



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Juegos cooperativos y mejora del clima del aula en
Educación Primaria

Autor/es

Cristina Salinas Escuer

Director/es

Antonio Ibor Marcuello

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2023

Índice

1. INTRODUCCIÓN	5
2. JUSTIFICACIÓN	6
3. OBJETIVOS	7
4. MARCO TEORICO	8
4.1 ¿Que es el aprendizaje cooperativo?	8
4.2 Aprendizaje cooperativo en Educación Física	8
4.4 Modelo de enseñanza	12
4.5Modelo pedagógico	13
4.6 El clima del aula.....	14
4.7 El juego	15
4.8 El juego cooperativo	16
5. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	17
5.1 Transferencia marco teórico a la unidad	17
5.2Título	18
5.3 Introducción y justificación.....	18
5.4 Contextualización.....	19
5.5 Metodología	20
5.6 Relación de elementos curriculares.....	22
5.7 Temporalización.....	28
5.8 Sesiones.....	30
5.10 Atención a las diferencias individuales.....	39
5.11 Evaluación.....	39
6. CONCLUSIONES	43
7. Referencias bibliográficas.....	46
8. ANEXO I	48
8.1 Tablas tarjetas retos.....	48

Índice de tablas

Tabla 1. Relación criterios de evaluación y objetivos didácticos.....	23
Tabla 2. Relación de concreción del aprendizaje, criterio de corrección criterio de calificación y porcentajes	24
Tabla 3. Temporalización y progresión del aprendizaje.....	25
Tabla 4. Relación entre los saberes básicos y los objetivos didácticos	26
Tabla 5. Desarrollo de las sesiones de la unidad didáctica	28
Tabla 6. Códigos para la evaluación de la unidad retos cooperativos.....	40
Tabla 7. Tabla de observación 1: autoevaluación del alumnado.....	41
Tabla 8. Tabla evaluar el docente al alumnado: heteroevaluación.....	42

Juegos cooperativos y mejora del clima del aula en Educación Primaria

Cooperative games and improvement of classroom climate in Primary Education

- Elaborado por Cristina Salinas Escuer.
- Dirigido por Antonio Ibor Marcuello.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Junio/Septiembre/Diciembre del año 2023.
- Número de palabras: 10.894

Resumen

El presente trabajo es un estudio sobre cómo puede afectar positivamente al clima del aula la realización de diferentes actividades deportivas a través de juegos cooperativos. Específicamente, se implementará la intervención diseñada en el curso de tercero de Educación Primaria. Esta unidad didáctica se desarrollaría al principio del curso en grupo clase de nueva configuración debido a la mezcla de grupos por el cambio de ciclo. A través de estos juegos cooperativos se busca que el alumnado se relacione, interactúe entre iguales y conecte tanto física como intelectualmente. Después de esta unidad didáctica se observaría si el alumnado se ha aclimatado más rápido y con convivencia y clima del aula al nuevo entorno en comparación con años anteriores sin esta intervención a inicio de curso. El alumnado trabajará para obtener un mismo resultado. Estas acciones cooperativas proyectan una actividad común que para solucionar las dificultades planteadas deberán buscar soluciones motrices para obtener un resultado positivo a dichas situaciones.

En conclusión, realizar diferentes actividades de juegos cooperativos adaptados al nivel y necesidades del aula para mejorar el clima con la nueva configuración de grupos.

Palabras clave

Clima de aula, juegos cooperativos, acciones motrices cooperativas, adaptación, fases vida de grupo.

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo Fin de Grado (TFG) está siendo llevado a cabo con el propósito de culminar los estudios del Grado de Magisterio de Educación Primaria con mención en Educación Física. Su finalidad radica en la integración, investigación y reflexión sobre los conocimientos adquiridos a lo largo de la titulación.

Se ha optado por enfocar el TFG en uno de los contenidos cursados durante la mención del Grado, considerando, a su vez, que constituye un aprendizaje transversal beneficioso para otras disciplinas. En este caso, se ha decidido llevar a cabo un estudio sobre cómo los juegos cooperativos pueden contribuir al conocimiento del alumnado entre sí y al establecimiento de un ambiente social más positivo en el aula. Desde esta perspectiva, a través de los juegos cooperativos, se brinda al alumnado la oportunidad de conocerse y forjar relaciones personales con sus compañeros, lo que les resultará beneficioso tanto en las clases de educación física como en otros ámbitos, tanto dentro como fuera de la escuela. El aprendizaje cooperativo promueve un entorno más libre para el alumnado, permitiéndoles experimentar sensaciones y vivencias que contribuyen a su crecimiento personal y la comprensión del mundo que les rodea. Mediante el juego, los alumnos pueden asumir diversos roles que, en otras circunstancias, no podrían experimentar. Durante este proceso, aprenden a comunicarse, a respetar distintas opiniones, a formar su propio criterio, a fomentar la igualdad y la cooperación entre iguales, entre otros aspectos.

En los cambios de ciclo, es común la mezcla de clases, lo que implica que los estudiantes no se conozcan entre sí. Por lo tanto, la implementación de una unidad didáctica de juegos cooperativos puede influir positivamente en la mejora del ambiente social en las clases, no solo en las sesiones de Educación Física, sino en todos los aspectos, brindando una oportunidad para que los alumnos aprendan a trabajar juntos, comprendan diferentes puntos de vista y se relacionen con sus compañeros.

En las siguientes páginas de este documento, se llevará a cabo una revisión teórica de aspectos relacionados con el juego cooperativo, explorando su relación con el área de Educación Física y otras asignaturas, así como su impacto en el ambiente social del aula, los valores que se adquieren a través de estos aprendizajes y otros temas

relevantes. Asimismo, se presentará una propuesta didáctica que incluirá juegos y desafíos cooperativos. Finalmente, se concluirá el documento con unas reflexiones y conclusiones.

A través de estos aprendizajes, los estudiantes adquirirán conocimiento y se desafiarán a sí mismos, obteniendo una formación integral en todos los aspectos del aprendizaje. Este TFG se estructurará en 5 secciones, que incluyen la justificación y los objetivos de la investigación, el marco teórico, una propuesta didáctica y una conclusión que pondrá fin a este trabajo.

2. JUSTIFICACIÓN

El objetivo de este trabajo es llevar a cabo un análisis y una reflexión sobre la importancia de la interacción conjunta y su influencia en la mejora del ambiente en el aula de la educación primaria. Tal como concluyen Johnson et al., (1999) los juegos cooperativos, definidos como actividades en las que los participantes colaboran entre sí y trabajan de manera conjunta para alcanzar metas compartidas, se han demostrado como un recurso valioso para el desarrollo integral de los alumnos. En el contexto de la educación primaria, los juegos cooperativos y el aprendizaje colaborativo desempeñan un papel esencial en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. A través de la implementación de esta unidad didáctica, los niños tienen la oportunidad de adquirir habilidades de trabajo en equipo, comunicación efectiva, resolución de conflictos y el desarrollo de competencias sociales fundamentales en la vida cotidiana. Además, esta metodología fomenta la inclusión y el respeto hacia los demás, ya que se centra en la promoción del bienestar compartido y ofrece igualdad de oportunidades para todos los participantes tal como determinan Fernández y Méndez (2016).

El desarrollo de esta unidad didáctica permite observar cómo los estudiantes experimentan diversos roles y conocen a sus compañeros, quienes serán parte de su entorno durante un período significativo, es decir, en la dinámica de la clase aula. Estos elementos constituyen un componente significativo y esencial en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

En contraste con los juegos competitivos, que ponen énfasis en la competencia y la búsqueda del éxito individual, los juegos cooperativos promueven la colaboración, la solidaridad y la construcción colectiva del conocimiento. Tal como concluyen Sáez de Ocáriz et al. (2018) a través de sus interacciones con los compañeros, los niños desarrollan habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Además, estos juegos potencian la autoestima y la confianza en sí mismos. Al trabajar en grupo y experimentar logros compartidos, los estudiantes se sienten valorados y reconocidos por sus pares, lo que contribuye a la creación y fortalecimiento de un ambiente positivo entre los alumnos. Asimismo, la participación en actividades de juego conjunto permite que los niños asuman diferentes roles, como el liderazgo, desarrollen habilidades de comunicación, aprendan a escuchar y a apreciar diversos puntos de vista, fomentando su capacidad para tomar decisiones y cultivar el compromiso (Chamorro, 2010).

3. OBJETIVOS

Llevando a cabo este tipo de labor, es posible abordar la investigación y reflexión acerca de diversas temáticas que han madurado y adquirido relevancia a lo largo del Grado y la mención. Igualmente, se pueden generar recursos para su empleo en apoyo tanto al cuerpo docente como al alumnado durante el periodo de Educación Primaria. En el contexto de los juegos y el aprendizaje colaborativo que se va a explorar, se ha optado por la selección de cuatro objetivos que se consideran de suma importancia, a saber:

1. Llevar a cabo una investigación para obtener una comprensión más profunda de los principios teóricos de los juegos cooperativos y su impacto en los entornos sociales como el clima del aula.
2. Investigar la importancia del entorno social para el aprendizaje y el desarrollo global del alumnado.
3. Analizar el impacto de introducir una propuesta didáctica de juegos cooperativos puede promover diversos valores, aprendizajes como el respeto o la empatía y la construcción de relaciones positivas entre los estudiantes.
4. Diseñar una intervención a través de juegos cooperativos para mejorar el clima del aula.

4. MARCO TEORICO

4.1 ¿Que es el aprendizaje cooperativo?

El aprendizaje cooperativo se caracteriza por ser una estrategia de aprendizaje en la cual los estudiantes colaboran conjuntamente con el propósito de alcanzar metas de aprendizaje compartidas y llevar a cabo de manera exitosa las tareas asignadas (Johnson, Johnson y Holubec, 1999).

Esta metodología se sustenta en cinco elementos fundamentales: la interdependencia positiva, la responsabilidad tanto individual como grupal, la comunicación directa entre los participantes, la adquisición de habilidades interpersonales y de trabajo en grupos reducidos, así como la gestión de equipos. En el contexto educativo, la colaboración en el aula se erige como un componente crucial del aprendizaje cooperativo. Los grupos de aprendizaje en conjunto exigen que los estudiantes adquieran conocimientos tanto en las materias a tratar como en las habilidades comunicativas esenciales para trabajar de forma colaborativa (Johnson, Johnson y Holubec, 1999).

En ocasiones, existe una resistencia de algunos estudiantes a participar en situaciones de aprendizaje cooperativo y esta es evidente debido a una mentalidad individualista o demasiado competitiva, en primer lugar se debe demostrar a los estudiantes que, en general, es aceptable cooperar con otros estudiantes. Los compañeros traerán más beneficios tanto grupal como individualmente en vez de competir unos con otros y realizar un trabajo solo (Velázquez, 2021).

Tal como concluyen Velázquez et al. (2014) finalmente, lo que caracteriza al aprendizaje cooperativo y lo distingue del trabajo en grupo convencional es la responsabilidad compartida de cada estudiante por su propio proceso de aprendizaje y el de cada compañero del grupo.

4.2 Aprendizaje cooperativo en Educación Física

La educación física es considerada un ámbito adecuado para llevar a cabo la educación en valores y, en muchas ocasiones, se adopta un enfoque colaborativo. Sin embargo, es fundamental aclarar que existe una distinción entre aprender juntos y

trabajar en grupo. Es importante destacar que todo trabajo conjunto se enmarca en la categoría de trabajo de grupo, pero no todo trabajo de grupo equivale a trabajo cooperativo (Saborit y Hernández, 2009).

El aprendizaje cooperativo se define como un proceso mediante el cual los alumnos dependen mutuamente para alcanzar sus objetivos, lo que incluye el trabajo en equipo en pos del bien común. En este enfoque, el protagonismo recae en el estudiante tanto en el proceso de enseñanza como en el proceso de aprendizaje (Saborit y Hernández, 2009).

Varios autores coinciden en que para adoptar un enfoque colaborativo, es esencial considerar ciertas características o factores clave que deben estar presentes en el proceso con el fin de alcanzar los objetivos deseados. Estos factores engloban la interdependencia positiva, donde los esfuerzos individuales son esenciales para el éxito del grupo, y la existencia de un propósito común que garantiza la cohesión del equipo (Saborit y Hernández, 2009).

1. Interdependencia positiva: Esta característica fundamental del enfoque cooperativo establece que los esfuerzos individuales de cada miembro son cruciales para el éxito del grupo. Cada integrante debe ser consciente de la importancia de su contribución y de cómo esta afecta al logro conjunto. Para promover esta interdependencia positiva, se recomienda que los docentes asignen roles, instauren incentivos de aprendizaje que se otorguen cuando todos los criterios son cumplidos, fomenten la celebración conjunta y promuevan un objetivo compartido (Saborit y Hernández, 2009).

2. Responsabilidad individual: La responsabilidad individual es una característica esencial del enfoque cooperativo, y conlleva la internalización del impacto de las acciones de cada miembro en el resultado final del grupo. Se trata de un compromiso colectivo donde se valora el trabajo como una parte integral del proceso y se comprende que su omisión perjudica no solo al individuo, sino también a los demás compañeros (Saborit y Hernández, 2009).

3. Interacción promotora: Esta característica es inherente al enfoque cooperativo y abarca la promoción de interacciones en las que los participantes estimulan y alientan a

sus compañeros a realizar esfuerzos. Se recomienda la búsqueda de momentos de trabajo conjunto y de evaluación del desempeño en los cuales todos los participantes puedan celebrar el éxito. Además, se hace hincapié en la importancia de fomentar y motivar en beneficio del grupo, así como en estimular el intercambio de recursos para el beneficio mutuo (Saborit y Hernández, 2009).

4. Habilidades de interrelación: El enfoque cooperativo persigue el desarrollo de las habilidades de interacción de los estudiantes, permitiéndoles aprender y trabajar en grupo, teniendo en cuenta las diferencias de personalidades y roles. Se subraya la importancia de las habilidades emocionales en grupos heterogéneos y se sugiere que, a medida que estos aspectos se desarrollan y se internalizan, resulta más sencillo llevar a cabo el trabajo en grupo. Estas habilidades relacionales también facilitan la resolución constructiva de conflictos (Saborit y Hernández, 2009).

5. Procesamiento grupal o autoevaluación: Los estudiantes deben tener la oportunidad de reflexionar y evaluar sus acciones, comportamientos y consecuencias, lo que les permite trabajar de manera más eficaz, mejorar lo que han realizado y aprender de ello (Saborit y Hernández, 2009).

Varias investigaciones de autores (André, 2012; Dyson, 2001; Dowler, 2012; Barba, 2010, como se citó en Velázquez, 2014) destacan los beneficios de utilizar el aprendizaje cooperativo en las clases de educación física para estimular el aprendizaje, desarrollar habilidades sociales, aumentar la interacción de los estudiantes y promover la inclusión de estudiantes con discapacidad y por último, promover la motivación para la actividad física (Velázquez et al., 2014).

4.3 Ventajas que proporciona al alumnado el aprendizaje cooperativo

Los niños experimentan un incremento en su capacidad de atención, lo que les permite identificar similitudes y diferencias, establecer orden, estructurar y crear una organización. También, comienzan a cotejar sus ideas con la realidad, lo que estimula su curiosidad intelectual y sus deseos de observar e interpretar los fenómenos que acontecen en su entorno más cercano (Padilla, 2009).

Las nuevas competencias lingüísticas y cognitivas promueven una comunicación más efectiva y una mayor interacción social. Las relaciones con sus pares desempeñan un papel esencial en su desarrollo y proceso de aprendizaje, ya que les ayudan a considerar diferentes perspectivas y a entender que existen múltiples opciones aparte de las suyas. En el entorno escolar, los estudiantes adquieren conocimientos acerca de sistemas de valores que les asisten en la formación de su juicio independiente y su perspectiva ética (Padilla, 2009).

En lo que respecta a los logros significativos a nivel motriz, se incluyen la comprensión y el control del cuerpo, así como la adquisición de habilidades motoras cognitivas, tanto generales como específicas. Además, se desarrollan habilidades físicas básicas, como fuerza, flexibilidad, resistencia y velocidad. A su vez, se avanza en el desarrollo cognitivo, en las interacciones sociales y en la asimilación de sistemas de valores. Estos aspectos contribuyen al desarrollo de la identidad personal y la autoestima (Padilla, 2009).

El aprendizaje cooperativo ofrece varias ventajas, como fomentar la participación activa. El aprendizaje cooperativo permite a los estudiantes asumir un papel más activo en su propio proceso de aprendizaje, participando tanto en su aprendizaje como interactuando con sus compañeros. Además, ayuda a resolver las dudas de los estudiantes sin depender únicamente del profesor, lo cual es beneficioso para todos. El uso de grupos diversos (heterogéneos) enriquece las experiencias de los estudiantes al traer más diversidad a su entorno. Esto significa que los estudiantes tienen mayor responsabilidad e independencia en el proceso de aprendizaje en comparación con el rol del docente. De manera similar, el pensamiento crítico se promueve cuando los estudiantes se exponen a una variedad de situaciones que les exigen lidiar con diferentes opiniones y aprender a respetarlas (Martínez, 2009).

Además de eso, también tienen efectos beneficiosos, duraderos y a largo plazo en la dinámica social y reducen los prejuicios. Desarrollan actitudes positivas hacia los compañeros con necesidades educativas especiales, mejorando la autoestima, las habilidades de comunicación, la motivación para aprender y cooperar con los compañeros. Además, se ha observado que estas estrategias o métodos de aprendizaje

cooperativo son más eficaces que los enfoques no colaborativos y los métodos educativos tradicionales (García et al., 2001).

4.4 Modelo de enseñanza

Tal como concluyen Pérez et al., (2021) se pueden identificar ocho modelos de aprendizaje en el ámbito de la educación física, siendo uno de ellos el aprendizaje cooperativo. Los otros siete modelos incluyen la Instrucción Directa, el Sistema Personalizado de Enseñanza, la Educación Deportiva, la Enseñanza entre Iguales, la Enseñanza mediante Preguntas, la Enseñanza Comprensiva del Deporte y la Enseñanza de la Responsabilidad Personal y Social.

El aprendizaje cooperativo se fundamenta en la colaboración entre los estudiantes con el propósito de alcanzar metas compartidas, estimulando así el trabajo en equipo y la participación activa de todos los miembros del grupo. Asimismo, este enfoque pedagógico fomenta el desarrollo de competencias sociales fundamentales, tales como la comunicación, la empatía y el mutuo respeto (Johnson et al., 1999).

Una persona estará dispuesta a cooperar en un grupo sólo cuando vea una conexión directa entre los objetivos del grupo y sus objetivos personales. Estará dispuesta a trabajar en un grupo si lograr las metas del grupo le ayuda a alcanzar sus propias metas personales. Entonces, según esta teoría, para alentar a las personas a cooperar en grupos, es necesario establecer una interdependencia positiva entre los objetivos individuales, de modo que cada persona sólo pueda alcanzar sus objetivos personales si otros en el grupo también los logran (Callado, 2018).

Cabe señalar que el aprendizaje cooperativo puede adaptarse a diversos contenidos educativos y puede combinarse con otros modelos con el fin de satisfacer las necesidades específicas del entorno escolar. Resulta esencial que los componentes esenciales de este modelo se integren adecuadamente en el enfoque docente. La inclusión de modelos pedagógicos permite que los profesores se ajusten a las cambiantes particularidades del entorno escolar, al tiempo que se acerca la asignatura de Educación Física a las necesidades y los intereses reales de los alumnos (Johnson et al., 1999).

4.5Modelo pedagógico

El enfoque pedagógico conocido como Aprendizaje Cooperativo promueve la colaboración entre los estudiantes y el trabajo en equipo con el propósito de alcanzar metas compartidas (Fernández-Río y Méndez-Giménez, 2016)

Mejorar la práctica educativa es uno de los principales objetivos comunes del profesorado en general, por lo tanto continuos cambios sociales crean nuevas necesidades educativas que requieren enfoques alternativos a los métodos de enseñanza tradicionales. Desde esta perspectiva, los modelos pedagógicos se han convertido en una base importante de la pedagogía de la educación física. Los modelos pedagógicos se presentan como un método adecuado tanto para la mediación como para la colaboración interdisciplinar. En particular, entre los modelos pedagógicos identificados destacan los modelos de aprendizaje cooperativo como aquellos que contribuyen a mejorar el clima del aula (Merino y Mora, 2022).

Esta estrategia pedagógica es versátil y puede aplicarse a cualquier tema, fomentando competencias sociales esenciales como el respeto y la comunicación. A pesar de que la cooperación ha sido un componente presente en todas las leyes educativas en los últimos años, la respuesta típica de los docentes ha sido la incorporación de juegos cooperativos simples en situaciones o eventos específicos (Fernández-Río y Méndez-Giménez, 2016)

El Aprendizaje Cooperativo es uno de los modelos pedagógicos que se está implementando en el ámbito de la Educación Física. Sus elementos fundamentales comprenden la interdependencia positiva, la responsabilidad tanto individual como grupal, la interacción directa entre los miembros del grupo, las habilidades sociales y el procesamiento grupal. Estos componentes deben estar presentes para que el modelo funcione adecuadamente y permita a los estudiantes aprender de manera efectiva. La inclusión de estos elementos en la planificación educativa del docente es esencial para la utilización exitosa del Aprendizaje Cooperativo como enfoque pedagógico (Fernández-Río y Méndez-Giménez, 2016)

La combinación de varios modelos pedagógicos brinda a los docentes la flexibilidad necesaria para ajustar sus lecciones de acuerdo con las cambiantes circunstancias del entorno educativo en la escuela y, al mismo tiempo, satisfacer las necesidades y los intereses reales de sus alumnos (Fernández-Río y Méndez-Giménez, 2016)

4.6 El clima del aula

El concepto de clima social en el aula hace referencia a un conjunto de características de grupos u organizaciones que resultan de la valoración de este entorno social por parte de las personas que lo componen (García et al., 2001).

Dado que incide en el proceso de aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes, el clima social en el aula desempeña un papel decisivo. Mientras que un entorno adverso puede ocasionar estrés, ansiedad y falta de motivación, un ambiente propicio puede estimular la participación, la motivación y la autoestima. En consecuencia, resulta esencial disponer de las herramientas adecuadas para la mejora de este aspecto del entorno educativo (Pérez et al., 2009).

El fomento de la competencia social y ciudadana se establece como una prioridad en la Educación Primaria. Con el propósito de instruir a los alumnos en la gestión constructiva de la convivencia y los conflictos, con actitudes solidarias y responsables, el Ministerio subraya que estas competencias deben basarse en el respeto y en el aprendizaje cooperativo (Sáez de Ocáriz et al., 2018).

La institución escolar desempeña un papel fundamental como escenario social para fomentar la convivencia democrática y el desarrollo integral de los estudiantes. Para ello, tanto los educandos como los docentes deben recibir formación que promueva el pensamiento crítico, la participación democrática equitativa y la gestión eficaz de conflictos y emociones (Sáez de Ocáriz et al., 2018).

Con el fin de formar ciudadanos comprometidos con su comunidad y capaces de participar activamente en ella, se resalta la importancia de la educación en valores democráticos. El ambiente escolar debe propiciar la cooperación, el respeto mutuo y la igualdad. La comunicación efectiva, las estrategias para la resolución de problemas y el trabajo en equipo resultan esenciales para este propósito (Sáez de Ocáriz et al., 2018).

Además, es crucial fomentar el pensamiento crítico, a fin de enseñar a los estudiantes a cuestionar creencias y enfoques preestablecidos y a buscar soluciones innovadoras a los problemas. Asimismo, se hace hincapié en la promoción de la participación democrática equitativa, con el objetivo de asegurar que todos tengan voz y voto en las decisiones que afectan al grupo (Sáez de Ocáriz., et al 2018).

En este sentido, se subraya que el entorno escolar debe ser propicio para el fomento de la cooperación, el respeto mutuo y la tolerancia hacia las diferencias. Es esencial que los estudiantes adquieran competencias sociales y emocionales que les permitan gestionar conflictos y emociones de manera efectiva, promover el pensamiento crítico y garantizar una participación democrática justa (Sáez de Ocáriz et al., 2018).

4.7 El juego

A lo largo de la historia, todas las culturas han participado en actividades lúdicas. El juego se ha revelado como una actividad esencial para el desarrollo integral del ser humano. Además, constituye una vía para promover valores como la solidaridad y el respeto entre los participantes (Chamorro, 2010).

Desde edades tempranas, las personas establecen relaciones interpersonales a través del juego, tanto en ámbitos familiares como fuera de ellos, interactuando con individuos de diversas procedencias. Dado que el juego estimula el movimiento y otros aspectos fundamentales para el desarrollo saludable de los estudiantes, adquiere una relevancia significativa en el contexto de la educación física (Chamorro, 2010).

El juego ejerce una influencia crucial en el crecimiento de la capacidad intelectual, afectando también áreas significativas como la esfera emocional, la sociabilidad y las habilidades motoras. La adquisición de conocimientos de manera integral, que englobe la totalidad de la personalidad del alumno, solo se logra a través de una experiencia que abarque estos diversos aspectos (Chamorro, 2010).

Desde diversas perspectivas, han evaluado y siguen evaluando el juego como un componente de gran importancia que contribuye al desarrollo físico y psicológico de las personas, especialmente durante sus años formativos (Chamorro, 2010).

El juego es una actividad que ocupa gran parte del tiempo libre de los niños. A través de este proceso, los niños desarrollan su identidad y sus competencias sociales, y, en general, acumulan experiencias que les enseñan sobre la convivencia en sociedad, la comprensión de sus capacidades y limitaciones, y el proceso de crecimiento y maduración. Es importante destacar que las habilidades de cualquier niño se desarrollan de manera más efectiva en el contexto del juego en comparación con otros entornos (Chamorro, 2010).

A través de la práctica lúdica, los niños interactúan con sus iguales, lo que contribuye a comprender a las personas de alrededor, adquieren patrones de conducta, se conocen a ellos y aprender expresarse en el contexto que les rodea (Comas, 2008).

El juego es una oportunidad natural para introducir actividad física que se adapte a los intereses de los niños y se desarrolle a medida de sus necesidades. Estas actividades se adaptan progresivamente al desarrollo mental y motor así como al nivel de adaptación social del alumno. En cuanto a su aplicación en educación física, cabe destacar que las actividades de ocio no son sólo un conjunto de contenidos o aspectos que los estudiantes necesitan aprender sino también una estrategia metodológica que incide en el resto de contenidos (Prieto, 2010).

Dentro del ámbito de la educación física existen modelos bien establecidos que se consideran clásicos. Estos incluyen juegos tradicionales, las formas jugadas, juegos recreativos y juegos predeportivos (Prieto, 2010).

4.8 El juego cooperativo

Los juegos cooperativos son aquellos que requieren que los jugadores se involucren de manera que estén enfocados en el grupo, donde cada individuo se une al resto de jugadores para lograr un objetivo compartido (Agramonte, 2013).

Tal como concluyen Agramonte (2013) existen cuatro características sobre los juegos cooperativos:

1. Todos los participantes tienen como objetivo colaborar de manera conjunta.

2. El logro del objetivo beneficia a todos, mientras que si no logran el objetivo todos pierden por igual.
3. Los jugadores no compiten entre sus compañeros, sino con los componentes materiales y no humanos.
4. Los participantes integran sus diversas habilidades al unir sus esfuerzos para alcanzar un objetivo común.

Cada juego cooperativo, en el ámbito de la educación física, constituye un espacio de aprendizaje en el que los estudiantes pueden poner a prueba sus habilidades de comunicación interpersonal. Cuando las conductas motoras son amigables, se promueve una convivencia en un entorno de apoyo. Sin embargo, en casos de conflictos o tensiones, estas conductas motoras pueden expresarse de manera inadecuada (Sáez de Ocáriz et al., 2018).

Por otra parte, los juegos cooperativos en el contexto de la educación física representan una valiosa herramienta para el desarrollo de habilidades sociales y la promoción de un entorno de aprendizaje positivo. En este contexto, es fundamental estar consciente y abordar posibles conflictos motores que puedan surgir durante estos juegos (Sáez de Ocáriz et al., 2018).

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1 Transferencia marco teórico a la unidad

Para realizar la propuesta didáctica me he basado en diferentes autores que he mencionado anteriormente en los apartados anteriores.

El proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje estará protagonizado por el alumno, por lo tanto el docente tendrá el rol de herramienta de aprendizaje. Estará para ayudar a la reflexión y apoyar las decisiones que tomen, tanto buenas como malas. Esto es evidente en el transcurso de la sesión, así como en las interrogantes formuladas por el docente con el propósito de facilitar el logro de los objetivos planteados en los desafíos (Saborit y Hernández, 2009). Además cuando aprenden entre iguales el aprendizaje es más significativo. Todo esto contribuye a tener una participación más activa de su

aprendizaje. Durante las sesiones, se propiciará que los estudiantes dialoguen y analicen las estrategias óptimas para abordar los desafíos de manera efectiva (Martínez, 2009).

Esto es evidente en el transcurso de la sesión, así como en las interrogantes formuladas por el docente con el propósito de facilitar el logro de los objetivos planteados en los desafíos.

A través de esta unidad didáctica se quiere desarrollar las habilidades sociales y aumentar la interacción entre el grupo-clase, esto se logrará dado que los objetivos de las sesiones tienen como finalidad fortalecer estas competencias. (Velázquez et al., 2014). El grupo tiene los mismos objetivos por lo tanto deberán trabajar de manera conjunta para obtener buenos resultados (Agramonte, 2013).

Por otra parte, mediante la realización de los retos queremos que mejore su nivel motriz, comprendan y controlen su cuerpo, así como adquirir habilidades motoras cognitivas, tanto generales como específicas además de las habilidades específicas básicas. Todo esto desarrollara la identidad personal y la autoestima (Padilla, 2009).

Y por último, trabajarán en pequeños grupos de trabajo, entre 3 y 5. Estos serán heterogéneos para que así haya más diversidad y más riqueza, ya que con todo esto se busca mejorar el clima del aula. Se observa que la mayoría de las sesiones han sido diseñadas para llevarse a cabo en grupos reducidos, con el propósito de facilitar una mayor interacción y comunicación entre los participantes.

5.2 Título

“¡Uno para todos y todos para uno!”.

5.3 Introducción y justificación

La propuesta didáctica tiene como objetivo la elaboración de una unidad de juegos y desafíos cooperativos al inicio del curso en un aula en la que los estudiantes no han compartido experiencias previas. El propósito fundamental es mejorar y fomentar un ambiente social positivo en el aula. A través de la realización de estos juegos y desafíos cooperativos, se busca promover la colaboración, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades socioemocionales, entre otros aspectos relevantes.

El juego cooperativo, en particular, se erige como un medio para impulsar la inclusión y la equidad, ya que todos los estudiantes participan activamente y tienen la oportunidad de contribuir al éxito del equipo. Se promueve un ambiente respetuoso, tolerante y solidario que valora la diversidad y fomenta relaciones positivas entre los estudiantes. Además, proporciona un entorno propicio para el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Durante la interacción con sus compañeros, los estudiantes adquieren estrategias para comunicarse de manera efectiva, resolver conflictos, tomar decisiones en grupo y trabajar en equipo. Estas habilidades son fundamentales para su futura participación en la sociedad y contribuyen a su desarrollo integral.

Además, los juegos y desafíos ofrecen un enfoque positivo para el proceso de aprendizaje. La participación en actividades entretenidas y motivadoras permite a los estudiantes adquirir conocimientos de manera activa y desarrollar diversas habilidades cognitivas, como la atención, la memoria, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Estas tareas también fomentan el aprendizaje entre pares y estimulan el intercambio de ideas.

En este sentido, los docentes buscan formar individuos capaces de trabajar en equipo, escuchar diversas opiniones y mostrar respeto. Por lo tanto, la introducción de estos desafíos y juegos constituye una medida que puede contribuir significativamente a la consecución de una educación globalizada que atiende las necesidades integrales de los estudiantes.

5.4 Contextualización

El Colegio Sancho Ramírez de Educación Infantil y Primaria se ubica en la ciudad de Huesca, una de las tres provincias de la Comunidad Autónoma de Aragón. La ciudad ostenta la capitalidad de la Comarca de la Hoya de Huesca y de la Provincia de Huesca, y se enorgullece de una rica historia y sólidas tradiciones.

El colegio se encuentra en las afueras de la ciudad, en el Barrio de Santo Domingo y San Martín. En las cercanías de la institución, abundan las viviendas, áreas verdes, tiendas, farmacias, restaurantes y otros establecimientos comerciales.

En los últimos años, el centro educativo ha experimentado una creciente diversidad cultural en su alumnado, enriqueciendo así su entorno con distintas culturas y perspectivas. Esta diversidad ha contribuido a la mejora general del colegio, al proporcionar una mayor variedad en su población estudiantil.

La infraestructura del colegio consta de dos edificios, dos áreas de recreo y un pabellón deportivo. El edificio principal alberga todas las aulas de educación primaria, así como la dirección del colegio y el comedor escolar, que atiende tanto a los alumnos de educación infantil como a los de primaria en diferentes turnos y algunos de educación infantil. El segundo edificio está destinado a las clases de educación infantil y dispone de su propio espacio de recreo.

Los patios de recreo se dividen en dos áreas separadas. El patio de recreo más grande incluye un campo de fútbol con dos porterías, medio campo de fútbol con una portería, dos canchas de baloncesto y áreas de juego al aire libre. El patio de recreo más pequeño cuenta con medio campo de fútbol con una portería, una cancha de minibasket con dos canastas, un porche y una zona con arenero y árboles.

El pabellón deportivo es de gran tamaño y cuenta con una cortina divisoria que permite crear dos espacios individuales. El pabellón alberga un campo de fútbol sala y de balonmano, una cancha de baloncesto y cuatro canchas de minibasket. Además, dispone de una sala de material deportivo con una amplia variedad de recursos, que incluyen conos, aros, pelotas de diversas modalidades deportivas, plintos, trampolines, cuerdas, cronómetros, redes, espalderas en la pared, quitamiedos, colchonetas, tatamis y otros materiales relacionados con diversas disciplinas deportivas.

5.5 Metodología

Durante las sesiones, se recomienda proporcionar explicaciones concisas de los ejercicios propuestos para mantener la atención del alumnado en la tarea y minimizar distracciones. A lo largo de la ejecución de los ejercicios, se planifican pausas para permitir al grupo reflexionar sobre sus acciones y para fomentar la comunicación entre los estudiantes. Estas pausas son fundamentales, ya que la colaboración y la toma de decisiones en grupo son elementos esenciales para abordar estos retos con éxito. Es

fundamental mantener un enfoque positivo y motivador para alentar al grupo a cumplir los objetivos planteados por los diferentes retos.

Para llevar a cabo esta unidad didáctica, se emplearán dos estilos de enseñanza, además de un modelo pedagógico. Los estilos de enseñanza seleccionados son el "descubrimiento guiado" y la "resolución de problemas".

- Descubrimiento guiado: El docente diseñará las clases como desafíos, proporcionará información y respaldará el proceso mediante el cual los alumnos experimentarán y descubrirán la mejor solución para cada reto. Es importante destacar que el profesor no revelará la respuesta correcta, fomentando así que los estudiantes lleguen a sus propias conclusiones. Se enfatizará la retroalimentación positiva para reforzar las soluciones acertadas.

- Resolución de problemas: El docente presentará desafíos a la clase que los alumnos resolverán a través de la experimentación y el aprendizaje por ensayo y error. Los estudiantes descubrirán por sí mismos la forma correcta de abordar estos desafíos. El papel del profesor consistirá en ser una guía y facilitador del proceso de aprendizaje de los alumnos, sin proporcionar respuestas directas, lo que promoverá el desarrollo de habilidades de resolución de problemas entre los estudiantes.

Por otra parte, el proceso de enseñanza y aprendizaje estará protagonizado por el propio alumnado, ya que un aprendizaje entre iguales puede aportar una nueva visión para el alumnado, ampliar conocimientos, mejorar la confianza en uno mismo y entre ellos y una mayor interacción. Por lo tanto el maestro durante las sesiones será una herramienta para el aprendizaje, acompañará a los estudiantes para la construcción de conocimientos, acompañara al alumnado mediante preguntas de reflexión y una escucha activa.

Las sesiones se realizaran a través de pequeños grupos heterogéneos de entre 3 y 5 alumnos. A través de ellos se encontrara una gran diversidad y riqueza y por ello mejorará el clima del aula.

5.6 Relación de elementos curriculares

Curso: 3º Educación Primaria

Unidad Didáctica: Juegos Cooperativos

Criterios de Evaluación Asociados:

- 1.3. Encadenar acciones para resolver situaciones de retos cooperativos asumiendo diferentes roles.
- 3.3. Desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos individuales y colectivos de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de violencia.
- 5.2. Tomar medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y al mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas, conociendo protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto.

Objetivos didácticos:

1.3.1 Asume diferentes roles durante la práctica de situaciones cooperativas.

3.3.1 Muestra buena disposición e iniciativa para solucionar los conflictos de manera razonable.

3.3.2 Desarrolla diferentes habilidades sociales de cooperación, inclusión y ayuda durante la realización de las tareas.

5.2.2 Utiliza de forma apropiada los diferentes materiales.

A continuación se detallan en la Tabla 1 la relación entre criterios de evaluación y objetivos didácticos, en la Tabla 2 la concreción del aprendizaje de los objetivos didácticos y la relación con los instrumentos de evaluación y criterios de evaluación y corrección, en la tabla 3 una visión global de la Unidad Didáctica y en la tabla 4 la relación de objetivos didácticos y saberes básicos.

Tabla 1. Relación criterios de evaluación y objetivos didácticos

UNIDAD DIDACTICA JUEGOS Y RETOS COOPERATIVOS	CRITERIO DE EVALUACION	OBJETIVO DIDACTICO
	1.3. Encadenar acciones para resolver situaciones de retos cooperativos asumiendo diferentes roles.	1.3.1 Asume diferentes roles durante la práctica de situaciones cooperativas. 1.3.2 Encadena diferentes acciones para resolver situaciones de retos cooperativos.
	3.3. Desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos individuales y colectivos de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de violencia.	3.3.1 Muestra buena disposición e iniciativa para solucionar los conflictos de manera razonable. 3.3.2 Desarrolla diferentes habilidades sociales de cooperación, inclusión y ayuda durante la realización de las tareas.
	5.2. Tomar medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y al mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas, conociendo protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto.	5.2.2 Utiliza de forma apropiada los diferentes materiales.

Tabla 2. Relación de concreción del aprendizaje, criterio de corrección criterio de calificación y porcentajes

UNIDAD DIDACTICA JUEGOS Y RETOS COOPERATIVOS	CRIT DE EVAL	OBJS DIDACTIVOS	CONCRECION DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Y %	CRITERIO DE CORRECCIÓN
	1.3	1.3.1	Realiza diferentes roles durante las diferentes situaciones.	Tabla de observación (UD _OD _3) (50%)	Siempre=10 ; Casi siempre=8 ; A veces=6 ; Pocas veces=4 ; Nunca= 2
		1.3.2	Encadena acciones para resolver situaciones.	Tabla de observación (UD _OD _3) (50%)	Siempre=10 ; Casi siempre=8 ; A veces=6 ; Pocas veces=4 ; Nunca= 2
	3.3	3.3.1	Soluciona conflictos entre los compañeros.	Tabla de observación (UD _AUOEVAL_1) Diana de evaluación (UD _EVAL COMPAÑERO _2) (60%)	Siempre=10 ; Casi siempre=8 ; A veces=6 ; Pocas veces=4 ; Nunca= 2
		3.3.2	Coopera durante la resolución de los retos cooperativos.	Tabla de observación (UD _AUOEVAL_1) Diana de evaluación (UD _EVAL COMPAÑERO _2) (40%)	Siempre=10 ; Casi siempre=8 ; A veces=6 ; Pocas veces=4 ; Nunca= 2
	5.2	5.2.2	Utiliza de manera adecuada el material de las sesiones.	Tabla de observación (UD _OD _3) (100%)	Siempre=10 ; Casi siempre=8 ; A veces=6 ; Pocas veces=4 ; Nunca= 2

Tabla 3. Temporalización y progresión del aprendizaje

Sesión	1	2	3	4	5	6	7	8
Progresión de aprendizaje	Toma de contacto	Conocer el nivel de partida	Aprender y progresar/valorar el progreso					
Situaciones de aprendizaje	Tarjetas cooperativas	Tarjetas cooperativas	Retos y música	Paracaídas I	Paracaídas II	Globo	Retos	Mueve y crea
Organización	Trabajo en pequeños grupos	Trabajo en pequeños grupos	Trabajo en pequeños grupos	Trabajo en gran grupo	Trabajo en gran grupo	Trabajo en pequeños grupos	Trabajo en pequeños grupos	Trabajo en pequeños grupos
Instrumentos de evaluación	UD AUTOEVAL _1	UD _OD _3	UD _EVAL COMPA ÑERO _2	UD _AUTOEV AL_1	UD _OD _3	UD _EVAL COMPA ÑERO _2	UD _OD _3	UD _AUTOEVA L_1
Material curricular	Tarjetas cooperativas Ficha autoevaluación	Tarjetas cooperativas	Ficha diana de evaluación	Ficha autoevaluación		Ficha diana de evaluación		Ficha autoevaluación
Relación curricular	3.3.1 3.3.2	1.3.1 1.3.2 5.2.2	3.3.1 3.3.2	3.3.1 3.3.2 5.2.2	1.3.1 1.3.2 5.2.2	3.3.1 3.3.2 5.2.2	1.3.1 1.3.2 5.2.2	3.3.1 3.3.2

Tabla 4. Relación entre los saberes básicos y los objetivos didácticos.

Criterio de evaluación	Objetivo didáctico	Saberes
1.3 Comprender y resolver acciones motrices, con la ayuda docente, ajustando los movimientos corporales a las situaciones de cooperación.	<p>1.3.1 Realiza diferentes roles durante las diferentes situaciones.</p> <p>1.3.2 Encadena acciones para resolver situaciones.</p>	<p>Bloque A (Resolución de problemas en situaciones motrices) Acciones motrices individuales. Principios para actuar metódicamente: emitir hipótesis de acción, identificar constantes, anticipar las acciones que hay que realizar, seleccionar las formas de hacer más apropiadas, resolver problemas. Perfeccionamiento y combinación de acciones motrices elementales para construir otras de mayor complejidad en situaciones y medios variados.</p> <p>Acciones motrices de cooperación: la colaboración, la sincronización, la disponibilidad. Encadenamiento y coordinación de acciones grupales. Sincronización de acciones. Utilización de estrategias básicas de juego (anticipación). Práctica de actividades cooperativas que supongan un esfuerzo conjunto. Verbalización de reglas de acuerdo con las posibilidades del alumnado y respetando los principios de seguridad. Toma de informaciones y referencias pertinentes para construir un desplazamiento razonado y reflexionado. Adopción de una motricidad adaptada y específica para ajustarse a un medio variado y, a veces, variable (natural o reproducido) y para manejar instrumentos o materiales que produzcan problemas acción para la colaboración con compañeros y compañeras para conseguir un objetivo común.</p>
3.3 Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades	<p>3.3.1 Soluciona conflictos entre los compañeros.</p> <p>3.3.2 Coopera durante la resolución de los retos cooperativos.</p>	<p>Bloque C (Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices)</p> <p>Gestión emocional: estrategias de</p>

Juegos cooperativos y mejora del clima del aula en Educación Primaria

<p>sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones discriminatorias y de violencia.</p>		<p>identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices. Respeto de las reglas de juego. Roles de trabajo en las actividades relacionadas con las diferentes situaciones motrices.</p>
<p>5.2 Participar en juegos de activación y vuelta a la calma reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.</p>	<p>5.2.2 Utiliza de manera adecuada el material de las sesiones.</p>	<p>Bloque E (Organización y gestión de la actividad física) Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.</p>

5.7 Temporalización

Tabla 5. Desarrollo de las sesiones de la unidad didáctica

P3_UD7_ JUEGOS COOPERATIVOS DESARROLLO DE LAS SESIONES	
ACTIVIDADES PROGRAMADAS PARA LA SESIÓN	
SESIÓN 1	CALENTAMIENTO: Tira y afloja - Tarjetas cooperativas
	MATERIAL: 3 pelotas, material tarjetas cooperativas
SESIÓN 2	CALENTAMIENTO: Salto a la comba al montón - Tarjetas cooperativas
	MATERIAL: material tarjetas cooperativas
SESIÓN 3	CALENTAMIENTO: La cadena - Reto 1: <u>Aros musicales.</u> - Reto 2: <u>Que no Caiga el Balón</u> - Reto 3: <u>El Arco del Triunfo.</u>
	MATERIAL: 20 aros, altavoz, 5 balones.
SESIÓN 4	CALENTAMIENTO: Sigue al líder - Reto 1: <u>Adelante-Atrás.</u> - Reto 2: <u>Nadar sobre las Olas</u> - Reto 3: <u>El Túnel</u>
	MATERIAL: Paracaídas.

SESIÓN 5	<p>CALENTAMIENTO: Stop</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reto 1: <u>La Carpa.</u> - Reto 2: <u>El Intercambio.</u> - Reto 3: <u>Te Paso la Pinza</u>
	<p>MATERIAL: Paracaídas y tres pinzas.</p>
SESIÓN 6	<p>CALENTAMIENTO: Carreras de relevos con huevos y cucharas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reto 1: <u>El Globo Viajero.</u> - Reto 2: <u>Pasa el globo.</u> - Reto 3: <u>La fila de los globos.</u> - Reto 4: <u>El globo bailongo.</u>
	<p>MATERIAL: globos, altavoz, cajas.</p>
SESIÓN 7	<p>CALENTAMIENTO: Estiramiento grupal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reto 1: <u>La escalera</u> - Reto 2: <u>Pulso gitano</u> - Reto 3: <u>El puente minado</u>
	<p>MATERIAL: bancos, conos.</p>
SESIÓN 8	<p>CALENTAMIENTO: Relevos obstáculos humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reto 1: <u>Movimiento colectivo</u> - Reto 2: <u>Mueve el aro</u> - Reto 3: <u>Formar figuras</u>
	<p>MATERIAL: conos, aros, sillas.</p>

5.8 Sesiones

Las sesiones de la unidad didáctica siguen una estructura constante con el objetivo de proporcionar una dinámica predecible para el alumnado. Esto permite que los estudiantes sepan con anticipación lo que sucederá en cada clase. En caso de que surja alguna situación atípica, es fundamental comunicarla para que los alumnos estén informados y puedan incorporarla a su rutina.

La sesión se divide en cinco partes:

- Explicación: Al comienzo de la clase, los estudiantes llegan al lugar designado y colocan sus pertenencias en su sitio designado, un hábito que se les enseña al inicio del curso. Luego, se sientan en círculo, donde el docente repasa lo aprendido en la sesión anterior y presenta los temas a trabajar en el día actual. También se lleva a cabo un repaso de las reflexiones anteriores, recordando lo que se hizo y anticipando lo que se hará en la sesión.
- Calentamiento: Antes de adentrarse en la sesión, los estudiantes participan en un juego de calentamiento seleccionado por el profesor. Esto ayuda a prepararlos física y mentalmente para la dinámica de la sesión.
- Juegos o retos: Esta es la parte más extensa de la sesión, donde los grupos de estudiantes se enfrentan a los juegos o retos propuestos. Deben trabajar juntos, reflexionar y dialogar para encontrar soluciones. El docente supervisa y brinda apoyo en este proceso, desempeñando un papel de facilitador.
- Vuelta a la calma: Después de la actividad principal, los estudiantes vuelven a sentarse en círculo para tranquilizarse y relajarse.
- Reflexión grupal: En esta fase, los alumnos pueden compartir sus experiencias durante la sesión y debatir sobre cuestiones relacionadas con la misma.

UD: JUEGOS COOPERATIVOS	SESIÓN 1
Indicador de logro: El alumno será capaz de promover la resolución de problemas en grupo.	Material: 3 pelotas, material tarjetas cooperativas (Anexo I)
Desarrollo:	
<ul style="list-style-type: none">- Calentamiento: Tira y afloja (Se dividen a los estudiantes en dos grupos, y cada equipo sostiene un extremo de la cuerda. Se marca una línea en el centro, y el objetivo es que, tirando de la cuerda, un equipo logre que el equipo contrario cruce la línea y, de esta manera, pierda.)- Tarjetas cooperativas: Por grupos elegirán diferentes retos cooperativos que tendrán que realizar durante la clase. Dependiendo de la dificultad harán más o menos.	
Observaciones: Preguntas de reflexión durante la sesión: ¿Escucháis todas las propuestas de los compañeros? Vuelta a la calma: Recoger el material y después sentarse en círculo en los grupos de trabajo, en silencio respirarán durante 30 segundos para tranquilizarse después de la sesión. Reflexión grupal: realizaremos estas preguntas a los diferentes grupos pequeños ¿Cómo os organizáis para poder llevar realizar el reto? ¿Cómo os comunicáis entre el equipo?	

UD: JUEGOS COOPERATIVOS	SESIÓN 2
<p>Indicador de logro: El alumno será capaz de promover la resolución de problemas en grupo.</p>	<p>Material: material tarjetas cooperativas (Anexo I)</p>
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none">- Calentamiento: salto a la comba al montón (Dos alumnos hacen girar una comba y el resto de compañeros saltan mientras recita la canción popular: “Al montón, que pocas son, si son pocas que entre otra” y cada vez se va incorporando un alumno/a más hasta que se falle.)- Tarjetas cooperativas: Por grupos elegirán diferentes retos cooperativos que tendrán que realizar durante la clase. Dependiendo de la dificultad harán más o menos.	
<p>Observaciones:</p> <p><u>Grupo pequeño</u></p> <p>Preguntas de reflexión durante la sesión:</p> <p>¿Escucháis todas las propuestas de los compañeros?</p> <p>Vuelta a la calma: Recoger el material y después sentarse en círculo en los grupos de trabajo, en silencio respirarán durante 30 segundos para tranquilizarse después de la sesión.</p> <p>Reflexión grupal: realizaremos estas preguntas a los diferentes grupos pequeños</p> <p>¿Cómo os organizáis para poder llevar realizar el reto?</p> <p>¿Cómo os comunicáis entre el equipo?</p>	

UD: JUEGOS COOPERATIVOS	SESIÓN 3
<p>Indicador de logro: El alumno será capaz de fomentar la comunicación y la planificación.</p>	<p>Material: 20 aros, altavoz, 5 balones</p>
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento: La cadena (Una persona la empieza parando, cuando pille a un compañero deberán de jugar unidos de la mano, así hasta que quede uno.) - Reto 1: Aros musicales. Cada niño tiene un aro en el suelo. Al son de música alegre, todos bailan. Todos saltan al aro cuando la música se detiene. Lo volvemos a hacer, pero esta vez con un aro menos. A medida que avancemos, habrá cada vez menos aros y, como resultado, cada uno contendrá un número cada vez mayor de personas. - Reto 2: Que no Caiga el Balón. Juntos, tienen que evitar que una pelota de playa toque el suelo golpeándola hacia arriba. Se cuenta el número de toque que consiguen mantenerla sin que toque el suelo. - Reto 3: El Arco del Triunfo. Los niños se dividen en filas de seis y ocho, respectivamente. Se pasa una pelota entre las piernas de la primera persona de cada fila, quien luego corre hasta el final de la fila. El siguiente individuo repite las acciones del primero. VARIACION: por encima de la cabeza. 	
<p>Observaciones:</p> <p><u>Grupo pequeño</u></p> <p>Preguntas de reflexión durante la sesión: ¿Cuál ha sido vuestra estrategia para entrar en un aro? Hablar con los compañeros para que acudan rápido.</p> <p>¿Habláis cuando os pasáis el balón? Cuando alguien va a por el balón dirá mía para no ir dos compañeros al mismo tiempo.</p> <p>¿Sabéis cuando salir corriendo? Si habláis antes de que llegue el balón la persona estará preparada.</p> <p>Vuelta a la calma: Recoger el material y después sentarse en círculo en los grupos de trabajo, en silencio respirarán durante 30 segundos para tranquilizarse después de la sesión.</p> <p>Reflexión grupal: realizaremos estas preguntas a los diferentes grupos pequeños</p> <p>¿Cómo os organizáis para poder llevar realizar el reto?</p> <p>¿Cómo os comunicáis entre el equipo?</p>	

UD: JUEGOS COOPERATIVOS	SESIÓN 4
Indicador de logro: El alumno será capaz de fomentar la comunicación y la planificación.	Material: Paracaídas
Desarrollo: <ul style="list-style-type: none">- Calentamiento: Sigue al líder (Un estudiante asume el papel de líder y realiza una serie de movimientos que los demás estudiantes deben seguir. Luego, otro estudiante toma el liderazgo.)- Reto 1: Adelante-Atrás. Todos los alumnos sujetan un extremo del paracaídas y cuando decimos ATRÁS, lo estiramos, y ocurrirá lo contrario cuando decimos ADELANTE, nos juntamos todos en el centro.- Reto 2: Nadar sobre las Olas. Media clase agarra los lados del paracaídas y lo mueve, creando ondas en el suelo. El resto de personas restantes se mueven de diferentes formas como de rodillas, gatean, ruedan.... Inventando una historia puede afectar a que las olas creadas sean más fuertes o más tenues. Con el tiempo, el rol cambiará.- Reto 3: El Túnel. El paracaídas se eleva por la primera mitad de la clase, que lo sostiene a la altura del hombro, luego a la altura de la cintura, luego a la altura de la rodilla, lo que permite que la otra mitad de la clase pase debajo de ella como si fuera un túnel.	
Observaciones: <u>Grupo grande</u> Preguntas de reflexión durante la sesión: ¿Creéis que es importante hablar? Si habláis podéis hacer la acción todos juntos en cambio si no lo hacéis puede que no vayáis a la vez y no se consiga. ¿Habláis entre los diferentes grupos? Si habláis las diferentes acciones que se tienen que hacer todo el mundo irá a la vez. Vuelta a la calma: Recoger el material y después sentarse en círculo en los grupos de trabajo, en silencio respirarán durante 30 segundos para tranquilizarse después de la sesión. Reflexión grupal: realizaremos estas preguntas a los diferentes grupos pequeños ¿Cómo os organizáis para poder llevar realizar el reto? ¿Cómo os comunicáis entre el equipo?	

UD: JUEGOS COOPERATIVOS	SESIÓN 5
<p>Indicador de logro: El alumno será capaz de fomentar la responsabilidad compartida.</p>	<p>Material: Paracaídas, 3 pinzas</p>
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento: Stop (El jugador tendrá que pillar a sus compañeros para poder cambiar el rol. El resto de jugadores podrá salvarse de ser pillado diciendo stop y a la vez abrir brazos y piernas, se deberá de quedar en esta posición hasta que un compañero le salve pasando por debajo de sus piernas.) - Reto 1: La Carpa. El paracaídas se estira hacia atrás y se eleva por encima de la cabeza, detrás de la espalda y detrás de las rodillas. Nos sentamos sosteniendo el borde interior del paracaídas. Todos podemos movernos dentro de la carpa, contar chistes, intercambiar lugares, mirar por la ventana y cantar. - Reto 2: El Intercambio. Dos o tres niños son nombrados cuando el paracaídas se eleva, tienen que intentar cambiarse de posición entre ellos antes de que el paracaídas toque el suelo. - Reto 3: Te Paso la Pinza. Un niño sostiene una pinza mientras está de pie y sostiene el paracaídas y la coloca agarrada a la tela. Dice a qué compañero le quiere dar la pinza, el niño indica a qué lado quiere que gire el paracaídas, si a la izquierda o a la derecha. Este girara hasta que la pinza llegue al compañero nombrado. 	
<p>Observaciones:</p> <p><u>Grupo grande</u></p> <p>Preguntas de reflexión durante la sesión:</p> <p>¿Qué acciones dentro del juego fomentan la colaboración y el trabajo en equipo?</p> <p>Vuelta a la calma: Recoger el material y después sentarse en círculo en los grupos de trabajo, en silencio respirarán durante 30 segundos para tranquilizarse después de la sesión.</p> <p>Reflexión grupal: realizaremos estas preguntas a los diferentes grupos pequeños</p> <p>¿Cómo os organizáis para poder llevar realizar el reto?</p> <p>¿Cómo os comunicáis entre el equipo?</p>	

UD: JUEGOS COOPERATIVOS	SESIÓN 6
<p>Indicador de logro: El alumno será capaz de fomentar la responsabilidad compartida.</p>	<p>Material: globos, altavoz, cajas</p>
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento: Carrera de relevos con huevos y cucharas (los equipos deben transportar huevos en cucharas sin dejar que se caigan mientras corren.) - Reto 1: El Globo Viajero. Cada dos compañeros, tienen que ir avanzando con un globo por la pista de diferentes formas sin que se caiga. Variante: carreras entre otros grupos. - Reto 2: Pasa el globo. El equipo tendrá que ponerse en una fila india con una distancia de un metro. Al principio y al final de la fila habrá una caja, tendrán que transportar los globos de una caja a otra tocándolos con partes del cuerpo pero no los pueden sujetar con las manos. - Reto 3: La fila de los globos. El grupo se pondrá en fila india, tendrán que portar un globo entre cada persona, no podrán transportarlos con las manos. Deberán andar sin que se caiga ningún globo. - Reto 4: El globo bailongo. Por parejas tendrán que tener un globo entre ellos, no lo pueden sujetar con las manos solo con partes del cuerpo. Cuando suene la música tendrán que bailar, la última pareja que quede con el globo gana. 	
<p>Observaciones:</p> <p><u>Grupos pequeños</u></p> <p>Preguntas de reflexión durante la sesión:</p> <p>¿Qué intentas hacer para ayudar al compañero para conseguir el reto? Hablo con el e intento pasar el globo para ponérselo fácil.</p> <p>¿Cuándo un compañero se equivoca que hacéis? Si animáis al grupo hay más posibilidades de conseguir el reto porque habrá mejor clima.</p> <p>Vuelta a la calma: Recoger el material y después sentarse en círculo en los grupos de trabajo, en silencio respirarán durante 30 segundos para tranquilizarse después de la sesión.</p> <p>Reflexión grupal: realizaremos estas preguntas a los diferentes grupos pequeños</p> <p>¿Cómo os organizáis para poder llevar realizar el reto?</p> <p>¿Cómo os comunicáis entre el equipo?</p>	

UD: JUEGOS COOPERATIVOS	SESIÓN 7
<p>Indicador de logro: El alumno será capaz de reforzar habilidades de liderazgo compartido.</p>	<p>Material: bancos, conos</p>
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento: Estiramiento grupal (Los estudiantes se reúnen en un círculo. Un estudiante comienza haciendo un estiramiento, y los demás lo siguen. Luego, otro estudiante inicia un nuevo estiramiento, y así sucesivamente.) - Reto 1: La escalera. Por grupos el alumnado deberá ordenarse de diferentes formas como por ejemplo de mal alto a más bajo, por meses del año,... Durante la prueba no podrán hablar con palabras entre ellos. VARIANTE: todos subidos en un banco y tienen que intentar no tocar suelo mientras se cambian. - Reto 2: Pulso gitano. Se juega en parejas, con los alumnos tomándose la mano derecha y presionando el pie derecho uno contra el otro. El objetivo del reto es empujar o tirar de la mano del compañero para provocar movimiento en el pie del compañero. - Reto 3: El puente minado. El grupo debe cruzar con los ojos cerrados una zona rectangular en la que se han colocado diversos conos (minas) que no se pueden pisar. Cruzaran de uno en uno y el grupo sin tocarlos deben de guiarlos del principio hasta el final e ir cambiando de roles hasta que lo hayan conseguido todos los integrantes. 	
<p>Observaciones:</p> <p><u>Grupos pequeños</u></p> <p>Preguntas de reflexión durante la sesión:</p> <p>¿Cómo os organizáis para conseguir el reto? Si alguien ordena a todos puede ser más fácil que intentar hacerlo todos a la vez.</p> <p>Vuelta a la calma: Recoger el material y después sentarse en círculo en los grupos de trabajo, en silencio respirarán durante 30 segundos para tranquilizarse después de la sesión.</p> <p>Reflexión grupal: realizaremos estas preguntas a los diferentes grupos pequeños</p> <p>¿Cómo os organizáis para poder llevar realizar el reto?</p> <p>¿Cómo os comunicáis entre el equipo?</p>	

UD: JUEGOS COOPERATIVOS	SESIÓN 8
<p>Indicador de logro: El alumno será capaz de reforzar habilidades de liderazgo compartido.</p>	<p>Material: conos, aros, sillas</p>
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento: Relevos obstáculos humanos (Los estudiantes deben superar obstáculos humanos creados por otros compañeros, como túneles humanos, saltos de cuerda y más.) - Reto 1: Movimiento colectivo. Habrá una distancia marcada por conos, todos los participantes del grupo deben trasladarse de un lado al otro sin andar, correr o saltar. Los integrantes tendrán que estar en contacto unos con otros todo el rato durante el reto. - Reto 2: Mueve el aro. Un grupo deberá que mover dos aros de un punto a otro tocando el todo momento los dos aros cada integrante y no pueden ser tocados por las manos. - Reto 3: Formar figuras. Cada integrante deberá tener una silla y estar sobre ella durante la realización de diferentes formas que tendrán que hacer entre todos que son una fila, un rectángulo y un círculo. Durante el proceso nadie puede tocar el suelo y al finalizar el ejercicio todos deben de haber cambiado de silla. 	
<p>Observaciones:</p> <p><u>Grupos pequeños</u></p> <p>Preguntas de reflexión durante la sesión:</p> <p>¿Cómo os organizáis para conseguir el reto? Si alguien ordena a todos puede ser más fácil que intentar hacerlo todos a la vez.</p> <p>Vuelta a la calma: Recoger el material y después sentarse en círculo en los grupos de trabajo, en silencio respirarán durante 30 segundos para tranquilizarse después de la sesión.</p> <p>Reflexión grupal: realizaremos estas preguntas a los diferentes grupos pequeños</p> <p>¿Cómo os organizáis para poder llevar realizar el reto?</p> <p>¿Cómo os comunicáis entre el equipo?</p>	

5.10 Atención a las diferencias individuales

La atención a la diversidad es esencial para asegurar la igualdad de oportunidades en la participación y el aprendizaje de los estudiantes.

En primer lugar, resulta crucial la atención a las necesidades individuales de cada alumno.

Por otro lado, la formación de los grupos de trabajo se llevará a cabo de manera heterogénea, asignando roles específicos de acuerdo a las capacidades individuales. Este enfoque promoverá la colaboración entre los estudiantes, quienes podrán aprender y brindarse apoyo mutuo. Con ello, se pretende fomentar la inclusión y fomentar un ambiente de respeto en el aula que conduzca a una mayor aceptación grupal.

5.11 Evaluación

La evaluación de la unidad didáctica constará de 3 instrumentos de evaluación que se exponen en las tablas 6, 7 y 8.:

Tabla 6. Instrumentos para la evaluación de la unidad retos cooperativos

CÓDIGOS PARA LA EVALUACIÓN UNIDAD JUEGOS/RETOS COOPERATIVOS Y CRITERIOS DE CORRECCIÓN	
UD _AUTOEVAL_1	Siempre=10 ; Casi siempre=8 ; A veces=6 ; Pocas veces=4 ; Nunca= 2
UD _EVAL COMPAÑERO _2	1 (Siempre)=10 ; 2 (Casi siempre)=8 ; 3 (A veces)=6 ; 4 (Pocas veces)=4 ; 5 (Nunca)= 2
UD _OD _3	Siempre=10 ; Casi siempre=8 ; A veces=6 ; Pocas veces=4 ; Nunca= 2

Tabla 7. Tabla de observación 1: autoevaluación del alumnado

UD AUTOEVAL 1

NOMBRE Y APELLIDOS.....CURSO:.....FECHA:.....					
	Siempre	Casi siempre	A veces	Pocas veces	Nunca
Cumplo las normas y atiendo a las explicaciones.					
Participo activamente en las actividades y juegos.					
Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar.					
Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.					
Acepto y respeto las normas elegidas entre todos.					
Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos.					
Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.					
Actúo como mediador en los conflictos del grupo.					
Muestro actitudes de cooperación, respeto e igualdad.					
Utilizo la bolsa de aseo al finalizar la clase.					

UD EVAL COMPAÑERO 2: coevaluación

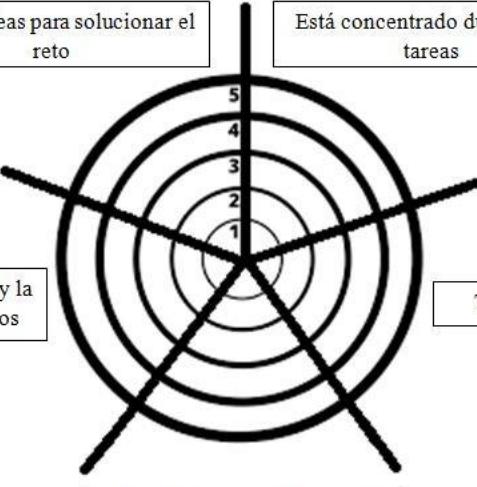
Nombre y apellidos.....		Curso.....	Fecha.....
Nombre del compañero.....			
 <p>A target diagram with five concentric circles. A vertical line passes through the center, and a large 'X' is drawn across the target. The numbers 1 through 5 are written vertically along the left edge of the target. There are five rectangular boxes, each containing an evaluation criterion. The top-left box is 'Aporta ideas para solucionar el reto'. The top-right box is 'Está concentrado durante las tareas'. The bottom-left box is 'Respeto el turno de palabra y la decisión de los compañeros'. The bottom-right box is 'Trabaja en equipo'. The bottom-center box is 'Muestra iniciativa a la hora de resolver conflictos'.</p>			

Tabla 8. Tabla evaluar el docente al alumnado: heteroevaluación

UD OD 3

INDICADORES DE LOGRO	Siempre	Casi siempre	A veces	Pocas veces	Nunca
Participa activamente en la identificación de roles adecuados para cada situación cooperativa.					
Desarrolla habilidades de comunicación efectiva para coordinar acciones con los demás en situaciones de retos cooperativos.					
Promueve un enfoque de resolución de conflictos basado en el diálogo y la negociación, evitando soluciones impulsivas o confrontativas.					
Practica la capacidad de escuchar y responder de manera atenta a las ideas y necesidades de los demás miembros del grupo.					
Adquiere conocimiento y habilidad en el manejo adecuado de los materiales y recursos específicos necesarios para cada tarea.					

6. CONCLUSIONES

Este trabajo de fin de grado explora algunas cuestiones básicas relacionadas con la investigación y la comprensión de los principios teóricos de los juegos cooperativos y su impacto en el entorno social, específicamente en el ambiente de aula de la escuela primaria. Además, también se tiene en cuenta la importancia del entorno social en el proceso de aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes.

Es importante resaltar que completar este trabajo de fin de grado es un proceso educativo y enriquecedor. Explorar conceptos y teorías relacionados con los juegos cooperativos y su impacto en el entorno social, especialmente el clima del aula, proporciona una comprensión más profunda. Este proceso promueve el aprendizaje y el desarrollo académico.

Se detalla a continuación el grado de consecución de los objetivos establecidos en el presente TFG:

1. Llevar a cabo una investigación para obtener una comprensión más profunda de los principios teóricos de los juegos cooperativos y su impacto en los entornos sociales como el clima del aula.
2. Investigar la importancia del entorno social para el aprendizaje y el desarrollo global del alumnado.
3. Analizar el impacto de introducir una propuesta didáctica de juegos cooperativos puede promover diversos valores, aprendizajes como el respeto o la empatía y la construcción de relaciones positivas entre los estudiantes.
4. Diseñar una intervención a través de juegos cooperativos para mejorar el clima del aula.

Se han considerado plenamente los objetivos planteados, entre ellos la investigación sobre los principios teóricos de los juegos cooperativos, la importancia del entorno social en el aprendizaje, el análisis del impacto de las propuestas didácticas en los juegos cooperativos y el desarrollo de medidas para mejorar el clima en el aula. y detalles.

La importancia de estos objetivos se basa en el valor del juego cooperativo como herramienta importante para promover valores, conocimientos y relaciones positivas en el ámbito educativo. Las investigaciones han demostrado que los juegos cooperativos pueden promover el respeto, la empatía y las relaciones constructivas entre los estudiantes. Este efecto, a su vez, puede tener un impacto beneficioso en el ambiente del aula y en el progreso general de los estudiantes.

Uno de los elementos innovadores de este estudio es la introducción de teorías relacionadas con los juegos cooperativos y su aplicación a un contexto educativo. Además, la propuesta de desarrollar una intervención específica mediante el uso de juegos cooperativos para mejorar el ambiente del aula es muy singular. Esto se debe a que durante la transición de ciclo, hay cambios notables en la dinámica del aula y los estudiantes pueden parecer desconfiados de sus compañeros. Organizar un bloque didáctico al inicio de un curso puede ayudar a crear un ambiente agradable en el aula porque los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades de trabajo en equipo con diferentes compañeros. Además, este enfoque contribuirá al desarrollo de tu personalidad y autoestima, así como otros aspectos valiosos de tu aprendizaje y desarrollo.

Las fortalezas de este estudio incluyen la presencia de un marco teórico sólido y el uso de una metodología de investigación. Sin embargo, se observa una limitación con respecto a la aplicabilidad y generalización de los resultados, ya que este enfoque es específico del contexto. Además, implementar una propuesta de enseñanza en un entorno del mundo real puede requerir un análisis más detallado de los recursos y el apoyo necesarios.

Se han identificado obstáculos en la búsqueda de información dentro del marco teórico, que afectan el desarrollo de la unidad didáctica. La recopilación de recursos educativos, especialmente varios juegos de equipo, se consideró un desafío durante el desarrollo del módulo. Además, construir una evaluación que permita resolver adecuadamente las tareas y evaluar diversos aspectos del desempeño de los estudiantes resulta una tarea difícil. Estas cuestiones complican aún más el establecimiento de esta unidad de investigación, lo que requiere un enfoque cuidadoso y una búsqueda integral de soluciones para superar estos obstáculos.

Para el futuro es necesario tener en cuenta la continuidad de esta investigación, la aplicación de la propuesta didáctica en diferentes contextos educativos y la mejora de los métodos de evaluación. Además, sería interesante estudiar más a fondo la relación entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades socioemocionales específicas en los estudiantes.

En general, este trabajo de fin de grado nos permite alcanzar nuestros objetivos al profundizar en la teoría de juegos cooperativos, resaltar la importancia del entorno social en la escuela primaria, evaluar el impacto de las recomendaciones de enseñanza y desarrollar intervenciones efectivas para mejorar el clima en el aula. Estos resultados resaltan la importancia de implementar estrategias colaborativas como herramienta para enriquecer la experiencia de aprendizaje y promover valores fundamentales en los estudiantes.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agramonte, E. A. (2011). Los juegos cooperativos en educación física. *Pedagogía magna*, (11), 109-116.
- Bascón, M. A., & FÍSICA, E. (2010). El juego en Educación Primaria. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*, 37, 1-8.
- Callado, C. V. (2018). El aprendizaje cooperativo en educación física: Planteamientos teóricos y puesta en práctica. *Acciónmotriz*, (20), 7-16.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la Educación en Extremadura*, (98), 19-37.
- Comas, P. S., Garaigordobil, M., Garzón, M., Hernández, T., Marrón, M., Ortí, J., & Cardona, C. (2008). El juego como estrategia didáctica. *Francia: Laboratorio Educativo*, 9.
- Fernández-Río, J., & Méndez-Giménez, A. (2016). El aprendizaje cooperativo: Modelo pedagógico para Educación Física. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (29), 201-206.
- García, R., Traver, J. A., & Candela, I. (2001). Aprendizaje cooperativo. *Fundamentos, características y técnicas*. Madrid: CCS.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula* (Vol. 4). Buenos Aires: Paidós.
- Johnson, D. W., Johnson, R., & Holubec, E. (1999). *Nuevos círculos del aprendizaje*. Aique.
- Medina, F. M., & EP, E. (2009). Aprendizaje cooperativo como estrategia de enseñanzaaprendizaje. *Revista digital de innovación y experiencias educativas*, 45, 1-12.
- Merino, R. G., & Mora, J. L. (2022). La hibridación de los modelos pedagógicos de aprendizaje cooperativo y educación aventura como estrategia didáctica para la mejora de la convivencia y la gestión de conflictos en el aula: una experiencia práctica desde

Juegos cooperativos y mejora del clima del aula en Educación Primaria

las clases de educación física y tu. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (43), 1037-1048.

Padilla, R. (2009). Desarrollo psicoevolutivo en niños de 6-12 años. *Innovación y experiencias educativas*, 14, 1-10.

Pérez Carbonell, M. A., Ramos Santana, G., & López González, E. (2009). Diseño y análisis de una escala para la valoración de la variable clima social aula en alumnos de Educación Primaria y Secundaria. *Revista de educación*.

Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., Fernández-Río, J., Calderón, A., García López, L. M., & González-Villora, S. (2021). Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué. *Universidad de León*.

Saborit, J. A. P., & Hernández, P. N. (2009). Influencia del aprendizaje cooperativo en educación física. *Revista iberoamericana de educación*, 49(4), 1-8.

Sáez de Ocáriz Granja, U., Lavega i Burgués, P., March Llanes, J., & Serna, J. (2018). Transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en Educación Primaria. *Universitas Psychologica*, 2018, vol. 17, núm. 5, p. 1-13.

Velázquez Callado, C., Fraile Aranda, A., & López Pastor, V. M. (2014). Aprendizaje cooperativo en educación física. *Movimento: revista da Escola de Educação Física da UFRGS*, 20(1), 239-259.

Velázquez, C. (2021) El enfoque de coopedagogía en educación física. *Tándem Didáctica de la Educación física*, (73), 7-12.

8. ANEXO I

8.1 Tablas tarjetas retos

Reto cooperativo nº 1: SENTARSE EN LAS RODILLAS

Todo el grupo os colocareis en círculo tocando el hombro con el compañero. Luego todo el grupo se gira a la derecha (o izquierda). Se agarran de la cintura, o de los hombros, al compañero que tienen delante.

EL OBJETIVO: sentarse en las rodillas del compañero que se tiene detrás.

Reto cooperativo nº 2: sentarse en las rodillas, palinear y tocar el suelo.

Todo el grupo os colocareis en círculo tocando el hombro con el compañero. Luego todo el grupo se gira a la derecha (o izquierda). Se agarran de la cintura, o de los hombros, al compañero que tienen delante.

EL OBJETIVO: sentarse en las rodillas del compañero que se tiene detrás.

El reto estará conseguido cuando hay que sentarse en las rodillas del

Reto cooperativo nº 3: sube con la cuerda (levantarse)

Todos se sientan en círculo agarrando una gran cuerda colocada dentro del círculo delante de sus pies. La cuerda está atada formando un gran círculo. Si todos tiran a la vez, el grupo debería ser capaz de levantarse.

OBJETIVO: levantarse del suelo con las manos agarradas en la cuerda.

El reto cooperativo estará conseguido cuando todos, agarrados a la

Reto cooperativo nº4: baja con la cuerda (sentarse)

Todos en círculo de pie, agarrando una gran cuerda. Sin soltar la cuerda tienen que tratar de sentarse todos a la vez.

OBJETIVO: sentarse en el suelo con las manos agarradas en la cuerda.

El reto estará conseguido cuando todos, agarrados a la cuerda, consigan sentarse al mismo tiempo.

Reto cooperativo nº5: BAJO LA CUERDA

Todos los compañeros del grupo deben pasar de varias formas por debajo de una cuerda situada en el suelo.

Todas las personas deben pasar por debajo de la cuerda a cuatro niveles:

- Reptando
- Cuadrúpeda
- de rodillas con el tronco recto
- de pie (con el cuerpo completamente estirado).

Hasta que TODOS los componentes del grupo no hayan pasado de una determinada forma, nadie puede comenzar a pasar de la forma siguiente.

OBJETIVO: pasar por debajo de la cuerda sin tocarla con manos o brazos.

Reto cooperativo nº6: TUNEL DEL VIENTO.

Entre todos deberán transportar una pelota de ping-pong sin poder tocarla desde el principio de un recorrido hasta el final. Los recorridos serán dos:

- Un rectángulo hecho por conos (10 pasos de largo y 3 de ancho) del principio hasta el fin sin salirse del rectángulo.
- Del principio de un banco hasta el final.

Objetivo: será trasportar una pelota de ping-pong de un extremo a otro, nadie del grupo puede tocar la pelota con alguna parte de su cuerpo.

Reto cooperativo nº7: POMPA CANASTA.

El grupo tendrá que meter una pompa de jabón por un aro inmóvil. Nadie podrá tocar la pompa de jabón y mover el aro.

OBJETIVO: meter una pompa de jabón por un aro sin tocar tanto el aro como la pompa.

Reto cooperativo nº8: CON ZANCOS Y A LO LOCO

Se reparten zancos para cada alumno y tendrán que avanzar por la pista sin tocar el suelo con los pies.

OBJETIVO: todo el grupo avanzar por la pista con zancos durante 30 segundos sin tocar el suelo.

El reto estará cumplido cuando todo el grupo este avanzando con los

Reto cooperativo nº9: CAMBIO DE ZANCOS

Cada uno tendrá unos zancos con los que tendrá que intercambiar con los compañeros del grupo sin tocar los pies con el suelo.

OBJETIVO: cambiar los zancos como mínimo con un compañero del grupo sin tocar el suelo con los pies.

El reto estará cumplido cuando todo el grupo haya intercambiado de