Otro tipo son los Grupos reducidos: igual que el anterior, pero son grupos de 4-6 miembros por lo que asumen varios roles. Y por último las Micro enseñanza: el maestro explica algo a varios alumnos y estos son los que se lo explicarán a los demás adquiriendo un rol de maestro.

Otro de los estilos es el Individualizado: El profesor adapta la enseñanza a las necesidades y características individuales del alumno teniendo en cuenta sus intereses, nivel de desarrollo y habilidades. Para ello existen varias opciones como son: Los Trabajos por grupos de nivel donde mediante una prueba se realizan grupos de diferentes niveles a los que se ofrecerá el mismo contenido, pero adaptado en base a las capacidades de cada grupo. Tendríamos los Trabajos por grupos de intereses: igual que el anterior, pero se tienen en cuenta sus gustos para hacer los grupos. La Enseñanza modular: Se hacen grupos dependiendo del nivel o de los intereses y cada grupo tendrá su profesor. Se tienen los Programas individuales: el alumno decide donde llevar a cabo las tareas programadas. Y por último la Enseñanza programada: A través de la informática se comprueban si los conocimientos teóricos son correctos o no.

Por último tenemos el estilo Cognoscitivo: En este enfoque se promueve la reflexión, la resolución de problemas por parte del alumnado y la indagación, donde se fomenta un desarrollo cognitivo y su autonomía en el aprendizaje, como anteriormente en los demás estilos había diferentes tipos, en este estilo también podemos distinguir varios: Descubrimiento guiado: Se realizan preguntas para avanzar en el aprendizaje con sus respuestas. La Resolución de problemas: se plantea un problema con diferentes soluciones. El alumnado aporta soluciones y se elige la mejor mediante situaciones de juego. Los Creativos: El profesor expone un tema y los alumnos dirán los problemas que les vayan surgiendo. Y por último Socializadores: se realizan técnicas de socialización para conseguir objetivos sociales.

4.3 El juego

A continuación se darán varias definiciones de Juego, tipos de juego y sus características que desarrolla como también el juego en el ámbito educativo.

4.3.1 Definición de juego:

El juego empieza a ser parte de nuestras vidas desde pequeños y se considera una experiencia humana presente en todas las culturas. Es algo que nos entretiene, nos divierte y nos

permite desarrollar diferentes habilidades y destrezas como también mejorar nuestra motricidad y capacidades físicas y mentales.

Seguidamente se nombrarán diferentes autores donde se mostrarán la diversidad de perspectivas sobre el juego.

Según Russel (1970, p. 13) el juego es una *"actividad generadora de placer que no se realiza con finalidad exterior a ella si no por sí misma".* Jean Piaget (1971) *''El juego es una actividad en la que el niño se apropia del entorno y lo asimila a su esquema mental, permitiéndole adaptarse a él''*. Para Vygotsky (1978) *''el juego crea una zona de proximal desarrollo que permite a los niños desarrollar sus habilidades mentales y sociales más allá de su nivel actual de desarrollo''*. Brower (1988) el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo.

Desde otro punto de vista diferente, nos encontramos con Bernabéu y Goldstein (2009) que afirman que el juego es una actividad humana compleja que ha sido estudiada desde diferentes visiones. Johan Huizinga (1968, p. 49) lo definió como *"una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente".*

Una autora actual en su libro "El juego en la educación física: una propuesta pedagógica para la inclusión y la cooperación" (2022) de Cristina Sánchez-Alcón, define el juego así: "El juego es una actividad voluntaria, libremente asumida y disfrutada por los participantes, que combina la motricidad, la imaginación, la competencia y la cooperación, reglamentado por normas establecidas y compartidas por los jugadores.*"El juego es un medio educativo eficaz para la formación integral de los alumnos, ya que fomenta la adquisición de habilidades sociales, emocionales y cognitivas y motrices.*

Cada autor ha contribuido en la comprensión de juego y de su papel en el desarrollo humano, donde podemos observar las diferentes miradas que nos ayudan a tener más claro su significado.

4.3.2 Tipos de juego

En este apartado podría nombrar a varios autores y sus numerosas formas de ordenar los juegos, pero me quedo con el que establece Piaget (1932, 1945, 1966) citado por Hervás (2008) en función del comportamiento, la motivación y la relación con las reglas que se presentan en cada uno de ellos.

Empezamos con el juego simbólico donde se realiza la representación de ideas o situaciones mediante objetos o acciones, aquí se incluye la fantasía, la creación de historias y la representación de roles. Pasamos al Juego motor que consiste en la realización de acciones que se repiten, exploran y proporcionan un aprendizaje con el que también determinan si son agradables o no para el adulto, este juego se da en las primeras edades, gracias a ello el niño va relacionando gestos y emociones según las situaciones que se vayan dando. Seguimos con el Juego de reglas, en este juego los niños deben seguir una serie de normas y reglas para llegar alcanzar la meta o resolver problemas. Y por último el Juego de construcción donde se construyen elementos de la vida real mediante diferentes materiales. A medida que crecen se imponen a ellos mismos más semejanza con la realidad por lo que puede desarrollar la creatividad e imaginación.

En esta clasificación descubrimos los diferentes tipos de juegos atendiendo sobre todo a la edad, los juegos van siendo más complejos para conseguir una evolución en el individuo, la importancia en cada tipo de juego en el desarrollo cognitivo, emocional y social del niño así como en la adquisición de habilidades y conocimientos. Analizando los beneficios que nos proporciona en cada etapa.

4.3.3 Características que desarrolla el juego

Guy Baillot y Jacques Quin, son dos autores franceses que en su libro "Juegos cooperativos y de confianza: Manual de actividades lúdicas para la educación física" (1996), nos dicen que es una actividad libre y voluntaria, tiene unas limitaciones espacio-temporales establecidas de antemano. Debido a su carácter espontáneo, creativo y original y por el final desconocido se hace incierto, aunque agrada la acción de jugar. También se le puede considerar puro y gratuito, porque es

desinteresado con un fin en sí mismo e intranscendente y sin finalidad exterior, es ficticio y convencional debido al acuerdo social que existe entre los participantes sobre el diseño del juego y las reglas.

Algunas de las características y beneficios de los juegos cooperativos y de confianza que destacan son: la cooperación y solidaridad, el aprendizaje incluido, desarrollo de la confianza, mejorar las habilidades sociales y emocionales y la diversión y motivación.

Ellos promueven valores y habilidades que son esenciales para el desarrollo integral de los niños y los jóvenes.

4.3.4 El juego en el ámbito educativo

El juego tiene un papel fundamental en el ámbito educativo, Lo cierto, es que los juegos pueden utilizarse para conseguir numerosos objetivos que vayan más allá del simple disfrute. Pueden convertirse en verdaderos generadores de aprendizajes significativos físicos, cognitivos y sociales gracias a su carácter lúdico. Como decía Bernabéu y Goldstein (2009) el juego promueve y facilita cualquier aprendizaje tanto físico como mental, y además, activa y estructura las relaciones humanas, jugando las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras.

En este caso me voy a central en el ámbito educativo del juego, gracias a él y las variantes que se pueden ir proporcionando, podemos desarrollar diferentes actitudes en los niños, y si no fueran a través del juego no se podrían desarrollar.

A parte del colegio, el juego sirve también para sus actividades fuera del centro, es decir, a los niños también les puede servir estos juegos para su desarrollo social adquiriendo los beneficios.

4.4 El juego en la educación física

El juego en la Educación Física es un recurso básico, según Omeñaca y Ruiz (2001, p. 19) “se caracteriza por 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”. Tan importante es, que junto con las actividades deportivas implica un bloque entero del BOCYL dentro del apartado de Educación Física.

Para que el juego desemboque en la adquisición de aprendizajes significativos Omeñaca y Ruiz (2002) establecen tres aspectos claves:

- Los alumnos deben poseer tanto el grado de madurez suficiente como los conocimientos previos con lo que poder conectar los nuevos aprendizajes.
- Los nuevos contenidos de aprendizaje han de ser significativos.
- Es necesaria la disponibilidad del alumno para aprender significativamente.

Conociendo estos tres aspectos clave, es importante que en las clases de Educación Física se trabaje el juego, así debemos poder intervenir e interactuar con el alumnado para favorecer los conocimientos y habilidades en relación a su edad o etapa educativa.

4.5 El aprendizaje cooperativo

En este nuevo apartado se desarrollarán la definición del aprendizaje cooperativo, sus principios, finalidades, las consideraciones y la evaluación del aprendizaje cooperativo.

4.5.1 Definición de aprendizaje cooperativo

A continuación vamos a ver una serie de definiciones de diferentes autores, sabiendo que el aprendizaje cooperativo es el método de enseñanza que vamos a utilizar para llevar a cabo este trabajo.

Johnson, Johnson & Holubec (1999, p. 5) lo definen como "el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás".

Velázquez (2010) que lo entiende como la metodología educativa que tiene que ver con el trabajo en grupos, normalmente pequeños y heterogéneos, donde cada alumno trabaja con sus compañeros para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás.

Y por último Fernández Río (2014) define el aprendizaje cooperativo como el modelo pedagógico donde los estudiantes aprenden junto con otros estudiantes mediante un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que hace más fácil y promueve esta interacción e interdependencia positiva y donde el docente y los escolares actúan como co-aprendices.

Como se puede analizar las definiciones son bastante similares unas a otras, donde se ve que coinciden en que es un método de enseñanza en el que forman grupos para trabajar en equipo y para mejorar su aprendizaje.

4.5.2 Principios del aprendizaje cooperativo

Para que se produzca el aprendizaje cooperativo, debe haber cooperación y trabajo colaborativo. Para lograr este objetivo, la participación de todos los miembros es crucial.

Para ello hay algunos principios que definen y determinan lo que es necesario para que el aprendizaje se considere colaborativo. Según Johnson, Johnson & Holubec (1999, p. 9) estos principios son:

Independencia positiva: El profesor tiene que proponer una tarea clara y un objetivo grupal que deje claro al alumnado que *"habrán de hundirse o salir a flote juntos".* Los alumnos deben tener claro que el esfuerzo que se realiza no solo es beneficioso para sus compañeros sino también para él. Esto crea un compromiso de todos.

Responsabilidad individual y grupal: El grupo debe asumir la responsabilidad de alcanzar sus objetivos, y cada miembro será responsable de cumplir con la parte del trabajo que le corresponda. Gracias a ello ninguno puede aprovecharse del trabajo del otro, en este caso es importante la evaluación grupal e individual y la comunicación entre todos.

Interacción estimuladora: todos deben promover el éxito de los demás compartiendo, ayudándose, animándose entre ellos y respaldándose. Al ayudarse entre ellos hay un compromiso grupal donde se llegará al objetivo.

Prácticas interpersonales y grupales imprescindibles: estas prácticas se deben de explicar al alumnado porque sin ellas es difícil que los alumnos sepan cómo trabajar con este método debido a su complejidad. *"Los miembros del grupo deben saber cómo ejercer la dirección tomar decisiones, crear un clima de confianza, comunicarse y manejar los conflictos, y deben sentirse motivados a hacerlo".*

Evaluación grupal: En esta evaluación los miembros del grupo tienen que analizar en qué grado están alcanzado sus objetivos y si establecen correctamente las relaciones de trabajo. Los grupos deben determinar qué acciones de sus miembros son positivas o negativas, y tomar decisiones acerca de cuáles conductas conservar o modificar.

Gracias a estos principios se pueden llegar a un aprendizaje cooperativo, pero esto no solo depende de los alumnos, el docente también tiene que intervenir aplicando y enseñando correctamente el método adecuado.

4.5.3 Finalidades del aprendizaje cooperativo

Anteriormente hemos visto los principios necesarios para que se produzca el aprendizaje cooperativo, seguidamente se nombrarán cuáles son los motivos por los que se debería utilizar este método y lo que se busca con él. Según Velázquez (2004, 2010) lo que busca es que los alumnos:

- Lograr una serie de objetivos de aprendizaje específicos de un área determinada.
- Que tengan a sus compañeros como referentes de su aprendizaje, y también sirvan de referente de aprendizaje a sus compañeros.
- Ayudarse mutuamente para que haya múltiples soluciones a los problemas que se plantean desde diferentes situaciones.
- Capacidad de trabajar en grupo, distribuyendo las tareas, roles y responsabilidades.
- Desarrollar habilidades sociales y que regulen conflictos de forma constructiva.
- Desarrollo de aspectos afectivos hacia sus compañeros, actitudes democráticas y motivación hacia el aprendizaje.

Viendo todas las finalidades que nos relata Velázquez, también el aprendizaje cooperativo se ve respaldado por numerosos estudios que determinan según Johnson, Johnson & Holubec (1999):

- Mayor salud mental.
- Mejoran los empeños por lograr un buen desempeño.
- Relaciones más positivas entre los alumnos.

4.5.4 Consideraciones sobre el aprendizaje cooperativo

Todo docente debe conocer el aprendizaje cooperativo para poder aplicarlo correctamente, ya que es complejo. Se podría decir que mucho más que el individualista o el competitivo, por ello implica tener en cuenta muchas cosas y estar listo para las dificultades que surgirán.

Uno de los grandes errores es creer que el aprendizaje cooperativo tiene resultados inmediatos, cuando todo lo que implica cooperación conlleva su tiempo.

Los alumnos deben conocer el método antes de comenzar aplicarlo. Una de las principales cosas es que el docente sepa desenvolverse correctamente y que no se encuentre perdido a la hora de actuar. Cuando se tenga todo lo nombrado, hay que considerar la personalidad y actitud del alumnado y educarles de forma correcta. El espíritu competitivo es una de ellas, tanto con los miembros del mismo grupo como con los diferentes grupos que haya, ya que si no se hace de forma correcta se puede formar un conflicto.

Uno de los mayores problemas que puede provocar es no conseguir un objetivo y que alguno de los alumnos del grupo no se sienta respaldado por sus compañeros, lo que conllevaría que el alumno se sienta culpable y desmotivado para todas las siguientes actividades.

Otro problema sería el egocentrismo, es decir, puede implicar la intolerancia hacia las opiniones de otros compañeros y desembocar en un problema.

4.5.5 La evaluación del aprendizaje cooperativo

Todo aprendizaje cooperativo es imprescindible tanto en la evaluación individual como en la grupal, y como ya hemos nombrado anteriormente las acciones de todos repercuten en el grupo sea beneficiándolo como perjudicándolo.

Para la evaluación tanto individual como grupal se tendrán en cuenta los resultados, pero sin dejar atrás el proceso de aprendizaje, ya que es de lo que se trata en un aprendizaje cooperativo al contrario de otros métodos.

Para el modelo de evaluación me he querido centrar en el de López Pastor et al. (2010) se presentan dos características claves:

Formativa: se ofrece el feedback al alumnado para que sepa sus aciertos y sus errores, los aprenda y pueda mejorarlos en su trabajo y en cómo llevarlo a cabo.

Compartida: no solo es válida la opinión del docente, se tiene que dar la evaluación del propio alumno (autoevaluación), la de los alumnos entre ellos (coevaluación) y finalmente la del profesor (heteroevaluación).

Estas características hacen el modelo de evaluación de López una propuesta válida y efectiva para la evaluación, orientada al desarrollo integral de los alumnos y la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje.

5. El juego cooperativo

En este apartado vamos a elaborar diferentes puntos como anteriormente en los demás, primeramente con la definición de juego cooperativo, siguiendo por las características y finalmente con los valores que aporta el juego cooperativo.

5.1 Definición de juego cooperativo

El juego cooperativo es una de las herramientas utilizadas para conseguir los objetivos de plan de acción. Para ello hay varias definiciones de juego cooperativo variando en diferentes años y autores.

Garairgordobil (2002) nos dice que son aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos. Otros autores como Orlick (2002) piensa que busca jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego.

Omeñaca& Ruiz (2005) son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común.

Alcántara, López y Molina (2019): Definen el juego cooperativo como una actividad lúdica y deportiva en la que se fomentan valores como la cooperación, la solidaridad, la inclusión y la responsabilidad, priorizando la participación y el bienestar de todos los participantes.

Actualmente, en 2024, la definición de juego cooperativo sigue manteniendo estos aspectos, destacando la importancia de la colaboración, la participación activa, la solidaridad y el trabajo en equipo para alcanzar objetivos comunes en un contexto lúdico y motivador.

En cualquiera de las definiciones coinciden en que los jugadores forman un grupo que dan y reciben ayuda por parte de los miembros para conseguir un objetivo común.

5.2 Características del juego cooperativo

Las características del juego cooperativo definen aún más su significado y lo que implican, para ello voy a mencionar dos autores.

Según Orlick (1986) las características que define este autor son:

Empezando por la participación igualitaria que es la idea de que todas las personas deben de tener las mismas oportunidades y derechos para tomar decisiones, expresar sus opiniones y tener las mismas oportunidades, sin importar su género, origen, religión etc.

Seguimos con la cooperación donde su objetivo es trabajar en equipo para obtener una meta común.

La Inclusión donde los juegos cooperativos son accesibles y adaptables a las necesidades y capacidades de los alumnos.

Continuamos con el disfrute y diversión aquí se favorece la motivación del alumnado y la implicación física y deportiva.

Como penúltima característica tenemos el desarrollo de habilidades sociales donde el trabajo en equipo y la cooperación se fomenta el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación, respeto, empatía y confianza.

Finalmente tenemos el aprendizaje significativo donde contribuyen al desarrollo integral de los participantes, el aprendizaje significativo de las habilidades motrices, cognitivas y sociales.

Según Pallares (1978) las características de este tipo de juegos son:

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

Según el artículo "La pedagogía del juego cooperativo en educación física" (2021) de Montserrat Martínez-Gómez es una metodología pedagógica en educación física que contribuye a la inclusión, la cooperación y el desarrollo integral de los alumnos, proporcionando un ambiente de aprendizaje significativo y motivador, las características del juego cooperativo:

- Inclusivo donde es importante la participación de todos independientemente de su edad, género y habilidad.

- Cooperativo donde los compañeros tienen que colaborar entre ellos para alcanzar un objetivo común.
- Diverso la gran variedad de actividades y juegos adaptados a las necesidades y preferencias de los participantes.
- Participativo donde se fomenta la participación activa de todos los alumnos y evita la excesiva competitividad.
- Significativo donde se promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, además de las motrices y cognitivas.

Como bien se puede ver de nuevo los autores coinciden en que las características tienen la finalidad de decir que el juego cooperativo es igual trabajo en equipo, disfrute y participación.

5.3 Valores que ofrece el juego

Los valores que se alcanzan con los juegos cooperativos son como herramientas a utilizar en clase, hay que llevarlos a la práctica correctamente. Como dicen Omeñaca y Ruiz (2002, p. 59) "*Por su orientación cooperativa llevan a una valoración positiva de la ayuda, la colaboración, la equidad, el respeto a las necesidades de los otros, el altruismo, la solidaridad, etc.". Estos, también aportaron lo siguiente: "la cooperación pone al alumno en contacto con valores universales para su desarrollo personal, para la convivencia y para la vida en equilibrio con el entorno: libertad, responsabilidad, tolerancia, diálogo, respeto, amistad, cooperación, solidaridad y paz, además de alegría, autoestima y auto superación, y de competencia motriz, creatividad motriz y salud" (p. 111).*

Como bien esta nombrada la aportación de los juegos cooperativos ayuda a la formación integral de la persona y vale como herramientas útiles para desenvolverse en la sociedad diaria, tanto de valores sociales, de cooperación, de respeto, cívicos y autoestima y aprendizajes y habilidades físicas.

6. Propuesta intervención didáctica

6.1 Título:

La propuesta educativa que se va a presentar a continuación se titula “El poder de ayudarnos”, donde está basada en una serie de sesiones de los juegos cooperativos donde su meta es alcanzar el objetivo a través de cooperar en entre ellos en la asignatura de Educación Física.

6.2 Justificación:

El área de educación física tiene gran implicación en las actividades de educación tanto en el desarrollo normal, lectivo de las clases, como en el hecho de organización de eventos especiales. La educación física, en la etapa de primaria se contempla como un continuo desarrollo. Desde los aspectos corporales y de control del cuerpo en el primer ciclo, pasando por el desarrollo de habilidades en el segundo ciclo y dándole más peso a la salud y hábitos de vida en el tercer ciclo.

Otra de las observaciones que pude contemplar en mi periodo de prácticas, es que existe un escenario de lucha entre las creencias de los profesores y los alumnos sobre la educación física. Una oposición entre aprendizaje y juego. Por tanto, es claro que el deber del docente esta en hacer un cambio de esquema en ese pensamiento a través de la reflexión y aprendizaje consciente dentro del aula.

Basándonos ahora en los juegos cooperativos a lo que va dirigido esta Unidad Didáctica podemos decir que son aquellos en los que los niños/as aprenden a compartir, a relacionarse con 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. Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que, todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades. El juego se convierte en el eje en torno al cual va a girar la consecución de nuestros objetivos y contenidos; un juego cooperativo y coeducativo, que se acerque a las necesidades, intereses y motivaciones de nuestro alumnado para conseguir un

verdadero aprendizaje significativo. Todo esto a través de una propuesta de actividades llamativa y motivantes hacia los alumnos, con variedad de juegos cooperativos y de desarrollo grupal.

En esta Unidad Didáctica (UD) se pretende trasmitir al alumnado las cualidades de los juegos cooperativos como diversión, entretenimiento, cooperación, promoción de valores flexibles a diferencia de los juegos competitivos, se encuadra en el Real Decreto 157/2022 que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Esta Unidad Didáctica sobre los juegos cooperativos no se realizó en el centro escolar, ya que por causas personales realicé las prácticas y el TFG en años diferentes.

6.3 Contexto

Al no llevar a cabo esta intervención expondré el contexto en mi último colegio donde realicé las prácticas, ‘’Nuestra Señora de la Consolación’’, es un colegio de nivel socioeconómico medio-medio, donde es concertado tanto en primaria como en secundaria, pero el primer ciclo de infantil y bachillerato es privado. En todo el colegio hay 1820 alumnos aproximadamente, donde en cada clase el rateo medio es de 25 alumnos aunque puede a ver algún más.

El colegio dispone de varios gimnasios, y patios al aire libre donde desempeñar la E.F Primaria, ESO y Bachillerato, infantil y 1 y 2 de primaria tienen el gimnasio de ‘’espejos’’.

La calidad de estas instalaciones es muy buena, cuentan con un buen estado de los materiales que las forman y la luminosidad.

El material del polideportivo grande es muy variado y está ordenado en los diferentes armarios dejando libre los espacios para realizar las actividades que toquen en cada sesión. Esto también permite localizar fácilmente el material. Los materiales de los que se disponen son los convencionales: cuerdas, aros, balones, colchonetas, picas, conos, etc. También nos encontramos con otros tipos de materiales/estructuras que nos pueden servir para desempeñar nuestras sesiones como las espalderas, porterías, canastas, entre otras.

Para esta Unidad Didáctica está pensada para alumnos de 5º de primaria, (alumnos de 8 a 10 años aproximadamente), se dividirá en ocho sesiones en 4 semanas.

6.4 Fundamentación curricular

La fundamentación curricular es el proceso mediante el cual se establece y justifica la estructura y contenido de un programa educativo, donde observaremos los objetivos de etapa, las competencias clave y los objetivos didácticos, así como la relación que tiene los criterios de evaluación con su contenido, también lo relacionaremos con el perfil de salida es decir con sus competencias clave.

Relación curricular, primer indicador de logro:

Competencia específica: 2.

Criterios de evaluación: 2.1 Elaborar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios si es preciso, durante el proceso, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.

Perfil de salida: STEM1, CPSAA3, CE3

Contenido: Bloque de contenido B: Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado.

Indicador de logro: Crea un juego/actividad adaptada al grupo que se solicita y que se enfoque al cuidado corporal y mejora de la salud filtrando la información de los medios tecnológicos facilitados.

El resto de la relación curricular se encuentra en documentos Anexo 1, así como su desarrollo.

6.5 Metodología

Para esta propuesta se ha decidido recurrir a metodologías activas donde los escolares tengan una alta participación mediante un aprendizaje cooperativo. En algunos casos recurriremos al descubrimiento guiado si es necesario. Con esto se pretende que los escolares se ayuden a sí mismos y entre ellos, siendo protagonistas y generadores de su propio aprendizaje mediante esta participación, pretendiendo que ellos mismos consigan crear las estrategias necesarias para resolver los problemas a partir de los diferentes juegos cooperativos.

Como ya he dicho, se recurrirá al descubrimiento guiado si los escolares se encuentran perdidos. El docente será un mero observador, pero también un guía si es necesario, ya que en este tipo de juegos aparecen problemas o situaciones que pueden hacer peligrar el éxito del juego y lograr los objetivos propuestos. Algunos de estos problemas pueden ser las peleas entre los escolares por no llegar a un acuerdo o la desmotivación y abandono del reto por no saber cómo afrontarlo y superarlo. Es aquí, cuando el docente aportará una serie de datos, cuestiones o reflexiones que ayuden al alumnado a continuar. Tras la realización de la actividad, habrá una reflexión grupal donde se comentará todo lo sucedido.

Para Ezequiel Martínez Rodríguez habla sobre el descubrimiento guiado en su artículo "Método de enseñanza de la Educación Física: descubrimiento guiado" publicado en 2003. En su artículo, Martínez Rodríguez explica que el descubrimiento guiado es un método de enseñanza de la educación física que tiene como objetivo introducir al alumno en un proceso de descubrimiento convergente. Esto implica que el estudiante se enfoca en encontrar una respuesta específica y correcta a través de las preguntas planteadas por el profesor.

También se usará una técnica educativa y de diseño, es decir, la gamificación que a través de ello motiva al alumnado y logra un mayor compromiso, todo esto conlleva a que los juegos utilizados en la gamificación pueden incluir puntos, niveles, recompensas.

6.6 Sesiones:

Como ya he nombrado anteriormente se dividirá en ocho sesiones durante cuatro semanas, donde la clase tiene una duración de una hora aproximadamente. La estructura es igual en todas ellas: Calentamiento, parte principal y vuelta a la calma. Solo variará la duración de cada parte según la cantidad de actividades o la dificultad que estas posean para el alumnado, todas en el Anexo 1.

En cuanto a las actividades que se realizan durante las sesiones de las propuestas didácticas según Bendicho (2010), estas deben de ser, principalmente, lúdicas. Desarrolladas mediante una metodología activa y participativa en la que el alumno realizará desde juegos simples a juegos de movimiento y recreación, centrada en fomentar los aspectos cognitivo-motrices y la educación en valores.

Las sesiones están destinadas para enseñarles y motivarles a través de los juegos cooperativos y como se ha dicho anteriormente tiene la siguiente estructura:

Fase inicial: Traslado del alumno hasta el gimnasio para dejar sus pertenencias y seguidamente colocarse en círculo, después se explicará el calentamiento y se iniciará el juego motor.

Fase principal: Actividades relacionadas con los juegos cooperativos con diferentes materiales y objetivos didácticos.

Fase final: Juego de vuelta a la calma, reflexión sobre la sesión y vuelta a clase.

Para tener una visión más amplia encontraremos las sesiones en el ANEXO 2.

SESIÓN 1:

Comenzamos llegando al gimnasio para que cada alumno deje sus pertenencias y se colocan en círculo en el medio.

Calentamiento: Activación del cuerpo a través del juego de alturitas.

Parte principal: Explicamos cómo es el juego de “balón imposible’’ y sus normas donde en dos grupos el objetivo es trasladar el balón gigante de un lugar a otro con la distancia que ponga el monitor, una vez acabado se hacen diferentes variantes, seguidamente seguimos con otra actividad

‘’Deslizándose por el espacio’’ En dos grupos el objetivo es llegar de un lugar a otro transportando todo el material que se dé, más tarde se realiza las variantes.

Vuelta a la calma: Este juego ‘’Levantarse a la Vez”: donde por parejas, sentados espalda con espalda y cogidos en jarras (por los codos). A una señal, intentan levantarse a la vez sin apoyar las manos en el suelo. Finalmente se hace una Reflexión sobre la sesión y vuelta a clase.

SESIÓN 2:

Comenzamos llegando al gimnasio para que cada alumno deje sus pertenencias y se colocan en círculo en el medio.

Calentamiento: Activación con el juego de Palomas y Gavilanes: Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. El grupo que hace de gavilanes se situará en el centro y los que hacen de palomas estarán dentro de los aros. A la voz del profesor las palomas tendrán que cambiar de palomar. Los que son cazados cambian de rol.

Parte Principal: Primera actividad ‘’Los bancos equilibristas’’ Se coloca una fila de bancos suecos y se van realizando lo que mande el profesor y cambiando variantes como por ejemplo colocarse por altura. Segunda actividad ‘’Mover el sueco’’: En dos grupos el objetivo es trasladar el sueco de un lugar a otro con la distancia que ponga el monitor con el material que se da.

Vuelta a la calma: Finalizamos la sesión con ‘’el limbo’’: Dos sujetan una cuerda por los extremos. El resto, pasa por debajo al ritmo de la música. Id aumentando la dificultad de forma progresiva. Finalmente reflexión sobre la sesión y vuelta a clase

SESIÓN 3:

Seguimos con la dinámica de siempre el alumnado llega al gimnasio, deja sus pertenencias y se coloca en círculo en el medio del campo para empezar la explicación de la clase y el calentamiento.

Esta sesión va a tener un material principal que son los globos.

Calentamiento: ‘’Que no caiga”: Entre todos tienen que evitar que el globo no caiga al suelo, se cuenta el número de toques que consiguen antes de que caiga.

Parte principal: Todas las actividades se realizan con los globos: ‘’Globos al aire”: Por parejas, cooperan para mantener el globo en el aire pero sin que la misma persona golpee dos veces a la vez, siguiente ejercicio ‘’Siameses del globo”: Por parejas tienen que trasladar el globo de un sitio a otro con diferentes partes del cuerpo. Seguidamente ‘’Globo atado”: Por parejas con una cuerda mantienen el globo en el aire sin que se caiga al suelo, Finalizamos la parte principal con ‘’Globo traicionero”: Se colocan dos bancos suecos, uno enfrente del otro y cada alumno subido en uno de ellos, tienen que conseguir llevar el globo de un lado a otro sin que caiga al suelo.

Vuelta a la calma: ‘’Al ritmo de la música”: Los alumnos se mueven por el espacio al ritmo de la música. Finalizamos con reflexión sobre la sesión y vuelta a clase.

SESIÓN 4:

El alumnado llega al gimnasio, deja sus pertenencias y se coloca en círculo en el medio del campo para empezar la explicación de la clase y el calentamiento.

Calentamiento: Comenzaremos con ‘’La Cadeneta”: Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Así sucesivamente hasta que estén todos pillados.

Parte principal: Como en la sesión 3 los globos era el material principal en esta sesión es el balón gigante y los aros. El primer juego son los ‘’Aros musicales”: Colocamos en el suelo un aro por niño. Todos bailan al son de una música alegre. Cuando paramos la música todos se meten dentro de un aro. Lo volvemos a repetir pero esta vez con un aro menos. Seguimos así sucesivamente de manera que cada vez habrá menos aros y por tanto cada vez habrá más personas dentro de cada aro. (Juego de la sillas), Seguimos con el siguiente juego ‘’Dentro del Aro’’: Se pide a los alumnos si son capaces de meterse dos niños dentro de un aro. También se les pide si son capaces de desplazarse. Se añade dificultad: tres, cuatro o cinco niños dentro de un mismo aro. Para terminar la parte principal Realizamos el juego ‘’Mueve la pelota y el aro”: En dos grupos el objetivo es trasladar el balón gigante y el aro de un lugar a otro con la distancia que ponga el monitor.

Vuelta a la calma: Finalizamos la sesión con el juego de ‘’Bomba”: Una persona al medio y va contando hasta 20 y cuando llegue dirá bomba, los demás compañeros se tienen que pasar un balón y la persona que tenga el balón en el momento que se diga ‘’bomba’’ se la quedará al medio. Para acabar reflexión sobre la sesión y vuelta a clase.

SESIÓN 5:

Iniciamos con la misma dinámica el alumnado llega al gimnasio, deja sus pertenencias y se coloca en círculo en el medio del campo para empezar la explicación de la clase y el calentamiento.

Calentamiento: ‘’Pilla Pilla”: Se la queda una persona que llevará un pañuelo para identificarse, y si pilla a algún compañero le pasa el pañuelo para que se la quede.

Parte principal: Se van a realizar tres juegos, comenzamos con ‘’La araña”: Se colocarán formando un circulo, y un compañero tendrá la bobina de lana y se la irán pasando de compañero en compañero, mientras dicen su nombre, luego hay que deshacer la telaraña, volviendo hacia atrás repitiendo otra vez su nombre. Pasamos al siguiente ‘’por el aro”: En dos grupos, agarrados de las manos tendrán que conseguir pasar el aro de un lado a otro sin que suelten las manos, el grupo que tarde menos en conseguirlo ganará. Acabamos con el juego ‘’El tejo por parejas’’: Por grupos dibujar dos campos de juego. Por parejas, realizan el recorrido a la vez con las diferentes reglas.

Vuelta a la calma: Terminamos la sesión con ‘’La orquesta”: Toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director. Acabamos con la reflexión final y vuelta a clase.

SESIÓN 6:

Esta sesión se realiza a través de un circuito con diferentes materiales.

Comenzamos con la llegada del alumnado al gimnasio donde dejan sus pertenencias y se colocan en círculo en el medio, seguidamente se explica el calentamiento.

Calentamiento: ‘’Bulldog”: Uno se la queda al medio y los demás tendrán que pasar de un lado a otro sin que su compañero del medio le pille, si te pilla te la quedas con él.

Parte principal: Circuito, donde se colocarán diferentes materiales y tendrán que realizarlo con las normas que ponga el profesor.

Vuelta a la calma: Acabamos con ‘’Dulce gatito”: Se colocarán en círculo, y uno de ellos será el gatito, y tendrá que ir a un compañero suyo actuando como si fuera un gato y el compañero tendrá que decirle: “pobre gatito, pobre gatito, pobre gatito… que triste esta” todo esto sin reírse si el gatito consigue hacer reír pasará el compañero al medio a ser el gato. Finalizamos con la reflexión sobre la sesión y vuelta a clase.

SESIÓN 7:

Penúltima sesión, en otras sesiones se tenían materiales principales, en esta su material principal es el paracaídas.

Empezamos cuándo el alumnado llega y deja sus pertenencias y se sienta en círculo en medio para seguidamente explicar el calentamiento.

Calentamiento: ‘’Come cocos’’: Se la queda un compañero que tiene que pillar a los demás jugadores solo se pueden desplazar pisando las líneas de la pista de juego.

Parte principal: Como he nombrado anteriormente se realizarán actividades con el paracaídas:

‘’Adelante-Atrás’’. Todos los alumnos agarran un extremo del paracaídas Cuando decimos ATRÁS, lo estiramos. Cuando decimos ADELANTE, nos juntamos todos en el centro. Traslado. De pie y estiramos del paracaídas, nos desplazamos de un lado a otro sin formar arrugas. Nos podemos desplazar con diferentes movimientos. ‘’El Ratón y el Gato’’. Todos agarran el paracaídas a ras del suelo. Un alumno hace de ratón y se mete debajo del paracaídas. Otro, hace de gato y se coloca encima del paracaídas. El gato, a gatas y mediante el tacto, tiene que atrapar al ratón. El resto agita

el paracaídas para dificultar la acción del gato. El ratón, también a gatas, se mueve por dentro del paracaídas para despistar al gato. ‘’El Intercambio’’. Se agita el paracaídas. Al elevarlo, se nombran dos o tres niños, que aprovecharan para cambiar sus posiciones antes de que vuelva a bajar el paracaídas. ‘’Pelota por el Borde’’. En la postura anterior se intenta que una pelota ruede por el borde sin que nadie la toque con la mano.

Vuelta a la Calma: Terminamos la sesión con la actividad ‘’Gorila, palmera o elefante’’ que consiste en formar un círculo y un compañero estará en medio, y tendrá que señalar a un compañero diciendo gorila, palmera o elefante, y este y sus compañeros de al lado tendrán que realizar un gesto, el que lo realice mal, se irá al medio. Acabamos con la reflexión final y la vuelta a clase.

SESIÓN 8:

Última sesión de los juegos cooperativos, se sigue todas las pautas anteriores de las demás sesiones. Comenzando cuando el alumnado llega al gimnasio, deja sus pertenencias y se coloca en círculo en el medio del campo para empezar la explicación de la clase y el calentamiento.

Calentamiento: Juego de ‘’Puntos’’: Se la quedan dos personas que se situarán cada uno en un lado del campo, y lanzando el balón tienen que intentar dar a los compañeros si les dan se colocarán con ellos a lanzar.

Parte principal: Estos dos juegos de la parte principal también se basan en estrategias. ‘’Atrapa la bandera’’: Dos equipos, cada equipo tiene que hacer una estrategia e que intentar atrapar los chinos del equipo contrario y llevarlo a su ‘casa’ quien tenga más chinos gana. Una vez conseguido el objetivo del juego anterior un par de veces comenzamos con el siguiente juego ‘’Polis y Cacos’’: Los polis deben capturar a todos los cacos y llevarlos a la zona "cárcel”. Los cacos deben huir de los polis y pueden salvar a sus amigos de la cárcel llegando a ella y chocando las manos de los cacos presos. Los cacos salvados, deben ir por los pasillos para volver a iniciar el juego. Los polis solo pueden pillar dentro del campo de los polis y el de los cacos. Solo pueden llevar 1 preso a la cárcel simultáneamente.

Vuelta a la calma: ‘’El minuto’’: Todos de pies y con los ojos cerrados tendrán que contar hasta llegar a un minuto, cuando piensen que ya ha pasado se tendrán que sentar.

Este último ejercicio conlleva menos tiempo ya que hay que dedicarle más a la parte final de reflexión donde tendrán que contar cada uno sus experiencias de todas las sesiones.

6.7 Recursos:

- Recursos espaciales: Esta unidad didáctica se pondrá en práctica en las instalaciones del centro escolar, ya sea patio o polideportivo, cuando las condiciones atmosféricas no sean adecuadas se realizará en el polideportivo si se encuentra disponible.
- Recursos temporales: La propuesta educativa se encuentra formada por 8 sesiones que se desarrollarán durante 8 clases de la asignatura de EF, en el 1º trimestre del curso académico. Concretamente, cada una de las sesiones tendrá una duración aproximada de 1 hora.
- Recursos materiales: Para poner en práctica estas actividades se necesitarán gran variedad de recursos materiales, todos ellos lo encontraremos en la tabla del ANEXO 4.

6.8 Evaluación:

Se opta por una evaluación continua y en función del alumnado se especifica y se individualiza según sus características y rendimiento. Al ser una evaluación continua las evaluaciones se dan por observación en todo momento y más específicamente los contenidos evaluando ciertas pruebas o trabajos realizados por el alumnado.

Un autor que apoya la evaluación continua en la Educación Física es Dr. Antonio Campos-Izquierdo, profesor de la Universidad de Murcia, España. En su artículo *"La evaluación formativa en Educación Física: fundamentos teóricos y metodología de aplicación" (2020).* Argumenta que la evaluación continua es esencial en la educación física para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Según Campos-Izquierdo, la evaluación continua en la educación física ofrece las siguientes ventajas:

- Permite al profesor adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes y proporcionar retroalimentación oportuna.

- Fomenta la autonomía y la responsabilidad de los estudiantes en su propio aprendizaje.
- Facilita la detección temprana de dificultades y la implementación de estrategias de mejora.
- Promueve la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje.

Finalmente se debe basar en: la observación donde el profesor observa continuamente los comportamientos, esfuerzos y actitudes, el diálogo donde el profesor está constantemente hablando con los niños para preguntarles sobre sus experiencias y sobre las actividades realizadas, registro del progreso aquí el profesor lleva a cabo un registro de cada niño, es decir, las habilidades físicas, motoras y sociales involucradas en los juegos cooperativos, retroalimentación donde el profesor proporciona retroalimentación constructiva y oportuna para el niño, destacando sus logros y mejoras y finalmente la autoevaluación donde el profesor les anima a reflexionar sobre su propio rendimiento y progreso, todo esto es con el objetivo de mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

El registro del profesor va siendo recogido en cada sesión a través de una tabla. ANEXO 3.

6.9Atención a la diversidad:

Las medidas de atención a la diversidad que aplica la maestra son encaminadas al trabajo y comportamiento del alumnado dentro y fuera del aula. En cuanto al ámbito del trabajo se hace en la medida de bajar la exigencia en las actividades y en contrapartida reforzar el conocimiento. En el caso de los juegos cooperativos se debe garantizar la participación equitativa, la inclusión y el respeto entre todos los participantes, mediante la adaptación de reglas, formación de equipos mixtos, roles variados etc.

Por lo tanto, mediante los juegos cooperativos se fomentará una atención a la diversidad que permitirá el desarrollo integral de todo al alumnado, atendiendo a sus respectivas necesidades, donde todo el alumnado se sentirá incluido en los juegos independientemente de las características que presente. Al no poder realizar esta intervención en mis prácticas no he podido captar dificultades, aun que si puedo nombrar que en el caso de que lo ponga en práctica alguna vez se planificarán los juegos de diferente forma o se meterán variantes en ellos para que se puedan realizar.

7. Conclusión:

En este apartado final se recogerán conclusiones sobre mi TFG. El estudio de los juegos cooperativos ha permitido identificar y analizar su impacto en diversas áreas, como el desarrollo social, cognitivo y emocional de los individuos. A través de varios autores se ha podido ir demostrando que los juegos cooperativos fomentan habilidades como la comunicación, colaboración, resolución de problemas y empatía.

Estos juegos no solo facilitan el aprendizaje de contenidos académicos, sino que también promueven un entorno inclusivo y motivador, reduciendo la competitividad negativa. En este TFG evidencian que la implementación de juegos cooperativos en entornos educativos y laborales puede ser una estrategia efectiva para mejorar la dinámica grupal y fortalecer las relaciones interpersonales, aunque la unidad didáctica no pude llevarla a cabo, en mis últimas prácticas sí que realicé varios juegos cooperativo y pude observar las cosas positivas que conlleva.

Por ejemplo, los juegos cooperativos pueden ser una herramienta valiosa para la educación inclusiva, ayudando a integrar personas con capacidades y antecedentes en un entorno de respeto y apoyo mutuo.

En resumen, los juegos cooperativos ofrecen beneficios que van más allá del simple entretenimiento. Fomentan la comunicación, la empatía, la colaboración y las habilidades de resolución de problemas, al tiempo que proporcionan una experiencia de juego inclusiva y libre de estrés. En un mundo cada vez más interconectado y colaborativo, los juegos cooperativos representan una herramienta valiosa para el desarrollo personal y social, Esta conclusión resume los hallazgos y las implicaciones del estudio, subrayando la importancia y el impacto positivo de los juegos cooperativos en diferentes contextos.

8. BIBLIOGRAFÍA:

Gobierno de España. (2022, 1 de marzo). Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del estado N.º 52

Fernández-Río, J. Rodríguez, J. M., Velázquez, C. y Santos, L. (2003). *Actividades y juegos cooperativos para educar en la escuela y en el tiempo libre*. Madrid, España: CCS

Hervás, E. (2008). Importancia del juego en primaria*. Innovación y experiencias educativas,* 13, 1-13.

Fernández-Río, J., & Velázquez, C. (2005). Desafíos físicos cooperativos. Retos sin competición para las clases de educación física. Sevilla: WANCEULEN Editorial Deportiva, SL.

Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós.

López, V. M. (Coord.). (2006). La evaluación en educación física. Revisión de modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa: la evaluación formativa y compartida. *Retos*. *Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 10, 31-41

Omeñaca, R., Puyuelo, E. & Ruiz, J.V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona: Paidotribo.

Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2002). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, España: Paidotribo.

Parlebas, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. Málaga, España: Unisport.

Velázquez, C. (Coord.). (2010). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física*. Barcelona, España: INDE.

9. Anexos

ANEXO 1.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	
Objetivos de etapa **D,C Y K**	**Competencias clave** STEM1, CPSAA3, CE3, CPSAA4, CE1, CPSAA5, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3, STEM5
Objetivos didácticos - Cooperación y trabajo en equipo. - Fomento de valores. - Resolución de problemas. - Desarrollo emocional y físico.	

Competencia específica	**Criterios de evaluación**	**Perfil de salida (descriptores operativos)**	**Contenido**	**Indicador de logro**
2	2.1 Elaborar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o	STEM1, CPSAA3, CE3	Bloque de contenido B: Planificación y	Crea un juego/actividad adaptada

	colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios si es preciso, durante el proceso, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido		autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado.	al grupo que se solicita y que se enfoque al cuidado corporal y mejora de la salud filtrando la información de los medios tecnológicos facilitados.
2	2.2 Resolver, analizar y valorar su actuación en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas, a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación.	(STEM1, CPSAA4, CE1)	Bloque de contenido C: Toma de decisiones: Selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales…	Resuelve, analiza y valora las diferentes situaciones a través de la anticipación y resuelve de forma cooperativa.

2	2.3 Mejorar en su control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.	(STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)	Bloque de contenidos C: Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación oposición)…	Mejora su control y dominio corporal enfrentándose a diferentes problemas en situaciones motrices.
3	3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, identificando las actuaciones de compañeros y rivales.	(CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)	Bloque de contenidos D: Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.	Respeta las normas del juego, jugando limpio y respetando a los compañeros.
5	5.2 Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y	(STEM5, CC2, CC4, CE3)	Bloque de contenidos F: Cuidado del	Respeta el entorno natural.

	actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.		entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en el medio natural y urbano..	

OBJETIVOS:

Los objetivos generales basándonos en el Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo que regula la Educación Primaria en España y también el Decreto 38/2022 de Castilla y León donde incluyen algunos aspectos que resultan relevantes para la práctica de los juegos cooperativos en el ámbito de la Educación Física, algunos de estos objetivos son:

- Cooperación y trabajo en equipo.
- Fomento de valores.
- Resolución de problemas.
- Desarrollo emocional y físico.

CONTENIDOS:

En el Decreto 38/2022 de Castilla y León estable los contenidos de la educación física en 5º de primaria, donde también se incluyen los juegos cooperativos con el fin de tener unos hábitos saludables, trabajo en equipo, desarrollo motor, cooperación, mejora de autoestima y competencia social. Varios de los contenidos son:

Resolución de problemas en situaciones motrices:

- Toma de decisiones: Selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espaciotemporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas.
- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal.
- Capacidades condicionales: Identificación de las capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad) que intervienen en una actividad físico-deportiva.
- Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación, oposición).

Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices:

- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.

- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.

Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia tanto en situaciones motrices

En conclusión en el decreto 38/2022 de castilla y león tiene el fin de promover el desarrollo físico, social y emocional de los alumnos a través de actividades cooperativas y lúdicas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Las competencias específicas a través del contexto educativo se refieren a los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que los estudiantes deben adquirir a lo largo de su formación escolar, estas competencias son varias según los criterios de evaluación, en concreto las competencias específicas 2.

2.1 Elaborar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios si es preciso, durante el proceso, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)

2.2 Resolver, analizar y valorar su actuación en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas, a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación. (STEM1, CPSAA4, CE1)

2.3 Mejorar en su control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. (STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)

3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, identificando las actuaciones de compañeros y rivales.(STEM5, CC2, CC4, CE3)

5.2 Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación. (STEM5, CC2, CC4, CE3)

COMPETENCIAS CLAVE:

Las competencias clave en Educación Física en 5º de primaria en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de Modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) se centran en la adquisición de hábitos y habilidades para una vida activa y saludable, así como el desarrollo de valores éticos y sociales. Estas competencias se encuentran en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Algunas de las competencias clave según la LOMLOE son:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL): Se refiere a la capacidad de utilizar un lenguaje de manera efectiva y educada en diversas situaciones y contextos.

Competencia plurilingüe (CP): Es la habilidad para comunicarse en varios idiomas comprendiendo y expresándose de manera efectiva en diferentes situaciones.

- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) :): Es la capacidad para utilizar el razonamiento matemático y el conocimiento específico y tecnológico en la resolución de problemas cotidianos y en la toma de decisiones.
- Competencia digital (CD): Es la destreza para usar tecnologías digitales de manera segura, creativa y crítica, donde abarca desde la búsqueda de información hasta la comunicación, creación de contenidos y solución de problemas digitales.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): Es la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje y la carrera propios.

- Competencia ciudadana (CC): Es la capacidad para participar activamente y de manera efectiva en la vida social y cívica de una comunidad.
- Competencia emprendedora (CE): Es la capacidad para transformar ideas en acciones a través de la iniciativa, creatividad y la gestión de proyectos, todo esto implica asumir riesgos, planificar y gestionar recursos como también conseguir los objetivos.
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC): Es la habilidad para apreciar, entender y expresar ideas y emociones a través de diversas formas artísticas y culturales.

Estas competencias tienen un enfoque global que incluye aspectos físicos, cognitivos, emocionales y sociales.

ANEXO 2:

SESIÓN 1

OBJETIVOS	Tener confianza en sí mismo y en los demás. Fomentar la convivencia y la cooperación. Mejorar el equilibrio estático y dinámico. Comunicarse positivamente con los demás.
ESPACIO/TIEMPO	Polideportivo 1h
MATERIAL	2 Bancos suecos, 4 cuerdas, 6 plataformas, 6 picas, 2 antifaces y 2 balones grandes.
ALUMNOS	20.
CALENTAMIENTO 15 MINUTOS	Inicio: El alumnado llega al gimnasio, deja sus pertenencias y se coloca en círculo en el medio del campo para empezar la explicación de la clase y el calentamiento. **Alturitas:** Uno la queda. El resto, para que no ser cogido, deben subirse en los bancos.

PARTE PRINCIPAL 30 MINUTOS	**<u>Balón imposible:</u>** En dos grupos el objetivo es trasladar el balón gigante de un lugar a otro con la distancia que ponga el monitor. **Normas:** - Solo se puede tocar la pelota con la cabeza y pecho. - La persona que esté en contacto con la pelota no se mueve. - No puede tocar el suelo la pelota. **Variantes:** - Que se pueda tocar solo con otras partes del cuerpo. - Que haya más material. -Que tengan que llevar obligatoriamente todos una vez la pelota. **<u>Deslizándose por el espacio:</u>** En dos grupos el objetivo es llegar de un lugar a otro transportando todo el material que se dé. **Normas:** - Ninguna persona puede tocar el suelo mientras se trasladar el material. - El material si puede tocar el suelo. - Uno llevará antifaz. - No vale lanzar el material. **Variantes:** - Que una persona si pueda tocar el suelo. - Más material

VUELTA A LA CALMA 15 MINUTOS	**Levantarse a la Vez:** Se disponen por parejas, sentados espalda con espalda y cogidos en jarras (por los codos). A una señal, intentan levantarse a la vez sin apoyar las manos en el suelo. Reflexión sobre la sesión y vuelta a clase

SESIÓN 2

OBJETIVOS	Tener confianza en sí mismo y en los demás. Fomentar la convivencia y la cooperación. Mejorar el equilibrio estático y dinámico. Comunicarse positivamente con los demás.
ESPACIO/TIEMPO	Polideportivo 1h
MATERIAL	2 Bancos suecos, 6 cuerdas y 6 picas.
ALUMNOS	20.
CALENTAMIENTO 15 MINUTOS	Inicio: El alumnado llega al gimnasio, deja sus pertenencias y se coloca en círculo en el medio del campo para empezar la explicación de la clase y el calentamiento. **Palomas y Gavilanes**. Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. El grupo que hace de gavilanes se situará en el centro y los que hacen de palomas estarán dentro de los aros. A la voz del profesor las palomas tendrán que cambiar de palomar. Los que son cazados cambian de rol.
	Los Bancos Equilibristas. Se coloca una fila de bancos suecos: - Toda la clase se sube en ellos. Los miembros del grupo coordinan sus acciones para que el mayor número posible de personas se mantenga sobre el menor número de bancos suecos.

PARTE PRINCIPAL 30 MINUTOS	- Los niños forman sendas filas en los extremos. Un niño de cada fila avanza por los bancos hacia el extremo contrario y coopera con el compañero para que ninguno de los dos caiga al suelo cuando se encuentren. - Los alumnos se suben sobre un banco sueco. Determinan un criterio para establecer un orden (estatura, mes de nacimiento...) Cooperan para que, sin que nadie caiga del banco los componentes del grupo acaben ordenados. **Mover el sueco:** En dos grupos el objetivo es trasladar el sueco de un lugar a otro con la distancia que ponga el monitor con el material que se da. **Normas:** - Ningún material puede tocar el suelo. - Todos tienen que llevar el sueco. **Variantes:** - Que haya más material. - Que haya menos material.
VUELTA A LA CALMA 15 MINUTOS	**El Limbo.** Dos sujetan una cuerda por los extremos. El resto, pasa por debajo al ritmo de la música. Id aumentando la dificultad de forma progresiva. Reflexión sobre la sesión y vuelta a clase

SESIÓN 3:

OBJETIVOS	Tener confianza en sí mismo y en los demás. Fomentar la convivencia y la cooperación. Mejorar el equilibrio estático y dinámico. Comunicarse positivamente con los demás.
ESPACIO/TIEMPO	Polideportivo 1h
MATERIAL	2 Bancos suecos, Globos y radiocasete.
ALUMNOS	20.
CALENTAMIENTO 15 MINUTOS	Inicio: El alumnado llega al gimnasio, deja sus pertenencias y se coloca en círculo en el medio del campo para empezar la explicación de la clase y el calentamiento. **Que no caiga:** Entre todos tienen que evitar que el globo no caiga al suelo, se cuenta el número de toques que consiguen antes de que caiga.
PARTE PRINCIPAL 30 MINUTOS	**Globos al aire**: Por parejas, cooperan para mantener el globo en el aire pero sin que la misma persona golpee dos veces a la vez. **Siameses del globo:** Por parejas tienen que trasladar el globo de un sitio a otro con diferentes partes del cuerpo. **Globo atado**: Por parejas con una cuerda mantienen el globo en el aire sin que se caiga al suelo. **Globo traicionero:** Se colocan dos bancos suecos, uno enfrente del otro y cada alumno subido en uno de ellos, tienen que conseguir llevar el globo de un lado a otro sin que caiga al suelo. **Variantes:**

	No se puede tocar con las manos.
VUELTA A LA CALMA 15 MINUTOS	**Al ritmo de la música:** Los alumnos se mueven por el espacio al ritmo de la música. Reflexión sobre la sesión y vuelta a clase

SESIÓN 4:

OBJETIVOS	Tener confianza en sí mismo y en los demás. Fomentar la convivencia y la cooperación. Mejorar el equilibrio estático y dinámico. Comunicarse positivamente con los demás.
ESPACIO/TIEMPO	Polideportivo 1h
MATERIAL	Aros, Balones gigantes.
ALUMNOS	20.
CALENTAMIENTO 15 MINUTOS	Inicio: El alumnado llega al gimnasio, deja sus pertenencias y se coloca en círculo en el medio del campo para empezar la explicación de la clase y el calentamiento. La Cadeneta: Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Así sucesivamente hasta que estén todos pillados.
	Aros Musicales. Colocamos en el suelo un aro por niño. Todos bailan al son de una música alegre. Cuando paramos la música todos se meten dentro de un aro. Lo volvemos a repetir pero esta vez con un aro menos. Seguimos así sucesivamente, de modo que cada vez habrá menos aros y por tanto menos personas dentro de cada aro. (juego de

PARTE PRINCIPAL 30 MINUTOS	la sillas) **Dentro del Aro**. Se pide a los alumnos si son capaces de meterse dos niños dentro de un aro. También se les pide si son capaces de desplazarse. Se añade dificultad: tres, cuatro o cinco niños dentro de un mismo aro. **Mueve la pelota y el aro:** En dos grupos el objetivo es trasladar el balón gigante y el aro de un lugar a otro con la distancia que ponga el monitor. **Normas:** - No se puede tocar la pelota ni con manos ni brazos. - Una vez se coja el material no puede tocar el suelo. - Todas las personas tienen que estar en contacto con el material **Variantes:** - Que si se pueda tocar con el brazo pero no con la mano. - Que no se pueda tocar con otras partes del cuerpo. - Que haya más material.
VUELTA A LA CALMA 15 MINUTOS	**Bomba**: Una persona al medio y va contando hasta 20 y cuando llegue dirá bomba, los demás compañeros se tienen que pasar un balón y la persona que tenga el balón en el momento que se diga ‘’bomba’’ se la quedará al medio. Reflexión sobre la sesión y vuelta a clase

SESIÓN 5:

OBJETIVOS	Tener confianza en sí mismo y en los demás. Fomentar la convivencia y la cooperación. Mejorar el equilibrio estático y dinámico. Comunicarse positivamente con los demás.
ESPACIO/TIEMPO	Polideportivo 1h
MATERIAL	Bobina de lana, pañuelos, tizas.
ALUMNOS	20.
CALENTAMIENTO 15 MINUTOS	Inicio: El alumnado llega al gimnasio, deja sus pertenencias y se coloca en círculo en el medio del campo para empezar la explicación de la clase y el calentamiento. **Pilla pilla**: Se la queda una persona que llevará un pañuelo para identificarse, y si pilla a algún compañero le pasa el pañuelo para que se la quede.
PARTE PRINCIPAL 30 MINUTOS	**Araña: Se** colocarán formando un circulo, y un compañero tendrá la bobina de lana y se la irán pasando de compañero en compañero, mientras dicen su nombre, luego hay que deshacer la telaraña, volviendo hacia atrás repitiendo otra vez su nombre. **Por el aro**: En dos grupos, agarrados de las manos tendrán que conseguir pasar el aro de un lado a otro sin que suelten las manos, el grupo que tarde menos en conseguirlo ganará. **El Tejo por Parejas**. Por grupos dibujar dos campos de juego. Por parejas, realizan el recorrido a la vez con las siguientes reglas: - No pisar la ralla. - No tocar ralla con la piedra.

	- No apoyar las manos. - Si lo hago bien, sigo.
VUELTA A LA CALMA 15 MINUTOS	**La Orquesta.** Toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director. Reflexión sobre la sesión y vuelta a clase

SESIÓN 6:

OBJETIVOS	Tener confianza en sí mismo y en los demás. Fomentar la convivencia y la cooperación. Mejorar el equilibrio estático y dinámico. Comunicarse positivamente con los demás.
ESPACIO/TIEMPO	Polideportivo 1h
MATERIAL	Aros, vallas, colchonetas, picas, bancos suecos, cuerdas.
ALUMNOS	20.
CALENTAMIENTO	Inicio: El alumnado llega al gimnasio, deja sus pertenencias y se coloca en círculo en el medio del campo para empezar la explicación de la clase y el calentamiento.

15 MINUTOS	**Bulldog:** Uno se la queda al medio y los demás tendrán que pasar de un lado a otro sin que su compañero del medio le pille, si te pilla te la quedas con él.
PARTE PRINCIPAL 30 MINUTOS	**Circuito por Parejas**. Con los materiales arriba indicados se colocará un circuito en paralelo. Los alumnos saldrán por parejas, haciendo el mismo circuito de forma paralela y a la misma vez. El orden puede ser el siguiente: 1. Aros colocados en zigzag y linealmente para pasar pisándolos dentro. 2. Vallas, colocadas de diferentes alturas, para saltarlas o pasarlas por debajo. 3. Colchoneta para hacer la voltereta hacia adelante. 4. Picas, sustentadas por pivotes, para pasarlas en zigzag. 5. Bancos suecos colocados linealmente para subirlos, andar por él, y bajarlo al final. 6. Picas o cuerdas, colocadas en el suelo paralelamente, para pisar entre ellas. Los alumnos realizaran el circuito por parejas y atados con una cuerda haciendo el recorrido en paralelo. Variantes: por estaciones o por relevos
VUELTA A LA CALMA 15 MINUTOS	**Dulce gatito: Se** colocarán en círculo, y uno de ellos será el gatito, y tendrá que ir a un compañero suyo actuando como si fuera un gato y el compañero tendrá que decirle: “pobre gatito, pobre gatito, pobre gatito… que triste esta” todo esto sin reírse si el gatito consigue hacer reír pasará el compañero al medio a ser el gato. Reflexión sobre la sesión y vuelta a clase

SESIÓN 7:

OBJETIVOS	Tener confianza en sí mismo y en los demás. Fomentar la convivencia y la cooperación. Mejorar el equilibrio estático y dinámico. Comunicarse positivamente con los demás.
ESPACIO/TIEMPO	Polideportivo 1h
MATERIAL	Paracaídas, balones.
ALUMNOS	20.
CALENTAMIENTO 15 MINUTOS	Inicio: El alumnado llega al gimnasio, deja sus pertenencias y se coloca en círculo en el medio del campo para empezar la explicación de la clase y el calentamiento. **Come cocos: Se la queda un compañero que tiene que pillar a los demás jugadores solo se pueden desplazar pisando las líneas de la pista de juego.** .
PARTE PRINCIPAL 30 MINUTOS	**Adelante-Atrás**. Todos los alumnos agarran un extremo del paracaídas Cuando decimos ATRÁS, lo estiramos. Cuando decimos ADELANTE, nos juntamos todos en el centro. Traslado. De pie y estiramos del paracaídas, nos desplazamos de un lado a otro sin formar arrugas. Nos podemos desplazar con diferentes movimientos. **El Ratón y el Gato.** Todos agarran el paracaídas a ras del suelo. Un alumno hace de ratón y se mete debajo del paracaídas. Otro, hace de gato y se coloca encima del paracaídas. El gato, a gatas y mediante el tacto, tiene que atrapar al ratón. El resto agita el

	paracaídas para dificultar la acción del gato. El ratón, también a gatas, se mueve por dentro del paracaídas para despistar al gato. **El Intercambio.** Se agita el paracaídas. Al elevarlo, se nombran dos o tres niños, que aprovecharan para cambiar sus posiciones antes de que vuelva a bajar el paracaídas. **Pelota por el Borde.** En la postura anterior se intenta que una pelota ruede por el borde sin que nadie la toque con la mano.
VUELTA A LA CALMA 15 MINUTOS	**Gorila, palmera o elefante:** Los participantes se pondrán formando un circulo, y un compañero estará en medio, y tendrá que señalar a un compañero diciendo gorila, palmera o elefante, y este y sus compañeros de al lado tendrán que realizar un gesto, el que lo realice mal, se irá al medio. Palmera: el del medio manos para arriba, y los de los lados espalda apoyada en el compañero y las manos hacia los lados haciendo como hojas que se mueven Gorila: el del medio se agarra de las orejas y los de los lados ponen los brazos en forma de mono Elefante: el del medio hace la forma de la trompa del elefante, hacen con los brazos una oreja. Reflexión sobre la sesión y vuelta a clase

SESIÓN 8:

OBJETIVOS	Tener confianza en sí mismo y en los demás. Fomentar la convivencia y la cooperación. Mejorar el equilibrio estático y dinámico. Comunicarse positivamente con los demás.
ESPACIO/TIEMPO	Polideportivo 1h
MATERIAL	Conos, pañuelos.
ALUMNOS	20.
CALENTAMIENTO 15 MINUTOS	Inicio: El alumnado llega al gimnasio, deja sus pertenencias y se coloca en círculo en el medio del campo para empezar la explicación de la clase y el calentamiento. **Puntos:** Se la quedan dos personas que se situarán cada uno en un lado del campo, y lanzando el balón tienen que intentar dar a los compañeros si les dan se colocarán con ellos a lanzar. Si cogen un balón al vuelo es vida.
PARTE PRINCIPAL 30 MINUTOS	**Atrapa la bandera:** Dos equipos, cada equipo tiene que hacer una estrategia e que intentar atrapar los chinos del equipo contrario y llevarlo a su 'casa' quien tenga más chinos gana. **Polis y cacos:** Los polis deben capturar a todos los cacos y llevarlos a la zona "cárcel". Los cacos deben huir de los polis y pueden salvar a sus amigos de la cárcel llegando a ella y chocando las manos de los cacos presos. Los cacos salvados, deben ir por

	los pasillos para volver a iniciar el juego. Los polis solo pueden pillar dentro del campo de los polis y el de los cacos. Solo pueden llevar 1 preso a la cárcel simultáneamente.
VUELTA A LA CALMA 15 MINUTOS	**El minuto:** Todos de pies y con los ojos cerrados tendrán que contar hasta llegar a un minuto, cuando piensen que ya ha pasado se tendrán que sentar. Reflexión sobre la sesión y vuelta a clase

ANEXO 3.

SESIÓN 1																				
ALUMNOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Participar activamente en el equipo																				
Ser respetuoso/a en el equipo																				
Respetar las ideas y opiniones																				
Se esfuerza en las tareas.																				
Ayuda a los compañeros/as																				
Muestra iniciativa y realiza las actividades propuestas.																				
Respeta el material.																				

ANEXO 4.

Sesión 1	2 Bancos suecos, 4 cuerdas, 6 plataformas, 6 picas, 2 antifaces y 2 balones grandes
Sesión 2	2 Bancos suecos, 6 cuerdas y 6 picas
Sesión 3	2 Bancos suecos, Globos y radiocasete
Sesión 4	Aros, Balones gigantes
Sesión 5	Bobina de lana, pañuelos, tizas.
Sesión 6	Aros, vallas, colchonetas, picas, bancos suecos, cuerdas.
Sesión 7	Paracaídas, balones.
Sesión 8	Conos y pañuelos.