



Universidad de Valladolid

``Práctica de juegos cooperativos para fomentar la inclusión en 3.º de Educación Primaria``

Curso académico 2025/2026

Presentado por Irene Beatriz Aguado Ortiz
para optar al Grado de Educación Primaria por la
Universidad de Valladolid

Tutelado por Jonathan Ospina Betancurt

RESUMEN:

El presente Trabajo de Fin de Grado propone una intervención pedagógica basada en el juego cooperativo para fomentar la inclusión en el aula de 3.º de Educación Primaria. Partiendo de la base de que la diversidad es un elemento enriquecedor, se diseña una Situación de Aprendizaje alineada con la LOMLOE (La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación) que busca fortalecer el desarrollo socioemocional y la cohesión grupal. Aunque la propuesta es de carácter teórico y no ha sido implementada, el análisis de la literatura científica sugiere que la sustitución de la competitividad por la colaboración reduce los niveles de exclusión y mejora el clima escolar. El trabajo concluye que el juego no es solo un recurso lúdico, sino un eje vertebrador de la educación inclusiva

ABSTRACT:

This Bachelor's Degree Final Project proposes a pedagogical intervention based on cooperative games to promote inclusion in a 3rd-grade Primary Education classroom. Based on the premise that diversity is an enriching element, a Learning Situation is designed in alignment with the LOMLOE (Organic Law 3/2020, of December 29, which modifies Organic Law 2/2006, of May 3, on Education). This proposal aims to strengthen socio-emotional development and group cohesion. Although the proposal is theoretical and has not been implemented, the analysis of scientific literature suggests that replacing competitiveness with collaboration reduces exclusion levels and improves the school climate. The project concludes that play is not merely a recreational resource but a backbone of inclusive education.

PALABRAS CLAVE:

Inclusión; Juego cooperativo; Educación Primaria; Desarrollo Socioemocional; LOMLOE.

KEYWORDS:

Inclusion; Cooperative games; Primary Education; Socio-emotional Development; LOMLOE.

ÍNDICE:

Contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. OBJETIVOS:.....	5
2.1. OBJETIVO PRINCIPAL:.....	5
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	5
3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO:.....	5
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES:.....	7
4.1 INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	7
4.2. TEORÍA DEL JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL:.....	8
4.3. JUEGO COOPERATIVO:.....	9
5. METODOLOGÍA:	10
6. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:	11
6.1. DESCRIPCIÓN	12
6.2. CONTEXTO:.....	12
6.3. JUSTIFICACIÓN:	13
6.4. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:	13
6.5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE) Y SABERES BÁSICOS (CONTENIDOS) DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA:	14
6.6. RELACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS DEL PERFIL DE SALIDA:	17
6.7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA:	18
6.8. METODOLOGÍA:	20
6.9. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:	23
6.9.1. Observación Directa y Registro Anecdótico:	24
6.9.2. Autoevaluación y Coevaluación:	24
6.9.3. Rúbrica de Evaluación (Individual y Grupal):	24
6.9.4. Producto Final: ``Somos un Equipo: Construyendo el aula``	25
7. DESARROLLO SESIONES	27
7.1. Sesión 1 ``La Convocatoria``:	27
7.2 Sesión 2: "La Prueba del Guardián"	30
7.3 Sesión 3: "La Senda de las Sombras"	32
7.4 Sesión 4: "El Enigma del Viejo Roble"	34
7.5 Sesión 5: "El Jardín Encantado"	37
7.6 Sesión 6: "La Gran Celebración"	39
8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:.....	40

9. RESULTADOS:	42
9.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS ESPERADOS Y EVIDENCIAS PREVIAS:	42
10. INTERPRETACIÓN:	43
10.1 ¿Por qué se espera que la ``Inclusión y la Participación`` aumentaran?	43
10.2 ¿Cómo se justificaría la mejora en el ``Manejo de conflictos y la Cooperación``?	44
10.3 El éxito de la ``Cohesión y el compromiso individual``	44
11. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA.	45
11.1 Prospectiva y líneas de futuro:	45
12. ANEXOS:	46
13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	50

1. INTRODUCCIÓN:

En la actualidad, se reconoce que la inclusión y la atención a la diversidad son pilares fundamentales para conseguir una educación de calidad y, sobre todo, equitativa. De hecho, la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre) no hace más que reforzar el impulsar la igualdad de oportunidades y el desarrollo completo de nuestros alumnos desde que son muy pequeños.

En este marco, el juego cooperativo se presenta como una herramienta pedagógica clave, ya que fomenta la socialización, la cohesión del grupo y, es un aspecto fundamental para el desarrollo socioemocional. Mediante actividades lúdicas, los niños aprenden de forma natural a colaborar, a compartir, a negociar, a resolver pequeños conflictos, a respetar a sus compañeros y los turnos, y, en general, a fortalecer tanto su autoestima como su empatía (Trujillo & Castro-Williams, 2022). De este modo, el centro escolar se constituye como un entorno seguro donde el aprendizaje se dinamiza a través del componente lúdico

Tanto Piaget (1962) como Vygotsky (1978) ya señalaron hace décadas que el juego es un motor esencial para el desarrollo cognitivo y social en la infancia. Por eso, implementar estas prácticas en el aula tiene tanta importancia. Cuando el juego cooperativo orienta la actividad lúdica hacia una meta común, deja de lado la competitividad clásica. Esto no solo mejora la socialización y la cohesión, sino que promueve un ambiente de aula excelente y evita esos pequeños roces que a menudo genera el juego competitivo.

En la etapa de Educación Primaria, y en concreto en el alumnado de tercero, es el momento evolutivo perfecto para aplicar esta metodología. Justo a esta edad, su desarrollo moral y su capacidad de cooperación ya se están consolidando, lo que hace que las dinámicas cooperativas impacten de forma mucho más significativa. Hay estudios que demuestran claramente que esta metodología es muy eficaz: ayuda a promover habilidades sociales (Mairal-Llebot, 2022; Martínez Montes, 2021), a fomentar valores en Educación Física (Pozas, 2015; Otero et al., 2025) y, algo crucial, a incrementar la cohesión grupal (Gironda et al., 2024).

Ahora bien, aunque la teoría y los autores nos hablen de sus grandes beneficios, llevar a la práctica el juego cooperativo en el día a día escolar siempre presenta retos. A menudo surgen desafíos metodológicos y dificultades para aplicarlo de forma sistemática (Justo Rubio, 2014; Lucas de Diego, 2022). Esto es lógico, ya que la diversidad de nuestro alumnado (tanto

académica como social), sumada a las limitaciones de espacio, tiempo y material, puede generar algunas fricciones a la hora de implementar correctamente esta metodología.

Precisamente por todo esto, el objetivo principal de este Trabajo Fin de Grado (TFG), que se ha titulado *“La práctica de juegos cooperativos para fomentar la inclusión en 3.º de Educación Primaria”*, es diseñar y justificar una propuesta curricular centrada íntegramente en el juego cooperativo. La idea final es proporcionar a los futuros maestros una herramienta que sea efectiva y esté bien estructurada para que puedan gestionar mejor la diversidad y mejorar la convivencia en las aulas de 3.º de Primaria

2. OBJETIVOS:

2.1. OBJETIVO PRINCIPAL:

Diseñar y fundamentar una situación de aprendizaje basada en la práctica de juegos cooperativos para potenciar la inclusión social y emocional del alumnado de 3.º de Educación Primaria en el CEIP San Ignacio de Ponferrada (Castilla y León).

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analizar y justificar el valor del juego cooperativo como estrategia didáctica inclusiva para el desarrollo socioemocional en 3.º de Educación Primaria.
- Elaborar una situación de aprendizaje de 6 sesiones de juegos cooperativos para un grupo de 3.º de Educación Primaria como estrategia didáctica inclusiva para el desarrollo de habilidades socioemocionales.
- Reflexionar sobre las implicaciones prácticas y el potencial de esta situación de aprendizaje.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO:

La elección de este tema no es casualidad; nace de un interés muy personal y, además, responde a una preocupación social ineludible: la educación inclusiva. Es urgente que nos centremos en fomentar los valores de cooperación y empatía desde las etapas más tempranas ya que, trabajar la inclusión desde pequeños es la forma más real de prevenir situaciones graves como la exclusión o, peor aún, el acoso escolar.

En los últimos años, hemos visto noticias de niños que, por sufrir acoso o sentirse completamente excluidos, han llegado a tomar decisiones extremas, quitándose la vida.

Esos casos nos dan un golpe de realidad y nos recuerdan la enorme responsabilidad que tenemos los docentes en la prevención. Los niños de hoy serán los adultos de mañana, y educar en el respeto y la cooperación desde la infancia es una medida de prevención real. Si aprenden a convivir, a empatizar y a apoyarse mutuamente desde que son pequeños, estaremos poniendo nuestro granito de arena para construir una sociedad más humana y solidaria.

Aprender a través del juego cooperativo tiene un potencial pedagógico enorme para promover la inclusión y garantizar que todo el alumnado, sin importar sus capacidades o características, participe plenamente. Su naturaleza intrínseca es no excluyente, y eso permite que absolutamente todos se sientan parte del grupo. Esto, facilita enormemente la integración social (Mur Ferrando, 2023) y nos ayuda a gestionar mejor la atención a la diversidad (Rojo, 2019; Navarro-Patón, 2018).

La literatura académica lo respalda: cuando en el aula priorizamos la cooperación por encima de la competencia, los alumnos no solo desarrollan actitudes más solidarias, sino que se muestran más dispuestos a echar una mano a sus compañeros. El resultado es un ambiente mucho más cercano y humano (Orlick, 2006). El problema es que en las aulas aún vemos que predominan las dinámicas competitivas o metodologías que, a fin de cuentas, complican la participación completa de algunos niños. Por eso, parece absolutamente necesario que exploremos y propongamos estrategias, como estos juegos cooperativos, que consigan transformar la manera en que nos relacionamos dentro del aula y promueven un aprendizaje compartido de verdad.

La clave de los juegos cooperativos es que potencian la colaboración en lugar de la competición individual. Esto favorece directamente la cohesión grupal, la empatía y la autoestima (Orlick, 2006; Mairal-Llebot, 2022). Estos beneficios son los que, al final, nos llevan a crear aulas realmente inclusivas, donde cada estudiante tiene la oportunidad de desarrollarse de forma integral y participar activamente.

Además, también potencian habilidades sociales fundamentales, como saber comunicarse, negociar y resolver conflictos de forma pacífica (Signes, J. S. 2024). Y, en la misma línea, mejoran las competencias emocionales, como la regulación y la empatía al proporcionar un

entorno seguro donde los niños pueden expresarse y comprender las emociones de los demás. Este enfoque es el que marca la diferencia para conseguir un clima escolar positivo y respetuoso.

Una de las cosas más valiosas del juego cooperativo es que permite que cada niño encuentre su sitio y pueda aportar algo único al grupo, dejando a un lado las comparaciones y las etiquetas. Este enfoque es esencial para fortalecer la autoconfianza y, sobre todo, ese sentimiento de pertenencia que es tan importante a estas edades. Todos estos beneficios son la palanca que necesitamos para construir aulas más inclusivas, donde la participación y el desarrollo integral hacen que el crecimiento de cada estudiante sea completo.

En resumen, mi decisión de centrar este Trabajo de Fin de Grado en el estudio y aplicación del juego cooperativo es mucho más que una simple propuesta pedagógica. Es, en esencia, una vía para mejorar no solo el ambiente en el aula, sino para formar alumnos más empáticos, más solidarios y mucho más conscientes de la importancia de colaborar con los demás.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES:

4.1 INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

La inclusión educativa es, sin duda, uno de los pilares fundamentales en la educación de hoy. Lo que busca realmente es garantizar que todos los alumnos —y cuando digo todos, se incluye a cada uno, sin importar sus capacidades, características o contexto social— puedan acceder a una educación de calidad y en igualdad de oportunidades. Como bien señala Ainscow (2005), para crear entornos realmente inclusivos necesitamos tres cosas clave: una buena organización escolar, formar bien al profesorado y, por supuesto, adaptar las metodologías y los recursos para que el alumnado participe de forma activa.

De hecho, la normativa española vigente, especialmente la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre), junto con el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, no hacen más que reforzar esta idea. Establecen que la educación tiene que impulsar la equidad y la atención a la diversidad, promoviendo apoyos muy personalizados, metodologías activas y un enfoque global que vea las diferencias como lo que son: una fuente de aprendizaje y enriquecimiento mutuo. Estas leyes, por cierto, incluyen medidas muy concretas para favorecer

la inclusión, como adaptar contenidos, organizar los grupos de forma flexible y usar recursos didácticos innovadores.

En el ámbito educativo, los estudios y trabajos recientes son muy claros: es fundamental aplicar metodologías inclusivas desde los primeros cursos de Primaria. Nos demuestran que los juegos cooperativos no solo dan un empujón a la inclusión académica, sino que también mejoran el clima emocional en el aula, reducen los conflictos y fortalecen la cohesión del grupo (Orlick, 2006; Velasco Martín, 2017). Y es que, la observación directa en contextos escolares, permite constatar cómo, al dejar de lado la competencia y priorizar la cooperación, los alumnos se vuelven más solidarios y están más dispuestos a ayudarse, creando un ambiente más cercano y humano.

Martínez Montes (2021) subraya que estos juegos cooperativos permiten integrar a estudiantes con distintos niveles y habilidades sociales, lo que facilita la colaboración y reduce la exclusión en el aula. En la misma línea, Durán García (2013–2014) apunta que estas dinámicas impulsan la participación de todos, fortalecen la autoestima y promueven la empatía entre compañeros, que son, ni más ni menos, los ingredientes esenciales para un aprendizaje auténticamente inclusivo.

Además, la literatura académica evidencia que usar metodologías cooperativas, combinadas con un diseño curricular flexible, favorece significativamente a crear esos entornos educativos inclusivos que buscamos. Así, cada estudiante puede desarrollarse plenamente y alcanzar los objetivos (Mairal-Llebot, 2022; Mur Ferrando, 2023). Al centrarse en colaborar e interactuar socialmente, estas metodologías promueven un clima más positivo y una educación más justa y participativa.

Por todo esto, las estrategias inclusivas basadas en la cooperación se convierten en herramientas pedagógicas muy efectivas para abordar la diversidad y promover una educación verdaderamente equitativa.

4.2. TEORÍA DEL JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL:

El juego, es una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Vygotsky (1978) nos enseñó que el juego nos permite crear una "zona de desarrollo próximo". Este concepto implica que los niños pueden realizar actividades que no podrían hacer solos, pero que sí logran con el apoyo de otros.

En el contexto concreto del juego cooperativo, esta "zona de desarrollo próximo" se maximiza. La colaboración con iguales y con el apoyo del profesor facilita, y mucho, que adquieran nuevas competencias sociales y emocionales. Esta interacción social es clave porque facilita que aprendan normas sociales y culturales, ayudándoles a interiorizar habilidades cognitivas y emocionales. Es, en esencia, un medio natural de socialización.

Por su parte, la perspectiva de Piaget (1962) nos recuerda que el juego es una forma de construir el conocimiento que permite al niño explorar, experimentar y comprender su entorno. A través del juego, exploran, experimentan, ponen en práctica lo que saben, expresan sus emociones y desarrollan su creatividad en un entorno seguro. El juego es un reflejo de su desarrollo cognitivo y les permite asimilar nuevos conceptos y resolver problemas.

Ambos autores coinciden en algo fundamental: el juego es vital para el desarrollo integral de los niños, ya que favorece su madurez cognitiva, emocional y social. Estos elementos son esenciales para la convivencia y el aprendizaje en el colegio. Este marco teórico justifica completamente que usemos el juego —y en particular, los juegos cooperativos— como una herramienta para potenciar la inclusión social y emocional, especialmente en las aulas de 3º de Educación Primaria.

4.3.JUEGO COOPERATIVO:

Un juego cooperativo se define de manera fácil: todos los participantes trabajan juntos para conseguir un objetivo común. Esto no significa eliminar del todo la competencia, sino potenciar la colaboración grupal (Orlick, 2006). A diferencia del juego competitivo, aquí se prioriza la cooperación, la resolución conjunta de problemas y la empatía, no el simple hecho de ganar.

Los estudios más recientes demuestran que estos juegos cooperativos mejoran el ambiente en el aula, crean relaciones sociales mucho más positivas, favorecen la comunicación y reducen los conflictos (Trujillo & Castro-Williams, 2022; Mairal-Llebot, 2022). Además, estas dinámicas fortalecen la cohesión grupal, la empatía y la autoestima, creando espacios donde todos los alumnos pueden participar activamente, sin el miedo a ser juzgados o excluidos.

Hay muchos estudios en España que confirman la aplicación y los beneficios de estas prácticas en Primaria. Por ejemplo:

- Martínez Montes (2021) destaca que los juegos cooperativos facilitan la integración de estudiantes con distintas habilidades y necesidades, fomentando la inclusión y la cohesión.
- Mur Ferrando (2023) señala que estas actividades mejoran el clima del aula, disminuyen los conflictos y promueven la participación activa de todo el alumnado, haciendo que desarrollen ese sentimiento de pertenencia al grupo al lograr metas compartidas.

Por todo lo dicho, el juego cooperativo no solo potencia las habilidades sociales, sino que también favorece el desarrollo emocional y la autoestima de los niños. Crea un entorno escolar seguro y estimulante donde todos los estudiantes pueden aprender y relacionarse de forma positiva (Velasco Martín, 2017). Se convierte, así, en una estrategia pedagógica eficaz para atender a la diversidad y fomentar la inclusión, haciendo que el niño se sienta valorado y capaz de contribuir al aprendizaje común.

5. METODOLOGÍA:

Es una propuesta que no se ha llevado a cabo, pero se desarrolla teniendo en cuenta las particularidades del centro educativo San Ignacio en Ponferrada. La propuesta se enmarca en la Comunidad de Castilla y León, atendiendo al desarrollo curricular en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre y siguiendo los principios de atención a la diversidad marcados por la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre). Al situarse en Ponferrada (León), el diseño considera el entorno socio-cultural de El Bierzo, integrando el centro como un espacio donde la diversidad del alumnado requiere respuestas pedagógicas basadas en la equidad.

Al dirigirse al aula 3.º de Primaria, la propuesta se sitúa en el primer curso del Segundo Ciclo. Según el art. 6 del Decreto 38/2022, en esta etapa se debe priorizar la inclusión educativa y la atención personalizada, lo que justifica el uso de esta metodología,

Para este trabajo, se diseñó una situación de aprendizaje utilizando juegos cooperativos, pensada específicamente para un aula de 3.º de Primaria. Aunque, no se haya podido llevar a la práctica, todo el diseño se hizo siguiendo criterios reales de planificación docente. Basada en la literatura disponible sobre inclusión educativa, aprendizaje cooperativo y desarrollo socioemocional (Ainscow, 2005; Orlick, 2006; Mairal-Llebot, 2022).

El proceso de creación fue estructurado y se dividió en varias etapas:

a) Análisis y justificación del juego cooperativo (Objetivo 1)

Antes de diseñar la situación de aprendizaje en sí, se analizó a fondo el juego cooperativo como una estrategia didáctica realmente inclusiva. Se valoró cómo podría favorecer la participación de todos los alumnos e impulsar competencias socioemocionales clave como la empatía, la autorregulación emocional y la autoestima.

Diversos autores sostienen que trabajar la inclusión desde edades tempranas es, sencillamente, fundamental para prevenir situaciones de exclusión o acoso y, de paso, formar adultos más empáticos y solidarios en el futuro.

b) Selección de estrategias y juegos (Objetivo 2)

A la hora de elegir, se centra en juegos cooperativos que potenciaran la colaboración, la comunicación, la resolución conjunta de problemas y la reflexión sobre nuestras emociones. Cada actividad se pensó para que todos pudieran participar plenamente, adaptando los roles y la complejidad según las características hipotéticas de nuestro grupo de 3º.

c) Planificación de las sesiones (Objetivo 2)

Se plantea un total de 6 sesiones detalladas, cada una con metas específicas, contenidos, metodología y, por supuesto, criterios de evaluación. A la hora de planificar, se dió prioridad máxima a la participación activa, la cooperación y la reflexión socioemocional. El objetivo es asegurar de que cada niño tenga un rol significativo en las actividades.

d) Herramientas de evaluación (Objetivo 3)

Para simular cómo se evaluaría, se propusieron varias herramientas: observaciones sistemáticas, registros detallados por parte del docente y rúbricas de desempeño cooperativo e individual del alumnado. La idea de usar estos instrumentos es poder analizar tanto la participación individual como la grupal, y ver cómo se desarrollan las competencias socioemocionales de los niños.

6. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

- **TÍTULO:** ``Somos un Equipo: Construyendo el aula``

6.1.DESCRIPCIÓN:

Esta Situación de Aprendizaje (SdA), titulada ``Somos un Equipo: Construyendo el aula`` se apoya en una idea muy clara: una conexión directa entre jugar de forma cooperativa y el desarrollo de las competencias que marca el currículo de Educación Primaria en Castilla y León (Decreto 38/2022).

Está pensada para alumnos de 3º de Primaria y busca fomentar los valores de cooperación y respeto para que tengamos un buen ambiente de aula. Se llevará a cabo practicando juegos cooperativos en las clases de Educación Física, mientras, de paso, desarrollan sus habilidades motrices básicas.

Esta propuesta didáctica se ha dividido en 6 sesiones donde los niños se organizarán en equipos. Su reto será superar una serie de desafíos motrices, cognitivos y de interacción social, pero siempre de forma cooperativa, nunca competitiva. Con esto, se espera que adquieran valores de respeto, cooperación y empatía, lo que mejorará el clima de aula e impulsará la inclusión social y emocional (que, recordemos, es el objetivo principal de este TFG).

6.2.CONTEXTO:

Al tratarse de una propuesta teórica, se establece un contexto tipo basado en las características evolutivas y las necesidades socioeducativas detectadas habitualmente en este nivel académico

Se tratará de un aula de 3.º de Primaria con un grupo heterogéneo con diferentes niveles y habilidades sociales, con pequeños grupos que están un poco aislados y existen ciertas dificultades para gestionar los conflictos, pero los niños están muy motivados cuando se trata de jugar.

Al ser una intervención no implementada, el análisis se centra en el potencial de la SdA. El objetivo es demostrar cómo, mediante el diseño de la situación de aprendizaje alineada con la LOMLOE, es posible transitar de una estructura de aula competitiva hacia una estructura cooperativa donde la diversidad se gestione como un valor añadido y no como un obstáculo.

6.3. JUSTIFICACIÓN:

- **Marco Normativo (LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre) y Decreto 38/2022 de Castilla y León):** Ambos establecen la atención a la diversidad y la equidad como principios transversales y promueven activamente metodologías cooperativas, activas y flexibles. El juego cooperativo encaja en estos principios, ya que favorece la interdependencia positiva y la participación de todo el alumnado, encajando con los principios de la educación inclusiva (Mur Ferrando, 2023).
- **Desarrollo de Competencias Clave:** Según el Decreto 38/2022, en este curso se empieza a trabajar de forma más profunda la Competencia Ciudadana y la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) y en el Descriptor CPSAA1.1 (centrado en la gestión emocional y la resiliencia). A través de la cooperación, los niños desarrollan competencias socioemocionales fundamentales para convivir, aprendiendo a comunicarse, negociar, resolver conflictos y, lo más importante, a ser empáticos. Esto se conecta directamente con el Objetivo 1 de este TFG, que es "Analizar y justificar el valor del juego cooperativo"
- **Nivel madurativo:** En 3.º de Primaria (8-9 años), los alumnos están en una fase de transición donde el grupo de iguales cobra una importancia vital. Es el momento perfecto para los juegos cooperativos porque están desarrollando la capacidad de ponerse en el lugar del otro (empatía).

6.4.OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

Los siguientes objetivos, relacionados con los Criterios de Evaluación y las Competencias Específicas, guiarán el proceso y la evaluación de la SdA:

- **Social y Emocional:**
 - **Colaborar eficazmente** con los compañeros para resolver tareas y retos, respetando las normas y las diferencias individuales, y actuando con deportividad (CE 3.2 y 3.3).
 - **Gestionar emociones** y afrontar los desafíos con una actitud positiva y resiliente (CE 3.1 y Competencia Personal, social y de aprender a aprender SAA1.1).
 - **Valorar y respetar** la imagen corporal (propia y la de los demás), rechazando cualquier tipo de discriminación que se pueda presentar. (CE 1.4 y 3.3).

- **Motriz y Funcional:**
 - **Adaptar y aplicar habilidades motrices básicas** (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos, recepciones y coordinación) a distintos juegos, demostrando que tienen control y dominio corporal (CE 2.3).
 - **Demostrar iniciativa, creatividad y autonomía** en la resolución de problemas motores y en la toma de decisiones (CE 2.1).
 - **Participar activamente** en actividades físicas y lúdicas, reconociendo sus beneficios para la salud física, mental y social (CE 1.1).
- **Cultural y Ético:**
 - **Reconocer y apreciar** diferentes manifestaciones de la cultura motriz, a través de juegos y retos inspirados en tradiciones populares (CE 4.1).

6.5.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE) Y SABERES BÁSICOS (CONTENIDOS) DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA:

La SdA moviliza las siguientes Competencias Específicas del área de Educación Física, priorizando aquellas que desarrollan las habilidades sociales y la inclusión (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022)

Tabla 1

Relación entre Competencias Específicas con los Saberes Básicos.

Competencia Específica	Saberes Básicos
Competencia específica 1: Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	A. Vida activa y saludable: • <u>Salud física</u>: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Características de alimentos naturales, procesados y ultraprocesados. Educación postural en acciones motrices habituales. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo. • <u>Salud mental</u>: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de fortalezas, debilidades, posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos (social, físico y mental). • <u>Salud social</u>: la actividad física como hábito y alternativa saludable frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías

Competencia Específica	Saberes Básicos
	corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas
Competencia específica 2: Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	B. Organización y gestión de la actividad física. • <u>Elección de la práctica física:</u> usos y finalidades catárticos, lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto de las elecciones de los demás. • Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. • Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física. • <u>Planificación y autorregulación de proyectos motores:</u> mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. • <u>Prevención de accidentes en las prácticas motrices:</u> mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones
Competencia específica 3: Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	C. Resolución de problemas en situaciones motrices. • <u>Toma de decisiones:</u> distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones cooperativas. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. • <u>Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica:</u> integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria. • <u>Capacidades condicionales:</u> capacidades físicas básicas. • <u>Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas:</u> locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.

Competencia Específica	Saberes Básicos
	• <u>Creatividad motriz</u>: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos
Competencia específica 4: Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices. • <u>Gestión emocional</u>: reconocimiento de emociones propias, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. • <u>Habilidades sociales</u>: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices. • Concepto de deportividad. • <u>Conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras)</u>: efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación

- **Competencia Específica 1 (CE 1):** Desarrollar una conciencia crítica sobre la importancia de la actividad física para su salud.
 - *Conexión con la SdA:* Se trabaja al reconocer los beneficios del juego cooperativo para el bienestar mental y social, más allá del físico.
- **Competencia Específica 2 (CE 2):** Adaptarse a diversas situaciones motrices.
 - *Conexión con la SdA:* El alumnado debe aplicar y adaptar habilidades motrices básicas (locomoción, manipulación, equilibrio) a los retos de equipo.
- **Competencia Específica 3 (CE 3): Interacción social, empatía e inclusión.**
 - *Conexión con la SdA:* Esta es la competencia específica central de la SdA. La práctica de juegos cooperativos busca directamente que el alumnado aprenda a interactuar de manera empática e inclusiva, respetando la diversidad y mediando en conflictos, lo cual está alineado con el objetivo de fomentar la cohesión grupal del TFG.
- **Competencia Específica 4 (CE 4):** Valorar la riqueza de la cultura motriz.
 - *Conexión con la SdA:* Se desarrolla en la Sesión 5 al valorar juegos inspirados en otras culturas y en la Sesión 6 al crear un juego propio, lo que implica valorar la cultura lúdica.

6.6.RELACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS DEL PERFIL DE SALIDA:

El currículo promueve el desarrollo de las Competencias Clave de manera transversal a través del área de Educación Física. La Situación de Aprendizaje contribuye significativamente a la consecución de los siguientes Descriptores Operativos del Perfil de Salida (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022):

Tabla 2

Relación de las competencias clave y descriptores operativos del perfil de salida:

Competencia Clave	Descriptor Operativo Clave	Contribución de la SdA (Juego Cooperativo)
Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA)	CPSAA1: Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos. CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	Como gestionar las emociones ante el éxito o el fracaso colectivo. Se trabaja la toma de perspectiva y la reflexión para coordinar el trabajo en equipos heterogéneos.
Competencia Ciudadana (CC)	CC3: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y	Se fomenta la participación activa y responsable en las dinámicas de equipo y en la toma de decisiones consensuadas. En la Sesión 5 se aborda la CC4 con el respeto por el entorno natural.

Competencia Clave	Descriptor Operativo Clave	Contribución de la SdA (Juego Cooperativo)
	opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia. CC4: Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.	
Competencia Emprendedora (CE)	CE1 (Iniciativa y Creatividad). CE2 (Planificación y Toma de Decisiones).	El alumnado debe demostrar iniciativa y autonomía para proponer estrategias y soluciones a los retos motores. La creatividad se evalúa en el diseño de la SdA.

6.7.CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA:

El desempeño del alumnado se evaluará en función de los siguientes Criterios de Evaluación, que a su vez están asociados a Descriptores Operativos del Perfil de Salida (LOMLOE), reforzando la contribución de la SdA a la formación integral (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre):

Tabla 3

Relación de los Criterios de Evaluación, los Descriptores de Perfil de Salida y las Competencias Clave con el desempeño del alumnado en la SdA.

Criterio de Evaluación (CEv)	Vinculación del Desempeño del Alumnado en la SdA	Descriptor del Perfil de Salida	Competencia Clave (CC)
CEv 2.2: Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y	El alumnado demuestra eficacia al aplicar sus habilidades de equilibrio y locomoción para superar los retos de la Sesión 2 ("Cruzando el Río Congelado") y al	STEM2: Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis	Competencia Matemática y de Ciencia, Tecnología e Ingeniería

Criterio de Evaluación (CEv)	Vinculación del Desempeño del Alumnado en la SdA	Descriptor del Perfil de Salida	Competencia Clave (CC)
de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación.	ejecutar las habilidades manipulativas en la Sesión 4.	mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.	
CEv 2.3: Emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en distintos contextos y situaciones motrices, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos.	El alumnado demuestra su capacidad de planificación y estrategia en la "Caza de los Cristales Mágicos" (S4) y la coordinación con instrucciones verbales en la Sesión 3, demostrando toma de decisiones eficiente en equipo.	CE1: Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.	Competencia Emprendedora
CEv 3.1: Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surjan en contextos de actividad motriz.	El alumnado muestra autorregulación y resiliencia de una manera eficaz a la frustración durante los juegos (S4) y al reflexionar sobre su compromiso emocional.	CPSAA1: Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.	Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender
CEv 3.2: Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los participantes.	Se observa en la colaboración activa y la asunción de roles necesarios para el éxito del equipo (S2, S3), así como en el respeto a las normas establecidas en la "Convocatoria" (S1).	CC3: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo	Competencia Ciudadana

Criterio de Evaluación (CEv)	Vinculación del Desempeño del Alumnado en la SdA	Descriptor del Perfil de Salida	Competencia Clave (CC)
		de discriminación o violencia	
CEv 4.1: Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, contextualizando su origen, su aparición y su transmisión a lo largo del tiempo y valorando su importancia, repercusión e influencia en las sociedades pasadas y presentes.	El alumnado demuestra curiosidad cultural y respeto al investigar, aprender y compartir el juego tradicional en "El Jardín Encantado" (S5).	CCEC2: Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	Competencia en Conciencia y Expresión Culturales
CEv 5.1: Desarrollar una práctica motriz segura en contextos naturales y urbanos de carácter terrestre o acuático, adecuando las acciones al análisis de cada situación y aplicando medidas de conservación ambiental.	Se evalúa a través de la actitud responsable hacia el entorno natural durante la "Caminata por la Naturaleza" (S5) y en el cumplimiento de las normas de uso de espacios y materiales.	CC4: Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.	Competencia Ciudadana
Vínculo Transversal	El alumnado demuestra capacidad de autoevaluación y mejora a través de las reflexiones guiadas y la coevaluación del producto final (S6).	CPSAA5: Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.	Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender

6.8.METODOLOGÍA:

La metodología principal empleada en esta Situación de Aprendizaje (SdA) será el Aprendizaje Cooperativo (A.C.) estructurado. Además, lo complementaremos por estrategias de Gamificación y Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Con este enfoque, nos aseguramos

conseguir los objetivos motores, pero, sobre todo, prioriza el desarrollo de las habilidades sociales y la competencia personal de cada alumno.

- Principios del Aprendizaje Cooperativo:

La organización didáctica se sustenta en los **cinco elementos esenciales del A.C.** (Johnson, D., & Johnson, R. (1999). cuyo cumplimiento será evaluado a través de la observación directa:

1. **Interdependencia positiva:** El éxito de la SdA depende del logro de todos los equipos y de la contribución individual. Las tareas son indivisibles (ej. Sesión 2: nadie cruza el río si el equipo no se coordina).
2. **Interacción promotora cara a cara:** Se fomenta la comunicación y el apoyo directo en las tareas motrices.
3. **Responsabilidad individual y grupal:** Cada miembro es responsable de su rol y de las anotaciones de las rúbricas.
4. **Habilidades interpersonales y de grupo:** La SdA exige el uso de habilidades de comunicación, negociación, toma de decisiones y gestión de conflictos para resolver los retos.
5. **Procesamiento grupal (Reflexión):** Es el pilar de la evaluación socioemocional. Se dedicará tiempo específico en cada vuelta a la calma para reflexionar sobre *cómo* se ha trabajado, no solo sobre *qué* se ha logrado.

Tabla 4

Relación de los principios del AC con los instrumentos de evaluación, justificación y sesión:

Principio del Aprendizaje Cooperativo	Instrumento de Evaluación que utiliza	Justificación y Sesión Clave
1. Interdependencia Positiva	1. Observación Directa y Registro Anecdótico	El foco de la observación es la ayuda espontánea a compañeros con dificultades motrices. Si la tarea es indivisible (ej., Sesión 2: "Cruzando el Río Congelado") y el equipo se coordina para ayudar, se evidencia que perciben su éxito como dependiente del logro de todos.

Principio del Aprendizaje Cooperativo	Instrumento de Evaluación que utiliza	Justificación y Sesión Clave
	4. Producto Final: "Somos un Equipo..."	Se evalúa si "El juego que han creado es verdaderamente inclusivo" y si "requiere de la participación de todos para poder completarse". El diseño del juego demuestra si han interiorizado el principio de que nadie gana solo.
2. Interacción Promotora Cara a Cara	1. Observación Directa y Registro Anecdótico	Se registra el uso de lenguaje asertivo y constructivo y el reparto de roles durante la acción motriz. Esto se aplica especialmente en la Sesión 3 ("El Laberinto de las Sombras"), donde la interacción verbal directa y clara es vital para guiar al compañero vendado.
	3. Rúbrica de Evaluación	El indicador "Estrategia Inclusiva y Empatía" mide directamente cómo ajustan su acción y comunicación para promover la participación de un compañero en dificultad.
3. Responsabilidad Individual y Grupal	2. Autoevaluación y Coevaluación (Fichas Sencillas)	Es el instrumento clave. La pregunta "¿Ayudé a mi equipo a sentirse bien? (Sí/A veces/No)" y la coevaluación sobre el ánimo recibido miden la percepción del alumno sobre su responsabilidad individual dentro del equipo.
	3. Rúbrica de Evaluación	Al darle mayor peso ponderado a los indicadores de conducta socioemocional y cooperativa (en vez de ejecución motriz), el alumno entiende que su rol y comportamiento (responsabilidad) es más importante.
4. Habilidades Interpersonales y de Grupo	1. Observación Directa y Registro Anecdótico	El registro se centra en cómo reaccionan ante la frustración o el éxito colectivo y cómo superan un conflicto. Estas son situaciones que exigen el uso de habilidades de comunicación, negociación y gestión emocional (Sesión 4 - "La Caza de los Cristales Mágicos" es ideal para observar la gestión de la frustración).
	4. Producto Final: "Somos un Equipo..."	El proceso de diseño y creación de su propio juego (Sesión 6) exige la negociación, la toma de decisiones y la gestión de ideas, midiendo la

Principio del Aprendizaje Cooperativo	Instrumento de Evaluación que utiliza	Justificación y Sesión Clave
		aplicación de estas habilidades en un contexto práctico.
5. Procesamiento Grupal (Reflexión)	1. Observación Directa y Registro Anecdótico	El docente usa la lista de cotejo para registrar anécdotas concretas durante el tiempo de reflexión, evaluando si el lenguaje de los alumnos es constructivo y si las estrategias de inclusión puestas en marcha son analizadas.
	Procesamiento Grupal (Integrado en las Sesiones)	Las preguntas específicas de la vuelta a la calma en las Sesiones 2 y 3 actúan como el instrumento de registro de la reflexión: " <i>¿Como ayudamos al compañero con más dificultad?</i> ", " <i>¿Cómo me sentí al no poder ver?</i> ". El registro de estas respuestas ya sea oral o escrito, documenta el procesamiento.

Estructuras y Técnicas:

Se priorizan las siguientes técnicas activas:

- **Grupos Base Heterogéneos:** Equipos estables de 4 alumnos durante toda la SdA, asegurando diversidad de género, ritmos de aprendizaje y habilidades motrices.
- **Técnicas de A.C.:** Uso sistemático del "Pensar-Emparejarse-Compartir" (*Think-Pair-Share*) para fomentar la comunicación y el debate antes de la acción motriz, y el "Trabajo en pequeños grupos" para la resolución de los retos.
- **Gamificación:** El hilo conductor de la aventura mantiene la motivación intrínseca y da sentido a la superación de los desafíos.

6.9. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

La evaluación se llevará a cabo de manera continua y formativa, priorizando la observación de las interacciones socioemocionales y las dinámicas inclusivas del juego cooperativo, esenciales para justificar el Objetivo 1 y 3 del TFG.

6.9.1. Observación Directa y Registro Anecdótico:

El docente observará de forma sistemática la participación, la interacción cooperativa, el lenguaje de apoyo que usan y el reparto de roles. Se utilizarán fichas de observación con una lista de cotejo (anexo 1) para registrar aspectos clave como:

- La ayuda espontánea a compañeros con dificultades motrices.
 - El uso de lenguaje asertivo y constructivo (no culpabilizarse entre ellos).
 - Cómo reaccionan ante la frustración o el éxito colectivo.
- **¿Cómo se llevará a la práctica?:** Durante cada sesión, el docente dedicará tiempo específico a observar, anotando en la lista de cotejo anécdotas concretas que demuestren cómo superan un conflicto o rellanando los ítems. Especial hincapié en observar las estrategias de inclusión puestas en marcha por el equipo.

6.9.2. Autoevaluación y Coevaluación:

- **Descripción:** Se utilizarán fichas sencillas (Anexo 2) centradas en cómo perciben la colaboración y el respeto. Las preguntas serán dicotómicas o de escala corta, fáciles de interpretar para los alumnos de 3º:
 - *¿Ayudé a mi equipo a sentirse bien?* (Sí/A veces/No)
 - *¿Mi compañero [nombre] me animó cuando me frustré?* (Mucho/Algo/Poco)
- **¿Cómo se llevará a la práctica?:** Se guiará la reflexión para promover la honestidad y la constructividad, al finalizar la sesión, se realizarán las fichas individualmente y serán recogidas por el profesor. La coevaluación es una herramienta fundamental ya que nos permite medir la responsabilidad individual dentro del equipo cooperativo.

6.9.3. Rúbrica de Evaluación (Individual y Grupal):

- **Descripción:** Se utilizará una rúbrica donde, intencionalmente, le daremos el mayor peso ponderado a los indicadores de conducta socioemocional y cooperativa (Competencia Específica 3 y CPSAA1.1). Es decir, que pesará más esto que la ejecución motriz pura (CE 2).
 - *Ejemplo de Indicador Clave: "Estrategia Inclusiva y Empatía"* (Mide si el alumno ajusta su acción o comunicación para asegurar la participación de un compañero en dificultad).

- **¿Cómo se llevará a la práctica?:** La rúbrica se mostrará al inicio para que los niños sepan qué se espera de ellos y se aplicará formalmente al finalizar la SA. Los resultados de esta rúbrica serán los datos cuantitativos que usaremos para justificar el Objetivo 1 del TFG (justificar el valor del juego cooperativo).

6.9.4. Producto Final: ``Somos un Equipo: Construyendo el aula``

- **Descripción:** Aunque es un instrumento para la Sesión 6, se considera una evaluación de producto donde los equipos aplican y demuestran que han entendido las habilidades trabajadas. El reto consiste en la presentación y ejecución de un juego educativo propio que combine elementos cooperativos que han aprendido.
- **¿Cómo se llevará a la práctica?:** Se evaluará la capacidad del equipo para integrar los valores cooperativos en el diseño de su juego (ej. ¿El juego que han creado es verdaderamente inclusivo? ¿De verdad requiere de la participación de todos para poder completarse?)

Tabla 5

Resumen de las sesiones de la SdA

Sesión	Título del Reto	Contenido y Foco Pedagógico	Estructura de la Sesión (50 min)
1	``La Convocatoria``	Crear identidad de grupo y establecer el compromiso de ayuda mutua.	Introducción (10 min). Formación de equipos (15 min): Asignación de nombres (ej. Dragones) y diseño del logo del grupo. Puesta en común (20 min): Presentación del grupo y anotación reflexiva sobre "Mi compromiso con el equipo". Vuelta a la Calma y Reflexión (10 min)
2	``La Prueba del Guardián``	Desarrollo de habilidades locomotoras y equilibrio. Focalizado en la	Calentamiento (10 min). Juego Principal: "Cruzando el Río Congelado" (30 min): Se penaliza

Sesión	Título del Reto	Contenido y Foco Pedagógico	Estructura de la Sesión (50 min)
		interdependencia positiva y la planificación.	individualmente con el regreso de todo el equipo, forzando la ayuda mutua. Vuelta a la Calma y Reflexión (10 min): "Estatuas en equilibrio" seguidas de una reflexión acerca del grupo en el diario: "<i>¿Como ayudamos al compañero con más dificultad?</i>", <i>¿Ha dado resultado?</i> <i>¿Cómo me sentí al no poder ver?</i> <i>¿He participado activamente para ayudar a mis compañeros y equipo?</i>
3	“La Senda de las Sombras”	Coordinación dinámica general y toma de decisiones (CE 2.1) bajo el principio de la comunicación asertiva y escucha.	Calentamiento (15 min) Juego Principal: "El Laberinto de las Sombras" (25 min): El "topo" (ojos vendados) necesitará instrucciones verbales claras y coordinadas de sus compañeros para llegar al final del recorrido. Se rota el rol. Vuelta a la Calma y Reflexión (10 min): Relax muscular guiado. Procesamiento Grupal: <i>¿Cómo me sentí al no poder ver? ¿Fueron claras y respetuosas mis instrucciones?</i>
4	“El Enigma del Viejo Roble”	Habilidades manipulativas y estrategia en Juegos de Cooperación-Oposición. Focalizado en la gestión de la frustración (CE 3.1).	Calentamiento 10 min Juego Principal: "La Caza de los Cristales Mágicos" (30 min): El objetivo principal es la estrategia de equipo, no la victoria. Los roles se intercambian a mitad. Vuelta a la Calma y Reflexión (10 min): "Diálogo de Sensaciones": <i>¿Qué estrategia utilizamos para defender/capturar los cristales? ¿Cómo reaccionamos cuando perdimos un cristal? ¿y cuando lo capturamos?</i>

Sesión	Título del Reto	Contenido y Foco Pedagógico	Estructura de la Sesión (50 min)
5	“El Jardín Encantado”	Cultura motriz (CE 4), conocer juegos tradicionales, practicando la enseñanza entre iguales y respetando al entorno (CC4).	Calentamiento (10 min). Juego Principal: "El Tesoro del Jardín" (30 min): Los equipos investigan un juego tradicional. Rotación y enseñanza entre iguales: cada equipo enseña el juego que aprendió, fomentando la inclusión cultural. Vuelta a la Calma y Reflexión (10 min): Conversación sobre el cuidado del espacio y el valor de compartir las tradiciones. Procesamiento Grupal: ¿Qué aprendí hoy?
6	“La Gran Celebración”	Integración de saberes y evaluación formativa y sumativa.	Repaso y Preparación del Producto Final (20 min): Los equipos finalizan la creación y reglas de su "Tesoro" (juego cooperativo propio). Presentación de los Tesoros del Reino (20 min): Los equipos juegan y coevalúan los juegos creados por sus compañeros. Evaluación Final (10 min): Autoevaluación/Coevaluación y aplicación final de la Rúbrica. Celebración del esfuerzo cooperativo.

7. DESARROLLO SESIONES:

7.1.Sesión 1 “La Convocatoria”:

- **Objetivo didáctico:** Presentar la situación de aprendizaje, formar equipos heterogéneos y establecer acuerdos de respeto y cohesión.
- **Materiales Usados:**
 - Tarjetas con dibujos: 6 animales diferentes (ej. león, águila, jirafa, delfín) para formar grupos.
 - Fichas: Una libreta o ficha impresa para cada alumno.

- Rotuladores y Folios/Cartulinas: Para el diseño del logo y el nombre del equipo.
- Música motivadora.

Tabla 6

Sesión 1

ACTIVIDAD	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
1. Introducción.	10 min	El profesor introduce la SdA con una historia: "¡Escuchad con atención, exploradores! Me ha llegado un mensaje urgente de un lugar muy lejano llamado Arkadia. Arkadia era el reino más feliz del mundo porque allí nadie jugaba solo; todos sabían que la magia más poderosa no estaba en las varitas, sino en la unión. Sin embargo, hace poco, una sombra llamada '<i>La Niebla del Aislamiento</i>' pasó por el reino. Esa niebla hizo que la gente olvidara cómo ayudarse, los amigos dejaron de hablarse y el gran ``Tesoro de la Cooperación`` —un amuleto que mantenía la alegría— se rompió en 6 fragmentos que salieron volando y aterrizaron... ¡justo aquí, en nuestra clase! El problema es que estos fragmentos son muy especiales: son tan pesados que una sola persona no puede levantarlos, y son tan brillantes que si los miras solo, te deslumbran. Para recuperarlos, la profecía de Arkadia dice que necesitamos 6 equipos de valientes. Pero no equipos cualquiera... si no, equipos donde haya personas que corran rápido, que sepan escuchar muy bien, que tengan buenas ideas y que sepan animar cuando alguien está triste. Solo si cada equipo logra unirse y superar las pruebas, los 6 fragmentos volverán a juntarse y la niebla desaparecerá de nuestra clase para siempre. Hoy, vuestra primera misión no es correr ni saltar. Vuestra primera misión es formar vuestra identidad. Vais a recibir una tarjeta (la tarjeta del animal) que os dirá a qué equipo de guardianes pertenecéis.

ACTIVIDAD	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
		Recordad esto: En Arkadia no gana el que llega primero, sino el equipo que llega junto. ¿Estáis listos para recuperar el primer tesoro?" Para finalizar, se explica la dinámica y se exponen las rúbricas mediante las que serán evaluados.
2. Formación de Equipos	15 min	Se reparten las tarjetas de animales y se agrupan según les haya tocado. Figura 1  <i>Tarjetas para repartir</i> ``El reto del símbolo``: Cada equipo elige un nombre divertido/poderoso (ej. "Los Súper-Pingüinos") y diseña un logo sencillo que represente que todos son importantes.

ACTIVIDAD	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
3. Puesta en Común	20 min	Los 6 equipos presentan su nombre, dicen qué animal les ha tocado y explican brevemente qué significa su logo, después se reúnen en un círculo estrecho. Deben estirar sus manos al centro y agarrar a compañeros diferentes (mano derecha con uno, mano izquierda con otro) hasta formar un "nudo humano". El equipo debe desenredarse para volver a formar un círculo limpio sin soltarse de las manos en ningún momento. Para realizar el "desenredo", cada miembro del equipo debe expresar su compromiso en voz alta: <i>''Para que mi equipo funcione bien, yo me comprometo a...''</i> (¡Ej. <i>''Ayudar a los compañeros''</i>, <i>''Decir cosas bonitas''</i>, <i>''Compartir los materiales''</i>, <i>''Respetar el turno de palabra''</i>). La palabra actúa como la llave para deshacer el nudo. Se enfatiza que el nudo representaba el conflicto y el círculo final la cohesión lograda mediante la comunicación.
4. Asamblea Final	5 min	Pregunta: ¿Qué norma vamos a recordar hoy para empezar bien? Se hace un breve grito de equipo para sellar el pacto y se recoge el material.

7.2 Sesión 2: "La Prueba del Guardián"

- **Objetivo Didáctico:** Desarrollar habilidades de locomoción y equilibrio y la interdependencia positiva, aprendiendo que el error de uno afecta al grupo.
- **Materiales Usados:**
 - Vendas/Pañuelos de colores: Uno por alumno.

- Conos, cuerdas y aros: Para crear el circuito del "Camino Serpenteante".
- Cartulinas Grandes: 4-5 unidades por equipo para realizar las ``Tablas flotantes``
- Rúbricas de Autoevaluación/Coevaluación.

Tabla 7

Sesión 2

ACTIVIDAD	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
1. Calentamiento: "El Camino Serpenteante"	15 min	Un alumno del grupo se venda los ojos y el resto del equipo, sin tocarle, debe guiarle por el circuito que se ve en la imagen (el circuito puede variar dependiendo de las necesidades del alumnado). Las instrucciones deberán ser cortas y claras (ej. "un pasito a la izquierda", "salta"). El rol se va rotando. Figura 2: 
2. Juego Principal: "Cruzando el Río Congelado"	15 min	Los equipos tendrán que cruzar el área utilizando solo las "Tablas flotantes". El alumnado deberá atravesar el campo de fútbol de lado a lado sin tocar el suelo, solo podrán desplazarse por las tablas que los compañeros hayan puesto. Avanzarán juntos con una cartulina en la mano y la tendrán que poner en el suelo para que el compañero pueda pasar, si uno de ellos no puede avanzar más deberá de ser ayudado por otro compañero que consiga cartulinas (quitando otra que ya hayan usado todos...) para seguir avanzando.

ACTIVIDAD	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
		Regla: Si alguien pisa el suelo, todo el equipo vuelve al inicio. Se requiere la ayuda física (darse la mano, subir a un compañero) y la planificación (¿cómo mover las tablas?). El profesor pregunta a mitad: "¿Qué podéis mejorar?".
3. Vuelta a la Calma y reflexión	5/10 min	Para finalizar y bajar el ritmo, se propone realizar "Estatuas en Equilibrio": Se realizará un semicírculo con el profesor en el medio, el docente guiará las posiciones que deberán mantener, deberán de ser posturas en equilibrio sencillas (ej. como una garza). El profesor también guía la respiración.
4. Asamblea final	10 min	Se responden preguntas de forma guiada: "¿Cómo ayudamos al compañero con más dificultad hoy?", "¿Te gustó que todos volvieran si te equivocabas? ¿Por qué?". Y se realizan las rúbricas. Se refuerza la idea: "Si uno se cae, nos ayudamos todos a levantarnos".

7.3 Sesión 3: "La Senda de las Sombras"

➤ **Objetivo Didáctico:** Practicar la comunicación asertiva, la escucha y la coordinación dinámica general para la toma de decisiones sencillas.

➤ **Materiales Usados:**

- Vendas/Pañuelos Oscuros: Uno por alumno.
- Cuerdas o Tizas: Para dibujar el "Laberinto de las Sombras" sencillo en el suelo.
- Música Suave: Para la relajación final.
- Rúbricas de Autoevaluación/Coevaluación.

Tabla 8*Sesión 3*

ACTIVIDAD	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
1. Calentamiento:	15 min	Para el primer ejercicio de calentamiento, los alumnos deberán de estar corriendo por el patio y el profesor guiará la actividad: "<i>¡Los Guardianes de Arkadia están dormidos! Que se despierten los... ¡LEONES!</i>" (el equipo de los leones debe saltar y hacer un gesto o sonido común). Así con todos los animales. Después de este juego, realizaremos otro de calentamiento. La Corriente de Energía: En sus grupos, se darán la mano formando un círculo. Tienen que pasar una "ola" (levantar las manos uno tras otro) lo más rápido posible sin soltarse.
1. Juego Principal: "La Senda del Eco"	15 min	Se dibujarán dos laberintos en el suelo (tipo al de la foto, también puede variar), se dividirán de 3 en 3 los grupos para que haya 3 grupos en cada laberinto. Además, el guía tendrá un mapa del laberinto. El primer grupo en salir se coloca al principio del laberinto y el "guía" deberá de dar la instrucción clara (ej. "3 pasos hacia adelante") y el resto del grupo hace de "eco" repitiendo exactamente la instrucción antes de que el compañero vendado se mueva. Se rota el rol de guía y el vendado. Deberán de estar atentos a que viene un grupo por detrás y tienen que escuchar bien a su grupo, además, si el alumno que va vendado se sale del camino, tendrá que volver a empezar.

ACTIVIDAD	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
		Figura 3: 
3. Vuelta a la Calma y Reflexión	7 min	"Somos Muñecos de Trapo": Para una vuelta a la calma. Los alumnos deberán de tumbarse en el suelo y el profesor dirigirá la actividad, pedirá que levanten y suelten diferentes partes del cuerpo mientras se mantienen acostados en el suelo. Ej: ¡Brazo derecho arriba! Bajamos el brazo y levantamos el pie izquierdo.
4. Asamblea Final: La Comunicación Amable	7 min	Se responde en común las siguientes preguntas: ¿Cómo me sentí al no poder ver? ¿Fueron claras y tranquilas las instrucciones? ¿Qué pasa si hablamos todos a la vez? Se realizan las rúbricas y se subraya que gritar no ayuda y que la voz amable es más efectiva.

7.4 Sesión 4: "El Enigma del Viejo Roble"

- **Objetivo Didáctico:** Desarrollar habilidades manipulativas (lanzamiento) y estrategias en juegos de cooperación/oposición, gestionar la frustración ante la oposición.
- **Materiales Usados:**
 - Pelotas de gomaespuma: Una por equipo.
 - Cajas grandes: Como dianas.

- Petos de colores: Para Cazadores y Guardianes.
- Cintas/Pañuelos ("Cristales Mágicos"): 2-3 por Guardián (fáciles de quitar, metidos por detrás del pantalón).
- Rúbricas de Autoevaluación/Coevaluación.

Tabla 9

Sesión 4

ACTIVIDAD	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
1. Calentamiento: "El Lanzamiento Preciso"	15 min	Los equipos estarán todos en el patio y en cada extremo se pondrá dos cubos para anotar. Los alumnos deberán hacer una secuencia de 3 pases correctos (sin que caiga la pelota) antes de que el último alumno lance al cubo. Se fomentará el pase seguro y no el pase rápido. Se cuentan los puntos en el marcador (cuando lleguen a 5 se acabará el juego) Realizaremos otro juego de calentamiento, el profesor da instrucciones de movimiento por el espacio (trote suave, saltitos, caminar de puntillas). Pero cuando grita: "<i>¡Lazo de equipo!</i>", los alumnos deberán buscar rápidamente a sus compañeros de grupo y unirse de una forma original que el profesor diga: (¡Unidos por la espalda!, ¡Unidos por el dedo meñique!, ¡Unidos formando un círculo sentado!)
2. Juego Principal: "La Caza de los Cristales Mágicos"	20 min	El juego se divide en dos grandes bloques (cambio de roles) y cada bloque tiene una pausa de estrategia. Bloque 1: Guardianes (Equipos 1, 2, 3) vs. Cazadores (Equipos 4, 5, 6) • Ronda 1: Toma de contacto: Los Guardianes se colocan sus "cristales" (cintas/pañuelos) en la parte trasera del pantalón. A la señal, los Cazadores deben intentar recolectar el mayor número de cristales posible.

ACTIVIDAD	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
		Regla: Si un Guardián pierde su cristal, no queda eliminado; sigue jugando para ayudar a sus compañeros a proteger los suyos (haciendo de escudo o distrayendo). • Pausa Estratégica 1: El profesor detiene el juego. Los Guardianes se reúnen para decidir una estrategia de equipo (ej: "los más rápidos corren por fuera, los demás protegemos el centro" o "hacer pases de cintas"). Los Cazadores planean cómo emboscar (ej. "dos acorralan a uno"). • Ronda 2: Aplicación de la estrategia: Se reinicia el juego. El profesor observa y refuerza positivamente cuando ve a los alumnos usando las tácticas acordadas en lugar de solo correr individualmente. Intercambio de Roles Los Cazadores pasan a ser Guardianes y viceversa. Se recuperan las cintas y se preparan. Bloque 2: Guardianes (Equipos 4, 5, 6) vs. Cazadores (Equipos 1, 2, 3) • Ronda 3: El Desafío Final: Se repite la dinámica. Ahora los equipos que antes cazaban deben demostrar cómo se defienden cooperativamente. El profesor puede introducir una variante: "Si un Guardián logra entregar su cristal a un compañero antes de que se lo quiten, el cristal se vuelve 'invulnerable' durante 10 segundos".

ACTIVIDAD	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
3. Vuelta a la Calma y Reflexión	5/7 min	"El Semáforo de las Emociones": El profesor pide que piensen y señalen: Rojo (un momento de enfado/frustración), Amarillo (un momento de calma/espera), Verde (un momento de alegría/éxito).
4. Asamblea Final: ¿Qué hacemos cuando perdemos?	5 min	Diálogo de Sensaciones: "¿Qué estrategia usamos para defender/capturar? ¿Cómo reaccionamos cuando perdimos un cristal? ¿Nos ayudó enfadarnos o nos ayudó respirar y volver a intentarlo?". Se realizan las rúbricas. Se refuerza que la frustración es normal y que el equipo siempre ayuda a recuperarse.

7.5 Sesión 5: "El Jardín Encantado"

➤ **Objetivo Didáctico:** Conocer juegos tradicionales, valorar su legado cultural y practicar la enseñanza entre iguales.

➤ **Materiales Usados:**

- Tizas/Cuerdas: Para dibujar juegos como la rayuela.
- Fichas de "Juegos Tradicionales": 1 por equipo con las reglas ilustradas de un juego diferente (ej. el escondite inglés, el tejo, la cadena, las chapas...).

Ej; **Tabla 10**

Ficha de juego tradicional

NOMBRE	LAS CHAPAS
MATERIAL	Chapas de botellas y tiza.
DIBUJO	(Un circuito con curvas).
REGLAS	1. Se empuja la chapa con un dedo por el circuito de tiza. 2. Si la chapa se sale, vuelve al punto anterior.

	3. Gana quien llegue a la meta.
RETO COOPERATIVO	Se permite que un compañero golpee la chapa de otro para ayudarlo a volver al circuito si se ha quedado muy lejos.

Tabla 11

Sesión 5

FASE	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
1. Calentamiento: "Caminata y Observación"	15 min	Caminata lenta y guiada por el espacio. El profesor pide al alumnado que toque con cuidado 3 cosas diferentes (ej. la corteza de un árbol, la tierra, la portería..). El profesor deberá de enfatizar la responsabilidad de cuidar el lugar donde jugamos. Después se realizará otro juego de calentamiento, este es ideal para fomentar la comunicación no verbal y el contacto físico respetuoso. Cada equipo se coloca en fila, poniendo las manos en los hombros del compañero de delante. El profesor nombrará una figura geométrica o un objeto (un triángulo, una letra "L", un círculo, una serpiente). El equipo deberá desplazarse por el espacio sin soltarse y, a la señal, formar la figura en el suelo. • Variante: "Ciempiés Gigante". Al final, todos los equipos deben unirse para formar un único círculo gigante que represente la unión de toda la clase.
2. Juego Principal: "El Tesoro del Jardín"	30 min	Cada equipo recibe la ficha de un "Juego Tradicional". Tendrán 10 minutos para leer, practicar y organizar cómo van a explicarlo. Luego, se realiza una "rotación de estaciones" (3 equipos rotan): Cada equipo se queda en

FASE	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
		su "estación" y enseña el juego a otro equipo que llega. El profesor guía la claridad en las reglas.
3. Vuelta a la Calma y Reflexión	5 min	Círculo de Intercambio: Sentados en círculo, se hace una "Ola de los Juegos": cada uno nombra su juego tradicional favorito de la sesión.
4. Asamblea Final: El Valor de Compartir	5 min	Preguntas grupales al final: ¿Cuál fue la regla más difícil de explicar? ¿Fue más divertido jugar juntos a estos juegos o jugar solo/a?". Se subraya el valor de compartir las tradiciones y de ser buenos "maestros" para el otro equipo.

7.6 Sesión 6: "La Gran Celebración"

- **Objetivo Didáctico:** Integrar los aprendizajes, crear un producto cooperativo final y realizar la evaluación de la situación de aprendizaje.
- **Materiales Usados:**
 - Cartulinas y Rotuladores: Para diseñar el juego final.
 - Materiales variados: (aros, picas, cuerdas, balones, conos) para la construcción.
 - Rúbricas de Autoevaluación/Coevaluación.

Tabla 12

Sesión 6

FASE	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
1. Repaso y Preparación del Producto Final	20 min	Los equipos tienen el desafío de diseñar su propio juego cooperativo de 3º de Primaria (con un objetivo, reglas sencillas y que requiera ayuda mutua). El profesor les da los materiales y les

FASE	DURACIÓN ESTIMADA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
		ayuda a redactar las reglas en una cartulina ("El Pergamino de las Reglas").
2. Presentación y Coevaluación de los Tesoros	15 min	Los equipos organizan una rotación rápida (5 minutos cada uno) en la que el resto de compañeros juega su juego. La coevaluación se hace al terminar la ronda con un "pulgar arriba" si el juego fue claro y cooperativo, y un "pulgar horizontal" si necesita una regla más.
3. Evaluación y Celebración	10 min	Cada alumno completa su Ficha de Autoevaluación/Coevaluación (Ver Anexos). Y para finalizar, el profesor reparte un diploma reconociendo el esfuerzo y el trabajo en equipo. (Ver Anexo 3)
4. Asamblea Final: El Legado de la Aventura	5 min	El profesor lidera un círculo. Preguntas clave: "¿Qué fue lo más importante que aprendimos para ser un buen compañero/a?". Se pide a cada uno que diga una palabra que defina la aventura (ej. Amistad, Ayuda, Diversión). Mensaje de Cierre: "Habéis demostrado ser los guardianes perfectos. Ahora usad estos tesoros de la cooperación en todas las clases y juegos."

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

La atención a la diversidad se abordará de manera integral, utilizando el **Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)** como marco de referencia para garantizar la equidad y la plena participación del alumnado, independientemente de sus características.

- **Alumnado con dificultades motrices:**
 - **Ajuste del desafío:** Reducir la distancia en los desplazamientos (Sesión 2), o permitir el uso de material de apoyo.

- **Adaptación de material:** Uso de material más ligero, de mayor tamaño o de fácil agarre (pelotas de espuma, pañuelos grandes).
- **Priorización de rol:** Asignación de roles que minimicen la exigencia motriz y maximicen la habilidad comunicativa o estratégica (ej. *coordinador de mapas* o *jefe de estrategia* en la Sesión 3, en lugar de "topo").
- **Alumnado con Dificultades de Comprensión o NEAE:**
 - **Instrucciones multimodales:** Uso obligatorio de instrucciones visuales (esquemas) y demostraciones prácticas.
 - **Apoyos entre pares:** Fomento del trabajo en parejas estables dentro del equipo base, con compañeros que puedan reformular las instrucciones y ofrecer ayuda lingüística.
- **Alumnado con Altas Capacidades (AACC):**
 - **Ampliación del rol:** Se les asignarán roles de "facilitadores" o "responsables de la dinámica de equipo", no solo para ayudar, sino para que lideren la creación de estrategias complejas y la gestión de la reflexión.

Dentro de esta organización, se usará la heterogeneidad como recurso educativo para la inclusión:

- **Organización de equipos:** Los equipos se conforman intencionalmente de manera heterogénea. La diversidad es vista como una fortaleza, ya que las diferentes habilidades y talentos se necesitan mutuamente para completar los retos (Interdependencia positiva).
- **Aprendizaje entre iguales:** Se promueve la tutorización informal, donde el alumno que domina una habilidad enseña y apoya activamente al que tiene dificultades, reforzando la empatía y la responsabilidad individual.

Y para finalizar, se fomentará la comunicación y la regulación emocional mediante:

- **Mediación activa:** El docente mediará activamente en los conflictos, enseñando a los alumnos estrategias de resolución pacífica y dialogada.

- **Énfasis en el proceso:** Se valorará y celebrará de forma constante el esfuerzo, la participación y el progreso individual sobre el resultado final o la ejecución técnica. Este énfasis es crucial para reforzar la autoestima de todos los alumnos.

9. RESULTADOS:

9.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS ESPERADOS Y EVIDENCIAS PREVIAS:

Dado que la presente propuesta no ha sido implementada en un contexto real de aula, los resultados que se exponen a continuación no constituyen datos empíricos propios. En su lugar, se presenta una síntesis de los beneficios que se podrían obtener basándose en investigaciones previas (evidencias de terceros) y en los objetivos planteados en el diseño de la Situación de Aprendizaje.

Tabla 13

Integración Social y Participación:

Variable de impacto	Hallazgos en estudios previos	Fuente de referencia
Relaciones Sociales	Mejora significativa en la cohesión grupal y el apoyo mutuo tras la aplicación de juegos cooperativos.	Rojo Esteban (2023)
Inclusión / Integración	Aumento de la participación de alumnos que inicialmente presentaban aislamiento o dificultades de integración.	Mur Ferrando (2023)
Resolución de Conflictos	Reducción de la agresividad verbal y aumento de la capacidad de diálogo para resolver problemas motores.	Justo Rubio (2014)
Clima de Aula	Evolución positiva en la percepción del grupo-clase, reduciendo la competitividad tóxica.	Martínez Montes (2021)
Motivación	El 100% de los alumnos muestra deseo de participar al eliminar el miedo al error o la eliminación.	Rojo Esteban (2023)

Como se observa en la tabla anterior, autores como Justo Rubio (2014) destacan que el juego cooperativo minimiza los conflictos en contextos complejos, siempre que se sigan estrategias de intervención claras. Por su parte, la investigación de Mur Ferrando (2023) refuerza la idea de que estos juegos son herramientas eficaces para la integración social en Primaria.

En base a estas evidencias, se podría anticipar que la implementación de la Situación de Aprendizaje 'Somos un Equipo' obtendría resultados similares, especialmente en el desarrollo de la empatía y la ayuda mutua, dado que la estructura de los juegos seleccionados coincide con los modelos de éxito revisados en la literatura

10. INTERPRETACIÓN:

La planificación de la SdA en este TFG no solo seguiría la línea de estos estudios, sino que estaría diseñada para potenciar las áreas que estos trabajos demuestran que mejoran. La estructura creada, apoyada en el marco conceptual y las propuestas lúdicas de todos los TFG analizados (Justo Rubio (2014), Martínez Montes (2021) De Lucas de Diego (2022) y Rojo Esteban (2023)), permitiría anticipar que se podría repetir, o incluso intensificar, estos buenos resultados.

10.1 ¿Por qué se espera que la ``Inclusión y la Participación`` aumentaran?

A nivel perceptivo, el alumnado asociaría el juego cooperativo con la seguridad al no sentirse excluido. Frases como "nunca me eliminaba si lo hacía mal" (Rojo Esteban, 2023) son un indicador clave del éxito de la interdependencia positiva. Comparándolo en la SdA:

- En el "Río Congelado" (Sesión 2): Cuando decimos que "si uno falla, todo el equipo vuelve", se estaría forzando una interdependencia positiva fuerte. Esto es clave. El equipo, para tener éxito, se vería obligado a prestar atención al compañero que va más lento o tiene más dificultad, en lugar de dejarlo de lado. Esta ayuda mutua se registraría directamente en la coevaluación como un aumento en la ``Inclusión y Ayuda``.
- En la "Senda de las Sombras" (Sesión 3): Al usar el rol de "Topo" (con los ojos vendados), se generaría una dificultad común. El alumnado experimentaría la necesidad de apoyo, lo que fomentaría la empatía poniéndose en la piel del otro. Se esperaría que

esta estrategia de inclusión sensorial asegurara que todos, sepan lo que se siente al depender de sus compañeros, disparando el nivel de apoyo percibido.

10.2 ¿Cómo se justificaría la mejora en el ``Manejo de conflictos y la Cooperación``?

Los TFG analizados, sugerirían que las relaciones de cooperación podrían duplicarse y la capacidad para gestionar un conflicto mejoraría significativamente (Justo Rubio, 2014). También se observaría un aumento notable en la capacidad para aportar soluciones (Martínez Montes, 2021). Más aún, la percepción de los estudiantes de que "cada uno pone su grano de arena" (Rojo Esteban, 2023) validaría que la responsabilidad individual funciona. Se apuntaría a ese objetivo en:

- "La Caza de los Cristales" (Sesión 4): Sería un juego de Cooperación-oposición; este juego generaría frustración y desacuerdo (al perder un cristal o fallar la estrategia). Sería el momento perfecto para observar, ya que la reflexión posterior ("¿Cómo reaccionamos al perder?") obligaría al alumnado a procesar ese fracaso de forma constructiva. Si la ficha de observación confirma que ofrecen soluciones en lugar de culpas, tendríamos la evidencia directa de que hemos obtenido gestión de la frustración.

10.3 El éxito de la ``Cohesión y el compromiso individual``

Los estudios demostrarían que el alumnado termina sintiéndose mucho más unido (Martínez Montes, 2021). La percepción de contribuir activamente y ser valorado ("cada uno pone su grano de arena" en Rojo Esteban, 2023) sería el motor de esta cohesión.

- El "Pacto" del principio (Sesión 1) y el producto final (Sesión 6): Desde la primera sesión, se estaría asentando la responsabilidad individual. En el producto final (crear un juego inclusivo propio en la Sesión 6) se exigiría aplicar todas las habilidades de negociación aprendidas. La mejor prueba de que esto funcionaría sería el ítem 8 de la Coevaluación (¿"...me hizo sentir importante en el equipo?"), que mediría la percepción real de pertenencia e inclusión.

En resumen, podríamos ver que los resultados de los TFG aplicados a nuestra SdA son muy optimistas, la evaluación final (la rúbrica) podría reflejar un salto en la mejora de la colaboración y la resolución de problemas, tal y como observaríamos en los datos cuantitativos.

Y, lo más importante, la coevaluación (la percepción de los alumnos) debería confirmar que una inmensa mayoría, sienten que han contribuido y se han sentido parte de un ambiente de clase mucho más inclusivo y de apoyo.

11. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA.

La principal limitación de este TFG es su naturaleza teórica, al no haber podido contrastar la Situación de Aprendizaje no se ha podido llevar a cabo la implementación práctica ni la recogida de datos empíricos directos. Por tanto, los resultados expuestos deben interpretarse como proyecciones basadas en evidencias científicas de terceros y no como una verificación de campo propia.

11.1 Prospectiva y líneas de futuro:

Como prospectiva, se propone la puesta en práctica de esta Situación de Aprendizaje en un contexto real de centro educativo. Sería de gran interés académico realizar un estudio de caso longitudinal que permita evaluar, mediante sociogramas pre y post-intervención, si la mejora en las relaciones sociales se mantiene estable a lo largo del curso escolar.

12. ANEXOS:

- ANEXO 1:

Tabla 14

Lista de cotejo:

Criterio de Observación	S1	S2	S3	S4	S5	S6	Observaciones
Ayuda espontánea e inclusión: El alumno/a ofrece ayuda motriz o verbal sin que se le solicite.	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	
Lenguaje Asertivo y Constructivo: Utiliza un lenguaje de apoyo, evitando la crítica o la culpa.	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	
Gestión de la Frustración: Mantiene una actitud positiva o de esfuerzo tras el error propio/grupal.	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	
Reparto de Roles Equitativo: Asume o promueve la rotación justa de tareas y	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	

Criterio de Observación	S1	S2	S3	S4	S5	S6	Observaciones
roles dentro del equipo.							
Estrategia Inclusiva Aplicada: El equipo adapta la estrategia para integrar a un compañero con dificultad.	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	Sí/No	

- ANEXO 2:

Tabla 15

Autoevaluación:

Pregunta de Reflexión	Escala de Respuesta	Criterio Evaluado
1. ¿Me he esforzado al máximo para ayudar a mi equipo a cumplir el reto?	Sí / A veces / Necesito mejorar	Esfuerzo y Compromiso (CE 3.1)
2. ¿Ayudé a mi equipo a sentirse bien?	Sí / A veces / Necesito mejorar	Esfuerzo y Compromiso (CE 3.1)
3. ¿Cuándo me frustré o me equivoqué, intenté calmarme antes de culpar a alguien?	Sí / A veces / No	Gestión Emocional (CEv 3.1)
4. ¿Mis ideas y mis palabras sirvieron para construir y animar al equipo?	Sí / A veces / No	Comunicación Asertiva (CEv 3.3)
5. ¿He respetado las normas de todos los juegos, aunque no me gustaran?	Siempre / Casi siempre / Debo mejorar	Cumplimiento de Normas (Cev 3.2)
6. ¿He aprendido algo nuevo sobre cómo trabajar con mis compañeros?	Sí, mucho / Sí, algo / No	Valoración del Aprendizaje (Cev 1.4)

Tabla 16*Coevaluación grupal:*

Pregunta Dirigida al Compañero/a	Escala de Respuesta	Criterio Evaluado
Compañero/a evaluado/a: (Nombre)		
1. ¿Mi compañero/a me ayudó o a otro miembro cuando lo necesitó?	Siempre / Casi siempre / Poco	Inclusión y Ayuda (CEv 3.3)
2. ¿Mi compañero/a me dió ánimos o me felicitó por un buen trabajo?	Sí, me animó / Solo a veces / No me animó	Refuerzo Positivo (CEv 3.3)
3. ¿Mi compañero/a respetó mi turno o mi opinión durante las actividades de estrategia?	Siempre / Casi siempre / Poco	Respeto y Diálogo (CC3.1)
4. ¿Crees que tu compañero/a se esforzó en todos los retos?	Mucho / Bastante / Poco	Compromiso (CEv 3.1)
5. ¿Mi compañero/a escuchó las ideas de los demás cuando no eran las suyas? Solo hacía caso a su idea	Sí, siempre escuchó / A veces / Nunca	Negociación y Apertura (Habilidades Interpersonales)
6. Cuando tuvimos un problema (ej. un error o frustración), ¿él/ella buscó una solución en lugar de quejarse?	Sí, buscó soluciones / Se quejó un poco / Se enfadó o quejó mucho	Gestión de Conflictos (Habilidades Interpersonales)
8. En los juegos, ¿mi compañero/a hizo que yo me sintiera importante en el equipo?	Sí, me sentí importante / A veces / No me sentí importante	Sentimiento de Pertenencia e Inclusión (CEv 3.3)

- ANEXO 3

Figura 4: Diploma para el alumnado

Elaboración propia,



13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Andrade, P. M. (2011). ¡¡¡ Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, (61), 4. https://www.once.es/dejanos-ayudarte/la-discapacidad-visual/revista-integracion/2011-integracion-59-61/numero-61/61-03-martin-yo-tambien-juego.pdf/at_download/file
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, de 30 de septiembre de 2022. <https://bocyl.jcyl.es/eli/es-cl/d/2022/09/29/38/>
- Gironda, M., González Silva, J., Conejero Suárez, M., & Fernández Echeverría, C. (2024). Una propuesta educativa en 4º de Primaria basada en juegos de colaboración-oposición bajo el modelo de aprendizaje cooperativo para fomentar la cohesión de grupo. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 8(1), 368-387. <http://doi.org/10.5281/zenodo.10640029> ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity - ISSN: 2603-6789
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Aprender juntos y solos.
- Justo Rubio, J. (2014). *Ánisis de la problemática al aplicar el juego cooperativo en Educación Física*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/7369/TFG-G814.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020 <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2020-17264>
- Ley 3/2019, de 25 de febrero, de la Actividad Físico-Deportiva de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 45, de 6 de marzo de 2019. <https://www.boe.es/eli/es-cl/l/2019/02/25/3/con>
- Lucas de Diego, A. D. (2022). *Estudio sobre los juegos cooperativos* [TFG]. Universidad de Valladolid. Repositorio Institucional. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56830/TFG-G5625.pdf?sequence=1>

- Mairal-Llebot, M., Orús, M. L., & Cosculluela, C. L. (2022). El juego cooperativo e inclusivo en los recreos como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en la infancia. *Diálogos pedagógicos*, 20(40). Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8665774>
- Martínez Montes, J. A. (2021). Juegos cooperativos. Análisis de las respuestas del alumnado de Educación Primaria en Educación Física [TFG]. Universidad de Valladolid. Repositorio Institucional. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/49274/1/TFG-G5006.pdf>
- Mur Ferrando (2023). La integración social en Educación Primaria a través de los juegos cooperativos [TFG]. Universidad de Zaragoza. Repositorio Institucional. Disponible en: <https://zaguan.unizar.es/record/127388/files/TAZ-TFG-2023-2032.pdf>
- Navarro-Paton, R., Ferreira, B. R., & García, M. G. (2018). Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria (Impact of cooperative games on physical self-concept in elementary school students). *Retos*, 34, 14-18. <https://revistaretos.org/index.php/retos/article/download/58803/36726/183822>
- Orlick, T., & López, M. M. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear: (nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Editorial paidotribo.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2016). *Psicología del niño (ed. renovada)*. Ediciones Morata.
- Pozas, D. D. L. C. M., & Zurita, M. L. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia. II congreso internacional de didácticas.
- Quintana Otero, R. N., Palacios Garay, J. P., Alarcón Díaz, M. A., & Damián Núñez, E. F. (2026). Juegos cooperativos en estudiantes de primaria: niveles y dimensiones en la clase de educación física. *Revista InveCom*, 6(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.15509353>
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, 52, de 2 de marzo de 2022 <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-3296>
- Rajo Esteban, R. (2023). El juego cooperativo para la mejora de las relaciones sociales [TFG]. Universidad de Valladolid. Repositorio Institucional. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/62353/1/TFG-G6347.pdf>

Signes, J. S. (2024, 2 diciembre). Explorando horizontes educativos: aprendizaje cooperativo en infantil y primaria. escuelademaestros.es.

<https://escuelademaestros.es/blog/explorando-horizontes-educativos-aprendizaje-cooperativo-en-infantil-y-primaria/>

Situaciones de aprendizaje - INTEF. (2024, 28 noviembre). INTEF. <https://intef.es/recursos-educativos/situaciones-aprendizaje/>

Trujillo, R. B., & Williams, R. E. C. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior. *Polo del conocimiento*, 7(10), 1842-1872.

Velasco Martín, S. (2017). El Juego Cooperativo como recurso en Educación Física para el desarrollo de habilidades sociales [Tesis de Máster]. Universidad de Valladolid.

Repositorio Institucional. Disponible en:

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/27315/TFM-G753.pdf?sequence=1>

Vygotsky, L. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona: Editorial Crítica. *Original en inglés*.
<https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>