

IMPACTO DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS RELACIONES INTERPERSONALES



Universidad de Valladolid

Logo de la Universidad de Valladolid (UVA), que consiste en un cuadrado rojo con el texto "UVA" en blanco.

UVA

Grado de Educación Primaria

Facultad de Educación y Trabajo Social (UVA)

Curso académico 2023/2024

AUTOR/A: LEÓN PEREIRA, LUCÍA

TUTOR/A ACADÉMICO/A: GARCÍA FERNÁNDEZ, GUILLERMO

Valladolid, en junio de 2024

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El presente trabajo se centra en ofrecer una serie de datos obtenidos a través de un estudio en profundidad acerca de las relaciones interpersonales que se crean a partir del juego cooperativo. Tras una contextualización del centro y de todos los elementos internos que lo constituyen, nos sumergimos a través de una metodología fundamentada en la búsqueda de resultados cuantitativos y cualitativos mediante el uso del aprendizaje cooperativo. En un análisis pormenorizado conoceremos mejor las relaciones interpersonales entre el alumnado de un centro escolar.

Palabras clave: Juegos cooperativos, relaciones interpersonales, habilidades sociales, aprendizaje cooperativo.

SUMMARY AND KEY WORDS

The paper focuses on providing a series of data obtained through an in-depth study of the interpersonal relationship created from cooperative play. After a contextualization of the school and all the internal elements that constitute it, we dive into a methodology based on the search for quantitative and qualitative results through the use of cooperative learning. In a detailed analysis we will get to know better the interpersonal relationships among the students of a school centre.

Key words: cooperative games, interpersonal relationships, social skills, cooperative learning.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. JUSTIFICACIÓN.....	6
3. OBJETIVOS.....	10
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	11
4.1. Aprendizaje cooperativo.....	11
4.1.1. Definición.....	11
4.1.2. Autores.....	12
4.1.3. Ventajas e inconvenientes.....	13
4.2. El juego.....	14
4.2.1. Definición.....	14
4.2.2. Características de los juegos.....	14
4.2.3. Clasificación de los juegos.....	15
4.3. Juegos cooperativos.....	17
4.3.1. Definición.....	17
4.3.2. Características principales.....	17
4.3.3. Importancia en el desarrollo socio-afectivo. Relación entre juegos cooperativos y habilidades sociales.....	18
5. METODOLOGÍA.....	20
5.1. Contexto.....	20
5.2. Propuesta de intervención.....	22
5.3. Evaluación de la intervención.....	26
6. RESULTADOS.....	29
6.1. Sociograma.....	29
6.2. Interacciones grupales.....	32
6.3. Habilidades sociales y emocionales.....	34
6.4. Conductas transformadoras.....	37
7. CONSIDERACIONES FINALES Y RECOMENDACIONES.....	39
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	42
9. ANEXOS.....	45

1. INTRODUCCIÓN.

El estudio de las relaciones interpersonales dentro del alumnado de un centro escolar radica en la importancia de conocer el funcionamiento del aprendizaje cooperativo a través de juegos. Para ello, resulta necesario conocer exhaustivamente las características propias del alumnado del centro y la posición en la que se encuentra en el interior del mismo.

Este trabajo se ha elaborado a partir de la intervención en un centro educativo a través de una situación de aprendizaje. Dicha situación de aprendizaje consta de siete sesiones llevadas a cabo en el área de Educación Física. A partir de la puesta en práctica de dichas sesiones, se lleva a cabo un estudio sobre las relaciones cambiantes propias del alumnado perteneciente al quinto curso de Educación Primaria.

Dicho documento consta de las siguientes cinco partes principales seccionadas en varios subapartados:

En primer lugar, nos centramos en la justificación y los objetivos principales del propio trabajo que se ha desarrollado, mostrando la importancia de los juegos a través de la citación de autores significativos.

A continuación, entrando en el núcleo del tema, comienzo con la fundamentación teórica la cual está fraccionada en varios subapartados.

Inicio, centrándome principalmente, con el concepto de aprendizaje cooperativo, los autores principales y las ventajas e inconvenientes de este modelo de aprendizaje.

Posteriormente continuo con el juego, detallando varias definiciones procedentes de varios autores, las características propias del juego y su clasificación atendiendo a las metas y propósitos de los mismos.

Por último, finalizo este apartado, incluyendo los juegos cooperativos como método fundamental para el estudio que pretendo elaborar. En dicho apartado hago hincapié en las características principales y en la importancia del desarrollo socio-afectivo en relación con los juegos cooperativos y las habilidades sociales.

Prosigo con la contextualización y metodología que voy a utilizar para la intervención, así también expongo las sesiones y cómo se van a llevar a cabo.

Para finalizar, muestro los resultados obtenidos a partir de la intervención educativa llevada a cabo en el centro escolar y, a través de estos, las conclusiones oportunas. Por último, muestro las consideraciones finales y recomendaciones personales.

2. JUSTIFICACIÓN.

El presente trabajo gira en torno al juego como actividad de enseñanza y aprendizaje en el área de Educación Física. El juego es la forma preferida de expresión infantil, a través de la cual el educando proyecta su mundo interior y desarrolla valores educativos enriquecedores para su vida a todos los niveles. A su vez, este contribuye activamente al cuidado de la salud y de la seguridad a través del conocimiento del propio cuerpo y sus posibilidades de acción motriz, potenciando de manera amena y divertida sus capacidades físicas básicas y las cualidades motrices. No se puede hablar de juego sin hablar de aprendizaje, ya que como señalan algunos autores de gran prestigio como Huizinga (1968, p.45) indica que *“el juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”*.

Lo primero que debemos plantear como maestros de Educación Física es una presentación atractiva de los juegos, con el objetivo de conseguir una alta motivación discente. Para ello, resulta fundamental atender a los intereses, características, necesidades y desempeño motor del niño, estableciendo actividades adecuadas a su edad y madurez.

A lo largo de su extensa obra, Jean Piaget (1968), en su teoría del desarrollo cognitivo incluye diferentes etapas tales como:

- Etapa preoperacional. Entre los 2 y los 6 años debe predominar el uso de juegos sencillos e individuales, con pocas reglas e intervención reducida por parte del docente, ya que el niño se encuentra en una fase de egocentrismo alta en la que rechaza la participación conjunta con el resto de los compañeros. El juego simbólico adquiere relevancia y aumenta el vocabulario y el contacto verbal.
- Etapa de tránsito a las operaciones concretas. Entre los 6 y los 8 años adquiere importancia el juego cooperativo, con reglas establecidas por ellos mismos y a partir de las cuales se desarrollan de manera importante las cualidades físicas.
- Etapa de las operaciones formales. Desde los 8 a los 12 años el lenguaje toma una connotación fundamental en el educando, aparecen los juegos predeportivos con normas más explícitas y en las que se observa un desempeño distinto por parte de los chicos y las chicas: el comportamiento femenino, por lo general, tiende a la disciplina

pero con una baja participación activa; mientras que los niños acostumbran a participar con mayor intensidad y competitividad.

En cuanto a relación que el juego establece con el currículo actual, tomando como referencia la Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre (LOM-LOE), el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria, y el Decreto 38/2022 de 29 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en Castilla y León, destaco algunos objetivos, contenidos o saberes básicos, competencias clave y específicas, y criterios de evaluación con sus indicadores de logro relacionados con el tema u objeto de estudio.

A) OBJETIVOS: desde el Real Decreto 157/2022 en su artículo 2, se definen como: *“logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave”*. Tomando como referencia el artículo 7 del Real Decreto 157/2022 cito uno de los objetivos que guarda mayor consonancia con el juego como aprendizaje en la Educación Física de la Educación Primaria:

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y colectivo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, curiosidad...”. Todo ello deberá ir de la mano con el respeto y conocimiento de las normas de uso de materiales, espacios e instalaciones; la adquisición de hábitos de higiene y alimentación correctos; la iniciación en aspectos técnico-tácticos de defensa/ataque en los juegos y deportes; reconocer el origen, la riqueza y diversidad de las actividades lúdicas.

B) COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS: según el Real Decreto 157/2022 en su artículo 2 se definen las competencias clave como *“desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales”* y las competencias específicas como *“desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área o ámbito”*. Entre las ocho competencias clave detalladas en el artículo 9 del RD 157/2022, destaco los siguientes relacionados con el tema tratado:

- **Competencia en comunicación lingüística:** uso del vocabulario específico de Educación Física.
- **Competencia digital:** uso de herramientas tecnológicas en el desarrollo de los juegos.

- **Competencia personal, social y aprender a aprender:** experiencias de los alumnos mediante la práctica.
- **Competencia ciudadana:** aceptación de normas, resolución de conflictos, fomento de la cooperación por encima de la competición y eliminación de estereotipos.
- **Competencia emprendedora:** capacidad para tomar decisiones de forma individual y autónoma.

En cuanto a las competencias específicas, tomando como referencia el Decreto 38/2022, destaco las siguientes por su relación con el tema tratado u objeto de estudio:

1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas.
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas.
4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico- deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia.
6. Buscar, analizar y tratar información relacionada con el área de Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, especialmente los dispositivos y recursos digitales.

C) CONTENIDOS O SABER BÁSICOS: según el Real Decreto 157/2022 en su artículo 2 se definen como *“conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área o ámbito y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas”*. Tomando como referencia el Decreto 38/2022, destaco los siguientes Bloques de Contenido relacionados con el juego como herramienta de aprendizaje:

- Bloque A: Vida activa y saludable.
- **Bloque B: Manifestaciones de la cultura motriz** (el más relacionado).
- Bloque G: Información, digitalización y comunicación.

D) CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO: según el Real Decreto 157/2022 en su artículo 2 se definen como *“son los referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada área en un momento determinado de su proceso de aprendizaje”*. A modo de ejemplificación, usando como referencia el Decreto 38/2022, en relación con la competencia específica número 2 anteriormente citada destaco el siguiente criterio de evaluación con sus correspondientes indicadores de logro:

- **Criterio de evaluación:**

2.2. Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de las situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

- **Indicadores de logro:**

2.2.1. Aplica principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados, y actividades deportivas a partir de la anticipación.

2.2.2. Reflexiona sobre las soluciones obtenidas.

3. OBJETIVOS.

Desde el Real Decreto 157/2022 en su artículo 2, se definen como: *“logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave”*. A continuación establezco a modo de ejemplificación un objetivo general en consonancia con los contenidos en los que se centra este trabajo:

Analizar y evaluar el impacto de los juegos cooperativos en un entorno escolar explorando su influencia a nivel social, emocional y cognitivo.

Todo ello deberá ir de la mano con el respeto y conocimiento de las normas de uso de materiales, espacios e instalaciones; la adquisición de hábitos de higiene y alimentación correctos; la iniciación en aspectos técnico-tácticos de defensa/ataque en los juegos y deportes; reconocer el origen, la riqueza y diversidad de las actividades lúdicas.

A su vez se detallan una serie de objetivos específicos, los cuales pueden adaptarse en función de las diferentes propuestas didácticas llevadas a cabo a lo largo de las sesiones de cada unidad de trabajo, y suponen una base sólida para introducir el juego de forma atractiva y eficaz en nuestro área. A modo de ejemplo, cito tres de ellos, atendiendo a las variantes conceptual, procedimental y actitudinal:

- a) Introducir juegos que impliquen el desarrollo integral potenciando habilidades sociales, emocionales y cognitivas. (Conceptual)
- b) Adaptar el contenido de los juegos para que puedan ser practicados por todos los alumnos, con independencia de género y habilidad, a través de propuestas que fomenten la inclusión. (Procedimental)
- c) Potenciar la adquisición de valores como la solidaridad, la cooperación y el respeto a través del juego. (Actitudinal)

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

4.1. Aprendizaje cooperativo.

4.1.1. Definición.

El aprendizaje cooperativo es un modelo pedagógico que tiene como objetivo principal el aprendizaje y la socialización entre el alumnado. A su vez, permite que como maestros, podamos alcanzar diferentes metas de enseñanza y proporcionar a nuestro alumnado vivencias psicológicas, afectivas, motrices, cognitivas y sociales enriquecedoras.

Según Johnson & Johnson, (1991, p. 494) “el aprendizaje cooperativo es el uso instructivo de grupos pequeños para que los estudiantes trabajen juntos y aprovechen al máximo el aprendizaje propio y entre sí”.

Tradicionalmente, se confunden los términos de aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo. Para el aprendizaje cooperativo, el docente aporta información a los alumnos y les orienta hacia el trabajo que deben llevar a cabo; mientras que en el colaborativo, se entiende que los discentes ya poseen las competencias necesarias para trabajar en grupo y dar solución a los problemas planteados.

A continuación, establezco una comparativa entre los juegos cooperativos y los juegos colaborativos destacando aquellos aspectos que diferencian una modalidad de otra, haciendo hincapié en seis ítems fundamentales.

	Aprendizaje cooperativo	Aprendizaje colaborativo
Papel docente	Ejerce, de manera activa, como guía de los alumnos durante la actividad (dando instrucciones, creando grupos, etc).	Puede o no estar presente durante la actividad en equipo. Los alumnos pueden contactar con él en caso de dificultad.
Importancia alumno-maestro	Responsabilidad de ambos a la hora de llevar a cabo las actividades de aprendizaje. Centrado en el maestro.	Centrado en el alumno. La responsabilidad del aprendizaje recae en el alumno. El docente actúa como apoyo o guía.

Valoración del aprendizaje	El maestro evalúa la actividad realizada por los alumnos (mediante trabajo, proyecto, exposición).	Los propios discentes evalúan tanto los resultados obtenidos como su rendimiento individual y grupal.
Desempeño social	Trabajo de habilidades sociales en grupos pequeños.	Los alumnos ya poseen las habilidades sociales necesarias para lograr los objetivos marcados.
Trabajo individual/grupal	Gran importancia del grupo. Todos sus miembros son iguales en todos los aspectos. No existen diferencias entre ellos.	Se aceptan y potencian los puntos fuertes de cada uno de los miembros del grupo. Reparto de roles.
Modalidades de aprendizaje	El docente plantea un problema y el alumnado trabaja en equipo para dar una solución conjunta. Perspectiva cognitivo-constructivista.	El alumnado trabaja en grupo para crear nuevos conocimientos no conocidos previamente. Se construyen a través del compromiso y la negociación entre participantes.

Tabla 1. Comparación aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo.

4.1.2. Autores.

Algunos de los autores que han hecho alusión al aprendizaje cooperativo (AC) a lo largo del tiempo son:

Johnson, Johnson y Holubec (1999, p. 65), los cuales entienden el aprendizaje cooperativo como “el empleo didáctico de grupos reducidos, normalmente heterogéneos, en el que el alumnado trabaja conjuntamente para alcanzar metas comunes, maximizando su propio aprendizaje y el de los demás miembros”.

Por su parte, Melero y Fernández (1995), definen el AC como conjunto de métodos de enseñanza estructurados y variados, en los que los estudiantes tratan de colaborar en

pequeños grupos o equipos, apoyándose mutuamente en actividades principalmente académicas.

Otros como Kagan (1994, p. 65), se refieren a este término como “una serie de estrategias instruccionales que incluyen a la interacción cooperativa de estudiante a estudiante, sobre algún tema, como una parte integral del proceso de aprendizaje”; mientras que Pujolàs, (2009, p. 231) lo relaciona con el “uso didáctico de equipos reducidos, generalmente de composición heterogénea en rendimiento y capacidad, aunque ocasionalmente puedan ser más homogéneos, utilizando una estructura de la actividad tal que asegure al máximo la participación igualitaria (para que todos los miembros del equipo tengan las mismas oportunidades de participar) y se potencie al máximo la interacción simultánea entre ellos”.

4.1.3. Ventajas e inconvenientes.

Como método educativo enriquecedor que va más allá de una simple transmisión de conocimientos al alumnado, nacen de este enfoque múltiples ventajas:

- a) Promueve la implicación activa.
- b) Incrementa los niveles de aprendizaje.
- c) Reduce el abandono.
- d) Permite una enseñanza liberal.
- e) Promueve el aprendizaje independiente y autodirigido.
- f) Desarrolla el razonamiento crítico.
- g) Incrementa la satisfacción.
- h) Propicia la integración del alumnado.
- i) Prepara para ser ciudadanos.
- j) Desarrolla la capacidad de liderazgo.

Por otro lado, cabe destacar algunos inconvenientes que trae consigo este modelo de aprendizaje:

- a) Genera mayor trabajo en el docente.
- b) Falta de autonomía y disminución en la motivación intrínseca para aprender, debido a la dependencia entre el alumnado.
- c) Desigualdad de participación que conlleva a desequilibrios internos.

- d) Riesgo de conflictos interpersonales, malentendidos, etc.

4.2. El juego.

4.2.1. Definición.

Definir el término “juego” no es una tarea sencilla, según algunos autores como Jacques Laconte, Brunet o Piaget. Todos ellos consideran que la actividad lúdica es más fácil de observar que de categorizar. Otros como Claparède (1929) afirman que, para el niño, el juego es su virtud, su forma de trabajar, su obligación y mayor aspiración en la vida. Por su parte, Huizinga (1968, p. 45) indica que *“El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”*. Todas estas definiciones presentan como denominador común la práctica libre, placentera, espontánea y con un fin en sí misma del juego; además de destacar su voluntariedad, incertidumbre y convencionalidad o acuerdo entre participantes.

4.2.2. Características de los juegos.

Cuando el niño juega nos hacemos varias preguntas: ¿por qué juega? ¿para qué juega? Para encontrar una respuesta clarividente debemos tomar como referencia las diferentes características que trae consigo el propio juego según Garaigordobil Landazabal (2003):

- 1) Placer. El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- 2) Libertad. El juego es acción libre, el hecho de que el juego sea libre supone el querer jugar, así como la elección de este.
- 3) Proceso. El juego es orden, a partir de una determinada edad las reglas de los juegos ofrecen a todos los niños la misma oportunidad para conseguir los objetivos, si éste no estuviera sería imposible jugar.
- 4) Acción. El juego requiere de una participación activa por parte del jugador. Es una actividad que implica acción.
- 5) Ficción. El juego es una actividad creadora, los juegos son puro producto de la imaginación creadora del hombre. La primera actividad creativa del niño consiste en jugar.

- 6) Seriedad. El juego es una actividad seria, ya que si observamos al niño, cuya única actividad es el juego, activa todos los recursos y capacidades de su personalidad. El juego le importa en su globalidad. El juego es una anticipación de otras actividades serias, ya que desde el juego se desarrollan experiencias de vida.
- 7) Esfuerzo. El juego obliga al niño a realizar un esfuerzo intenso buscando su satisfacción personal consiguiendo el éxito.

4.2.3. Clasificación de los juegos.

Existen un amplio número de clasificaciones de los juegos, todos ellos constituidos por unas metas y propósitos. La que más concordando presenta con lo que se va a desarrollar en el presente documento es la de Omeñaca y Ruiz (2001) basada en la investigación realizada por Johnson (1981). Atendiendo a la estructura de meta en el que se plantean los diferentes juegos estos autores señalan los siguientes tipos de juegos: juegos con estructura de meta individualizada, juegos con estructura de meta de competición y juegos con estructura de meta de cooperación.

- Juegos con estructura de meta individualizada. Cada miembro del juego tiene sus objetivos y metas propias e individualizadas sin importarle los éxitos o fracaso del resto de participantes.

Por ejemplo: Gymkana de habilidades, tratándose de un circuito con diferentes estaciones que impliquen diversas habilidades. Cada estudiante la realiza a su propio ritmo y se marca sus metas para mejorar personalmente en cada habilidad.

- Juegos con estructura de meta de competición. Los participantes de ambos equipos tratan de alcanzar un objetivo común de manera competitiva.

Por ejemplo: "Policías y Ladrones" donde los estudiantes compiten en equipos para capturar o evitar ser capturados. Pueden establecer metas de equipo para mejorar su estrategia y cooperación.

- Juegos con estructura de meta de cooperación. Los participantes del juego tratan de alcanzar un objetivo a través del trabajo en equipo y colaboración entre ellos.

Por ejemplo: "The floor is lava": los estudiantes deben trabajar juntos para moverse de un punto a otro sin tocar el suelo, haciendo uso de aros u otros materiales.

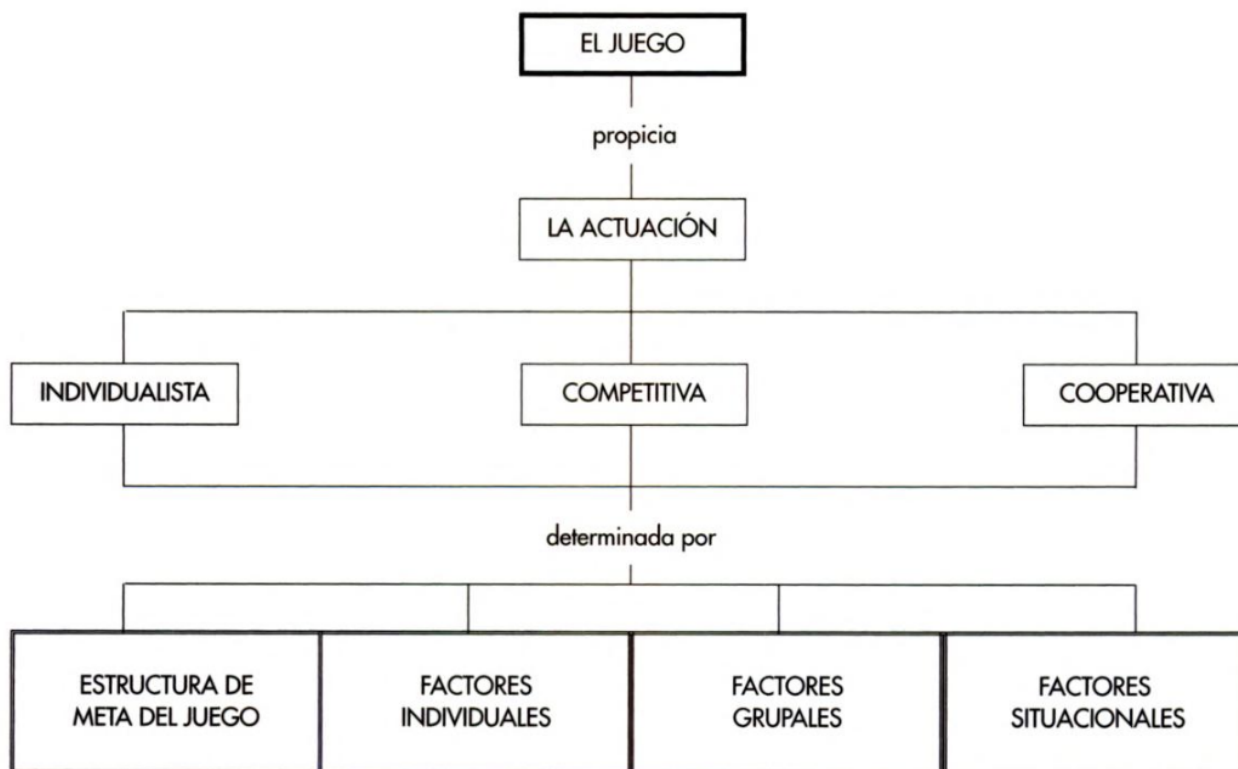


Gráfico 1. La actuación dentro del juego y los factores que la determinan.

A continuación, hago hincapié en los diferentes factores que determinan las diferentes actuaciones propiciadas por el juego:

- Estructura de meta del juego: se entiende como el objetivo o resultados que los jugadores quieren alcanzar.
- Factores individuales: son características propias de cada persona que influyen en su participación y disfrute en las actividades lúdicas.
- Factores grupales: son características comunes que tienen todos los miembros de una agrupación.
- Factores situacionales: son elementos externos o el contexto que hace que influya en el juego.

4.3. Juegos cooperativos.

4.3.1. Definición.

Las actividades lúdicas colectivas nos acercan a la interrelación social entre los participantes de los diversos juegos que se practican a lo largo de nuestra vida. Los juegos cooperativos han experimentado un crecimiento significativo en el entornos educativos, sociales y laborales, entre otros muchos. Algunos autores han querido definir este tipo de juegos desde varias perspectivas.

Según Velázquez (2001) los juegos cooperativos son actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios.

A través de la participación en este tipo de juegos, el alumnado fomenta la colaboración entre los miembros del grupo para la consecución de un objetivo común. De este modo excluye el método competitivo liberando la necesidad de enfrentamiento con el resto de participantes.

Por su parte, Cavinato, De Prezzo, Lazzarini y Vetemar (1994) entienden el juego cooperativo como “juego en el que se requiere conseguir un resultado que sólo puede lograrse si todo el grupo está dispuesto a organizarse y coordinar energías”.

4.3.2. Características principales.

Cuando hablamos de juegos cooperativos nos referimos a un tipo de juego en el que se encuentran presentes una serie de características. Algunos autores como Pallarés (1978) establecieron cuatro características propias del juego cooperativo.

- Los miembros del equipo trabajan juntos para lograr un objetivo común.
- El equipo pierde y gana conjuntamente.
- Los jugadores ponen en práctica sus habilidades uniendo sus esfuerzos de tal forma que consigan el objetivo del juego.
- Los participantes, en vez de competir entre ellos, combaten contra elementos no humanos.

Por su parte, Orlick (1986) señala cinco libertades presentes en los juegos cooperativos estableciendo una relación con la cooperación, aceptación, participación y diversión.

Libre de competición. Se centra en la interacción con los demás para la obtención del objetivo común dejando apartado el lado competitivo.

Libre para crear. No existe un método o forma de lograr el objetivo sino que el propio discente determina cómo debe hacerlo, cuál es el camino correcto para lograrlo.

Libre de exclusión. Ausencia de eliminación.

Libre de elección. Fomento de la autonomía propia de cada alumno haciéndoles creer que son capaces. Se promueve la iniciativa personal.

4.3.3. Importancia en el desarrollo socio-afectivo. Relación entre juegos cooperativos y habilidades sociales.

El desarrollo socioafectivo es fundamental para el crecimiento integral y la adaptación al contexto en el que nos situamos en cada momento. Es por ello, que existe una evolución desde el nacimiento hasta la edad adulta.

Según Ballesteros y Garcia (2001), algunas características propias del desarrollo socioafectivo son las siguientes:

Primer ciclo (6-8 años). Se establecen relaciones más duraderas. Aparecen los líderes y los adultos pierden su posición de privilegio. Los juegos contribuyen a su desarrollo afectivo, social y moral. Comienzan a tener un interés claro por las reglas en el juego.

Segundo ciclo (8-10 años). Las relaciones entre iguales se hacen más sólidas e intensas. Los compañeros son los grandes protagonistas de este período. Los juegos son predominantemente reglados. Desarrollo de algunos valores sociocomunitarios.

Tercer ciclo (10-12 años). Comienzan a aparecer rasgos característicos de la pubertad que pueden producir ciertos desequilibrios. El inicio de la adolescencia trae como consecuencia cambios en las actitudes hacia sí mismo y en las relaciones con los demás. Los grupos comienzan a hacerse mixtos por la aparición de intereses sexuales más marcados. Desarrollan un sentido crítico ante los adultos.

Tanto en la niñez como en edades adultas, el desarrollo de las capacidades sociales es fundamental. Esto es debido a que el niño pueda vivenciar y registrar situaciones necesitando un orden social, la comprensión de normas, expresar sus propios derechos y saber cuales son sus prohibiciones. Es de esta forma, como el niño se percibe a sí mismo y al entorno en el que se mueve. A través del juego cooperativo e interactivo las interacciones con los iguales suelen ser más frecuentes y duraderas surgiendo de esta manera la necesidad e importancia que el propio niño tiene en el desarrollo de habilidades para resolver conflictos o poder jugar con otros niños (Griffa y Moreno, citado por Lacunza y Contini de Gonzalez, 2009).

Por su parte, Jares (1992) resalta la importancia del juego en el desarrollo físico, social, moral e intelectual de los niños. Define al juego como proyección de una necesidad que debemos cubrir, al mismo tiempo es un medio extraordinario para descubrir el entorno y las relaciones humanas que en él se producen.

Además, Orlick (2002) señala que jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo, porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños.

Las habilidades sociales forman una parte fundamental de nuestra vida siendo estas favorables hacia un desarrollo integral de las personas y desempeñando un papel crucial en diferentes ámbitos de la vida.

Michelson, Sugai, Wood y Kazdin (1987) definen habilidades sociales como “conjunto de comportamientos interpersonales”.

Según Jares (1992), a través de los juegos cooperativos podemos desarrollar los siguientes valores:

- Construcción de una relación social positiva. Las actitudes de los participantes cambian tanto hacia la actividad lúdica como hacia su propia percepción, promoviendo la formación de un entorno caracterizado por el mutuo respeto.
- Empatía. Nos ponemos en el lugar del otro, intentando comprender aquello que le ocurre, su punto de vista, expectativas, necesidades, etc.
- Cooperación. Trabajo hacia una meta común tratando de resolver problemas juntos tras relaciones basadas en la reciprocidad y evitando el poder del líder.
- Comunicación. Expresamos nuestro estado de ánimo, cómo nos sentimos, nuestras percepciones y reconocemos nuestra imagen corporal.
- Participación. Resalta una participación activa tratándose como un valor y destreza.

5. METODOLOGÍA.

5.1. Contexto.

El centro en el que se va a llevar a cabo la intervención es el CEIP Gabriel y Galán, centro escolar de carácter público situado en Valladolid.

Los espacios con los que cuenta el centro para llevar a cabo las clases de Educación Física son el patio del colegio, a excepción de los días de lluvia que se realiza en un salón de actos disponiendo de un espacio mínimo. El patio del colegio es bastante amplio y cuenta con varias zonas en las que se pueden practicar todo tipo de juegos y actividades. Aún así, los docentes de Educación Física tienen que repartirse el patio cuando las clases se llevan a cabo en el mismo espacio de tiempo.

Respecto a los recursos materiales con los que contamos están guardados en un cuarto. Dicho cuarto contiene conos, chinos, aros, pelotas, petos, cuerdas, picas, ladrillos, frisbees, balones, etc. Además de ese material, tenemos a nuestra disposición otros recursos entre los que destacamos la pizarra digital interactiva, para mostrar algunos vídeos sobre juegos que se van a llevar a cabo en las sesiones, y altavoces, siendo estos ayudantes de la motivación y comprensión de nuevos aprendizajes. Los materiales de los que disponemos para impartir las clases de Educación Física son escasos y más aún, sabiendo que pueden coincidir dos clases del mismo área a la vez. Esto supone compartir los pocos materiales que tenemos a nuestra disposición y también el espacio con el que contamos ambos profesores.

La intervención sobre el tema a tratar “Juegos cooperativos” será llevada a cabo en el 5º curso de Educación Primaria, cuyo ratio es de 18 alumnos.

El alumnado propio del centro proviene de familias con un contexto socioeconómico y cultura bajo tendiendo a medio, con un índice de desestructuración familiar diverso, estando las familias del alumnado mínimamente implicadas en la mejora de la educación de sus hijos tanto a nivel cognitivo, teniendo una repercusión negativa en cuanto a lo académico, como a nivel personal, afectivo, emocional y social. Este contexto socioeconómico del que disponen estas familias repercute en la asistencia al centro escolar, no todos los discentes acuden a clase todos los días de la semana, lo que supone que haya un nivel elevado de absentismo escolar.

Por otro lado, cabe destacar la variedad de culturas con la que nos encontramos en el centro. Asiste alumnado de diferentes países: ucranianos, dominicanos, marroquíes, colombianos, venezolanos, guatemaltecos, brasileños, etc., aunque la gran mayoría son de etnia gitana. Esto implica que una de las claves del centro esté en el desarrollo de la adaptación e inclusión del alumnado dentro del propio centro.

Para poner en práctica las diversas sesiones de esta intervención, es necesario conocer las características propias del alumnado de dicha clase cuya edad se encuentra entre los 10-11 años.

En general, es un grupo de estudiantes heterogéneo, notablemente trabajador, con escasa motivación y participación, etc. Por otro lado, presentan las siguientes características cognitivas, afectivas, psicomotrices y sociales.

Respecto a las características cognitivas, mantienen un nivel medio bajo de concentración y atención durante largos períodos de tiempo. Además, cabe destacar el negativismo por aprender cosas nuevas. En general, muestran una capacidad buena para expresarse verbalmente y comprender lo que se les dice, aunque a veces surge la necesidad de repetirse.

En lo que respecta a las características afectivas, muestran un bajo nivel de autonomía tanto en las tareas simples como en las complejas. Además, son espontáneos en su comportamiento; no siempre cumplen con las normas y reglas establecidas tanto a nivel de centro como a nivel de aula.

En lo que respecta a las habilidades psicomotrices, muestran una coordinación notable en sus movimientos y desplazamientos según el espacio y el tiempo disponibles. Además, exhiben una lateralidad bien definida, con una clara preferencia por la diestra. Presentan un desarrollo normal de las habilidades físicas fundamentales.

En cuanto a las características sociales, están progresivamente aumentando su grado de colaboración y respeto, aunque hay momentos que se tambalea. Se observa una ausencia significativa de discriminación por género, habilidades o nivel cognitivo. Sin embargo, aún muestran un grado considerable de egocentrismo, lo que puede dar lugar a enfrentamientos momentáneos que se superan rápidamente.

5.2. Propuesta de intervención.

Para llevar a cabo la presente propuesta de intervención, dediqué las primeras semanas a observar el clima social tanto de unas clases como de otras. Durante estas semanas, si es cierto que a simple vista me llamaron la atención los comportamientos de varios discentes; es por ello, que mi decisión sobre el desarrollo de los juegos cooperativos fue inmediata, entendiendo estos como un tipo de actividad igualitaria para todos los participantes.

El curso al que se aproxima mi propuesta de intervención, como bien cité en el apartado anterior, es quinto de Educación Primaria. El motivo de mi elección fue destacado por la formación de grupos marginados, visibilidad de discusiones, egoísmo, etc., situados en este nivel educativo.

La intención que persigue la puesta en práctica está directamente relacionada con el desarrollo de habilidades sociales clave, con el fin de que el alumnado pueda aprender a cooperar, comunicarse y resolver problemas en conjunto. Todo ello es fundamental para el éxito tanto en la vida personal como profesional, dentro y fuera del centro educativo. Lo que persigo con esta propuesta es fomentar la cooperación y promover los valores para el desarrollo personal y social del alumnado.

En una semana, se ha observado cómo los estudiantes tienden a trabajar de manera individual, sin importar el resto de compañeros, lo que conlleva a conflictos ya que todos quieren ser líderes.

Centrándome en el centro escolar, pude darme cuenta de los problemas más significativos que prestaba el alumnado. A continuación, los expongo:

En primer lugar, pude observar la marginación hacia ciertos alumnos por pertenecer a otros países, como Ucrania, Venezuela, etc. A su vez, insultos puntuales refiriéndose al color de piel o rasgos comunes de sus países natales.

Otro de los aspectos destacables era la motivación del alumnado y el trastorno negativista desafiante presentes en algunas de las clases; ya fuera por falta de interés, de motivación, por miedo a hacerlo mal, etc.

Por otro lado, el alumnado no busca el bien del grupo-clase sino que mantienen una preocupación sobre ellos mismos; el bien para su propia persona pero no para los demás. Es decir, predomina el egocentrismo, el “yo”.

Por último, tanto en las horas de clase como en el recreo la competitividad llega a sobrepasar los límites de tal manera que está llegando a darse momentos de tensión desconvocando en conflictos y disputas.

Teniendo en cuenta los casos anteriormente citados, creo conveniente la aplicación de los juegos cooperativos ya que puede ser altamente beneficioso tratándose del fomento de colaboración y el trabajo en equipo de tal manera de que se construyan relaciones positivas entre el alumnado. De esta manera, las conductas pueden ir hacia un camino positivo dejando atrás rivalidades y discriminaciones hacia los compañeros.

La metodología utilizada en esta intervención trata a la Educación Física como una oportunidad para promover el aprendizaje cooperativo, donde los estudiantes trabajarán en equipos de varios tamaños para alcanzar metas compartidas. Es por ello, que para llevar a cabo la intervención, los días antes introduje diversos juegos variando los equipos de tal manera que pudiese observar los subgrupos que se formaban y los comentarios de cada alumno sobre los mismos. A continuación, para reafirmar lo visto, dejé que ellos mismos fuesen quien eligiesen a sus compañeros.

La propuesta es la puesta en funcionamiento de una situación de aprendizaje (ANEXO I) compuesta por 7 sesiones vinculadas a la cooperación desde diferentes puntos de vista de tal manera que se trabajen otras perspectivas. A continuación, expongo las sesiones:

- Sesión 1: Coopero y me coordino. En dicha sesión, nos centramos en la coordinación motora del alumnado mientras desarrolla sus habilidades sociales mediante el trabajo en equipo.
- Sesión 2: Confío y coopero. La sesión presente trata de la confianza como un aspecto fundamental a la hora de cooperar con los demás. Cuanto más confíes en un compañero más te vas a implicar a la hora de realizar las actividades.
- Sesión 3: Cooperación y habilidades motoras. Es importante desarrollar actividades en las que se trabajen las habilidades motoras. De esta manera, los discentes se darán cuenta de que existe una diversidad en el aula y tendrán que ayudar a aquellos con más dificultad.
- Sesión 4: Estrategia cooperando. Es esencial que el alumnado hable y se exprese de tal forma que puedan crear una estrategia para aquellos juegos que la necesitan. Es así

como el alumnado escucha y respeta las ideas de los demás tomando la más apropiada para el momento juego.

- Sesión 5: Creamos y cooperamos. La creación es un ítem fundamental para el niño ya que en sus primeros años de vida crea e imagina mientras juega.
- Sesión 6: Resolución de problemas cooperando. La resolución de problemas es un aspecto crucial para el alumno para la mejora del pensamiento crítico, la toma de decisiones y la búsqueda de soluciones creativas. Además, es necesario cooperar ya que se necesita saber escuchar a los demás y quitar el miedo a expresarte.
- Sesión 7: Trabajo cooperativo y diversión. Para terminar la propuesta, es fundamental que el alumnado obtenga un “premio” basado en la diversión con actividades más activas y más llamativas atendiendo a sus gustos pero siguiendo cooperando como hasta ahora.

Para asegurar que todos los discentes tuviesen claro aquello que tenían que hacer en cada momento, se pusieron en marcha las siguientes indicaciones:

Previo a cada sesión, las explicaciones tenían que ser detalladas incluyendo las actividades propias de cada día y los objetivos marcados. A su vez, en caso de dudas, se realizan demostraciones prácticas para asegurar la comprensión del alumnado.

Antes de comenzar, entre la explicación y la puesta en práctica, se le preguntará a los discentes si hay alguna duda y si se ha entendido. Si bien se ha entendido comienza el juego; si por el contrario no, responderemos inmediatamente antes de dar comienzo a la actividad.

Durante el tiempo de juego, el docente observará a los alumnos y ofrecerá ayuda cuando sea necesario.

Al finalizar la actividad, se realizará un feedback donde se abrirá un diálogo sobre los errores y aciertos de todo lo realizado en esa sesión. En este momento, el alumnado tendrá la oportunidad de expresarse abiertamente.

A través de estas pautas, buscamos crear un ambiente de aprendizaje dinámico en el que el alumnado se sienta cómodo, con el fin de mejorar su comprensión y habilidades sociales.

Este enfoque hacia los juegos cooperativos favorece el trabajo en equipo aumentando el apoyo mutuo entre el alumnado a la vez que desarrollan habilidades físicas y sociales.

Los principios metodológicos utilizados para la propuesta están vinculados al aula activa manteniendo como premisa principal la introducción de las competencias claves y específicas y atendiendo en todo momento a la diversidad de ritmos de aprendizaje de cada alumno, usando los materiales y recursos que sean necesarios para adaptarse a sus necesidades.

Según las actividades planteadas para esta situación de aprendizaje, son varios los recursos de los que vamos a hacer uso para facilitar el éxito de la intervención. Todos ellos se distribuyen en materiales y equipamiento deportivo, materiales didácticos y tecnológicos, espacios utilizados y recursos humanos.

Materiales y equipamiento deportivo: Aros, cuerdas, conos, chinos, pelotas de diversos tipos, petos.

Materiales didácticos y tecnológicos: Pizarra digital, ordenadores.

Espacios utilizados: Aula habitual, patio cuyas áreas específicas son los dos campos de fútbol o el campo de baloncesto.

Recursos humanos: Alumnado perteneciente al centro escolar y docente del área de Educación Física.

5.3. Evaluación de la intervención.

Para llevar a cabo la evaluación de esta intervención educativa en el área de Educación Física, he considerado oportuno el seguimiento de un proceso constituido por varias fases. A continuación, expongo su evolución.

FASES	DESCRIPCIÓN
PLANIFICACIÓN	Esta fase da cabida al inicio de la propia puesta en práctica de la intervención educativa. En ella, se pretende clarificar los objetivos que se quieren lograr en relación con las habilidades sociales mientras se lleva a cabo el ejercicio físico correspondiente a cada actividad programada. Se establecen los criterios de evaluación propios para la evaluación del trabajo cooperativo. A la vez, se seleccionan los instrumentos de evaluación.
IMPLEMENTACIÓN	La segunda fase nos lleva a la observación directa del alumnado mientras realizan las diferentes actividades. Así también, comienzo el uso de toma de notas en el registro anecdótico si hiciese falta.
RECOPIACIÓN DE DATOS	Comienza la recopilación de datos sobre los ítems correspondientes a los criterios de evaluación a seguir. Los estudiantes responden a preguntas, las cuales nos dirigen hacia un análisis más concluyente donde ellos mismos nos cuentan cómo se han sentido realizando las sesiones.
ANÁLISIS	Se analizan los datos obtenidos para identificar el desempeño cooperativo que ha tenido cada alumno.
FEEDBACK Y REFLEXIÓN	Posteriormente, ya obtenidos los resultados y viendo diferencias entre los propios miembros de la clase, entre todos se reflexiona acerca de las sesiones. Se incluye una retroalimentación de las sesiones y se comenta lo que el docente ha observado desde fuera.
DOCUMENTACIÓN	Por último, se elabora un informe final sobre los resultados. A todo ello, se elaboran conclusiones y recomendaciones para posteriores intervenciones.

Tabla 2. Fases de evaluación.

Con esta serie de fases muestro una evaluación integral sobre el trabajo cooperativo, garantizando a los discentes información para su mejora tanto en sus habilidades motoras como en el objetivo marcado para esta situación de aprendizaje, es decir, la mejora del clima con sus compañeros.

Por consiguiente, todo el proceso de enseñanza aprendizaje ha sido evaluado a través de varias herramientas relacionadas directamente con los criterios de evaluación estableciendo una serie de ítems a seguir ligados a los objetivos que el alumnado debe lograr. Las herramientas utilizadas han sido la hoja de control, la ficha de evaluación inicial y final, cuestionarios, y el registro anecdótico.

La ficha de evaluación inicial (ANEXO II) nos ha aproximado a aquellos problemas que surgen en el aula previos a la puesta en práctica de la situación de aprendizaje. Tanto la ficha de evaluación inicial como la final (ANEXO III) nos ha facilitado la observación del por qué de esas resistencias.

Mediante la hoja de control (ANEXO IV) he querido evaluar diversos aspectos que giran en torno a los siguientes ítems: comunicación, colaboración, adaptabilidad, resolución de problemas, actitud y cooperación, y cumplimiento de objetivos, todos ellos relacionados con la cooperación. Este instrumento ofrece un uso fácil y permite evaluar de manera rápida y muy específica ciertos comportamientos cooperativos durante las sesiones. A su vez, los cuestionarios también me han servido para ver la evolución del alumnado.

Por otro lado, el registro anecdótico ha sido marcado por la observación directa que se ha realizado en todo momento mientras los discentes desarrollaban las diferentes actividades. A través de este instrumento, captamos datos inmediatos registrando comportamientos, actitudes y la interacción del alumnado en tiempo real.

Asimismo, han ocupado lugar conversaciones y cuestionarios orales para mejorar la comprensión y percepción del trabajo cooperativo.

La estrategia predominante en la puesta en práctica ha sido la observación directa debido a la continua movilidad en las diversas actividades físicas, las cuales tienen un alto nivel de participación y activación. Todo ello se denomina naturaleza práctica.

El docente evalúa con una constante observación dirigida a todos los miembros de la clase. Esta estrategia permite a su vez proporcionar un feedback inmediato, corrigiendo errores; mediante esta, puede evaluar tanto habilidades motoras, como participación, cooperación, etc.

Otra de las estrategias de evaluación utilizadas han sido los cuestionarios (uno de ellos utilizado como coevaluación) (ANEXO V) y entrevistas previas o posteriores a la actividad física. Esta proporciona información añadida a lo que el docente recoge con la ayuda de otras herramientas, es decir, completa muchos de los datos.

Los procedimientos seguidos para la toma de datos están enfocados a las relaciones que han ido variando a partir de la puesta en práctica de los diversos juegos de las sesiones. En este caso se han tomado tanto datos cualitativos como cuantitativos que en apartados posteriores mostraré. Estos datos han sido recopilados al final de sesión sacando a través de ellos conclusiones dirigidas al clima transformador que hemos logrado obtener.

Las categorías de análisis han variado a lo largo de la intervención, de tal manera que me he centrado en las interacciones grupales atendiendo a las diferentes culturas y sexos del alumnado; también incluye las habilidades sociales y emocionales a partir de la puesta en práctica y la resolución de conductas positivas y negativas que han tenido lugar durante estos meses. Muchos de los datos han sido recogidos a partir de la observación directa o diálogos con el alumnado; así también he recogido información mediante la realización de cuestionarios. Parte de la información obtenida será introducida posteriormente mediante gráficos.

6. RESULTADOS.

6.1. Sociograma.

Antes de comenzar con la propuesta de intervención, además de visualizar los grupos marginados, individualmente el alumnado recibió dos cuestionarios, uno al principio de la puesta en práctica y otro al finalizar, en la que en uno de los apartados debían responder acerca de con quién se sentían más cómodos trabajando y quienes eran aquellos alumnos con los que no les gustaría trabajar en equipo (ANEXO II y III). De esta manera conocemos qué alumnado es aceptado o rechazado por el resto de sus compañeros y quienes son los posibles líderes del grupo-clase.

Como bien mencionaba en apartados anteriores, según Ballesteros y García (2001), el alumnado a los que se dirige esta intervención se encuentra rozando la etapa de la adolescencia, momento en el que cambian las actitudes hacia sí mismos y las relaciones con los demás.

A partir de los datos generados, los trabajamos estadísticamente para sacar conclusiones. En primer lugar, realizamos una tabla de datos.

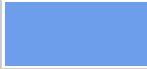

Estudiante	Número de votos antes de la intervención 	Número de votos después de la intervención 
est.1	2	1
est.2	5	5
est.3	2	2
est.4	2	2
est.5	5	4
est.6	0	1
est.7	2	0
est.8	5	4
est.9	0	2
est.10	2	1
est.11	0	3
est.12	0	1
est.13	2	1
est.14	4	6
est.15	1	1
est.16	0	0
est.17	2	1
est.18	2	1

Tabla 3. Número de votos por estudiante.

Para concluir, he elaborado la siguiente gráfica donde comparamos la integración del alumnado antes y después de la puesta en práctica del trabajo cooperativo. De esta manera podremos observar los cambios y transformaciones dados, y valorar las conclusiones.

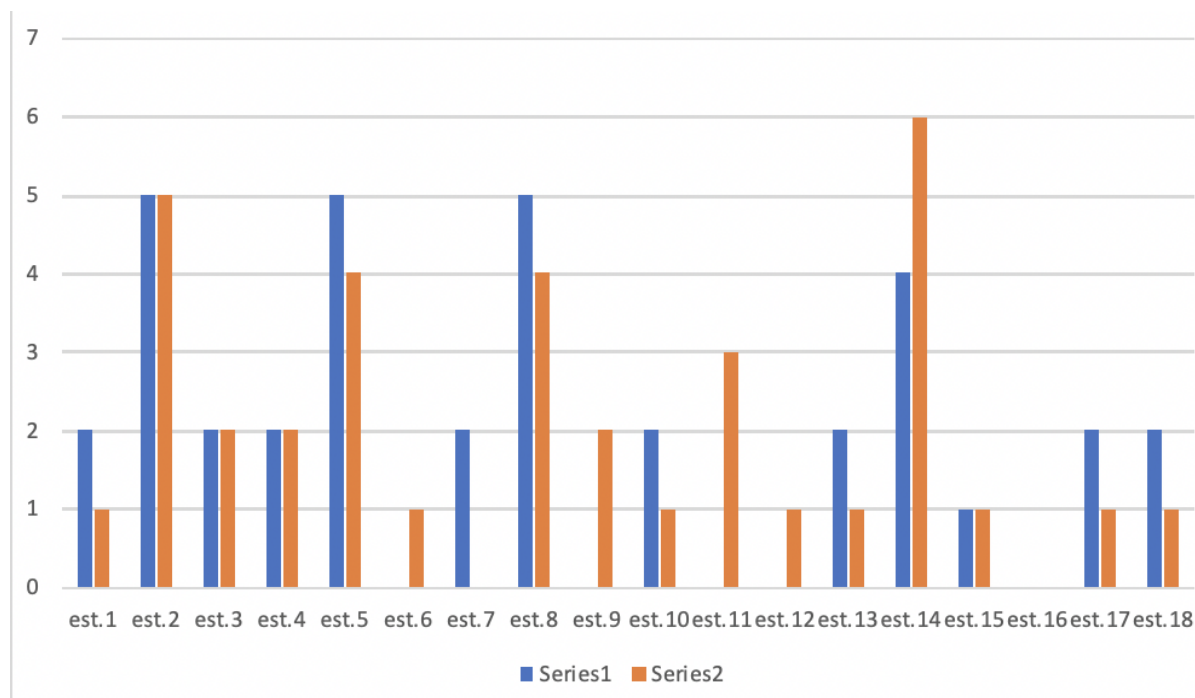


Gráfico 2. Diagrama de barras rechazo de compañeros.

Si observamos el diagrama, los resultados de antes y después de la intervención cooperativa varían hasta el punto de que 4 de los alumnos que anteriormente no habían sido elegidos, han pasado a ser seleccionados por alguno de sus compañeros de clase.

Por otro lado, al limitar la elección solamente a 2 compañeros y solo ser posible 36 elecciones, en alguno de los alumnos ha disminuido el número de votos. Esto sucede en 7 alumnos.

De esta observación, podemos concluir que el trabajo cooperativo modifica las relaciones entre los miembros del grupo dando la posibilidad de participación a aquella minoría inactiva.

6.2. Interacciones grupales.

Previo a la intervención sobre el trabajo cooperativo, identifiqué ciertos problemas en relación con la discriminación y exclusión del alumnado. Esta discriminación venía encaminada hacia la nacionalidad y género del colectivo perteneciente a este centro.

Debido a la presencia de diversas nacionalidades en el centro, la diversidad es un componente significativo a considerar. Este factor trae consigo el enriquecimiento de este proceso de aprendizaje cooperativo. Por otra parte, nacen problemas de integración y cohesión social.

En nuestro análisis a través del sociograma, hemos visto el inicio de la marginación a grupos minoritarios debido a su origen nacional. En la siguiente tabla, detallo la distribución del alumnado según su nacionalidad

Nacionalidad/ etnia	Número de alumnos
Venezuela	3
Ucrania	2
España (etnia gitana)	12
Guatemala	1

Tabla 4. Nacionalidades.

A continuación, el siguiente diagrama de sector circular ilustrará el porcentaje del alumnado perteneciente a los diversos países.

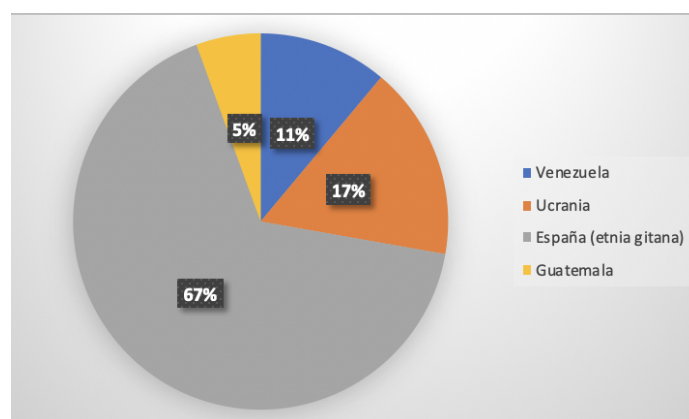


Gráfico 3. Diagrama de sectores de nacionalidad del alumnado.

Antes de comenzar la intervención, más del 50% del alumnado perteneciente de etnia gitana no estaba dispuesto a formar equipos ni daban la oportunidad de jugar a los demás miembros de la clase. Este porcentaje hacía lo posible para mantenerse siempre juntos sin dar opción a que entrase alguien de otra nacionalidad, haciéndoles sentir inferiores a ellos.

Una vez puesta en práctica los juegos cooperativos, ellos mismos se dieron cuenta de que todos podían jugar con todos sin importar de donde fuese la otra persona. Llegar a entender y aceptar a los demás les costó varias sesiones; sin embargo, sólo el 11,11% se opuso a compartir espacio con los demás.

Además, hemos detectado cierta exclusión hacia el género femenino. Aun estando en el siglo XXI, las alumnas se enfrentan a un impacto negativo hacia ellas repercutiendo así en su desarrollo emocional y social. En el siguiente gráfico observamos el número de alumnas y alumnos que asisten a la clase de quinto de primaria.

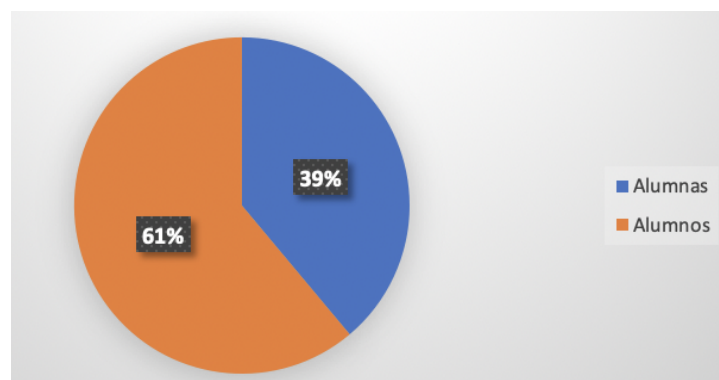


Gráfico 4. Diagrama de sectores número de alumnos y alumnas en la clase.

Al desarrollar actividades en las que predomina por encima de todo la cooperación, las alumnas han podido integrarse de manera efectiva en la clase. A lo largo que han ido surgiendo las sesiones, se han convertido en alumnado en su totalidad, sin excepciones. De esta manera, las alumnas han podido y han sido partícipes de todas las actividades. En el caso de los alumnos, ellos mismos se han dado cuenta de que todos los miembros de la clase sin distinción de género pueden realizar de la misma forma todas las actividades, ya sean dentro o fuera del centro escolar.

6.3. Habilidades sociales y emocionales.

Mediante la puesta en práctica del trabajo cooperativo ha dado cabida la evolución a nivel social y emocional del alumnado. Para hacer referencia a lo anteriormente citado, hago uso de la observación directa y de una coevaluación utilizando un cuestionario (ANEXO V) en el que se evalúan los siguientes ítems: la proactividad, sinergización, frustración y resiliencia, asertividad, empatía, etc., a través de una batería de preguntas.

A partir de las respuestas generadas por los discentes nacen los resultados presentes en el siguiente diagrama de barras:

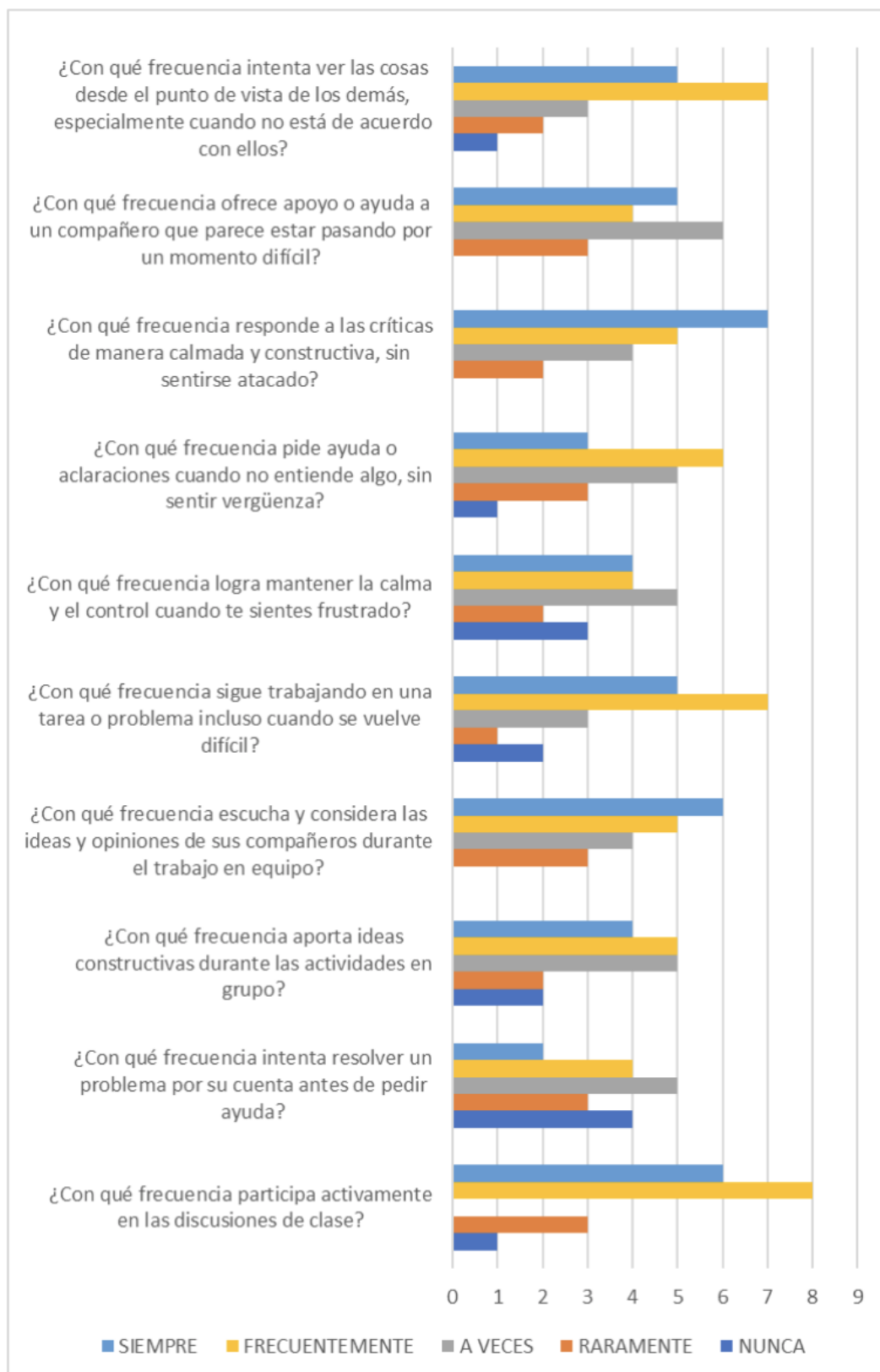


Gráfico 5. Diagrama de barras habilidades sociales.

Por lo que respecta a la proactividad, en vista de los resultados obtenidos podemos decir que por lo general todos los alumnos han pasado de ser poco proactivos en su mayoría a conseguir que prácticamente la totalidad de estos muestren interés, motivación e iniciativa para resolver las actividades propuestas.

En cuanto a la sinergización (preguntas 3 y 4), el trabajo cooperativo tiene el efecto de unir esfuerzos entre los componentes de un equipo cooperativo. En consecuencia, esa suma de esfuerzos hace que los resultados sean más óptimos. Observando los resultados de la gráfica, podemos decir que la mayoría de los alumnos, ante una dificultad, suman esfuerzos y se sienten menos frustrados y piden ayuda en pro de los resultados de la actividad.

Una de las causas de desmotivación de los alumnos ante una tarea es la frustración. A través del trabajo cooperativo, conseguimos que esta disminuya notablemente. Observando los resultados de las preguntas 5 y 6, podemos ver que después de haber trabajado en las diferentes sesiones, los alumnos se sienten menos frustrados, con lo cual conseguimos mantener esa motivación tan deseada hacia cada una de las actividades.

Las preguntas 7 y 8 nos aportan valores sobre la asertividad. Consideramos la asertividad como la característica de la persona para manifestarse con seguridad. Los resultados de la encuesta nos dicen que la mayoría de los alumnos escuchan las ideas y opiniones de sus compañeros y aportan con seguridad muchas otras.

Para finalizar el análisis de la encuesta, valoraremos el desarrollo y evolución de la empatía en los alumnos. La muestra obtenida nos permite ver que una gran parte de los alumnos han desarrollado la empatía a través del trabajo cooperativo. Esto quiere decir, que los alumnos se ponen en el lugar de sus compañeros para apoyarles y ayudarles en la resolución de las actividades dentro del equipo.

Respecto a la parte emocional he podido observar como varía atendiendo a situarse en un entorno grupal o individual. Son varios los discentes que a medida que ha sido desarrollada la intervención, han ido soltándose poco a poco y compartiendo sus sentimientos con los demás.

Muchos de los alumnos previo al desarrollo de las actividades, guardaban para sí mismos sus emociones; sin embargo, al trabajar en un ambiente de compañerismo y apoyo, se han sentido arrojados, de tal manera que han expresado cómo se sentían en todo momento y se han mostrado tal y como son.

Es por ello, que este trabajo ha servido para la mejora de las habilidades tanto sociales como emocionales.

6.4. Conductas transformadoras.

En el inicio, durante y al final de la intervención, en varias de las sesiones, tuvo lugar una evaluación significativa a través de una hoja de control. Esta fue llevada a cabo a través de la observación directa donde pudimos ver varias conductas destacadas. En esta hoja de control (ANEXO IV), evaluamos la comunicación, colaboración, adaptabilidad, resolución de problemas y, por último, actitud y cooperación. Todos los ítems pertenecientes a esta evaluación están directamente relacionados con el trabajo cooperativo. Según Jares (1992), algunos de los valores que podemos desarrollar mediante los juegos cooperativos son aquellos citados anteriormente y, que por tanto, han sido evaluados.

La hoja de control fue útil para concluir las conductas generadas durante todo el proceso de aprendizaje del alumnado.

A continuación, sitúo la siguiente tabla para tener mayor visibilidad sobre los cambios de conducta a través del trabajo cooperativo.

	Antes de la intervención	Después de la intervención
Comunicación	Previo a la intervención destacaba en el alumnado una forma de hablar y expresarse inadecuada. A la hora de dialogar entre ellos, se dirigían de manera impulsiva sin pensar cómo afectarían sus palabras a sus compañeros.	A través de la intervención, y sabiendo que tenían que lograr un objetivo común, tanto las explicaciones como las conversaciones entre los compañeros eran más cordiales y en un tono de voz adecuado.
Colaboración	El ambiente que se respiraba en el aula, era un clima de competitividad. Todos intentaban sobresalir por encima de los demás.	A medida que se fueron desarrollando las sesiones se estableció la norma de no poder celebrar las victorias en el caso de que existiese un escaso nivel de competitividad en alguno de los

		<p>juegos. Por otro lado, dentro de cada grupo de trabajo, el alumnado colabora entre sí para lograr el objetivo final de cada actividad.</p> <p>Esta forma de proceder fue llevada a todo el entorno educativo.</p>
Adaptabilidad	<p>El ritmo de trabajo en el aula no era para todo el alumnado igual. Muchos de los alumnos hacían comentarios despectivos hacia esas personas que tenían un ritmo de trabajo más lento.</p>	<p>Una vez comenzamos a trabajar de manera cooperativa, el alumnado por sí solo se da cuenta de que tienen que ayudar y adaptarse al ritmo del equipo. Es por ello, que tratan de ayudarse unos a otros para lograr aquello que se les pide.</p>
Resolución de problemas	<p>Previo a la intervención, tras la existencia de cualquier problema, el alumnado lo solucionaba sin contar con el apoyo de los demás.</p>	<p>A través de actividades en las que tenían que pensar alguna estrategia. Todo el grupo-clase optó por una escucha activa respetando las opiniones de los demás en todo momento.</p>
Actitud y cooperación	<p>El clima y la actitud del aula estaba caracterizado por su egoísmo, egocentrismo y pasividad ante los demás, centrándose el alumnado en el “yo”.</p>	<p>La actitud de la clase cambió de manera positiva. El alumnado pasa a interesarse por el bien común.</p>

Tabla 5. Comparativa de conductas.

7. CONSIDERACIONES FINALES Y RECOMENDACIONES.

Para poner punto y final a este Trabajo Fin de Grado, voy a realizar unas consideraciones finales teniendo en cuenta el objetivo de este proyecto que es *analizar y evaluar el impacto de los juegos cooperativos en un entorno escolar explorando su influencia a nivel social, emocional y cognitivo.*

Para comenzar tomamos un grupo cuyo análisis inicial nos mostraba carencias a nivel conductual, emocional y social. Me voy a mover en un contexto educativo integrado por alumnos de distintas nacionalidades y etnias. Las diferencias entre ellos son sustanciales tanto en creencias, actitudes, valores, normas, nivel académico, etc. El núcleo familiar de cada uno de ellos también presenta una serie de características que no aportan ni colaboran lo suficiente con la labor docente. Sobre el papel era el grupo perfecto para intentar mejorar todos estos aspectos a través del uso de una metodología activa como es la cooperación.

Consideramos oportuno programar una serie de actividades en el que esta metodología fuera la estrategia principal. Las actividades propuestas trabajan distintos aspectos diversos de la Educación Física tales como la coordinación, confianza, habilidades motoras, creatividad, estrategia, resolución de problemas, etc. Todas ellas, se han podido desempeñar cooperativamente, lo cual me enseña que cualquier contenido curricular es posible trabajarlo de tal modo.

He comprobado que los juegos tienen un alto contenido motivador y acercan a los niños a determinados aprendizajes de una forma más lúdica y atractiva. Según los estudios de Garaigordobil Lanzabal (2003) los juegos traen consigo una serie de características en las que aparecen la adquisición de normas, el trabajo en equipo, la obtención de retos individuales y colectivos, el esfuerzo y, por ello, es una buena herramienta para llevar a cabo el trabajo cooperativo.

Después de la puesta en práctica de las sesiones de trabajo cooperativo observamos una evolución positiva en:

- La relación entre los miembros del grupo.
- La inclusión y aceptación de todos los alumnos.
- Las habilidades sociales y emocionales.
- El éxito del equipo frente a la individualidad.

Autores como Jares (1992), afirman que a través de la puesta en práctica de los juegos cooperativos, el alumnado puede adquirir valores como la construcción de una relación social positiva, empatía, cooperación, comunicación y participación. Todo ello, forma parte de lo alcanzado a partir de mi intervención.

El rendimiento educativo se ve en los efectos producidos en los alumnos con el uso de esta forma de trabajo en el aula, son lo suficientemente beneficiosos como para considerar esta estrategia como una de las mejores para aplicar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El trabajo cooperativo, supone que los alumnos tienen que participar, comunicarse y desplazarse con libertad en el aula para llevar a cabo las actividades. Esto implica, en contrapartida, que los alumnos tienen que hablar y moverse, lo que en alguna ocasión puede provocar situaciones disruptivas que debemos controlar.

Para que el trabajo cooperativo funcione es muy importante que las características de los miembros del grupo sean heterogéneas. Esto permite que los alumnos más avanzados ayuden a finalizar la actividad a los alumnos desaventajados y que estos aumenten su autoestima por haber colaborado en que su grupo haya conseguido finalizar la actividad cumpliendo con los objetivos. Por esta razón, no tendría sentido agrupar a los alumnos en grupos homogéneos.

Esta es una de las razones por las cuales el trabajo cooperativo es una gran estrategia para atender a la diversidad del alumnado tan presente en nuestras aulas, y a la cual debemos acoger. He observado a través de la puesta en práctica de esta forma de trabajo una mayor motivación por parte del alumnado que se mostraba más receptivo a mi labor educativa y animado a acudir al colegio rebajando de esta forma el nivel de absentismo en el centro.

Poco a poco, a través del trabajo diario y las actividades propuestas, los alumnos pasaron de pasar de una actitud egoísta y una actividad individualizada a una actitud proactiva hacia el trabajo en equipo, viéndolo de forma positiva. Se fueron conociendo y buscando afinidad entre los miembros del grupo respetando las diferencias existentes entre sus distintos compañeros. Para lograr esto, tuve que superar diversas dificultades. Busqué la solución a través del diálogo y actividades grupales que pretendían el acercamiento y la cohesión entre todos los alumnos.

El trabajo cooperativo no tendría sentido si en la evaluación no participaran los alumnos, por ello he visto necesario realizar una coevaluación que como he señalado ha dado unos resultados positivos. Sanmartí (2007) define coevaluación como la contribución del alumnado, junto con la evaluación que realiza el profesorado, al proceso de autoevaluación o autorregulación

propuesto en primer lugar, verdadero motor del aprendizaje significativo. Entiende la evaluación como un proceso en el que participan los vértices del triángulo formado por el profesor, el alumno y los demás compañeros. Por otra parte, el proceso evaluador estaría incompleto si no hiciera una autocrítica de mi propio trabajo dentro del aula. Como cita Gessa Perera (2011), “debemos dejar de ver la evaluación como el punto de llegada, sino más bien como el punto de partida para la toma de importantes decisiones”.

Todo este trabajo realizado en el área de Educación Física que ha dado tan buenos resultados y ha conseguido cohesionar al grupo evitando los conflictos y absentismo y por lo tanto mejorando el nivel educativo y académico de los alumnos, propongo extrapolarlo al resto de las áreas del currículum. Esta forma de trabajar unida a otras metodologías activas y al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación de una manera equilibrada y racional formarán parte de la estrategia metodológica de mis programaciones.

Buscaré siempre motivar a mi alumnado para que se sienta parte activa del proceso enseñanza-aprendizaje y el actor principal de dicho proceso.

Daré valor al trabajo en grupo buscando la interacción de los distintos componentes del grupo y la potencialidad de cada uno de ellos, intentando que todos aporten lo mejor de sí mismo respetando los enfoques del resto de sus compañeros. Todos deben sentirse importantes.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Agramonte, E. A. (2011). Los juegos cooperativos en educación física. *Pedagogía magna*, (11), 109-116.
- Aguilar, M. A. (2016). Características básicas del desarrollo psico-evolutivo de los niños y niñas de los seis a los doce años. Aspectos cognitivos, motrices, afectivos y sociales. Implicaciones en el desarrollo del proceso educativo y de enseñanza aprendizaje.
- Ballesteros Jiménez, Soledad., & García Rodríguez, Beatriz. (2001). *Procesos psicológicos básicos*. Universitas.
- Cavinato, G., De Prezzo, L., Lazzarini, M., y Vetemar, N. (1994). La paz en el juego. En Tuvilla, J. La escuela: Instrumento de Paz y Solidaridad. Morón- Sevilla: MCEP.
- Cilla, R. O., & Omeñaca, J. V. R. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Editorial Paidotribo.
- Díaz, R. M. (2016). Los juegos cooperativos y su incidencia en los estados de ánimo y las emociones en escolares de 10-12 años. *EmásF: revista digital de educación física*, (41), 108-132.
- Garaigordobil Landazabal, M (2003) Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años. Buenos Aires: Pirámides
- Gessa Perera, A. (2011). “La coevaluación como metodología complementaria de la evaluación del aprendizaje. Análisis y reflexión en las aulas universitarias”. *Revista de Educación*, núm. 354, págs. 749-764.
- Griffa, M. & Moreno, J. (2005) Claves para una psicología del desarrollo. Volumen I. Buenos Aires. Lugar Editorial.
- Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela Abierta: revista de investigación educativa*.
- Huizinga J. (1968). “Homo Ludens”. Buenos Aires: Emecé.
- Jares, X. (1992) El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos. Madrid: CCS.
- Johnson, D. W. y Johnson, R. T. (1991). Cooperative learning lesson structures. Edina, M. N.: Interaction Books.

- Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Holubec, E. J. (1999): El aprendizaje cooperativo en el aula. Buenos Aires: Paidós.
- Kagan, S. (1994). Cooperative Learning. San Juan Capistrano, California, Kagan Cooperative Learning.
- Lacunza, B & Contini de Gonzales, N (2009) Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. Fundamentos en Humanidades Universidad Nacional de San Luis – Argentina Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo>
- Medina, F. M., & EP, E. (2009). Aprendizaje cooperativo como estrategia de enseñanza aprendizaje. *Revista digital de innovación y experiencias educativas*, 45, 1-12.
- Melero, M. A. y Fernández, P. (1995). El aprendizaje entre iguales. En P. Fernández y M. A. Melero (comps). La interacción social en contextos educativos. Madrid: Siglo XXI.
- Michelson, L.; Sugai, D.; Wood, R. & Kazdin, A. (1987) Las habilidades sociales en la infancia: evaluación y tratamiento. España. Martínez Roca.
- Pallarés, M. (1978). Técnicas de grupo para educadores. Madrid: ICCE.
- Pujolàs, P. (2009). La calidad en los equipos de aprendizaje cooperativo. Algunas consideraciones para el cálculo del grado de cooperatividad. En *Revista de Educación*, 349, mayo-agosto 2009, pp 225-239.
- Omeñeca, R. y Ruiz, J. V. (2001). Los juegos cooperativos: una alternativa en la práctica lúdica dentro de la educación física. En R. Omeñeca, E. Puyuelo y J. V. Ruiz. Explorar, jugar cooperar: Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación. (pp. 19-29). Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1986). Juegos y deportes cooperativos. Ed. Popular. Madrid.
- Orlick, T. (2002). Libres para cooperar, libres para crear. Recuperado de <https://books.google.es>
- Piaget, J. (2014). Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget. *Obtenido de UNIVERSIDAD MARISTA DE GUADALAJARA–DOCTORADO PSICOLOGÍA–EDUCACIÓN: researchgate.net/profile/Armando_Valdes_Velazquez/publication/327219515_Etapas_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget/links/5b80af4c4585151fd1307d84/Etapas-del-desarrollo-cognitivo-de-Piaget.pdf Andina*, 9 (1), 89.

- Piaget J. (1968). Génesis del número en el niño. Buenos Aires: Guadalupe.
- Prenda, N. P. (2011). El aprendizaje cooperativo y sus ventajas en la educación intercultural. *Hekademos: revista educativa digital*, (8), 63-76.
- Prieto, E., & Gallardo, J. (2011). Autoevaluación, coevaluación y evaluación de los aprendizajes. In *Recuperado de https://www.uoc.edu/symposia/dret_tic2012/pdf/4.6.carrizosa-esther-ygallardo-jose.pdf*.
- Sanmartí, N. (2007). 10 ideas clave. Evaluar para aprender. Barcelona, Graó.
- Toro, V. del (2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. *Revista de educación social*, 16. 1-13
- Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales.

9. ANEXOS.

ANEXO I. Situación de aprendizaje.

COOPERANDO Y DISFRUTANDO



Universidad de Valladolid



Grado de Educación Primaria

4º curso de Educación Primaria

Practicum II

Facultad de Educación y Trabajo Social (UVa)

Universidad de Valladolid

Curso académico 2023/2024

León Pereira, Lucía

Con DNI: 71040832L

ÍNDICE

Tabla de contenido

1. PRESENTACIÓN.	2
2. JUSTIFICACIÓN.	2
3. MARCO LEGAL.	3
4. CONTEXTO.	4
5. CONCRECIÓN CURRICULAR.	6
5.1. OBJETIVOS DE ETAPA.	6
5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	6
5.4. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.	9
5.5. PERFIL DE SALIDA Y COMPETENCIAS CLAVE.	9
6. METODOLOGÍA.	11
7. SESIONES.	13
SESIÓN 1. COOPERO Y ME COORDINO.	14
SESIÓN 2: COOPERO Y CONFÍO.	16
SESIÓN 3: COOPERO CON LAS HABILIDADES MOTRICES.	17
SESIÓN 4: COOPERO DESDE LA ESTRATEGIA.	19
SESIÓN 5: COOPERO Y CREO.	20
SESIÓN 6: COOPERO DESDE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.	22
SESIÓN 7: ME DIVIERTO COOPERANDO.	24
8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA INDIVIDUALIZACIÓN DEL ALUMNADO.	26
9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO.	27
10. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	30
11. BIBLIOGRAFÍA.	31
12. ANEXOS.	32
ANEXO I. Ficha evaluación inicial.	32
ANEXO II. Hoja de control.	34

1. PRESENTACIÓN.

La temática de esta situación de aprendizaje gira en torno a que los alumnos consigan convertirse en superhéroes de diferentes tipos (tierra, mar, aire, agua, etc) a medida que vayan alcanzando los objetivos marcados para cada sesión. Al finalizar cada una de ellas se establecerá la progresión o mantenimiento del estatus de superhéroe en función del rendimiento mostrado tanto a nivel individual como de grupo. De esta manera fomentaremos tanto la autonomía personal como el trabajo en equipo de manera activa y con un alto componente social marcado.

2. JUSTIFICACIÓN.

Esta situación de aprendizaje destaca la importancia de los juegos cooperativos como un tipo de actividad física igualitaria para todos los participantes, cuestión que se irá desarrollando a través de actividades, estrategias y consejos propuestos a lo largo del documento.

La intención que se persigue tiene que ver con el desarrollo de habilidades sociales clave para que el alumnado aprenda a colaborar, comunicarse y resolver problemas en conjunto, lo que es fundamental para el éxito en la vida personal y profesional.

El alumnado utilizará el cuerpo y el movimiento para participar en las actividades de forma cooperativa, fomentando la empatía, la reducción de desigualdades y la integración, fortaleciendo los lazos comunitarios y promoviendo un sentido de conexión entre los jugadores. Además, proporcionan oportunidades de aprendizaje significativo e impulsan la diversión y disfrute del alumnado.

3. MARCO LEGAL.

Para la elaboración del presente documento me he basado en las siguientes leyes vigentes establecidas a nivel autonómico y nacional:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- *DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.*

4. CONTEXTO.

El centro en el que permanezco es el CEIP Gabriel y Galán, centro escolar de carácter público situado en Valladolid.

Los espacios con los que cuenta el centro para llevar a cabo las clases de Educación Física son el patio del colegio, a excepción de los días de lluvia que se realiza en un salón de actos disponiendo de un espacio mínimo. El patio del colegio es bastante amplio y en él se puede hacer todo tipo de juego y actividades. Está organizado en varias zonas para que si coincidimos con el otro docente de Educación Física no nos estorbemos y nos limite a hacer lo que tenemos programado.

Respecto a los recursos materiales con los que contamos están guardados en un cuarto. Dicho cuarto contiene conos, chinos, aros, pelotas, petos, cuerdas, picas, ladrillos, frisbees, balones, etc. Además de ese material, tenemos a nuestra disposición otros recursos entre los que destacamos la pizarra digital interactiva, para mostrar algunos vídeos sobre juegos que se van a llevar a cabo en las sesiones, y altavoces, siendo estos ayudantes de la motivación y comprensión de nuevos aprendizajes.

La presente situación de aprendizaje será llevada a cabo en el 5º curso de Educación Primaria, cuyo ratio es de 18 alumnos. La asistencia al centro escolar del alumnado es diversa, es decir, no todos los discentes acuden a clase todos los días de la semana.

Para poner en práctica las diversas sesiones de esta intervención, es necesario conocer las características propias del alumnado de dicha clase cuya edad se encuentra entre los 10-11 años.

En general, es un grupo de estudiantes heterogéneo, notablemente trabajador, con escasa motivación y participación, etc. Por otro lado, presentan las siguientes características cognitivas, afectivas, psicomotrices y sociales.

Respecto a las características cognitivas, mantienen un nivel medio bajo de concentración y atención durante largos períodos de tiempo. En general, muestran una capacidad buena para expresarse verbalmente y comprender lo que se les dice, aunque a veces surge la necesidad de repetirse.

En lo que respecta a las características afectivas, muestran un bajo nivel de autonomía tanto en las tareas simples como en las complejas. Además, son espontáneos en su

comportamiento; no siempre cumplen con las normas y reglas establecidas tanto a nivel de centro como a nivel de aula.

En lo que respecta a las habilidades psicomotrices, muestran una coordinación notable en sus movimientos y desplazamientos según el espacio y el tiempo disponibles. Además, exhiben una lateralidad bien definida, con una clara preferencia por la diestra. Presentan un desarrollo normal de las habilidades físicas fundamentales.

En cuanto a las características sociales, están progresivamente aumentando su grado de colaboración y respeto, aunque hay momentos que se tambalea. Se observa una ausencia significativa de discriminación por género, habilidades o nivel cognitivo. Sin embargo, aún muestran un grado considerable de egocentrismo, lo que puede dar lugar a enfrentamientos momentáneos que se superan rápidamente.

5. CONCRECIÓN CURRICULAR.

5.1. OBJETIVOS DE ETAPA.

Desde el Real Decreto 157/2022 en su artículo 2, se definen como: *“logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave”*. Tomando como referencia el artículo 7 del Real Decreto 157/2022 cito dos de los objetivos que guarda mayor consonancia con la situación de aprendizaje presente sobre los juegos cooperativos en Educación Física de la Educación Primaria:

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Según el Real Decreto 157/2022 en su artículo 2 se definen las competencias específicas como *“desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área o ámbito”*. Entre las seis competencias específicas detalladas en el artículo 9 del RD 157/2022, destaco las siguientes relacionados con el tema tratado:

1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.
3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes,

para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

6. Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área de Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, especialmente los dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable y eficiente, de manera individual y en grupo, para dar respuesta a las necesidades del contexto educativo y, si se precisa, para comunicarla de manera creativa.

5.3. CONTENIDOS DE ÁREA.

A. Vida activa y saludable.

- Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.

B. Organización y gestión de la actividad física.

- Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma, dosificación del esfuerzo y recuperación. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás. Explica y reconoce las lesiones y deportivas más comunes.

C. 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. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Selección de respuestas en función de una adecuada percepción selectiva: anticipación de las consecuencias sensoriales del movimiento. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.

- Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: Aspectos principales. Asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades motrices adquiridas a contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad. Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos, desde un planteamiento de análisis previo a la acción.
- Creatividad motriz: Identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Ejecución de movimientos de progresiva dificultad con los segmentos corporales no dominantes en situaciones variables. Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.
- Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación-oposición): Individuales: Actividades atléticas (carreras de velocidad, carreras de larga duración, carreras de obstáculos, carreras de relevos, carreras por monte o montaña, salto de altura, salto de longitud, multisaltos, lanzamientos, etc.). Actividades gimnásticas (saltar, desplazarse, girar, equilibrar, coordinar, controlar gestos). Otras actividades (patinar, escalar, nadar, esquiar, tirar con arco, etc.). De oposición: Actividades de adversario (judo, esgrima, etc.), actividades de cancha dividida (tenis, bádminton, raquetas, indiana, tenis de mesa, etc.), actividades de muro o pared (frontón, pelota a mano, etc.). De cooperación y cooperación/oposición: Actividades de cooperación (acrosport, juegos cooperativos, desafíos físicos cooperativos, cuentos motores cooperativos, etc.). Actividades de cooperación-oposición (juegos tradicionales, juegos en grupo, juegos alternativos, juegos y deportes modificados, los juegos de cancha dividida y los juegos de invasión).

D. 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.

G. Información, digitalización y comunicación.

- Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda, análisis y selección y comunicación de información.

- Interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa, asertividad y empatía con las intervenciones de los demás.

5.4. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.

Tal y como se determina en los apartados 1 y 2 del artículo 10 “Contenidos de carácter transversal” del Decreto 38/2022, en todas las áreas se trabajarán. Los principales contenidos transversales que se trabajan en esta situación de aprendizaje son:

CT2: La expresión oral y escrita.

CT4: La competencia digital.

CT5: El fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento.

CT7: La educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

CT8: La igualdad entre hombres y mujeres.

CT9: La educación para la paz.

CT11: La educación para la salud, incluida la afectivo-sexual.

5.5. PERFIL DE SALIDA Y COMPETENCIAS CLAVE.

A) Competencia en comunicación lingüística.

Gracias a la variedad de intercambios comunicativos que se producen durante la práctica motriz, así como la comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas mediante la corporalidad. También, a través de la expresión de hechos, conceptos, pensamientos y sentimientos de forma oral y escrita, y a través de la comprensión, interpretación y valoración de textos relacionados con el área. Además, esta área propondrá al alumnado prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática y a la gestión dialogada de conflictos, especialmente en la resolución de problemas de interacción social vinculados a situaciones motrices.

B) Competencia digital.

A través del acercamiento a textos multimodales y a la utilización de herramientas, recursos digitales y plataformas virtuales. Mediante la búsqueda de información en internet sobre aspectos propios del área. Además, gracias a la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales y a la participación en proyectos vinculados a la

actividad física, deportiva y rítmico-musical, con herramientas digitales, procurando, en todo caso, el fomento del espíritu crítico ante su utilización.

C) Competencia personal, social y de aprender a aprender.

A partir de los procesos de interacción social propios de situaciones motrices participativas, el alumnado será consciente de sus emociones y comportamientos ante posibles momentos de conflicto, aprendiendo progresivamente a gestionarlos, respetará las emociones de los demás, desarrollará mecanismos de trabajo en equipo y asumirá responsabilidades individuales. Asimismo, el desarrollo de los contenidos del área propiciará que el alumnado adopte un estilo de vida saludable para su bienestar físico y mental, desarrolle la capacidad de esfuerzo y superación, reconozca sus limitaciones y adquiera estrategias de aprendizaje motor y mejora física de forma autorregulada.

D) Competencia ciudadana.

Abordando actividades físicas y deportivas que conlleven la toma de decisiones de forma individual y en grupo, la resolución pacífica de los posibles conflictos que puedan aparecer y el respeto de valores democráticos. Además, la reflexión individual y en grupo sobre aspectos como la salud y la vida activa, el cuidado del entorno o el deporte y la perspectiva de género contribuirá igualmente al desarrollo en el alumnado de esta competencia clave.

E) Competencia emprendedora.

A través del planteamiento de problemas motores, el alumnado de forma individual y en equipo, elaborará propuestas, creará y replanteará ideas y planificará soluciones ante los retos planteados. Los recursos y estrategias que utilice para dar respuesta a los mismos permitirán el desarrollo de capacidades como la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico o la reflexión.

6. METODOLOGÍA.

La metodología presente en esta intervención concibe a la educación física como un espacio para fomentar el aprendizaje cooperativo, en el que el alumnado trabajará en grupos de diferente número de miembros para lograr objetivos comunes. Este enfoque favorece el trabajo en equipo aumentando el apoyo mutuo entre el alumnado a la vez que desarrollan habilidades físicas y sociales.

Las actividades presentes en cada sesión requieren de la cooperación, a través de juegos de equipo, resolución de problemas y retos físicos, exigiendo la contribución de todos los miembros del grupo. Con este tipo de actividades resalta la importancia de la comunicación de manera afectiva, la toma de decisiones colaborativas siendo para ello necesario compartir ideas y habilidades que nos permitan alcanzar aquellas metas compartidas.

Para ello se utilizarán los siguientes principios metodológicos: al inicio de la situación de aprendizaje se llevará a cabo una evaluación inicial del alumnado con el fin de ser consciente de sus conocimientos previos, lo que nos permitirá partir de su nivel de desarrollo (ANEXO I). Además, debido al carácter global e integrador de nuestro área se promoverá el uso y desarrollo de las TIC a través de la presentación y, si fuera necesario, aclaración de algunas actividades de la situación de aprendizaje. Todo ello, contribuirá a que el alumnado adquiera los aprendizajes significativos acordes a su nivel.

La metodología utilizada en el aula será siempre activa manteniendo como premisa principal la introducción de las competencias claves y específicas y atendiendo en todo momento a la diversidad de ritmos de aprendizaje de cada alumno, usando los materiales y recursos que sean necesarios para adaptarse a sus necesidades. Según las actividades planteadas para esta situación de aprendizaje, son múltiples los estilos de enseñanza que podemos utilizar para el proceso de enseñanza aprendizaje. Algunos de ellos son: asignación de tareas, grupos reducidos, descubrimiento guiado y resolución de problemas.

Las actividades de aprendizaje cooperativo permitirán el intercambio de conocimientos, experiencias y puntos de vista entre los alumnos con el fin de superar las metas planteadas y conseguir optimizar su rendimiento. Nuestro papel como docentes irá enfocado a la supervisión y el apoyo, unido al fomento de valores como el respeto, la colaboración, la confianza y el

trabajo en equipo. El desarrollo de este tipo de actividades en nuestro área fortalece los vínculos sociales, el sentido de pertenencia a un grupo y la comunicación efectiva entre discentes.

7. SESIONES.

Procedo a presentar a los alumnos la situación de aprendizaje “Cooperando y disfrutando”. Las actividades presentes en esta situación de aprendizaje se encuentran vinculadas a la cooperación desde diferentes puntos de vista. A continuación, expongo las sesiones que se llevarán a cabo.

- Sesión 1: Coopero y me coordino.
- Sesión 2: Coopero y confío.
- Sesión 3: Coopero con las habilidades motrices.
- Sesión 4: Coopero desde la estrategia.
- Sesión 5: Coopero y creo.
- Sesión 6: Coopero desde la resolución de problemas.
- Sesión 7: Me divierto cooperando.

SESIÓN 1. COOPERO Y ME COORDINO.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.2, 1.3, 1.4	1.2.1, 1.3.1, 1.3.2, 1.4.1, 1.4.2
3	3.1, 3.2, 3.3	3.1.1, 3.1.2, 3.2.1, 3.2.2, 3.3.1
Descriptor de las competencias clave		STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3, CPSAA5, CCL1, CPSAA1, CE1, CCL5, CPSAA3, CC2, CC3
Contenidos de la sesión		A1, B1, C1, C2, C3, C4, D1, D2

14

ACTIVIDADES			
Parte de la sesión	Nº de actividad	Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad
Calentamiento	S1A1	Paquetes	Los alumnos se desplazan por el espacio según indique el docente (rodillas al pecho, talones atrás, pata coja, etc). A la orden del maestro realizarán agrupaciones ajustadas al número que se haya señalado. El último agrupamiento (de 4 personas cada uno) determinará los subgrupos que se utilizarán durante la sesión.
Parte principal	S1A2	El aro encadenado	Un alumno de cada grupo parte, desde el extremo de una cadena humana formada por los miembros de cada subgrupo, con un aro sujeto con el brazo más alejado. Desde ese momento y, ayudado por el resto de compañeros, deberán intentar desplazar el aro hasta llegar al otro extremo del campo. Para ello, cada vez que un miembro del grupo haya pasado el aro al siguiente, se situará en el extremo contrario para continuar la cadena hasta llegar a la meta.
	S1A3	“The floor is lava”	Manteniendo los grupos anteriores, cada uno de los miembros partirán desde un aro individual dispuestos en fila vertical orientados hacia la meta. Los alumnos situados en la posición de partida de cada grupo portarán en sus manos un aro. El objetivo del juego consiste en desplazarse moviéndose a través de los aros sin pisar el suelo. Para ello, dicho aro deberá ser desplazado hasta el extremo contrario para poder avanzar en el camino. La acción se repetirá tantas veces como sea necesario hasta llegar al destino final.
Vuelta a la calma	S1A4	Director de orquesta	Un alumno asume el papel de "director de orquesta" y los demás son los "músicos". El director de orquesta utiliza gestos para indicar a los músicos cuándo comenzar, detenerse, aumentar o disminuir el volumen y cambiar el ritmo. Los músicos deben seguir las indicaciones del director de orquesta lo más precisamente posible sin que este sea descubierto.

15

SESIÓN 2: COOPERO Y CONFÍO.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.2, 1.3, 1.4	1.2.1, 1.2.2, 1.3.1, 1.3.2, 1.4.1, 1.4.2
3	3.1, 3.3	3.1.1, 3.1.2, 3.2.1, 3.3.1, 3.3.2
6	6.2	6.2.1, 6.2.2
Descriptor de las competencias clave		STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3, CPSAA5, CCL1, CPSAA1, CE1, CCL5, CC2, CC3, CD1, CD2, CD3, CD4
Contenidos de la sesión		A1, B1, C1, C3, C4, D1, G1, G2

ACTIVIDADES

Parte de la sesión	N° de actividad	Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad
Calentamiento	S2A1	Estatuas	Los alumnos se desplazarán por el espacio de dos en dos mientras suene la música. Cuando esta se pare, deberán hacer un equilibrio con la persona correspondiente, evitando moverse.
Parte principal	S2A2	Figuras de Acrosport	Se les proporcionará a los alumnos una hoja con varias figuras de acrosport de menor a mayor dificultad, de esta manera irán adquiriendo un nivel competencial superior en la propuesta realizada.
Vuelta a la calma	S2A3	La palabra mágica	Se establecen los grupos usados en las actividades anteriores de cuatro personas cada uno. El juego se dividirá en varias rondas, donde en cada una de ellas uno de los miembros de cada grupo se dirigirá a un subgrupo distinto en el cual creará una palabra de tres letras "dibujando" en la espalda de cada uno de sus miembros de manera desordenada. Posteriormente, tendrán que juntar las letras que han sido escritas en su espalda para adivinar la palabra acertada.

16

SESIÓN 3: COOPERO CON LAS HABILIDADES MOTRICES.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.2, 1.3, 1.4	1.2.1, 1.2.2, 1.3.1, 1.3.2, 1.4.1, 1.4.2
3	3.1, 3.2, 3.3	3.1.1, 3.1.2, 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3, 3.3.1, 3.3.2
Descriptor de las competencias clave		STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3, CPSAA5, CCL1, CPSAA1, CE1, CCL5, CPSAA3, CC2, CC3
Contenidos de la sesión		A1, B1, C1, C2, C3, C4, D1, D2

17

ACTIVIDADES			
Parte de la sesión	N° de actividad	Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad
Calentamiento	S3A1	La cadena humana	Los alumnos se desplazarán libremente por todo el espacio excepto uno de ellos encargado de pillar al resto. Una vez que lo hace, el alumno interceptado deberá unirse a él cogido de la mano. Ambos continuarán pillando al resto de compañeros haciéndose la cadena cada vez más larga, hasta que todos formen parte de esta.
Parte principal	S3A2	Giro y acierto	Se mantienen los grupos de las actividades anteriores. Los alumnos de cada uno de ellos, partirán desde un punto marcado en el espacio organizados en hileras, de manera individual. El objetivo del juego consiste en llegar hasta un cono situado a unos 5 metros de la salida, dar 3 vueltas alrededor de este y posteriormente, coger un aro e intentar introducirlo en una de las picas. Cada equipo tendrá asignado un color de aro para realizar el recuento final.
	S3A3	Golpeo un globo	Los alumnos se distribuyen en grupos de cuatro personas situadas en fila. Al golpeo del primero de ellos, le corresponderá la salida del siguiente en esprint para evitar que el globo toque el suelo. Una vez se ejecute el golpeo, el alumno deberá regresar al punto de partida.
Vuelta a la calma	S3A4	Salta y responde	Los alumnos distribuidos en grupos de cuatro tendrán que responder correctamente a las preguntas que haga el docente relacionadas con otras áreas. Cuando las respuestas sean correctas, el grupo dará un salto hacia adelante; por el contrario, si son incorrectas retrocederán mediante un salto hacia atrás.

18

SESIÓN 4: COOPERO DESDE LA ESTRATEGIA.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.2, 1.3, 1.4	1.2.1, 1.2.2 1.3.1, 1.3.2, 1.4.1, 1.4.2
3	3.1, 3.2, 3.3	3.1.1, 3.1.2, 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3, 3.3.1, 3.3.2
Descriptores de las competencias clave		STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3, CPSAA5, CCL1, CPSAA1, CE1, CCL5, CPSAA3, CC2, CC3
Contenidos de la sesión		A1, B1, C1, C2, C3, C4, D1, D2

ACTIVIDADES			
Parte de la sesión	N° de actividad	Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad
Calentamiento	S4A1	Robamos colas	Se establecen dos grupos, unos con colas azules y otros con colas rojas, colocadas en la parte de atrás del pantalón. El objetivo del juego es intentar conseguir el mayor número de colas sin que el equipo contrario nos quite las nuestras. Para ello, deberán crear una estrategia. A los cinco minutos se parará el juego para hacer recuento de colas
Parte principal	S4A2	Capture the Flag	Los alumnos se dividen en dos grupos. Cada grupo tiene una bandera, la cual tienen que evitar que los contrarios les roben. El objetivo de cada equipo es capturar la bandera del equipo contrario y llevarla de regreso a su base sin ser etiquetado. Los jugadores deben desarrollar estrategias para defender su propia bandera mientras intentan capturar la del equipo contrario.
Vuelta a la calma	S4A3	De mayor a menor	Los alumnos tendrán que colocarse de mayor a menor edad sin dejar de pisar la cuerda localizada en el suelo. A continuación, harán lo mismo ordenándose de menor a mayor altura.

19

SESIÓN 5: COOPERO Y CREO.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.2, 1.3, 1.4	1.2.1, 1.2.2, 1.3.1, 1.3.2, 1.4.1, 1.4.2
3	3.1, 3.2, 3.3	3.1.2, 3.2.1, 3.2.2, 3.3.1, 3.3.2
6	6.2	6.2.1, 6.2.2
Descriptor de las competencias clave		STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3, CPSAA5, CCL1, CPSAA1, CE1, CCL5, CPSAA3, CC2, CC3, CD1, CD2, CD3, CD4
Contenidos de la sesión		A1, B1, C1, C3, C4, D1, D2, G1, G2

20

ACTIVIDADES			
Parte de la sesión	Nº de actividad	Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad
Calentamiento	S5A1	Creemos el pulpo malabarista	Utilizaremos la parte inicial de la sesión para que cada grupo de alumnos elabore tanto el pulpo, valiéndose de aros y cuerdas; como el atomium, usando globos, papel film, tijeras, cinta de embalar y celo. Cada grupo dispondrá a sus miembros de tal manera que todos ellos participen en la construcción de alguno de los materiales necesarios para llevar a cabo la siguiente actividad.
Parte principal	S5A2	El pulpo malabarista	Para llevar a cabo este juego cooperativo utilizaremos aros de tamaño medio y siete cuerdas que ataremos al mismo. A su vez, le proporcionaremos a cada grupo un atomium creado con un conjunto de globos, plástico y cinta aislante. El objetivo del juego se centra en evitar que el atomium toque el suelo dando el máximo número de golpes posibles usando tan sólo como superficie de contacto el citado aro.
	S5A3	Pañuelo mímico	Los alumnos se dividen en dos equipos y se colocan en filas opuestas a una distancia moderada. El docente se localiza en el centro del área de juego donde les dirá a cada alumno una opción que posteriormente tendrán que representar con mímica al resto de compañeros. El objetivo del juego es que un miembro de cada equipo corra hacia el centro, posteriormente represente la acción indicada y sus compañeros adivinen qué es aquello que está representando.
Vuelta a la calma	S5A4	Palabra al azar	Los alumnos deberán pensar en una palabra para posteriormente utilizar su cuerpo para formarla en el suelo.

21

SESIÓN 6: COOPERO DESDE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.2, 1.3, 1.4	1.2.1, 1.2.2, 1.3.1, 1.4.1, 1.4.2
3	3.1, 3.2, 3.3	3.1.2, 3.1.2, 3.2.1, 3.2.2, 3.3.1
Descriptor de las competencias clave		STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3, CPSAA5, CCL1, CPSAA1, CE1, CCL5, CPSAA3, CC2, CC3
Contenidos de la sesión		A1, B1, C1, C2, C3, D1, D2

22

ACTIVIDADES			
Parte de la sesión	Nº de actividad	Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad
Calentamiento	S6A1	Par o impar	Los alumnos dispuestos en parejas uno junto al otro, activarán diferentes partes del cuerpo. En un momento determinado, el maestro dirá en voz alta una operación matemática o el número de letras de una palabra, sobre las cuales deberán decantarse entre par o impar. La zona “par” estará delimitada en uno de los extremos, mientras que la “impar” se situará en el extremo opuesto. El desplazamiento hasta uno y otro punto deberá realizarse en contacto directo entre ambos y realizando el movimiento previo a la operación.
Parte principal	S6A2	Trasladamos objetos	Los alumnos divididos en grupos tendrán que trasladar varios objetos desde un extremo del campo hacia el otro sin que estos toquen el suelo. El alumno que tenga el objeto no puede moverse.
	S6A3	Tres en raya	Manteniendo los grupos anteriores, los alumnos jugarán a relevos tres en raya.
Vuelta a la calma	S6A4	Culebra lineal	La clase dividida en dos grupos de igual número de participantes otorgándole a cada miembro un cono el cual deberán colocarse de manera inversa en la base de su cabeza. En ese momento, todos los componentes de los grupos se organizan en hilera horizontal agarrados unos a otros por la cadera. El objetivo de la actividad es llegar hasta el punto indicado sin que a ninguno se le caiga el chino. En el caso de que así suceda, todos deberán regresar al punto de partida e iniciar de nuevo el camino.

23

SESIÓN 7: ME DIVIERTO COOPERANDO.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.2, 1.3, 1.4	1.2.1, 1.2.2, 1.3.1, 1.4.1, 1.4.2
3	3.1, 3.2, 3.3	3.1.1, 3.1.2, 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3, 3.3.1
Descriptor de las competencias clave		STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3, CPSAA5, CCL1, CPSAA1, CE1, CCL5, CPSAA3, CC2, CC3
Contenidos de la sesión		A1, B1, C1, C2, C4, D1, D2

24

ACTIVIDADES			
Parte de la sesión	Nº de actividad	Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad
Calentamiento	S7A1	El cazador del peto	Se establecen dos grupos de siete alumnos cada uno, situados en un círculo dinámico todos excepto uno. El miembro que no se encuentra formando parte del círculo será el encargado de intentar robar un peto que uno de los presentes en el grupo portará en su espalda. Para evitar que el alumno que se la vela se haga con el peto, todos los miembros del círculo se deberán mover al unísono y sin separarse para evitarlo. Una vez sea interceptado, el cazador pasará a formar parte del círculo y el alumno cazado ocupará su rol.
Parte principal	S7A2	Pañuelos al aire	Inicialmente, los alumnos en pareja trabajarán uno frente al otro proporcionándoles a cada uno de ellos un peto. El objetivo de la actividad es lanzar el peto propio en sentido vertical e intentar recoger el del compañero. Como variante a medida de que la actividad resulte realizable para la pareja se ampliarán las distancias entre ellos, con el fin de aumentar la dificultad.
	S7A3	Recojo tu pañuelo	Esta actividad se llevará a cabo en grupos de siete alumnos, cuya disposición será en forma circular. El objetivo de la actividad es lanzar el peto propio en sentido vertical e intentar coger al vuelo el correspondiente al alumno que se encuentra al lado. Una variante será la recepción en sentido contrario al que se estaba realizando, trabajando de esta manera la lateralidad y la percepción u orientación espaciales del alumno.
Vuelta a la calma	S7A4	El peón saltarín	Se divide a la clase en diferentes grupos. El objetivo principal se centra en que consigan progresar, usando el menor número de movimientos, desde un extremo a otro de aros situados en disposición asimétrica. Se contabilizará cada movimiento individual del alumno perteneciente al grupo, y para poder progresar en el juego, en cada salida desde la posición inicial se deberá pasar por los aros ocupados por los miembros del equipo. Una vez todos hayan ejecutado su turno, realizarán el mismo patrón (si fuera necesario), pero ya desde dentro de la zona de juego.

25

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA INDIVIDUALIZACIÓN DEL ALUMNADO.

Atendiendo a la clase en la que se va a desarrollar dicha propuesta didáctica no encontramos ningún alumno con discapacidades físicas o cognitivas. Sin embargo, cabe destacar algunas necesidades particulares a llevar a cabo en un grupo reducido de alumnos que presentan dificultades a la hora de comprender las explicaciones de las actividades que se plantean a lo largo de las sesiones, lo cual frena la interacción social con el resto de compañeros y en ocasiones genera episodios de frustración e incertidumbre hacia la tarea. Por tanto, resulta fundamental la actuación docente para dar solución a estas situaciones, estableciendo medidas y estrategias de apoyo para cada discente. Algunas de ellas son: refuerzo positivo, establecer normas y sus consecuencias, trabajo cooperativo, reforzar actitudes de respeto y cooperación, procurar estar situado cerca del maestro y con actitud tranquila, técnica de apoyo conductual positiva, acudir al rincón de la calma cuando sea necesario o establecer refuerzo en aquellos aspectos que se consideren susceptibles de mejora, entre otros parámetros. Además, resulta fundamental que como docentes sepamos identificar en todo momento las necesidades individuales de nuestros alumnos, así como trabajar en consonancia con los padres y profesionales necesarios para que las medidas tengan la mayor influencia positiva posible en el/la discente, con el objetivo final de garantizarles la oportunidad de alcanzar su máximo potencial académico y social.

9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.2, 1.3, 1.4	1.2.1 Mejora los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica motriz. 1.2.2 Interioriza rutinas propias de la práctica motriz saludable y responsable. 1.3.1 Adopta medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, con ayuda del docente. 1.3.2 Reconoce los contextos de riesgo y actúa con precaución ante ellos. 1.4.1 Observa conductas inapropiadas en relación a la actividad física y el deporte, y que afectan negativamente a la convivencia. 1.4.2 Adopta posturas de rechazo a la violencia, la discriminación y los estereotipos de género.
3	3.1, 3.2, 3.3	3.1.1 Trabaja actividades motrices con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento. 3.1.2 Controla la impulsividad y gestiona las emociones expresándolas de forma asertiva. 3.2.1 Respeta las normas establecidas, así como las reglas de juego. 3.2.2 Actúa desde los parámetros de la deportividad y del juego limpio. 3.2.3 Identifica las actuaciones de compañeros y rivales. 3.3.1 Relaciona la actividad motriz con el desarrollo de habilidades sociales, el diálogo en la resolución de conflictos y el respeto a la diversidad. 3.3.2 Realiza especial hincapié en el fomento de la igualdad de género.
6	6.2	6.2.1 Utiliza dispositivos digitales como recurso de apoyo al área. 6.2.2 Adopta hábitos de uso seguro, responsable, crítico, sostenible y eficiente.
Descriptor de las competencias clave.		CCL1, CCL5, STEM2, STEM5, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CE1, CE3.

27

Atendiendo a los criterios de evaluación e indicadores de logro fijados en la tabla anterior se establecen los siguientes instrumentos de evaluación en consonancia con las actividades propuestas en las diferentes sesiones de las que consta la situación de aprendizaje.

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Actividades
1.2	1.2.1	Observación directa y registro anecdótico	Todas las actividades
	1.2.2	Observación directa y registro anecdótico	Todas las actividades
1.3	1.3.1	Observación directa y registro anecdótico	Todas las actividades
	1.3.2	Hoja de control	S1A2, S1A3
1.4	1.4.1	Observación directa y registro anecdótico	Todas las actividades
	1.4.2	Observación directa y registro anecdótico	Todas las actividades
3.1	3.1.1	Hoja de control	S1A1, S1A2, S1A3, S1A4, S2A1, S3A1, S3A2, S3A3, S3A4, S4A1, S4A2, S7A1, S7A2, S7A3, S7A4
	3.1.2	Hoja de control	S1A2, S1A3, S2A2, S3A2, S3A3, S4A1, S4A2, S5A3, S6A2, S6A3, S7A1, S7A2, S7A3, S7A4
3.2	3.2.1	Hoja de control	Todas las actividades

28

	3.2.2	Hoja de control	S1A2, S1A3, S3A2, S3A4, S4A1, S4A2, S5A3, S6A3, S6A4, S7A1, S7A2, S7A4
	3.2.3	Observación directa y registro anecdótico	S3A1, S3A2, S3A4, S4A1, S4A2, S4A3, S7A, S7A3
3.3	3.3.1	Hoja de control	Todas las actividades
	3.3.2	Observación directa y registro anecdótico	S2A2, S3A1, S4A1, S5A3
6.2	6.2.1	Observación directa y registro anecdótico	S2A2, S5A1
	6.2.2	Observación directa y registro anecdótico	S2A2, S5A1

10. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

A lo largo de esta intervención didáctica, haré un seguimiento al alumnado basado en un sistema de evaluación de observación sistemática centrándome en la interacción del alumnado entre sí mientras participan en las diferentes actividades por las que está compuesta cada sesión. Tendré en cuenta varios aspectos de la cooperación, englobando a su vez la capacidad de escucha y respeto hacia los demás, la colaboración y compartición de responsabilidades y la habilidad para resolver los diversos conflictos que se les plantea.

Además, utilizaré un sistema de registro estructurado u hoja de control (ANEXO II) para documentar mis observaciones, planteando así una serie de ítems en los que fijarme incorporando diversas categorías específicas de comportamiento cooperativo, así también como tomar nota de manera adicional sobre el ambiente de grupo e interacciones entre los iguales. En este registro evaluaré ciertos aspectos, los cuales todos juntos generan el trabajo cooperativo al que queremos llegar, donde el alumnado cree un ambiente positivo y respetuoso tanto dentro como fuera del centro escolar.

Esta evaluación tiene como finalidad la identificación de las áreas de fortaleza y de mejora en relación con la cooperación entre el alumnado, a su vez reconociendo y celebrando los esfuerzos y logros de estos en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales importantes para su éxito personal y académico.

11. BIBLIOGRAFÍA.

DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

ANEXO II. Ficha inicial.

¿RESPONDEMOS LAS SIGUIENTES PREGUNTAS?

¿Con qué dos compañeros/as juegas habitualmente en el patio?

¿Te sientes bien cuando estás con ellos? Marca con una X.

SÍ.

A VECES.

NO.



Si tuvieras que decir con qué compañeros/as de clase nunca juegas o hablas, ¿a quiénes escribirías?

¿Por qué crees que no te relacionas con ellos? Marca con una X.

**puedes marcar como máximo dos opciones como respuesta.*

<input type="checkbox"/> Siempre tenemos que jugar a lo que él/ella quiera.	<input type="checkbox"/> Cuando estamos en el colegio se burla de mí.	<input type="checkbox"/> Su forma de dialogar es un tanto agresiva.
<input type="checkbox"/> No le conozco lo suficiente.	<input type="checkbox"/> No sabe jugar a nada.	<input type="checkbox"/> No me apetece estar a su lado.

ANEXO III. Ficha final.

PARA FINALIZAR ...



¿Te han gustado los juegos que hemos llevado a cabo? Marca con una X.

<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> NO
-----------------------------	-----------------------------

¿Crees que los juegos cooperativos te han aportado cosas nuevas? Si es así, marca las casillas según aquello que te han proporcionado.

**puedes marcar como máximo dos opciones como respuesta.*

<input type="checkbox"/> Me mejorado la comunicación y la escucha hacia mis compañeros	<input type="checkbox"/> Cuando hay algún problema tenemos que solucionarlo mediante palabras.
<input type="checkbox"/> Cuando un compañero/a no es capaz de hacer un ejercicio es mejor dejarlo solo hasta que lo consiga.	<input type="checkbox"/> He aprendido a respetar a los demás
<input type="checkbox"/> Si todos hacemos un esfuerzo es más fácil conseguir algo.	<input type="checkbox"/> A veces es mejor saltarse las normas para que todo el equipo esté contento por ganar.

¿Con qué compañeros/as volverías a repetir esta experiencia? ¿Con quiénes no? Escribe dos en cada caso.

<p>Volvería a repetir las actividades con:</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p>	<p>Intentaría que no estuviesen en mi equipo:</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p>
--	---

ANEXO IV. Hoja de control.

<input checked="" type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	est.1	est.2	est.3	est.4	est.5	est.6	est.7	est.8	est.9
Expone sus ideas y opiniones al equipo utilizando un tono respetuoso y empático.									
Escucha y respeta activamente las ideas y opiniones de los demás.									
Contribuye de manera activa y significativa en las actividades de equipo.									
Ofrece ayuda y apoyo a los compañeros cuando es necesario.									
Se muestra flexible y dispuesto a adaptarse a cambios en la situación o en los objetivos del equipo.									
Aporta ideas y sugerencias para mejorar la eficiencia y la efectividad del equipo.									
Acepta y maneja los conflictos de manera constructiva y respetuosa.									
Identifica y analiza los problemas de manera efectiva.									
Muestra una actitud positiva y proactiva hacia el trabajo en equipo.									
Cumple con las tareas y responsabilidades asignadas en el tiempo y forma adecuados									

Comunicación	Colaboración	Adaptabilidad
Resolución de problemas	Actitud y cooperación	Cumplimiento de objetivos

ANEXO V. Cuestionario coevaluación.

¿NUNCA, RARAMENTE, A VECES, FRECUENTEMENTE O SIEMPRE?

	NUNCA	RARAMENTE	A VECES	FRECUENTEMENTE	SIEMPRE
¿Con qué frecuencia participa activamente en las discusiones de clase?					
¿Con qué frecuencia intenta resolver un problema por su cuenta antes de pedir ayuda?					
¿Con qué frecuencia aporta ideas constructivas durante las actividades en grupo?					
¿Con qué frecuencia escucha y considera las ideas y opiniones de sus compañeros durante el trabajo en equipo?					
¿Con qué frecuencia sigue trabajando en una tarea o problema incluso cuando se vuelve difícil?					
¿Con qué frecuencia logra mantener la calma y el control cuando te sientes frustrado?					
¿Con qué frecuencia pide ayuda o aclaraciones cuando no entiende algo, sin sentir vergüenza?					
¿Con qué frecuencia responde a las críticas de manera calmada y constructiva, sin sentirse atacado?					
¿Con qué frecuencia ofrece apoyo o ayuda a un compañero que parece estar pasando por un momento difícil?					
¿Con qué frecuencia intenta ver las cosas desde el punto de vista de los demás, especialmente cuando no está de acuerdo con ellos?					