



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

Aprender a convivir jugando: Impacto de los desafíos cooperativos en la cohesión y el respeto en Educación Infantil

AUTOR: CARMEN YUS RUIZ

TUTOR: PABLO DEL VAL MARTIN

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN	4
1.1. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	5
2. OBJETIVOS.....	8
3. MARCO TEÓRICO	9
3.1 EL JUEGO.....	10
3.1.1 ¿Qué es el juego?.....	10
3.1.2 Características del juego.....	12
3.1.3 Tipos de juego	13
3.2 LOS DESAFÍOS COOPERATIVOS	14
3.2.1 Aprendizaje Cooperativo: definición y características.....	15
3.2.2 ¿Qué es el desafío cooperativo?.....	16
4. METODOLOGÍA	19
4.1 CONTEXTO	19
4.1.1 El centro.....	20
4.1.2 La Educación Física.....	20
4.1.3 El grupo de alumnado	21
4.2 INSTRUMENTOS.....	22
5. DISEÑO Y DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	23
5.1 Presentación	23
5.2 Justificación.....	23
5.3 Objetivos	25
5.4 Contenidos	26
Contenidos Generales	27
Contenidos Específicos.....	27
5.5 Diseño de las actividades	28
5.6 Organización del tiempo y el espacio	30
6.RESULTADOS.....	31
7.CONCLUSIONES	35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36
ANEXOS.....	38

Resumen

Este Trabajo Final de Grado se enfoca en la utilización de los juegos cooperativos como recurso educativo para consolidar las relaciones entre los niños y promover la formación de un auténtico equipo en el salón de clases. El Aprendizaje Cooperativo, que se fundamenta en el trabajo colaborativo y la realización de metas compartidas, gana cada vez más importancia en el contexto educativo. Mediante una propuesta de intervención basada en desafíos colaborativos, se ha elaborado un plan de acción que facilita el análisis de cómo este método puede potenciar tanto el aprendizaje como la mejora de la convivencia entre los estudiantes. La investigación abarca la recolección y evaluación de datos, además de un cotejo con investigaciones anteriores para verificar si los hallazgos se alinean o se diferencian de los de los estudios anteriores.

Las conclusiones indican que se han logrado los objetivos propuestos, resaltando la relevancia de incorporar estas metodologías en el campo de la Educación Física para fomentar el crecimiento integral del estudiantado, no sólo en el ámbito académico, sino también en términos de valores personales y sociales.

Palabras clave: Aprendizaje Cooperativo, iniciativa de intervención, desafíos cooperativos, debate, Educación Física.

Abstract

This Final Degree Project focuses on the use of cooperative games as an educational resource to strengthen relationships between children and promote the formation of a true team in the classroom. Cooperative Learning, which is based on collaborative work and the achievement of shared goals, is gaining increasing importance in the educational context. Through an intervention proposal based on collaborative challenges, an action plan has been developed that facilitates the analysis of how this method can enhance both learning and improve student coexistence. The research includes data collection and evaluation, as well as a comparison with previous research to verify whether the findings align with or differ from those of previous studies.

The conclusions indicate that the proposed objectives have been achieved, highlighting the importance of incorporating these methodologies in the field of Physical Education to foster the comprehensive growth of students, not only in the academic field but also in terms of personal and social values.

Keywords: Cooperative Learning, intervention initiative, cooperative challenges, debate, Physical Education

1.INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) aborda los desafíos cooperativos y el impacto que éstos tienen en la cohesión y el respeto en Educación Infantil. La introducción del juego en equipo en las clases de Educación Física se considera una herramienta fundamental para desarrollar habilidades sociales y valores esenciales desde las primeras fases de la educación. La habilidad para cooperar es vital, ya que no sólo mejora la convivencia en clase, sino que también prepara a los estudiantes para manejar de forma positiva las situaciones cotidianas. A través del juego en grupo, se fomentan principios como la empatía, la comunicación, la confianza y el trabajo conjunto, que son cruciales para el avance tanto académico como personal de los niños.

Desde que inicié mis estudios en el Grado Superior de Educación Infantil, he podido notar cómo el juego se convierte en una de las principales herramientas de aprendizaje desde una edad temprana. En estas primeras etapas, se puede observar la necesidad de promover la cooperación y la interacción entre compañeros, lo que me ha dado una motivación adicional para profundizar en estas prácticas. Durante mi formación y trayectoria educativa, he percibido que los juegos en equipo son especialmente valiosos por su capacidad de involucrar a todos los participantes, creando un ambiente inclusivo donde cada niño y niña se siente importante dentro del grupo. Este interés me ha llevado a diseñar una Situación de Aprendizaje enfocada en los juegos en grupo, implementada en un entorno real de aula, con el objetivo de evaluar cómo reaccionan los estudiantes a estas dinámicas y si realmente se evidencian mejoras en aspectos sociales y emocionales. Esta propuesta forma parte de mi Trabajo de Fin de Grado (TFG) , con la que pretendo observar si los valores mencionados anteriormente y otros que puedan surgirse asimilan mediante los desafíos propuestos en los juegos.

Asimismo, un aspecto que también deseo investigar es la posible conexión entre el juego cooperativo y la competencia en el área de Educación Física. Aunque la competencia puede generar controversia en el entorno educativo, pienso que si se maneja de manera adecuada, puede servir como una herramienta beneficiosa para el desarrollo de los alumnos. Por lo tanto, en este trabajo, estudiaré las diferencias entre los enfoques cooperativo y competitivo, analizando cómo cada uno impacta en la motivación, el compromiso y el comportamiento de los estudiantes.

1.1. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La Educación Infantil representa una etapa clave en el desarrollo integral de los niños, ya que en estos primeros años se establecen las bases de su aprendizaje, socialización y desarrollo emocional. Dentro de este contexto, el juego se convierte en una herramienta fundamental para el crecimiento cognitivo, motor y social del niño, especialmente cuando se trata de juegos cooperativos. Según Velázquez Callado (1998), los juegos cooperativos son aquellos en los que los participantes dan y reciben ayuda para alcanzar objetivos comunes, promoviendo valores como la solidaridad, la colaboración y el diálogo. En este trabajo, nos centraremos en los desafíos cooperativos como una estrategia educativa para fomentar la cohesión grupal, el respeto, la empatía y la mejora de las relaciones sociales entre niños de 4 años.

Diversos autores coinciden en señalar que el Aprendizaje Cooperativo representa una de las metodologías más eficaces para alcanzar los objetivos educativos, situándose por encima de enfoques individualistas o de carácter competitivo (Ovejero, 1990; Slavin, 1990; Springer, 1999). Esta metodología, centrada en la colaboración entre iguales, no sólo potencia los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino que también influye positivamente en las dinámicas sociales del grupo. Así lo evidencian estudios que destacan cómo el trabajo cooperativo promueve una mejora en las conductas y relaciones interpersonales de los estudiantes (Graham, 1992; Polvi y Telama, 2000; Fernández del Río, 2003).

En este sentido, los beneficios del Aprendizaje Cooperativo van más allá del rendimiento académico, ya que implican un impacto positivo en el desarrollo emocional y social del alumnado. En particular, dentro del área de Educación Física, la cooperación cobra especial relevancia, dado que el juego y las dinámicas grupales permiten transmitir valores esenciales como el respeto, la empatía y la solidaridad desde edades tempranas. Esta asignatura se convierte, por tanto, en un escenario clave para favorecer el crecimiento integral del alumnado, promoviendo no sólo su desarrollo cognitivo, sino también la adquisición de hábitos saludables y habilidades sociales que los acompañarán a lo largo de su vida.

A esta edad, los niños se encuentran en pleno desarrollo de sus habilidades sociales y emocionales. Aprenden a interactuar con sus compañeros, a compartir, a comunicarse y a resolver conflictos de manera progresiva. Sin embargo, también es común que surjan dificultades en la convivencia, como problemas de integración, actitudes egocéntricas o falta de cooperación.

Por ello, es fundamental que desde el ámbito educativo se promuevan experiencias que les ayuden a fortalecer estos aspectos y a desarrollar valores como el respeto y la solidaridad.

Según Carriedo Cayón (2011), no sólo busca la participación activa de los niños, sino que también les enseñan la importancia de la colaboración, el apoyo mutuo y la comunicación efectiva. Tal como señala Fernández-Río (2009), los desafíos cooperativos permiten que los participantes desarrollen habilidades sociales, comunicación grupal y ayuda mutua mientras resuelven retos de forma conjunta, adaptándose a las necesidades individuales de cada compañero. Además, a través de estas dinámicas, los niños pueden experimentar de manera vivencial situaciones que les ayuden a regular sus emociones y a generar vínculos afectivos más sólidos con sus compañeros.

La presente investigación busca evidenciar cómo la implementación de una Situación de Aprendizaje basada en desafíos cooperativos puede contribuir al fortalecimiento de la cohesión grupal y a la mejora de la convivencia en el aula de Educación Infantil. Para ello, se diseñarán y aplicarán una serie de actividades lúdicas dirigidas a niños de 4 años, con el propósito de analizar su impacto en el desarrollo de habilidades sociales, la resolución de conflictos y la creación de un clima positivo en el aula. Asimismo, se reflexionará sobre el papel del docente como mediador y facilitador de estas experiencias de aprendizaje.

Los objetivos que orientan la etapa de Educación Primaria en Castilla y León se recogen en el artículo 17 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, así como en el artículo 7 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, que regula la organización y los contenidos mínimos de esta etapa educativa. Entre estos objetivos, se da especial relevancia al desarrollo de competencias sociales y emocionales, incluyendo la promoción de conductas prosociales en el alumnado. Dentro de este marco, se subraya la importancia de fomentar actitudes de respeto, cooperación y ayuda mutua como parte fundamental del crecimiento personal y la convivencia escolar.

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

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.

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

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.

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

Diversas investigaciones se han centrado en la temática que aborda este TFG. En ellas, se analizan distintas formas de integrar el juego cooperativo en el entorno educativo y su repercusión en el desarrollo social y emocional del alumnado. Estos estudios resaltan elementos fundamentales como el fortalecimiento de las habilidades sociales, una mayor capacidad para resolver conflictos y la mejora del ambiente dentro del aula. En relación con estos aspectos, cabe mencionar las aportaciones de autores como Velázquez (2008) y Vived (2019), quienes han profundizado en el valor educativo del juego cooperativo.

2. OBJETIVOS

Mi TFG tiene como propósito principal analizar el impacto de los juegos y desafíos cooperativos en el desarrollo socioemocional de los niños de 4 años en Educación Infantil. Para ello, se establecen los siguientes objetivos generales y específicos:

Objetivo general:

- Analizar cómo la implementación de una situación didáctica basada en desafíos cooperativos puede contribuir a la cohesión grupal, la mejora del respeto, la empatía y las relaciones sociales en el aula de Educación Infantil.

Objetivos específicos:

- Diseñar e implementar una Situación de Aprendizaje basada en desafíos cooperativos, adaptada a las características de los niños de 4 años, con actividades lúdicas que favorezcan la interacción social y el trabajo en equipo.
- Observar y analizar la evolución de los alumnos en aspectos como la cooperación, la comunicación, la resolución de conflictos, el respeto mutuo y la empatía a lo largo de la aplicación de la unidad.
- Reflexionar sobre el papel del docente como mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje cooperativo, evaluando la efectividad de las estrategias pedagógicas utilizadas y proponiendo posibles mejoras.

Con estos objetivos, se busca no sólo aportar evidencias sobre los beneficios del juego cooperativo en la educación infantil, sino también proporcionar herramientas útiles para los docentes que deseen incorporar estas dinámicas en sus aulas. Este trabajo permitirá obtener una visión amplia sobre cómo las experiencias lúdicas pueden influir en la formación integral de los niños, fortaleciendo valores esenciales para su convivencia dentro y fuera del entorno escolar.

3. MARCO TEÓRICO

Rodríguez (2025) sostiene que el juego es un componente esencial en el desarrollo infantil y se considera una de las herramientas pedagógicas más efectivas para el aprendizaje en edades tempranas. A través del juego, los niños exploran su entorno, estimulan su creatividad y desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Jean Piaget, psicólogo suizo, sostenía que el juego es una forma activa y autónoma de aprendizaje, donde los niños interactúan con su entorno, experimentan con objetos y situaciones, y construyen su conocimiento. Según Piaget, el juego permite a los niños desarrollar habilidades motoras, cognitivas y emocionales, además de fomentar la interacción social y la comprensión del mundo que les rodea. Según Piaget (s.f.), el juego constituye una vía activa de aprendizaje, donde los niños construyen su conocimiento a través de la interacción con su entorno.

Lev Vygotsky, por su parte, destacó la importancia del juego en el desarrollo de funciones psicológicas superiores. Para Vygotsky, el juego es un instrumento sociocultural que impulsa el desarrollo mental del niño, facilitando funciones como la atención y la memoria. Además, introdujo el concepto de "zona de desarrollo próximo", indicando que, a través del juego, los niños pueden realizar actividades con la ayuda de otros, lo que les permite avanzar en su aprendizaje y desarrollo. Para Vygotsky (s.f.), el juego impulsa el desarrollo de las funciones psicológicas superiores y permite que los niños avancen dentro de su zona de desarrollo próximo.

En el contexto de la Educación Infantil, el juego no sólo proporciona entretenimiento, sino que también cumple una función educativa fundamental. Permite a los niños adquirir conocimientos, mejorar su capacidad de resolución de problemas, desarrollar su motricidad y fortalecer sus vínculos afectivos con otros compañeros. Además, el juego es una vía natural para la expresión emocional, ayudando a los niños a manejar sus sentimientos y a comprender los de los demás. De acuerdo con la Universidad Europea (2021), el juego en Educación Infantil no sólo entretiene, sino que también promueve el desarrollo cognitivo, motor y socioemocional de los niños. Dentro del juego infantil, los desafíos cooperativos presentan un alto valor educativo, ya que promueven el trabajo en equipo y refuerzan la cohesión grupal. Estos juegos permiten a los niños desarrollar habilidades sociales como la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos, además de fomentar actitudes positivas como el respeto mutuo y la colaboración.

3.1 EL JUEGO

En este apartado se presentará una síntesis sobre el concepto de juego, sus principales características y funciones, así como las distintas teorías que han surgido a lo largo del tiempo en torno a este. También se abordarán las diversas clasificaciones de juegos existentes, con el fin de ofrecer una visión general y contextualizada que permita comprender su relevancia en el ámbito educativo, especialmente en la etapa de Educación Infantil.

3.1.1 ¿Qué es el juego?

El juego ha sido desde siempre una herramienta esencial en el desarrollo del ser humano, y en particular, en el ámbito educativo de la etapa infantil. Esta actividad, aunque presente en todas las culturas y épocas, ha sido definida de múltiples formas debido a su carácter complejo y multifacético.

La Real Academia Española (RAE, 2024) lo define como un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Aunque esta definición puede resultar útil en un contexto general, en el ámbito educativo y pedagógico el concepto de juego adquiere una dimensión más profunda y formativa. De hecho, autores como Gross (1902) abordaron el juego desde una óptica biológica, considerando que representa un entrenamiento anticipado de las habilidades necesarias para la vida adulta. Es decir, el niño a través del juego ensaya acciones que más adelante resultarán útiles en su vida cotidiana.

Huizinga (1938), en su obra *Homo Ludens*, le otorga al juego un valor antropológico y cultural, definiéndolo como una actividad voluntaria que se desarrolla dentro de ciertos límites espaciales y temporales, siguiendo unas reglas libremente aceptadas. Este autor destaca que el juego produce placer, alegría y un sentimiento de estar “fuera de la realidad” habitual, lo que lo convierte en una experiencia transformadora (Huizinga, 1938, p. 49).

Russel (1970), por su parte, sostiene que el juego es “una actividad generadora de placer que no se realiza con finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (p. 13). Desde esta perspectiva, se refuerza la idea de que el juego tiene un valor intrínseco, no necesita una finalidad productiva para justificar su existencia en la infancia. Desde una perspectiva del desarrollo, Jerome Bruner (1972a) destaca que figuras tan relevantes como Freud, Piaget y Vygotsky coinciden en considerar el juego como un elemento fundamental en el proceso de crecimiento del niño, aunque cada uno lo enfoque desde una función distinta.

Freud lo relaciona con el cumplimiento de deseos, Piaget lo asocia al desarrollo cognitivo, y Vygotsky lo interpreta como una herramienta para el aprendizaje sociocultural y la interiorización de normas y roles sociales. Elkonin (1980) retoma esta última visión y la expande, entendiendo el juego como una práctica social en la que se reconstruyen actividades humanas relevantes, reguladas por normas que surgen de las relaciones sociales. Es decir, a través del juego, el niño no sólo imita el mundo adulto, sino que también lo interpreta, lo transforma y lo hace suyo, construyendo significados personales.

Guerra (2010) clasifica los elementos que componen el juego simbólico en dos grandes categorías: elementos no diferenciadores y diferenciadores. Los primeros son comunes a todo tipo de juegos e incluyen aspectos motores, cognitivos y sociales.

Los segundos son específicos del juego simbólico y contemplan dimensiones como la afectividad disfrute por la actividad y la ausencia de un objetivo concreto, lo que permite que el juego fluya de forma espontánea y flexible.

Pinedo (2017) introduce un concepto clave en la etapa infantil: el juego simbólico, entendiendo este como “la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos cognitivos”. Este tipo de juego es especialmente relevante en Educación Infantil, ya que permite al niño representar el mundo que lo rodea, comprenderlo y adaptarse a él.

Andrade (2020) plantea una visión más actual del juego como forma de recreación esencial para el desarrollo integral del niño. Lo define como el eje central de la vida infantil, al ser la única actividad a la que puede acceder plenamente y que responde tanto a sus necesidades físicas como psicológicas. Según esta autora, el juego no sólo entretiene, sino que también promueve el aprendizaje, la exploración del entorno, la gestión emocional y el establecimiento de relaciones sociales saludables (Andrade, 2020, p. 134).

A partir de todas estas definiciones y aportaciones teóricas, se pueden identificar una serie de características comunes que definen el juego en la infancia:

- Voluntariedad: el juego es una actividad libremente escogida, aunque en entornos escolares pueda estar dirigida por el docente.
- Regulación por normas: aunque varíen en su complejidad, los juegos se rigen por reglas que deben ser respetadas.

- Incertidumbre: los resultados del juego no están predeterminados, lo que lo hace más motivador.

Imaginación y simbolismo: muchos juegos infantiles se desarrollan en un plano imaginario, lo que favorece la creatividad.

- Finalidad en sí misma: lo más importante del juego es el disfrute, no tanto el resultado o la competencia Andrade, 2020; Huizinga, 1938; Russel, 1970).

3.1.2 Características del juego

Benítez (2009) destaca que el juego es, desde el nacimiento, el principal canal de comunicación del niño con el entorno. A través de él, los más pequeños expresan emociones, interpretan el mundo que les rodea y desarrollan su imaginación. Esta autora considera que el juego es un medio a través del cual los niños revelan sus sentimientos, al mismo tiempo que aprenden, siendo clave que las actividades lúdicas estimulen los sentidos y potencien la creatividad, elementos esenciales para un desarrollo infantil pleno.

Desde otra perspectiva, Ruíz Omeñaca (2005) define el juego como una actividad gratificante que despierta excitación y emociones positivas en quienes lo practican. Esto lo convierte en una herramienta que genera placer de manera natural. A su vez, recalca que el juego es una actividad que no siempre persigue un objetivo concreto, sino que muchas veces es desinteresada y tiene como fin la liberación emocional. A pesar de ello, es también una situación en la que se ponen en práctica distintas capacidades: desde las físicas hasta las morales o intelectuales, especialmente cuando se trata de juegos con un componente competitivo. Asimismo, Ruiz señala que el juego tiene límites temporales y espaciales definidos y debe regirse por normas compartidas y respetadas por los participantes.

Por otro lado, Ruíz Omeñaca (2005) subraya que el juego debe ser una experiencia espontánea, libremente elegida por los niños y niñas, lo que implica que su participación en la actividad debe ser voluntaria. Esta libertad permite que el juego sea una fuente genuina de satisfacción y motivación personal. Además, estos autores indican que el respeto por las reglas del juego, una vez aceptadas por los participantes, favorece aprendizajes sociales clave como la convivencia, la toma de decisiones o la cooperación.

Aportando una visión más completa, García López et al. (2000) identifican múltiples dimensiones del juego. En primer lugar, lo consideran placentero, natural y libre.

Añaden que es un mundo ficticio donde el niño puede construir situaciones alejadas de la realidad cotidiana, lo que favorece el desarrollo simbólico. A su vez, el juego tiene una dimensión expresiva, en la que el menor manifiesta sus emociones y comportamientos. En cuanto a su dimensión social, estos autores destacan que permite establecer relaciones con los demás, potenciando el trabajo en equipo, el respeto mutuo y la colaboración.

3.1.3 Tipos de juego

Según Piaget (1932, 1966), el juego puede clasificarse atendiendo a la edad y al momento evolutivo del niño, estableciendo cuatro tipos principales:

Juego motor

Se da entre los 0 y los 2 años. En esta etapa, el niño explora y actúa sobre los objetos y el entorno inmediato a través de acciones sensoriomotoras. El juego tiene un carácter esencialmente físico y repetitivo.

Juego simbólico

Comprende aproximadamente de los 2 a los 6 años. En esta fase, el niño representa situaciones, personajes o animales a través del juego. Aparecen la imitación y la ficción como formas de expresar su comprensión del mundo.

Juego de reglas

A partir de los 6 años y hasta los 12, los niños empiezan a participar en actividades lúdicas estructuradas por normas explícitas. Asumen reglas que deben respetar para participar, lo que implica un mayor nivel de comprensión social.

Juego de construcción

Presente desde los primeros años hasta los 12 años o más. Consiste en el uso de piezas, bloques u otros elementos para crear formas u objetos. A medida que el niño crece, estas construcciones se vuelven progresivamente más complejas.

Una de las clasificaciones del juego más completas es la realizada por Sandoval Magalhaes (2011), quien distingue varios tipos de juegos según el tipo de actividad que promueven y las capacidades que desarrollan:

Juego sensorial

Este tipo de juego se basa en provocar experiencias a través de los sentidos. Los niños disfrutan al experimentar estímulos agradables y novedosos. Se trata de actividades donde pueden manipular materiales, producir sonidos o explorar objetos con el cuerpo.

Juego motor

Son juegos en los que predomina la acción corporal. Se incluyen actividades que implican moverse de manera dinámica, como correr, saltar, lanzar o esquivar, siendo especialmente comunes en sesiones de Educación Física o psicomotricidad.

Juego intelectual

Este grupo de juegos requiere que los niños piensen, analicen o resuelvan situaciones. Son actividades que estimulan el razonamiento, la lógica o la creatividad, como adivinanzas, juegos de palabras o invención de relatos.

Juego social

Hace referencia a los juegos que exigen interacción entre varios participantes. Están basados en la cooperación, el trabajo conjunto o la organización grupal. Son actividades en las que se establecen relaciones, se comparten objetivos o se actúa en equipo.

3.2 LOS DESAFÍOS COOPERATIVOS

En este TFG, los desafíos cooperativos se van a trabajar a través de diferentes juegos, que serán la base de todas las actividades. Se utilizarán juegos pensados para que los niños y niñas aprendan a cooperar, a compartir y a resolver problemas de forma conjunta, todo desde una metodología divertida y adaptada a su edad. A lo largo del trabajo se explicará qué es el juego cooperativo, sus características principales, los distintos tipos que hay y por qué es tan importante en el aprendizaje de los más pequeños.

El juego cooperativo es una herramienta fundamental dentro del ámbito educativo, según Catillo Retamal (2014) especialmente en la etapa de Educación Infantil. Este tipo de juego se basa en la colaboración entre los participantes para lograr un objetivo común, dejando de lado la competencia individual o grupal.

A través del juego cooperativo, los niños y niñas aprenden a trabajar en equipo, a respetar turnos, a comunicarse de forma efectiva y a resolver conflictos de manera pacífica (Mairal-Llebot, Liesa Orús & Latorre-Coscolluela, 2022)..

Además, el juego cooperativo favorece el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, así como el fortalecimiento del sentido de pertenencia al grupo. En este apartado se abordará qué es el juego cooperativo, cuáles son sus características principales, los tipos que existen y su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el área de Educación Física, donde su implementación resulta especialmente significativa.

3.2.1 Aprendizaje Cooperativo: definición y características

El aprendizaje cooperativo constituye una metodología pedagógica centrada en la colaboración entre los estudiantes. A través del trabajo en pequeños grupos heterogéneos, se busca que cada alumno mejore no sólo su propio aprendizaje, sino también el de sus compañeros, fomentando así un compromiso conjunto con el progreso académico (Velázquez, 2019).

Este enfoque implica que los alumnos interactúan de forma constante y significativa, con el objetivo de enriquecer sus conocimientos mediante el diálogo, el apoyo mutuo y la construcción conjunta de saberes (López & Castillo, 2011). No se trata simplemente de repartir tareas, sino de asumir una responsabilidad compartida por el aprendizaje de todos los integrantes del grupo (Velázquez, Fraile & López, 2014).

A diferencia del trabajo en grupo tradicional, en el que puede producirse una distribución desigual de responsabilidades, el aprendizaje cooperativo se basa en la interdependencia positiva: el éxito de uno favorece a todos, y el fracaso de uno también repercute en los demás (Velázquez, 2010). Este principio promueve un sentido de pertenencia y de compromiso colectivo que resulta esencial para el desarrollo de competencias sociales.

Por ejemplo, si una docente plantea que cada grupo prepare un contenido sobre expresión corporal y que todos sus miembros recibirán la misma calificación, dividida entre cuatro, pero con la condición de que si uno de ellos obtiene menos de un cuatro, todo el grupo suspende, se estaría generando un incentivo claro para la cooperación. Este tipo de dinámicas estimulan la corresponsabilidad, ya que todos velan por el rendimiento del grupo completo.

Además, autores como Fernández-Río y Méndez-Giménez (2016) destacan que el rendimiento académico en esta metodología no depende únicamente del esfuerzo individual, sino también del grado de implicación del grupo, lo que refuerza los vínculos de colaboración y ayuda mutua.

Con el fin de evitar actitudes pasivas, conocidas como “efecto polizón”, Johnson y Johnson (2015) propusieron una serie de principios clave para que el aprendizaje cooperativo funcione eficazmente: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción promotora cara a cara, el uso adecuado de habilidades sociales y la evaluación grupal. Estos elementos aseguran que todos los estudiantes participen activamente y se beneficien del proceso de aprendizaje compartido.

3.2.2 ¿Qué es el desafío cooperativo?

El desafío cooperativo es un tipo de juego en el que todos los participantes ganan y ninguno pierde, promoviendo la colaboración entre los miembros del grupo. Este juego favorece el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, la resolución de conflictos y el desarrollo de habilidades y actitudes necesarias para el trabajo en equipo (Orlick, 1986). Orlick (1990) identifica cuatro componentes esenciales en el juego cooperativo:

- Cooperación: implica comunicación, cohesión y confianza, con un objetivo compartido donde todos ganan si se logra la meta o pierden si no se consigue. Esto enseña a compartir, relacionarse y atender a los demás.
- Diversión: es la motivación principal del juego.
- Participación: todos los jugadores participan y nadie queda eliminado, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la satisfacción por contribuir en la actividad.
- Aceptación: cada participante es necesario y responsable dentro del grupo, lo que facilita la aceptación positiva de uno mismo y de los demás. Por otro lado, Velázquez (2004) define el juego cooperativo como una actividad en la que no hay oposición entre los jugadores, ya que todos persiguen un mismo objetivo común. Esta modalidad fomenta la colaboración y la búsqueda de metas compartidas, sin competencia entre los participantes.

Diversos autores han profundizado en las características fundamentales que deben presentar los juegos cooperativos para ser considerados como tales. En este sentido, Pallares (1978) establece que en estos juegos todos los participantes colaboran con un objetivo común: trabajar juntos. Además, el éxito o el fracaso afecta a todo el grupo por igual, dado que todos ganan si

se logra el objetivo y todos pierden si no se consigue. A diferencia de los juegos competitivos, los jugadores no compiten entre ellos, sino contra los elementos no humanos del juego, y deben combinar sus habilidades individuales y aunar esfuerzos para alcanzar la meta establecida.

Por su parte, Orlick (1986) identifica cuatro elementos clave que caracterizan al juego cooperativo: cooperación, aceptación, participación y diversión. Este autor defiende que un juego de estas características debe cumplir con una serie de requisitos esenciales. En primer lugar, debe estar libre de competición, lo cual libera la necesidad de superar al otro y permite generar más interacciones positivas entre los participantes. También debe estar libre para crear, es decir, la estructura del juego plantea un fin común, pero no impone un camino único, promoviendo así el pensamiento divergente. Igualmente, el juego ha de estar libre de exclusión, rompiendo con la lógica de la eliminación, que genera desconfianza y puede afectar negativamente al autoconcepto del alumnado.

Por último, el juego debe ser libre de elección, permitiendo al niño actuar con iniciativa y autonomía, y reforzando su autoestima y capacidad de decisión.

Ampliando estas ideas, Orlick (1990) considera que el juego cooperativo es una actividad liberadora por múltiples razones. En primer lugar, porque libera de la competición, ya que todos los jugadores persiguen una meta común. En segundo lugar, libera de la eliminación, al incentivar la participación inclusiva de todos los implicados. Asimismo, libera de la agresión, puesto que, al centrarse en un objetivo colectivo, se reducen los conflictos y las conductas inadecuadas. Además, libera la posibilidad de elegir, dado que el propio grupo tiene la capacidad de modificar y adaptar las reglas conforme a sus intereses. Finalmente, libera para crear, ya que las normas flexibles promueven la creatividad, la participación activa y, en definitiva, el disfrute del juego.

En la misma línea, Guitart (1990) señala que los juegos cooperativos tienen un gran valor educativo porque fomentan la participación del niño no por el deseo de ganar, sino por el placer intrínseco de jugar. Este enfoque asegura una experiencia más positiva y lúdica, en la que los alumnos no sienten la presión de alcanzar un objetivo impuesto, lo cual potencia su motivación. A su vez, estos juegos favorecen la implicación de todos los alumnos, sin distinciones, y permiten establecer relaciones de igualdad entre los participantes, promoviendo el respeto mutuo. Además, se orientan hacia la superación personal y no hacia la comparación con los

demás, reforzando el desarrollo individual dentro de un contexto grupal, y estimulan el trabajo colectivo frente al individualismo.

A la luz de las aportaciones de Orlick (1990) y Guitart (1990), se deduce que los juegos cooperativos se configuran como actividades centradas en un objetivo común, donde la participación inclusiva y equitativa de todos los jugadores es esencial. Estas dinámicas no sólo contribuyen a reducir conflictos y conductas negativas, sino que promueven la autonomía, la creatividad y el empoderamiento del alumnado, al permitirles modificar las reglas y adaptar el juego a sus intereses. Por ello, el valor pedagógico de los juegos cooperativos reside tanto en su capacidad para educar en valores como en su potencial para fortalecer la cohesión grupal y el desarrollo emocional y social de los niños.

4. METODOLOGÍA

En este apartado se explica el proceso seguido para la realización del TFG. Primero, se contextualiza el colegio donde se ha desarrollado el estudio, describiendo sus principales características. Después, se detalla cómo se ha recogido la información necesaria para diseñar la propuesta. Por último, se presenta el plan de acción, señalando cómo se han organizado los contenidos y actividades para alcanzar los objetivos del trabajo.

4.1 CONTEXTO

El presente estudio se ha llevado a cabo en el Colegio San José Hermanos Maristas, un centro concertado ubicado en la ciudad de Logroño (La Rioja). El centro cuenta con una amplia trayectoria educativa y se caracteriza por fomentar una formación integral basada en valores, el respeto, la convivencia y la colaboración entre familias y docentes.

La intervención se ha desarrollado en una clase de Segundo de Infantil, compuesta por un total de 20 alumnos y alumnas con edades comprendidas entre los 4 y los 5 años. El grupo es bastante homogéneo, con un clima positivo y participativo, donde la mayoría de los niños y niñas muestran buena disposición hacia el trabajo en clase y una actitud activa ante las actividades propuestas.

En esta etapa, la asignatura de Educación Física como tal no está presente en el currículo de manera formal. Sin embargo, el centro incluye una sesión semanal de psicomotricidad que tiene lugar en una sala específica habilitada para este tipo de actividades. Durante esta hora semanal, el alumnado realiza juegos y propuestas motrices enfocadas al desarrollo corporal, la coordinación y el trabajo en grupo. Esta sesión es dirigida por la tutora del aula o un especialista, y aunque tiene carácter lúdico, cumple una función educativa importante en el desarrollo motor, social y emocional de los niños y niñas.

A pesar de la limitación horaria, los alumnos muestran gran interés y entusiasmo por estas sesiones. Para ellos, representan un momento de disfrute y movimiento en el que pueden interactuar libremente con sus compañeros, aunque aún no conciben la actividad como una experiencia educativa estructurada, sino más bien como un espacio de juego.

Esta percepción ofrece una oportunidad para introducir, a través del juego, propuestas cooperativas que contribuyan al desarrollo de habilidades sociales, la escucha activa y el respeto por las normas comunes.

4.1.1 El centro

El Colegio San José Hermanos Maristas se encuentra en la ciudad de Logroño, capital de la comunidad autónoma de La Rioja. Es un centro concertado que ofrece enseñanza desde Educación Infantil hasta Bachillerato. Se trata de un centro de línea 2 en la etapa de Educación Infantil, con dos aulas por nivel, lo que permite una atención más personalizada y un ambiente cercano entre docentes, alumnado y familias.

El colegio cuenta con una población escolar amplia y diversa, aunque la mayoría del alumnado proviene de familias de clase media. Existe una implicación notable por parte de las familias en la vida escolar del centro, lo que se refleja en la participación en actividades organizadas tanto dentro como fuera del horario lectivo.

En cuanto al alumnado, la mayoría son de nacionalidad española, aunque también hay presencia de estudiantes de otras nacionalidades, como marroquí o latinoamericana, bien integrados en el entorno escolar. El centro fomenta un clima de convivencia positiva y trabaja activamente en la inclusión y en la educación en valores, elementos fundamentales dentro del ideario marista.

4.1.2 La Educación Física

Para llevar a cabo las actividades motrices en la etapa de Educación Infantil, el Colegio San José Hermanos Maristas de Logroño cuenta con una sala de psicomotricidad equipada y adecuada a las necesidades del alumnado de estas edades. Esta sala está adaptada para ofrecer un entorno seguro donde los niños y niñas de 4 y 5 años puedan desarrollar sus habilidades motrices básicas a través del juego y actividades estructuradas. El horario destinado a esta actividad es de una sesión semanal, durante la cual los alumnos realizan dinámicas centradas en el movimiento, la coordinación, el equilibrio y la expresión corporal. En estas sesiones no se imparte Educación Física como asignatura formal, sino actividades de psicomotricidad que forman parte del proyecto educativo del centro para esta etapa.

En ocasiones, si el tiempo lo permite y las condiciones lo hacen posible, se utiliza también el patio exterior del centro para realizar actividades al aire libre, aprovechando el espacio y fomentando el movimiento en un entorno más amplio. Estas actividades complementan el trabajo que se realiza dentro del aula y en la sala de psicomotricidad, promoviendo el desarrollo global del alumnado desde un enfoque lúdico y educativo.

4.1.3 El grupo de alumnado

La situación de aprendizaje se llevó a cabo con el grupo de alumnos del segundo curso de Educación Infantil, compuesto por 20 niños y niñas de entre 4 y 5 años. Se trata de un grupo con un buen clima general en el aula, donde la mayoría del alumnado muestra una actitud positiva hacia las actividades propuestas, especialmente aquellas que implican movimiento, juego y exploración activa del entorno.

A estas edades, el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo, y los niños suelen implicarse con entusiasmo siempre que las actividades estén bien adaptadas a su nivel madurativo. En este grupo en concreto, la participación es generalmente alta, aunque es habitual que algunos alumnos necesiten más acompañamiento para mantenerse concentrados o seguir instrucciones básicas, ya que la atención sostenida aún está en desarrollo a estas edades.

En cuanto a la dinámica del grupo, las relaciones sociales entre los niños y niñas son buenas, aunque aún están en proceso de desarrollo de habilidades como compartir, esperar turnos o resolver conflictos de forma autónoma. En algunas ocasiones, pueden surgir pequeños desacuerdos durante los juegos, especialmente cuando no todos quieren seguir las reglas o cuando hay un deseo fuerte de protagonismo. En estos casos, el papel del docente como mediador es fundamental para reconducir la situación y fomentar actitudes cooperativas. No se ha identificado en este grupo alumnado con necesidades educativas especiales diagnosticadas, aunque sí existen diferencias en el ritmo de desarrollo, lo que exige propuestas flexibles y adaptaciones puntuales para asegurar que todos los alumnos puedan participar de forma activa en las actividades planteadas.

Dado que a estas edades es común que los niños tengan dificultades para mantener la atención durante largos periodos, las explicaciones deben ser breves, claras y acompañadas de ejemplos visuales o demostraciones prácticas. También es importante utilizar un lenguaje sencillo, así como repetir las normas y recordarlas durante la actividad, proporcionando feedback inmediato para favorecer su comprensión y asimilación.

4.2 INSTRUMENTOS

A lo largo de todo el proceso, el principal instrumento que he utilizado para recoger información ha sido el diario de campo, donde he ido anotando todo lo que observaba y vivía durante cada una de las sesiones con el grupo. Este recurso me ha servido no sólo para registrar cómo se desarrollaban las actividades, sino también para reflexionar sobre el comportamiento de los niños y mi propia intervención como docente en formación.

Después de cada sesión, dedicaba un momento a escribir lo que había ocurrido: cómo se sentían los niños, cómo se relacionaban entre ellos, si cooperaban, si surgían conflictos y cómo los resolvían, o si necesitaban ayuda para organizarse. También anotaba mis propias sensaciones: cómo me sentía yo, qué cosas funcionaban mejor y cuáles necesitaban ajustarse.

Gracias a este diario pude ir viendo cómo evolucionaban los niños, tanto a nivel grupal como individual. Por ejemplo, en las primeras sesiones era frecuente que algunos no esperaran su turno, no escucharan a sus compañeros o se movieran de forma descoordinada. Sin embargo, con el paso de los días, se fue notando un cambio: ya no necesitaban tantas indicaciones, se ayudaban entre ellos sin que yo lo pidiera, se organizaban por sí mismos y mostraban una actitud mucho más respetuosa y empática.

En algunas actividades, como “El laberinto silencioso” o “La cuerda mágica”, fue especialmente evidente cómo habían desarrollado la confianza mutua y la capacidad para adaptarse al ritmo del grupo. También me sorprendió ver cómo surgían líderes naturales que guiaban a sus compañeros con calma y respeto, sin imponerse. Todo esto lo fui registrando en el diario, lo que me permitió tener una visión más clara y profunda de lo que realmente estaba ocurriendo en el aula.

Además, este instrumento me ayudó a valorar mi propio papel como mediadora. Al leer lo que había escrito en sesiones anteriores, podía detectar si mis intervenciones habían sido efectivas, si había hablado demasiado o si podía haber dado más espacio a los niños para organizarse solos.

5. DISEÑO Y DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

5.1 Presentación

El tema seleccionado para esta situación de aprendizaje es “Los juegos cooperativos como herramienta para fomentar la convivencia en el aula”. Esta elección responde a la necesidad de trabajar la cooperación, el respeto, la ayuda mutua y el trabajo en equipo desde las primeras etapas educativas, promoviendo así una educación integral que favorezca tanto el desarrollo personal como el social de los niños y niñas.

Los juegos cooperativos son especialmente adecuados en el segundo ciclo de Educación Infantil, ya que se basan en la colaboración y no en la competencia, lo que permite que todos los niños y niñas participen activamente y se sientan valorados. Este tipo de actividades favorece la inclusión, la resolución de conflictos de forma pacífica y la mejora del clima de aula, aspectos esenciales en esta etapa educativa.

5.2 Justificación

Esta propuesta didáctica se encuentra alineada con el marco legal vigente para la etapa de Educación Infantil, tomando como principal referencia el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, que regula los aspectos básicos y la organización curricular mínima de esta etapa educativa en todo el territorio nacional.

Dicho Real Decreto responde a lo establecido en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada posteriormente por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), en cuyo artículo 6 bis se señala que corresponde al Gobierno definir los contenidos mínimos del currículo con el fin de garantizar una formación común y asegurar la validez oficial de las enseñanzas en todo el Estado.

El marco legal citado reconoce a la Educación Infantil como una etapa con entidad propia, que comprende desde el nacimiento hasta los seis años de edad y se estructura en dos ciclos: el primero (de 0 a 3 años) y el segundo (de 3 a 6 años). Su finalidad es favorecer el desarrollo integral de la infancia en todas sus dimensiones: física, emocional, afectiva, social y cognitiva, respetando los ritmos individuales de aprendizaje.

En el desarrollo de esta propuesta se han tenido en cuenta los principios pedagógicos descritos en el artículo 10 del Real Decreto 95/2022, que establece que la práctica educativa debe centrarse en metodologías activas, globalizadoras y significativas, basadas en el juego, la experimentación y el vínculo afectivo. Estos métodos permiten crear experiencias que favorecen el bienestar emocional, la autonomía, la autoestima y la socialización desde edades tempranas.

Asimismo, se promueve el desarrollo de las competencias clave que figuran en el Anexo I del Real Decreto, como la competencia personal, social y de aprender a aprender, así como la competencia en ciudadanía, siguiendo la línea marcada por las directrices europeas sobre educación para el aprendizaje a lo largo de la vida. Esta orientación refuerza la importancia de diseñar experiencias educativas en las que los niños y niñas construyan conocimientos a través de la cooperación, la participación activa y la interacción con su entorno.

La presente Situación de Aprendizaje se dirige al alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente al nivel de 5 años, y se articula en torno al uso del juego cooperativo como estrategia metodológica central para favorecer el desarrollo emocional y social en el aula.

Las actividades propuestas están diseñadas para realizarse en pequeños grupos heterogéneos, fomentando así la colaboración, la ayuda mutua y la participación equitativa. A través de situaciones lúdicas y de desafío motivador colectivo, se pretende que los niños y niñas aprendan a coordinarse con sus iguales, gestionar sus emociones en contextos compartidos y resolver situaciones de manera conjunta.

Esta propuesta se fundamenta en los principios pedagógicos establecidos por el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, que regula la ordenación y las enseñanzas mínimas de la etapa de Educación Infantil. Según este marco normativo, el enfoque metodológico debe apoyarse en el juego como herramienta esencial para el aprendizaje, así como en el respeto a los ritmos individuales, la globalización de los contenidos y la generación de experiencias significativas desde un punto de vista afectivo y cognitivo.

En cuanto a su vinculación curricular, las actividades se enmarcan principalmente en los siguientes campos de experiencia:

- Crecimiento en armonía: a través del movimiento libre, el control corporal, la toma de conciencia del propio cuerpo y la relación con los otros en situaciones motrices compartidas, se promueve el bienestar físico y emocional del alumnado.
- Descubrimiento y exploración del entorno: mediante el juego cooperativo, los niños y niñas interactúan con el espacio, los objetos y sus compañeros, desarrollando habilidades básicas de orientación, coordinación, iniciativa y resolución de retos.
- Construcción de la ciudadanía: las dinámicas grupales permiten introducir y consolidar valores como el respeto, la empatía, la solidaridad, la escucha activa y la inclusión de todos los miembros del grupo en igualdad de condiciones.

El objetivo principal de esta unidad es demostrar el potencial del aprendizaje cooperativo como medio para estimular la inteligencia emocional y las habilidades sociales en la infancia temprana, en un contexto donde el juego se convierte en el vehículo principal del desarrollo integral. Así, se generan entornos de aprendizaje emocionalmente seguros, donde se favorece la construcción de vínculos positivos, la autorregulación afectiva y la convivencia democrática desde las primeras etapas educativas.

5.3 Objetivos

El Decreto 36/2022, de 29 de junio, establece el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja, regulando aspectos sobre su organización y evaluación. Este decreto define la Educación Infantil como una etapa educativa única, organizada en dos ciclos, que responde a una misma intencionalidad educativa.

OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos generales para el segundo ciclo de Educación Infantil, según este decreto, son los siguientes:

- Desarrollo de la identidad y autonomía personal: Fomentar en los niños y niñas el conocimiento y control progresivo de su cuerpo, la adquisición de una imagen positiva y equilibrada de sí mismos, y la autonomía en sus actividades habituales.
- Conocimiento y respeto del entorno: Promover la observación y exploración del entorno natural, social y cultural, desarrollando actitudes de interés, respeto y cuidado hacia el mismo.

- Desarrollo del lenguaje y la comunicación: Estimular la comprensión y expresión oral, así como otras formas de comunicación, como el lenguaje corporal, musical, plástico y audiovisual, para favorecer la representación y comprensión del mundo que les rodea.
- Convivencia y relaciones sociales: Fomentar actitudes de respeto, ayuda y colaboración con los demás, desarrollando habilidades sociales que les permitan establecer relaciones afectivas y equilibradas con sus iguales y adultos.
- Desarrollo de habilidades motrices: Potenciar el control y coordinación de los movimientos del cuerpo, tanto en actividades de la vida cotidiana como en situaciones lúdicas, favoreciendo el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.
- Desarrollo de la creatividad y la imaginación: Estimular la capacidad de crear y expresar ideas, sentimientos y experiencias a través de diferentes lenguajes y formas de representación.
- Iniciación en habilidades lógico-matemáticas: Introducir nociones básicas relacionadas con la lógica, la matemática y la resolución de problemas sencillos, adaptadas a su nivel de desarrollo. Desarrollo de la capacidad de atención y memoria: Fomentar la atención, la memoria y la capacidad de concentración en actividades adecuadas a su edad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Reconocer y aplicar habilidades motrices básicas en dinámicas cooperativas.
2. Desarrollar conductas sociales de respeto, ayuda y colaboración.
3. Valorar la importancia del trabajo en equipo y del respeto a las normas comunes.
4. Adoptar actitudes de escucha activa, toma de decisiones compartidas y resolución de conflictos.
5. Comprender el concepto de cooperación mediante el juego.
6. Participar con iniciativa en las actividades lúdicas propuestas.
7. Usar la creatividad como recurso para resolver retos grupales.
8. Adaptarse a los cambios y roles dentro del grupo, mostrando flexibilidad.

5.4 Contenidos

Los contenidos se han extraído del Decreto 36/2022, de 29 de junio, por el que se establece el currículo de la etapa de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Contenidos Generales

1. Crecimiento en armonía
 - Reconocimiento del cuerpo y sus posibilidades motrices en situaciones de juego cooperativo.
 - Adquisición progresiva del control postural, equilibrio y coordinación en juegos de movimiento compartido.
 - Interiorización de normas de seguridad y respeto en la interacción corporal con otros niños y niñas.
2. Construcción de la ciudadanía
 - Participación en juegos que requieren colaboración, ayuda mutua y resolución de pequeños conflictos de forma dialogada.
 - Desarrollo de vínculos afectivos con los iguales mediante el respeto, la escucha y la cooperación.
 - Progresiva adquisición de actitudes de responsabilidad, respeto y pertenencia al grupo.
3. Lenguajes: comunicación y representación
 - Expresión oral de ideas, emociones y necesidades durante los momentos de planificación, desarrollo y cierre de los juegos cooperativos.
 - Uso del lenguaje corporal, musical y plástico como medios de representación y comunicación en el juego.
 - Comprensión de mensajes y normas durante las dinámicas cooperativas.

Contenidos Específicos

- Habilidades motrices básicas en juegos cooperativos: desplazamientos, giros, saltos, coordinación dinámica general, equilibrio.
- Desarrollo de la conciencia corporal: identificación de las partes del cuerpo propias y ajenas, reconocimiento de sensaciones físicas.
- Expresión emocional en la acción compartida: comunicación y gestión de emociones básicas (alegría, frustración, entusiasmo, enfado) durante las dinámicas de grupo.
- Habilidades sociales y convivencia: respeto por los turnos, ayuda mutua, escucha activa, cumplimiento de normas y acuerdos colectivos.

- Participación activa y positiva en dinámicas grupales: implicación en la toma de decisiones grupales sencillas.
- Concepto y vivencia de la cooperación: valoración del esfuerzo común, del trabajo compartido y de la pertenencia al grupo.
- Estimulación de la creatividad mediante retos lúdicos que exigen aportar soluciones originales en equipo.
- Lenguaje oral funcional: intervenciones en asamblea para anticipar, describir o reflexionar sobre las experiencias del juego cooperativo.

5.5 Diseño de las actividades

Para facilitar la comprensión del diseño de la propuesta didáctica, en este apartado se incluirá una tabla resumen con las actividades, donde se ofrecerá una breve descripción de cada una de ellas. De este modo, se podrá visualizar de forma clara y organizada la secuencia y objetivos de las sesiones planteadas.

Las actividades completas, desarrolladas en detalle, con todos sus componentes (materiales, temporalización, desarrollo, etc.), se recogen en el apartado de Anexos, al final del trabajo.

Nº Sesión	Título de la sesión	Descripción breve de la sesión
1	Empezamos a cooperar	Se inician en los juegos cooperativos con actividades sencillas como caminar en aros y pasar un globo sin manos.
2	El bosque encantado	Superan retos cooperativos en un circuito para rescatar a Nupi, atravesando colchonetas, ladrillos y cuerdas.
3	Transportamos juntos	Transportan pelotas en aros por parejas y colchonetas en grupo, aprendiendo a coordinarse y respetar el ritmo del otro.

N° Sesión	Título de la sesión	Descripción breve de la sesión
4	El laberinto silencioso	En parejas, uno guía al otro con los ojos tapados a través de un circuito de obstáculos, usando solo la voz.
5	El puente suspendido	Grupos caminan sobre colchonetas simulando un puente, manteniendo el equilibrio y ayudándose para no caer.
6	La cuerda mágica	Sujetando una cuerda larga, el grupo debe desplazarse sin soltarse ni descoordinarse, enfrentando obstáculos suaves.
7	La telaraña humana	Los niños deben atravesar una red de cuerdas sin tocarlas, ayudándose para mantener el equilibrio y no romperla.
8	El barco pirata	Se mueven sobre colchonetas como si fueran en un barco, manteniendo el equilibrio y actuando en grupo para "navegar".
9	La carrera de relevos en equipo	En equipos, realizan una carrera de relevos pasando un testigo, apoyándose y respetando los turnos.
10	El tesoro de la amistad	Superan diferentes retos motrices cooperativos hasta encontrar un cofre con medallas que simbolizan su esfuerzo conjunto.

5.6 Organización del tiempo y el espacio

Espacio

La intervención se llevó a cabo en el Colegio San José Maristas, con el grupo de 2ºD de Educación Infantil. Las sesiones de psicomotricidad se realizaron en la sala específica habilitada para esta área, un espacio amplio, seguro y debidamente equipado con materiales como colchonetas, pelotas, aros, bloques de espuma, túneles, bancos y otros recursos que favorecen el desarrollo motor.

La disposición del espacio variaba en función de los objetivos planteados para cada sesión. En algunas ocasiones se organizó en circuitos motrices que requerían seguir un recorrido estructurado, mientras que en otras se prepararon zonas diferenciadas que permitían el juego libre, la exploración sensorio motriz o actividades grupales. Esta flexibilidad espacial permitió adaptar las actividades a las necesidades del grupo y mantener una dinámica activa, motivadora y segura.

Tiempo

La planificación temporal de la propuesta consistió en una sesión semanal de psicomotricidad, con una duración de una hora, durante un período continuado de diez semanas. Esta intervención se llevó a cabo con regularidad a lo largo del segundo trimestre del curso escolar, manteniendo una frecuencia constante que facilitó tanto la organización del aula como el seguimiento de los progresos del alumnado.

Cada sesión estuvo enfocada a trabajar distintos aspectos del desarrollo psicomotor como la coordinación, el equilibrio, la orientación espacial, la lateralidad o la expresión corporal de forma progresiva y adaptada al nivel del grupo. Esta continuidad temporal permitió crear una rutina reconocible para los niños y niñas, generando un clima de confianza y disfrute en cada encuentro.

6.RESULTADOS

Cuando empecé este proyecto tenía tres ideas claras en la cabeza y un montón de ilusión

- Diseñar y poner en marcha unas actividades cooperativas que de verdad engancharan a mis peques de 4 años.
- Mirar muy de cerca cómo cambiaban su manera de hablarse, de ayudarse y de resolver los mientras jugaban.
- Aprender yo misma a soltar un poco el control y ser más guía que jefa en el aula.

Ahora, después de diez sesiones, abro mi diario y veo que esas ideas se han vuelto reales. Los niños ya no corren cada uno a su aire: se esperan, se animan y, cuando uno tropieza, otro alarga la mano sin que nadie se lo pida. Yo, por mi parte, he pasado de dar mil indicaciones a quedarme en un segundo plano, observando cómo son capaces de organizarse solos.

En las páginas que vienen cuento, con ejemplos sencillos, todo lo que hemos logrado juntos. No son números ni estadísticas complicadas: son historias y gestos que muestran cómo el juego cooperativo puede cambiar el ambiente de clase y cambiarme a mí como futura maestra.

6.1. MIS SENSACIONES COMO PROFESORA

Desde que empecé a planificar esta experiencia, sentí una mezcla de ilusión y nervios que no me abandonó hasta el final. Al principio, tenía muchas ganas de que todo saliera bien, pero también cierto miedo a no saber manejar bien al grupo o a que los niños no respondieran como esperaba. Recuerdo esas primeras sesiones con mucha intensidad: cada gesto, cada mirada, me mantenía atenta y con el corazón acelerado. Era como estar al borde de un pequeño milagro que aún no sabía si iba a ocurrir.

Poco a poco, conforme avanzaron las actividades, fui sintiendo cómo esa tensión inicial se iba transformando en confianza. Ver cómo los niños empezaban a esperar, a escucharse, a ayudarse sin que yo tuviera que estar recordándoles todo el tiempo fue un regalo enorme. Eso me hizo sentir que mi papel no era controlar, sino acompañar, observar y dejar que ellos mismos encontraran sus caminos para cooperar y convivir.

Hubo momentos que me emocionaron profundamente: cuando un niño que al principio se mostraba disruptivo terminó participando y apoyando a sus compañeros, cuando en el laberinto silencioso los niños con los ojos vendados confiaron plenamente en sus guías, o cuando al final de la última sesión vi sus caras llenas de orgullo y alegría por el trabajo en equipo que habían logrado. Esas escenas me hicieron sentir que estaba haciendo algo realmente valioso, algo que iba más allá de enseñar contenidos: estaba ayudando a construir relaciones, a sembrar valores.

Al mismo tiempo, este proyecto me ha hecho crecer mucho como futura maestra. Me ha enseñado la importancia de ser paciente, de escuchar más y hablar menos, de dar espacio para que los niños experimenten y resuelvan juntos sus dificultades. He aprendido que no siempre hay que tener la respuesta o la solución, sino que a veces el mejor apoyo es la confianza y el acompañamiento desde el respeto.

Al mirar atrás, siento una profunda satisfacción por todo lo vivido. No sólo por los logros de los niños, sino también por cómo este proceso me ha cambiado a mí. Me voy con la certeza de que el juego cooperativo es una herramienta poderosa para fomentar la convivencia y que, como docente, mi rol debe ser el de facilitadora de esas experiencias, creando ambientes donde los niños puedan crecer juntos, no sólo en conocimientos, sino también en valores y en humanidad.

6.2. LA MEJORA EN LA COHESIÓN GRUPAL

PRIMERA SESIÓN: EMPEZAMOS A COOPERAR

- Aprenden a coordinarse y esperar al compañero.
- Un niño pasa de la competición a ayudar al grupo.

Rodríguez (2025): El juego es fundamental en el desarrollo infantil, ya que facilita la exploración, creatividad y habilidades sociales, que son la base para iniciar dinámicas cooperativas y favorecer la cohesión grupal.

SEGUNDA SESIÓN: EL BOSQUE ENCANTADO

- El juego simbólico motiva la cooperación espontánea.
- El grupo se autoorganiza y se anima mutuamente ante los retos.

Piaget (s.f.): El juego es una forma activa y autónoma de aprendizaje donde los niños construyen conocimiento a través de la interacción, esencial para el desarrollo cognitivo y social en la etapa infantil.

TERCERA SESIÓN: TRANSPORTAMOS JUNTOS

- Comprenden que la coordinación precisa requiere comunicación constante.
- Adaptan ritmo y resuelven juntos un reto motriz cooperativo.

Vygotsky: El juego impulsa el desarrollo de funciones psicológicas superiores y permite avanzar en la zona de desarrollo próximo mediante la cooperación y la ayuda mutua.

CUARTA SESIÓN: EL LABERINTO SILENCIOSO

- Construyen confianza guiándose con la voz y la escucha activa.
- La experiencia refuerza el sentido de pertenencia al grupo.

Orlick (1986): Los desafíos cooperativos promueven la cooperación, la participación y la aceptación, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la colaboración en el grupo.

QUINTA SESIÓN: EL PUENTE SUSPENDIDO

- Asumen responsabilidad compartida para mantener el equilibrio.
- Surgen líderes que organizan la colaboración del equipo.

Velázquez (2019): El aprendizaje cooperativo fomenta la responsabilidad compartida y la interacción constante, clave para mejorar el aprendizaje y las relaciones sociales en grupo.

SEXTA SESIÓN: LA CUERDA MÁGICA

- Interiorizan la ayuda espontánea ajustando ritmos al avanzar.
- Priorizan la cohesión del grupo deteniéndose cuando alguien se suelta.

Andrade (2020): El juego es el eje central de la vida infantil y promueve el aprendizaje, la gestión emocional y las relaciones sociales saludables, aspectos fundamentales en la práctica educativa.

NOVENA SESIÓN: LA CARRERA DE RELEVOS EN EQUIPO

- Se autoorganizan respetando turnos y coordinación en el relevo.
- El ánimo mutuo mantiene alta la motivación y participación.

Ruiz Omeñaca (2005): El juego debe ser espontáneo y voluntario, garantizando la motivación y la satisfacción personal, base para la participación activa en actividades cooperativas.

DÉCIMA SESIÓN: EL TESORO DE LA AMISTAD

- Demuestran autonomía plena superando retos cooperativos.
- Celebran logros colectivos fortaleciendo la cohesión final.

Piaget (1977): La sesión final reflejó autonomía, alegría y reconocimiento mutuo, consolidando la cohesión grupal y el aprendizaje cooperativo alcanzado a lo largo de la intervención.

7.CONCLUSIONES

Al finalizar la intervención, puedo afirmar que los objetivos planteados se han cumplido. Los diez desafíos cooperativos favorecieron de forma clara la cohesión del grupo, el respeto mutuo y la empatía entre los niños y niñas de 4 años. Las primeras sesiones evidenciaron conductas egocéntricas y dificultad para coordinarse; sin embargo, sesión tras sesión aparecieron gestos de ayuda espontánea, turnos respetados sin recordatorios y una organización autónoma del grupo ante cada reto.

Mi papel docente evolucionó de una supervisión directiva a una función de guía y observadora. Reducir las instrucciones permitió que el alumnado explorara soluciones propias, desarrollando responsabilidad compartida y confianza en sus capacidades. Esta transformación también confirma la idoneidad de un enfoque pedagógico centrado en el juego cooperativo para potenciar la autonomía y la autorregulación emocional.

Los resultados observados refuerzan los postulados teóricos de Piaget, Vygotsky, Orlick y Velázquez, que sitúan el juego como motor del desarrollo cognitivo y social. Llevar sus conceptos a la práctica mostró que el objetivo compartido de ganar todos elimina tensiones competitivas y crea un clima de aula seguro, en el que cada niño se siente útil y valorado.

El juego cooperativo demostró ser un recurso eficaz para mejorar la convivencia y el aprendizaje en Educación Infantil. Favorece habilidades sociales esenciales y sienta las bases de una ciudadanía respetuosa y solidaria. Como futura maestra, concluyo que incorporar de forma sistemática desafíos cooperativos en la programación de Educación Física y psicomotricidad es una vía óptima para promover el desarrollo integral del alumnado desde las primeras edades

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
- Boletín Oficial del Estado. (2022). *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil*.
- Carriedo Cayón, A. (2011). Juegos y desafíos cooperativos en la educación primaria. *Revista Digital EFDeportes.com*, 16(155).
- Castillo, F., Mancilla, H., Quezada, F., & Vivallo, G. (2014). El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje. *Revista de Educación Física*, 1, 1-15.
- Fernández-Río, J. (2001). La socialización de las personas a través del aprendizaje cooperativo en educación física. En *Actas del I Congreso Estatal de Actividades Físicas Cooperativas*. Medina del Campo, España.
- Fernández-Río, J. (2009). Desafíos físicos cooperativos: Retos sin competición para las clases de educación física. *E-Balonmano.com: Revista de Ciencias del Deporte*, 5(2), 1–16.
- Gross, K. (1902). *The play of animals*. Appleton.
- Guitart, R. (1990). *101 juegos no competitivos*. Graó.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *Los nuevos círculos del aprendizaje: La cooperación en el aula y la escuela*. Aique.
- Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula* (D. W. Johnson, Ed.). Paidós.
- Mairal-Llebot, M., Liesa Orús, M., & Latorre-Coscolluela, C. (2022). El juego cooperativo e inclusivo en los recreos como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en la infancia. *Diálogos Pedagógicos*, (41), 47–60.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Paidotribo.
- Real Academia Española. (2024). Juego. En *Diccionario de la lengua española* (24.^a ed.).
- Roa, D. B. A. (2001). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros rostros*, 4(7), 36-36
- Rodríguez, J. (2025). *Jugar por jugar*. Plataforma Editorial.
- Ruíz Omeñaca, J. V. (2006). El juego motor cooperativo, ¿un buen contexto para la enseñanza?... Cuando la educación física nos hace más humanos. *Educación Física y Deporte*, 27(1), 97–112.
- Rüssel, A. (1976). *Psicología del trabajo*. Ediciones Morata
- Técnico Superior en Educación Infantil. (s.f.). ¿Por qué los juegos cooperativos son tan importantes en educación infantil?
- Universidad Europea. (2021, 11 de junio). La importancia del juego en educación infantil [Artículo actualizado el 30 de agosto de 2022]. Universidad Europea.

- Velázquez, C. (2015a). Coopedagogía: El enfoque de la pedagogía de la cooperación en educación física. *La Peonza: Revista Digital de Educación Física para la Paz*, (10), 3–22.
- Velázquez, C. (2021). El enfoque de coopedagogía en educación física. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, (73), 7–12.
- Velázquez, C. C. (2004). Las actividades cooperativas en los programas de educación física: Reflexiones desde la práctica. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, (14), 8–20.
- Vygotsky, L. S. (2021). *Pensamiento y lenguaje*. Pueblo y Educación.
- Vygotsky, L. S. (s.f.). El juego según Lev S. Vygotsky

ANEXOS

1.- DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

PRIMERA SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD

Título de la sesión: Empezamos a cooperar

Objetivos:

- Iniciar la participación en juegos cooperativos psicomotores.
- Establecer normas básicas para el trabajo en grupo.
- Potenciar la coordinación motriz en desplazamientos sencillos.
- Fomentar actitudes de ayuda, respeto y escucha activa.

Contenidos:

- Coordinación motora en acciones compartidas.
- Introducción a normas de juego colectivo.
- Reconocimiento del otro como parte del proceso.
- Participación activa y expresión positiva hacia el compañero.

Materiales:

- Aros grandes
- Ladrillos de espuma
- Globo
- Marioneta Coco

Temporalización:

- Asamblea inicial: 10 minutos
- Calentamiento: 10 minutos
- Actividades motrices: 30 minutos
- Vuelta a la calma: 10 minutos

Desarrollo de la sesión:

Asamblea inicial (10 min): La marioneta Coco se presenta por primera vez ante el grupo y saluda a los niños y niñas. Junto a la docente, introduce la temática de la cooperación y se establecen de forma dialogada tres normas básicas: ayudarse, escucharse y respetarse. Se explica que Coco acompañará al grupo durante todas las sesiones.

Calentamiento (10 min): Se realiza el baile “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” con todo el grupo en círculo. La canción fomenta la activación corporal y genera un ambiente positivo y participativo.

Actividad 1: Caminamos dentro del aro (10 min): Los niños se agrupan por parejas y deben desplazarse por el espacio compartiendo un mismo aro sin salirse de él. Posteriormente se cambian las parejas para que todos interactúen con diferentes compañeros. Esta actividad estimula la coordinación, la comunicación no verbal y la colaboración.

Actividad 2: La fila cooperativa (10 min): Se forman grupos de cinco niños. Cada grupo se desplaza en fila, agarrándose por los hombros, y deben sortear diferentes obstáculos elaborados con ladrillos de espuma. No pueden soltarse durante el recorrido. El objetivo es desarrollar el trabajo grupal, la confianza y el seguimiento de un ritmo común.

Actividad 3: El globo viajero (10 min): Sentados en círculo, se pasan un globo de unos a otros sin utilizar las manos (según indicación: cabeza, hombros, pies...). Si el globo cae, se reinicia el juego colectivamente. Esta dinámica permite reforzar la atención, el control postural y la tolerancia ante el error.

Vuelta a la calma (10 min): En círculo, se pasa el globo suavemente mientras suena música tranquila. Al recibirlo, cada niño dice algo bonito del compañero que tiene a su derecha. La docente, junto a Coco, felicita al grupo por su implicación y destaca la importancia de la ayuda mutua para formar un buen equipo.

SEGUNDA SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD

Título de la sesión: El bosque encantado

Objetivos:

- Estimular el equilibrio y la coordinación en entornos cooperativos.
- Fomentar la planificación conjunta.
- Desarrollar el sentido de grupo mediante el juego simbólico.

Contenidos:

- Desplazamientos con control postural.
- Superación de obstáculos cooperativos.
- Escucha y organización grupal.
- Interacción respetuosa.

Materiales:

- Colchonetas
- Cuerdas
- Ladrillos de espuma
- Globo
- Marioneta Coco

Temporalización:

- Asamblea inicial: 10 minutos
- Calentamiento: 10 minutos
- Actividades motrices: 30 minutos
- Vuelta a la calma: 10 minutos

Desarrollo de la sesión:

Asamblea inicial (10 min): La marioneta Coco llega al aula y cuenta una historia: su amiga Nupi está atrapada en un bosque encantado. Para ayudarla, el grupo deberá superar diferentes retos mágicos cooperando entre ellos. Se motiva al alumnado a trabajar unidos para superar los obstáculos y rescatar a Nupi.

Calentamiento (10 min): Se repite el baile “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” con todo el grupo en círculo, preparándose para el recorrido por el bosque.

Actividad principal: Cruzamos el bosque (30 min): Se organiza un circuito cooperativo compuesto por tres estaciones que los niños deben superar en grupo:

- Puente del equilibrio: los niños caminan uno tras otro sobre una colchoneta alargada sin perder el equilibrio. Si alguien cae, vuelven al inicio.
- Piedras del río: deben avanzar saltando sobre ladrillos de espuma colocados en el suelo, sin tocarlos directamente con los pies. Solo se puede pisar sobre los ladrillos.
- Túnel mágico: los niños deben pasar agachados por debajo de una cuerda extendida entre dos puntos, manteniendo el orden y respetando el espacio.

Cada grupo pasa por las estaciones turnándose, apoyándose y animándose mutuamente.

Vuelta a la calma (10 min): Sentados en círculo, se pasa el globo lentamente. Al recibirlo, cada niño menciona el nombre de un compañero que le haya ayudado durante la sesión. La docente y Coco valoran el esfuerzo colectivo y refuerzan el sentido de grupo y la importancia de la ayuda mutua.

TERCERA SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD

Título de la sesión: Transportamos juntos

Objetivos:

- Potenciar la coordinación motora en tareas compartidas.
- Promover la planificación conjunta en el transporte de objetos.
- Reforzar el respeto por el ritmo del otro.

Contenidos:

- Transporte cooperativo de objetos.
- Motricidad gruesa: empuje y equilibrio.
- Escucha mutua y ayuda recíproca.

Materiales:

- Colchonetas
- Pelotas blandas
- Aros grandes
- Globo
- Marioneta Coco

Temporalización:

- Asamblea inicial: 10 minutos
- Calentamiento: 10 minutos
- Actividades motrices: 30 minutos
- Vuelta a la calma: 10 minutos

Desarrollo de la sesión:

Asamblea inicial (10 min): Coco llega al aula con una pelota gigante y muy emocionado explica al grupo que hoy van a tener una misión muy importante: transportar objetos valiosos de un lado al otro de la sala. Pero para poder lograrlo, todos deberán cooperar y trabajar en parejas.

Coco insiste en que esta tarea no se puede hacer de manera individual, por lo que la ayuda, el respeto y la paciencia serán claves para superarla. Se recuerda a los niños la importancia de prestar atención al ritmo del compañero y se anima a todos a confiar en sí mismos y en los demás.

Calentamiento (10 min): El grupo se coloca en círculo y realiza el baile “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”. Esta canción sirve como activación corporal inicial, fomenta el ritmo, la coordinación y el reconocimiento de las diferentes partes del cuerpo. Todos los niños siguen los gestos propuestos por la docente, acompañados por la música.

Actividad 1: Transporte de pelotas con aro (15 min): Se forman parejas entre los alumnos. A cada pareja se le asigna un aro grande y una pelota blanda. La consigna es colocar la pelota dentro del aro y, entre los dos, sujetando el aro por los extremos, transportarla desde un punto de salida hasta otro punto de llegada señalado en el aula. La dificultad reside en que no deben dejar caer la pelota ni acelerar demasiado el paso. Durante la actividad se valoran aspectos como el equilibrio, la coordinación entre ambos, el diálogo (verbal o no verbal), y la paciencia. Si la pelota cae, deben volver a empezar, pero siempre animándose mutuamente. Una vez que todas las parejas hayan completado el recorrido, se cambian las combinaciones para fomentar nuevas interacciones y adaptaciones.

Actividad 2: La tortuga cooperativa (15 min): Se forman grupos de entre cinco y seis niños. Cada grupo recibe una colchoneta, que deberán colocar cuidadosamente sobre sus espaldas, sujetándola con las manos si es necesario, simulando el caparazón de una tortuga. El objetivo es recorrer todo el espacio sin que la colchoneta se caiga al suelo. La clave para superar este reto es que todos los miembros del grupo deben avanzar al mismo ritmo, escucharse, esperar a quienes van más despacio y corregir juntos el rumbo si alguien se desvía. En caso de que el caparazón caiga, se detienen, lo recogen y vuelven al punto de inicio. Esta actividad permite trabajar la coordinación grupal, la regulación del esfuerzo y la importancia de mantenerse atentos a los compañeros.

Vuelta a la calma (10 min): Se realiza una dinámica en círculo con el globo. Esta vez, el globo se pasa suavemente entre los niños mientras comparten en voz alta una cualidad positiva que hayan observado en su compañero de actividad. Esta fase final refuerza la valoración del otro, la empatía y la expresión de emociones positivas. Coco felicita al grupo por su excelente trabajo y les recuerda que, cuando cooperan, todo es posible.

CUARTA SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD

Título de la sesión: El laberinto silencioso

Objetivos:

- Fomentar la confianza entre compañeros a través de dinámicas cooperativas.
- Trabajar la orientación espacial en condiciones limitadas.
- Estimular la comunicación no verbal como recurso para el entendimiento mutuo.

Contenidos:

- Desplazamientos con los ojos vendados.
- Guía y acompañamiento del otro.
- Escucha corporal y atención plena.
- Confianza, empatía y responsabilidad compartida.

Materiales:

- Pañuelos o cintas para tapar los ojos
- Ladrillos de espuma
- Cuerdas
- Globo
- Marioneta Coco

Temporalización:

- Asamblea inicial: 10 minutos
- Calentamiento: 10 minutos
- Actividades motrices: 30 minutos
- Vuelta a la calma: 10 minutos

Desarrollo de la sesión:

Asamblea inicial (10 min): La marioneta Coco aparece con un pañuelo atado en los ojos y simula estar perdido. Les explica a los niños que ha entrado en un laberinto muy complicado y necesita ayuda para salir, pero que sus ojos no ven nada. A partir de esta historia, se presenta el reto de la jornada: guiar a un compañero con los ojos tapados a través de un camino lleno de obstáculos. Se dialoga con el grupo sobre lo importante que es confiar en los demás, prestar atención a las indicaciones y moverse despacio y con cuidado cuando no se ve.

Calentamiento (10 min): Se inicia la sesión con el ya familiar baile “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”. Además de preparar el cuerpo para el movimiento, este momento de rutina genera seguridad y cohesión en el grupo, favoreciendo un ambiente relajado y de cooperación antes del reto principal.

Actividad principal: El laberinto de confianza (30 min): Se divide al grupo en parejas. Uno de los niños lleva los ojos tapados con un pañuelo y el otro será su guía. En el aula de psicomotricidad se ha preparado un recorrido marcado con cuerdas y ladrillos, formando un pequeño circuito con giros, pasos estrechos y zonas de cuidado.

El guía debe llevar a su compañero hasta el final del recorrido, utilizando únicamente la voz para dar instrucciones claras: “para”, “avanza”, “gira a la derecha”, etc. No está permitido tocar al compañero ni usar gestos. Finalizado el circuito, se intercambian los roles.

Durante la actividad, la docente observa si los niños respetan el ritmo del otro, si las indicaciones son claras y si hay escucha activa por parte del niño con los ojos tapados. Se permite realizar pequeñas pausas si el niño lo necesita, reforzando siempre la seguridad y la calma como base del juego.

La propuesta pone en valor la importancia de la comunicación eficaz, el uso del lenguaje con una finalidad práctica y el respeto hacia el otro. A la vez, se fomenta el desarrollo de habilidades espaciales y sensoriales a través de la reducción visual.

Vuelta a la calma (10 min): Finalizada la actividad motriz, se reúne al grupo en círculo. Se realiza la dinámica del globo: se pasa suavemente entre los niños y, al recibirlo, cada uno debe decir en voz alta qué ha sentido al ser guiado o al guiar a otro compañero (por ejemplo: “me sentí seguro con Ana”, “me gustó que mi compañero hablara despacio”).

QUINTA SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD

Título de la sesión: El puente suspendido

Objetivos:

- Fortalecer la coordinación grupal mediante desplazamientos cooperativos.
- Estimular el equilibrio compartido en tareas conjuntas.
- Reforzar la ayuda mutua y la espera activa dentro del grupo.

Contenidos:

- Control postural y equilibrio en trayectos colectivos.
- Apoyo mutuo ante situaciones inestables.
- Regulación del esfuerzo conjunto y toma de decisiones cooperativas.

Materiales:

- Colchonetas alargadas
- Ladrillos de espuma
- Globo
- Marioneta Coco

Temporalización:

- Asamblea inicial: 10 minutos
- Calentamiento: 10 minutos
- Actividades motrices: 30 minutos
- Vuelta a la calma: 10 minutos

Desarrollo de la sesión:

Asamblea inicial (10 min): Coco aparece con un pañuelo atado como cinturón y una gran sonrisa. Anuncia al grupo que deben atravesar un puente muy alto y muy largo, pero que no puede hacerse de forma individual. “Solo si os ayudáis unos a otros podréis cruzar hasta el otro lado”, dice Coco. Se plantea el reto como una aventura, despertando la curiosidad y la motivación del grupo. La docente plantea preguntas para reflexionar: ¿cómo podríamos ayudarnos para no caer?, ¿qué pasa si alguien pierde el equilibrio?, ¿cómo lo podemos solucionar juntos?

Calentamiento (10 min): El grupo realiza el baile “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” con especial énfasis en movimientos que implican equilibrio (levantar una pierna, caminar en línea recta, estirarse hacia los lados). Esto permite preparar el cuerpo para el trabajo específico del día y crear un clima de concentración lúdica.

Actividad principal: Cruzamos el puente suspendido (30 min): Se forman grupos de cinco niños. Cada grupo debe colocarse alineado sobre una colchoneta alargada, simulando que están cruzando un puente estrecho y suspendido. La norma es que todos deben avanzar hacia delante, sin bajarse ni caerse del puente (es decir, de la colchoneta). Además, para dificultar el reto, cada cierto tramo se colocan ladrillos de espuma a los lados que deben esquivar o no tocar.

Cada grupo decide cómo organizar su desplazamiento: algunos optan por caminar muy juntos, otros por turnarse y apoyarse por los hombros. Se permite que los grupos repitan el recorrido si se caen o pierden la coordinación, siempre valorando el intento y reforzando el apoyo entre ellos. Durante el desarrollo, la docente observa cómo se reparten roles de liderazgo, quién espera, quién guía y cómo gestionan los errores. Se anima a los niños a verbalizar sus decisiones y se les felicita por el esfuerzo grupal, más allá del éxito en el recorrido.

Vuelta a la calma (10 min): El grupo se sienta en círculo. Se pasa el globo lentamente, y al recibirlo cada niño debe nombrar a un compañero que le haya ayudado o que haya sido importante para mantener el equilibrio del grupo. Se fomenta así el reconocimiento del esfuerzo ajeno y se fortalece la cohesión entre iguales.

Finalmente, Coco felicita al grupo por haber cruzado el puente como un verdadero equipo y les anima a seguir confiando unos en otros en los retos que vendrán.

Sexta sesión de Psicomotricidad

Título de la sesión: La cuerda mágica

Objetivos:

- Potenciar la coordinación y el trabajo en equipo durante desplazamientos colectivos.
- Mejorar el equilibrio y la regulación del movimiento grupal.
- Fomentar la comunicación, la paciencia y la cooperación activa entre los niños.

Contenidos:

- Coordinación corporal en grupo.
- Control postural en movimientos sincronizados.
- Apoyo y regulación mutua en actividades motrices conjuntas.

Materiales:

- Una cuerda larga (que pueda sujetar todo el grupo).
- Colchonetas.
- Marioneta Coco.
- Música suave para acompañar el movimiento.

Temporalización:

- Asamblea inicial: 10 minutos
- Calentamiento: 10 minutos
- Actividades motrices: 30 minutos
- Vuelta a la calma: 10 minutos

Desarrollo de la sesión:

Asamblea inicial (10 min): Coco aparece con la cuerda mágica en las manos y explica al grupo que hoy deberán atravesar un camino misterioso y encantado, sujetando esta cuerda mágica que les ayudará a mantenerse unidos y fuertes. “Pero para que la cuerda funcione, debéis moveros juntos y escucharos”, les dice Coco. Se plantean preguntas para activar el pensamiento cooperativo:

- ¿Cómo creéis que podemos movernos todos juntos sin soltarnos?
- ¿Qué pasaría si alguien va más rápido o más lento?
- ¿Cómo podemos ayudarnos si alguien pierde el ritmo?

Calentamiento (10 min): Los niños realizan movimientos suaves al ritmo de la música, enfocándose en estiramientos y desplazamientos laterales. Se proponen juegos de equilibrio individual, como mantenerse en un pie o caminar en puntillas, preparando el cuerpo para la actividad principal.

Actividad principal: La cuerda mágica (30 min): Los niños se colocan en círculo o fila, según el espacio, sujetando la cuerda con ambas manos. El objetivo es desplazarse de un lado a otro del aula o espacio de juego sin soltar la cuerda ni perder el ritmo. La dificultad aumenta al ir cambiando la dirección, variando el ritmo o enfrentando pequeños obstáculos suaves (colchonetas o conos).

Se invita a los niños a coordinar su ritmo de paso y a comunicarse para avanzar sin tirar ni aflojar la cuerda. Si algún niño pierde el equilibrio o se suelta, el grupo debe detenerse y ayudarlo antes de continuar. La docente observa la capacidad de coordinación, espera activa, y cooperación.

Vuelta a la calma (10 min): Sentados en círculo, la docente pasa la marioneta Coco y el globo. Cada niño que recibe a Coco debe decir qué le gustó más de la sesión y cómo ayudó a sus compañeros durante el juego con la cuerda. Con el globo, se hace un suave ejercicio de respiración y estiramientos para relajar el cuerpo tras la actividad.

Coco felicita al grupo por su esfuerzo y por haber recorrido el camino mágico juntos, reforzando la importancia de la cooperación para superar cualquier desafío.

Séptima sesión de Psicomotricidad

Título de la sesión: La telaraña humana

Objetivos:

- Desarrollar la coordinación y el control postural en grupo.
- Potenciar la cooperación y la comunicación para resolver desafíos motrices.
- Fomentar la ayuda mutua y la paciencia en situaciones de dificultad compartida.

Contenidos:

- Equilibrio y coordinación en movimientos lentos y controlados.
- Trabajo en equipo para superar obstáculos físicos.
- Estrategias de apoyo mutuo y regulación colectiva del esfuerzo.

Materiales:

- Cuerdas o lana para formar una “telaraña” entre postes o sillas.
- Colchonetas.
- Marioneta Coco.
- Música suave para ambientar.

Temporalización:

- Asamblea inicial: 10 minutos
- Calentamiento: 10 minutos
- Actividades motrices: 30 minutos
- Vuelta a la calma: 10 minutos

Desarrollo de la sesión:

Asamblea inicial (10 min): Coco llega con una bola de lana y explica que hoy tendrán que atravesar una telaraña mágica sin romperla para llegar a un tesoro escondido. Les plantea el reto de pasar todos sin tocar la lana. Se fomenta la reflexión con preguntas:

- ¿Cómo podemos organizarnos para pasar sin romper la telaraña?
- ¿Qué hacemos si alguien se queda atascado?
- ¿Cómo podemos ayudarnos para que todos lleguen al otro lado?

Calentamiento (10 min): El grupo realiza movimientos suaves que incluyen estiramientos, giros lentos y caminatas en puntillas y talones. Se incluyen ejercicios de respiración para preparar el cuerpo para la atención y el equilibrio.

Actividad principal: La telaraña humana (30 min): Se dispone una telaraña de cuerdas a distintas alturas y espacios para que los niños deban agacharse, pasar por debajo o sortear sin tocar las cuerdas. Los niños deben ayudarse entre ellos para sortear el recorrido, ofreciendo apoyo físico o verbal.

Los grupos pueden planificar juntos la estrategia de paso y deben avanzar de forma sincronizada, manteniendo el equilibrio y cuidado para no tocar la lana. Si alguien toca la cuerda, se detienen, reflexionan y vuelven a intentarlo.

La docente observa la comunicación, la cooperación, la regulación del ritmo y el control postural.

Vuelta a la calma (10 min): Sentados en círculo, cada niño recibe a Coco y debe decir qué estrategia les ayudó más y qué compañero fue su apoyo principal. Se pasan suavemente pelotas pequeñas para relajar las manos y se realiza una breve sesión de estiramientos lentos y respiración profunda.

Coco felicita al grupo por su paciencia, colaboración y habilidad para superar la telaraña como un equipo unido.

Octava sesión de Psicomotricidad

Título de la sesión: El barco pirata

Objetivos:

- Mejorar la coordinación y el equilibrio grupal en situaciones dinámicas.
- Fomentar la cooperación y la comunicación efectiva para la consecución de objetivos comunes.
- Desarrollar la confianza y el apoyo mutuo en actividades motrices colectivas.

Contenidos:

- Control postural y desplazamientos sincronizados.
- Coordinación de movimientos en equipo.
- Resolución conjunta de desafíos motrices.

Materiales:

- Colchonetas para simular el barco.
- Cuerdas para delimitar espacios y simular el mástil.
- Marioneta Coco.
- Música animada para ambientar.

Temporalización:

- Asamblea inicial: 10 minutos
- Calentamiento: 10 minutos
- Actividades motrices: 30 minutos
- Vuelta a la calma: 10 minutos

Desarrollo de la sesión:

Asamblea inicial (10 min): Coco llega con un parche en el ojo y un sombrero de pirata. Explica que hoy van a navegar en un barco pirata que solo puede avanzar si todos trabajan juntos para mantener el equilibrio y coordinar sus movimientos. Se plantean preguntas para motivar la reflexión:

- ¿Cómo podemos movernos para que el barco no se hunda?
- ¿Qué podemos hacer si alguien pierde el equilibrio?
- ¿Cómo nos ayudamos para que el barco siga navegando?

Calentamiento (10 min): Los niños realizan movimientos simulando olas y balanceos, caminando al ritmo de la música, con énfasis en mantener el equilibrio y controlar la respiración. Se incluyen estiramientos suaves para preparar el cuerpo.

Actividad principal: El barco pirata (30 min): Se colocan varias colchonetas juntas para simular la cubierta del barco. Los niños deben colocarse sobre ellas y moverse coordinadamente para "navegar" sin que el barco se desarme o alguien se caiga. Se les indica que deben ayudarse entre ellos para mantener el equilibrio y coordinar sus movimientos.

La docente puede añadir retos, como simular tormentas donde deben moverse más rápido o cambiar de dirección, siempre manteniendo la cooperación y el apoyo mutuo.

Vuelta a la calma (10 min): Sentados en círculo, cada niño recibe a Coco y comparte qué parte de la navegación les gustó más y cómo ayudaron o les ayudaron sus compañeros. Se realiza una relajación guiada con respiraciones profundas y estiramientos suaves.

Coco felicita al grupo por su valentía y colaboración para mantener el barco en marcha.

Novena sesión de Psicomotricidad

Título de la sesión: La carrera de relevos en equipo

Objetivos:

- Potenciar la coordinación y la cooperación grupal en actividades dinámicas.
- Fomentar la comunicación y el trabajo en equipo para alcanzar metas comunes.
- Mejorar la capacidad de espera activa y la organización colectiva.

Contenidos:

- Coordinación motriz en desplazamientos rápidos y cambios de ritmo.
- Toma de turnos y roles dentro del grupo.
- Estrategias de cooperación y apoyo en situaciones de carrera.

Materiales:

- Conos para delimitar circuitos.
- Testigos o pañuelos para el relevo.
- Marioneta Coco.
- Música animada.

Temporalización:

- Asamblea inicial: 10 minutos
- Calentamiento: 10 minutos
- Actividades motrices: 30 minutos
- Vuelta a la calma: 10 minutos

Desarrollo de la sesión:

Asamblea inicial (10 min): Coco aparece con una medalla y explica que hoy van a participar en una carrera de relevos muy especial donde el secreto para ganar es trabajar juntos y ayudarse mutuamente. Se plantea la reflexión con preguntas:

- ¿Qué es lo más importante para que un equipo gane?
- ¿Cómo podemos animar y apoyar a nuestros compañeros?
- ¿Qué hacemos si alguien se cansa o tiene dificultad?

Calentamiento (10 min): El grupo realiza ejercicios de movilidad articular y trotes suaves, combinados con estiramientos. Se incluyen juegos de reacción rápida para activar la atención y la agilidad.

Actividad principal: La carrera de relevos en equipo (30 min): Se forman equipos de cinco niños. Cada equipo debe completar un circuito marcado por conos, pasando un testigo o pañuelo entre sus miembros. Se enfatiza la importancia de la coordinación en la entrega del relevo, la espera activa y el ánimo constante.

Se pueden establecer diferentes variantes para aumentar la dificultad, como desplazarse en zigzag, saltar sobre colchonetas o hacerlo en parejas sujetándose de las manos.

La docente observa y refuerza las conductas cooperativas y el apoyo entre compañeros.

Vuelta a la calma (10 min): Sentados en círculo, Coco pasa la marioneta y cada niño comenta cómo ayudó al equipo y cuál fue su momento favorito. Se realizan ejercicios de respiración lenta y estiramientos suaves para recuperar la calma.

Coco felicita al grupo por su esfuerzo y espíritu de equipo.

Décima sesión de Psicomotricidad

Título de la sesión: El tesoro de la amistad

Objetivos:

- Consolidar la cooperación y el trabajo en equipo en actividades motrices.
- Reforzar la confianza, el apoyo mutuo y la motivación grupal.
- Celebrar el esfuerzo colectivo y la importancia de la colaboración.

Contenidos:

- Coordinación y desplazamientos grupales.
- Estrategias cooperativas para superar retos.
- Reconocimiento y valoración del esfuerzo y la ayuda mutua.

Materiales:

- Colchonetas y conos para circuitos.
- Marioneta Coco.
- Un cofre decorado que contenga medallas para cada niño.
- Música alegre para la celebración.

Temporalización:

- Asamblea inicial: 10 minutos
- Calentamiento: 10 minutos
- Actividades motrices: 30 minutos
- Vuelta a la calma y celebración: 10 minutos

Desarrollo de la sesión:

Asamblea inicial (10 min): Coco llega con un mapa del tesoro y explica que para encontrar el gran tesoro de la amistad deberán superar juntos varios desafíos cooperativos. Se motivan preguntas para preparar la sesión:

- ¿Qué es lo más importante para encontrar el tesoro?
- ¿Cómo podemos ayudarnos para superar los retos?
- ¿Por qué es valioso trabajar juntos?

Calentamiento (10 min): El grupo realiza ejercicios suaves de movilidad y estiramientos, acompañados de música animada. Se incluyen juegos de imitación y respiración para activar el cuerpo y la mente.

Actividad principal: El camino del tesoro (30 min): Se preparan varios retos motrices cooperativos, como caminar sobre colchonetas sin pisar el suelo, pasar por debajo de cuerdas, y transportar objetos en equipo sin dejarlos caer.

Los niños deben comunicarse y apoyarse para superar cada reto, avanzando en el mapa imaginario hacia el cofre del tesoro.

La docente observa la cooperación, la comunicación y el respeto mutuo, reforzando positivamente cada esfuerzo.

Vuelta a la calma y celebración (10 min): Al llegar al “tesoro”, la docente abre un cofre decorado que contiene medallas para cada niño. Coco entrega una medalla a cada participante, felicitándolos por su gran esfuerzo, colaboración y espíritu de equipo durante todas las sesiones.

Sentados en círculo, cada niño recibe su medalla, mientras el grupo celebra con aplausos y música alegre. Se realiza una breve relajación guiada, agradeciendo la amistad y la colaboración vividas.

2.- DIARIO DE CAMPO

PRIMERA SESIÓN: EMPEZAMOS A COOPERAR

Estaba bastante nerviosa al empezar, pero muy ilusionada por ver cómo los niños recibían esta propuesta. La llegada de Coco generó mucha expectación y alegría. Durante la actividad de caminar dentro del aro, algunos niños tropezaban o querían ir más rápido que su compañero, pero con las repeticiones empezaron a coordinarse y a esperar al otro. En la fila cooperativa, al agarrarse por los hombros, al principio algunos se soltaban o empujaban, pero después lograron avanzar juntos sorteando los obstáculos de espuma. El globo viajero fue divertido aunque costaba no usar las manos, pero todos se esforzaron y hubo muchas risas. Uno de los niños que al inicio no entendía lo que era cooperar, quitaba el balón a los demás y no seguía las normas, al final acabó participando con el resto y ayudando.

SEGUNDA SESIÓN: EL BOSQUE ENCANTADO

Esta vez me sentía más tranquila y con ganas de ver cómo respondían a una historia como la del bosque encantado. A los niños les encantó la idea de rescatar a Nupi (la amiga de coco) y se metieron de lleno en el juego simbólico. En el circuito, el Puente del equilibrio fue complicado para algunos, que caían con frecuencia, pero los compañeros aplaudían los intentos y se animaban entre ellos. En las Piedras del río, muchos lograron mantener el equilibrio saltando solo sobre los ladrillos de espuma, ayudándose con palabras o esperas. En el Túnel mágico, se organizaban bien y respetaban el turno para agacharse y pasar. La cooperación fue constante, y lo que más me sorprendió fue cómo se organizaban sin necesidad de que yo interviniera tanto. Me sentí muy satisfecha.

TERCERA SESIÓN: TRANSPORTAMOS JUNTOS

Me sentía ya más confiada y con ganas de ver cómo gestionaban una tarea que requería coordinación muy precisa. En el transporte de pelotas con el aro, muchos niños intentaban correr al principio y la pelota caía, pero después entendieron que había que caminar despacio y de forma coordinada. Las parejas hablaban entre sí para ponerse de acuerdo o se miraban en silencio. Cuando cambiamos los compañeros, algunos se reían al ver que debían adaptarse a otro ritmo. En la tortuga cooperativa, al principio las colchonetas se caían enseguida porque no iban sincronizados, pero al repetirlo fueron encontrando un ritmo común. Se notaba una evolución clara en la ayuda mutua, en el respeto al ritmo del grupo y en la capacidad para resolver juntos un problema motriz. Yo me sentía muy feliz por ver estos progresos reales.

CUARTA SESIÓN: EL LABERINTO SILENCIOSO

Estaba muy ilusionada por esta sesión, ya que suponía trabajar la confianza de una forma muy distinta. Al presentar el reto con los ojos tapados, algunos se sorprendieron y otros se mostraban algo inseguros, pero todos quisieron participar. Los guías al principio hablaban muy rápido, pero luego modulaban la voz para dar instrucciones claras. Algunos niños con los ojos vendados se mostraban muy atentos y confiaban en sus compañeros. Cuando cambiaron los roles, se notó una mejora en la escucha. El recorrido con cuerdas y ladrillos obligaba a tener cuidado, y muchos se detenían para pensar cómo indicar el siguiente paso. Fue una sesión muy tranquila y muy significativa. Me sentí muy orgullosa de la confianza que demostraron.

QUINTA SESIÓN: EL PUENTE SUSPENDIDO

Estaba emocionada por ver cómo afrontarían el desafío de cruzar “el puente”. Cuando vieron las colchonetas colocadas, se emocionaron. Al principio, se subían y bajaban sin orden, pero luego entendieron que debían avanzar en línea, sin bajarse y esquivando los ladrillos. Algunos grupos hablaban para decidir cómo moverse, otros se ayudaban con los brazos. Cuando caían, lo intentaban otra vez sin protestar. Me gustó ver que cada grupo encontraba su forma de colaborar: unos caminaban juntos, otros se apoyaban por los hombros. Observé cómo surgían líderes naturales que ayudaban a organizar. Me sentí muy satisfecha porque incluso los más impulsivos esperaban su turno y cuidaban el equilibrio de los demás.

SEXTA SESIÓN: LA CUERDA MÁGICA

Llegué con muchas ganas. Les hizo mucha ilusión ver la cuerda mágica y enseguida se formaron en fila para sujetarla. En los primeros desplazamientos, iban a distintos ritmos y se desajustaba la línea. Pero conforme repetíamos el recorrido, empezaban a adaptarse entre ellos. Algunos miraban hacia los lados para asegurarse de que nadie se quedaba atrás. En los tramos con obstáculos, se avisaban unos a otros. Si alguien se soltaba, los demás se paraban y esperaban. Me llamó la atención que muchos ya no necesitaban recordatorios sobre cómo ayudar, lo hacían de forma espontánea. Me sentí orgullosa del grupo y de cómo estaban interiorizando el valor de trabajar juntos.

NOVENA SESIÓN: LA CARRERA DE RELEVOS EN EQUIPO

Me sentía expectante por ver si eran capaces de organizarse en una actividad más rápida. Se formaron los equipos con entusiasmo. Al inicio, en el relevo algunos se adelantaban sin esperar, pero al poco entendieron que había que pasar el pañuelo bien y esperar su turno. Animaban fuerte a sus compañeros y, aunque algunos se cansaban, seguían corriendo con ganas. Hubo cooperación, respeto y mucha alegría. Fue muy bonito ver cómo se organizaban por sí mismos. Me sentí muy emocionada al ver cómo el grupo había aprendido tanto desde la primera sesión.

DÉCIMA SESIÓN: EL TESORO DE LA AMISTAD

Tenía mucha ilusión y también algo de nostalgia. Sabía que era la última sesión y quería que fuera especial. Cuando presenté el mapa del tesoro, se entusiasmaron. En los retos cooperativos, todos participaban con ganas. Caminaban sobre colchonetas, pasaban por debajo de cuerdas y transportaban objetos sin que cayeran. Ya casi no necesitaban ayuda externa, se organizaban solos. Cuando encontraron el cofre, se emocionaron al ver que contenía medallas. Al entregarlas, cada niño sonreía y aplaudía a los demás. Me sentí feliz, emocionada y muy agradecida de haber compartido este camino con ellos.