



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

*EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN
EDUCACIÓN FÍSICA. PROPUESTA DE
INTERVENCIÓN DIDÁCTICA BASADA EN
JUEGOS Y RETOS COOPERATIVOS*

AUTOR: María García Santa Basilisa

TUTOR ACADÉMICO: Francisco Javier Santa Isabel Hernández



CAMPUS PÚBLICO
MARÍA ZAMBRANO
SEGOVIA



RESUMEN

El aprendizaje cooperativo es una metodología educativa que consiste en que el alumnado trabaje en pequeños grupos heterogéneos para conseguir un objetivo común con el esfuerzo de cada uno de los miembros de estos, a la vez que adquieren diversos aprendizajes con la puesta en práctica de diferentes estrategias.

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se presenta una revisión bibliográfica que parte de los métodos de enseñanza en Educación Física, centrándose en el aprendizaje cooperativo, pasando por el juego y llegando a los juegos cooperativos, haciendo referencia también a los retos cooperativos.

Posteriormente, se lleva a cabo una propuesta de intervención didáctica con alumnos de 1º de Educación Primaria (6-7 años), con un total de 19 alumnos en un colegio público de Cantalejo (Segovia). Con el objetivo de favorecer la integración del alumnado y la educación en valores. Objetivo que se alcanza con la implementación de la presente propuesta, demostrando la importancia que tiene trabajar los juegos y retos cooperativos en el área de Educación Física.

PALABRAS CLAVES

Aprendizaje cooperativo, juegos cooperativos, propuesta de intervención, educación en valores, Educación Física.

ABSTRACT

Cooperative learning is an educational methodology which involves pupils working into small heterogenous groups to reach a common goal. The effort involved on behalf of all the group members means various learning processes are acquired and different strategies are put into practice.

In this End of Degree Project (EDP), a bibliographical review based on the teaching methodology in Physical Education is presented. The review concentrates on cooperative learning, passing from play through to cooperative games whilst also referring to cooperative challenges.

Subsequently, this didactic intervention is carried out with 1st grade (6-7 year old) pupils in Primary Education at the school in Cantalejo (Segovia), the aim of this intervention is to encourage the integration of pupils and the teaching of values. This objective is reached with the implementation of the present proposal, showing the importance of working through cooperative games and challenges in the area of Physical Education.

KEY WORDS

Cooperative learning, cooperative games, proposed intervention, learning of values, Physical Education.

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN.....	1
2.- JUSTIFICACIÓN	1
3.- OBJETIVOS	2
4.- MARCO TEÓRICO	3
4.1.- MÉTODOS DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN FÍSICA	3
4.1.1.- Métodos o estilos de enseñanza	3
4.1.2.- Métodos que favorecen el desarrollo de competencias.....	4
4.1.3.- Clasificación estilos de enseñanza	5
4.2.- EL APRENDIZAJE COOPERATIVO	8
4.2.1.- Definición de aprendizaje cooperativo	8
4.2.2.- Componentes del aprendizaje cooperativo	8
4.2.3.- Técnicas de aprendizaje cooperativo	9
4.2.4.- Diferencias entre aprendizaje cooperativo y aprendizaje grupal	10
4.3.- EL JUEGO.....	11
4.3.1.- Definición de juego.....	11
4.3.2.- Clasificación del juego.....	12
4.4.- IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	14
4.5.- LOS JUEGOS COOPERATIVOS	15
4.5.1.- Definición de juegos cooperativos.....	15
4.5.2.- Características de los juegos cooperativos.....	15
4.5.3.- Diferencias entre el juego cooperativo y el aprendizaje cooperativo	17
4.5.4.- Retos cooperativos	18
5.- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	19
5.1.- CONTEXTUALIZACIÓN.....	19

5.2.- OBJETIVOS Y CONTENIDOS	19
5.3.- COMPETENCIAS	20
5.4.- METODOLOGÍA.....	21
5.5.- RECURSOS	22
5.6.- TEMPORALIZACIÓN	22
5.7.- SESIONES	24
5.8.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	30
5.9.- EVALUACIÓN	30
6.- ANÁLISIS Y RESULTADOS	32
6.1.- CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS PROPUESTOS	32
6.2.- APRENDIZAJE DEL ALUMNADO	34
7.- CONSIDERACIONES FINALES, APORTACIONES Y LIMITACIONES....	36
8.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38
9.- ANEXOS	40

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: DIFERENCIAS ENTRE EL APRENDIZAJE COOPERATIVO Y EL APRENDIZAJE GRUPAL.....	11
TABLA 2: DIFERENCIAS ENTRE EL JUEGO COOPERATIVO Y EL APRENDIZAJE COOPERATIVO.....	17
TABLA 3: CALENDARIO TEMPORALIZACIÓN PROPUESTA PRÁCTICA.....	23
TABLA 4: HORARIO SEMANAL 1ºA.....	23
TABLA 5: TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	31
TABLA 6: REGISTRO ANECDOTARIO.....	31

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: COMPONENTES ESENCIALES DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.....	9
---	---

1.- INTRODUCCIÓN

En primer lugar, en el trabajo se describen los métodos y estilos de enseñanza en Educación Física, puesto que es fundamental conocer los más importantes, para seguidamente centrarnos en el aprendizaje cooperativo. Mediante diversos autores se expone la definición de esta metodología, sus componentes, técnicas y diferencias en relación al aprendizaje grupal.

En segundo lugar, se presenta el juego, su definición y clasificación, la importancia de este en el área de Educación Física, para a continuación centrarnos en los juegos cooperativos, mostrando las diversas ventajas que genera la utilización de estos.

En tercer lugar, se expone el desarrollo de una propuesta de intervención didáctica, compuesta por seis sesiones basadas en los juegos cooperativos. En ella se presentan diferentes aspectos tenidos en cuenta para su realización, además de los recursos y las técnicas e instrumentos de evaluación utilizados.

Por último, tras el análisis de la información recogida en la propuesta de intervención, se muestran los resultados a los que se ha llegado, respecto a si se han cumplido los objetivos propuestos, considerando el aprendizaje adquirido y las dificultades encontradas. Además, se hace una valoración sobre la utilidad de la propuesta en relación a la propia formación y a su puesta en práctica en un futuro.

2.- JUSTIFICACIÓN

En la actualidad ha tomado una gran relevancia el aprendizaje cooperativo en el ámbito escolar. Debido a esto he considerado enriquecedor profundizar en este tema, para conocer en mayor medida las características y ventajas de esta metodología. Por otra parte, mi interés sobre el tema surgió al cursar asignaturas como “Juegos y Deportes” y “Educación física y salud”, en las que se abordó el aprendizaje cooperativo en relación con el área de Educación Física.

Otra motivación importante para la elección de mi TFG es mi propia experiencia como escolar. Las metodologías que he vivido han sido directivas, lo que supuso un menor interés hacia la asignatura de Educación Física. La importancia de la motivación, me lleva a centrarme en una metodología activa, participativa y flexible. Considero

fundamental motivar al alumnado y hacerle protagonista de su aprendizaje. Además, al poder llevar a la práctica esta propuesta con los alumnos he conseguido experimentar en primera persona los valores positivos generados a través de esta metodología.

Como he comentado anteriormente, gracias a esta metodología se generan valores positivos en el alumnado, lo cual es realmente esencial puesto que en esta edad los alumnos se caracterizan por el egocentrismo y la competitividad. El uso de esta metodología facilita el desarrollo de la empatía, ya que a todos nos gustaría que nos ayudasen en caso de que lo necesitésemos, de la responsabilidad, puesto que es compromiso de todos poner su esfuerzo para superar un juego o reto determinado.

Además, es fundamental resaltar la importancia de aprender a trabajar de manera cooperativa, escuchando las opiniones del resto de los compañeros, valorándolas y llegando a un consenso para lograr un resultado satisfactorio.

Para finalizar, expresar que desde mi punto de vista es esencial que los docentes tengan una formación sobre las diferentes metodologías que existen, para así poder conocer las ventajas e inconvenientes de cada una de ellas. De este modo, cuando se presente una situación determinada sabrán decantarse por la que más se adecue a esta, teniendo sobre todo en cuenta las capacidades y necesidades del alumnado. Aunque, en relación a la utilización del aprendizaje cooperativo destacar que es muy beneficiosa en todas las áreas, pero en mayor medida en la de Educación Física, puesto que normalmente los juegos que se llevan a cabo en esta se suelen asociar con la competitividad.

3.- OBJETIVOS

El objetivo fundamental que se quiere conseguir con la realización de este trabajo es desarrollar el aprendizaje cooperativo mediante la planificación, puesta en práctica y evaluación de una propuesta de intervención didáctica en el área de Educación física, compuesta por diversos juegos y retos cooperativos.

Este objetivo general se desglosa en los siguientes objetivos específicos:

- Conocer las ventajas del aprendizaje cooperativo en el ámbito educativo.

- Valorar la utilidad de los juegos y retos cooperativos en el área de Educación Física.
- Desarrollar valores positivos en relación a uno mismo y a los compañeros durante la realización de los juegos cooperativos, como la empatía, el respeto, la autoestima, el trabajo en grupo, etc.
- Adquirir diferentes habilidades y destrezas motrices básicas, como desplazamientos, saltos y manipulaciones, a través de la puesta en práctica de los juegos cooperativos.

4.- MARCO TEÓRICO

4.1.- MÉTODOS DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN FÍSICA

4.1.1.- Métodos o estilos de enseñanza

Frecuentemente, en el área de Educación Física se hace referencia indistintamente a métodos de enseñanza y estilos. Por lo que es fundamental aclarar que estos conceptos representan fenómenos que pueden no tener una dependencia entre ellos. Para facilitar dicha comprensión es esencial explicar en qué consisten los métodos y estilos de enseñanza.

Según Blázquez los métodos de enseñanza “hacen referencia al conjunto de procedimientos y técnicas utilizadas por los docentes para organizar las actividades a los alumnos, así como utilizar todos los recursos que dispone a favor de la enseñanza” (2016, p.16). De esta manera, podemos observar que se llevan a cabo teniendo en cuenta los objetivos que se pretenden abordar con las actividades, así como el modo en que los alumnos trabajan.

Y en el caso de los estilos de enseñanza según Blázquez “se refieren al clima de enseñanza y a los modos de estimulación organización utilizados para enseñar; se les reconoce por la manera en la que se producen las interacciones del profesor”. (2016, p. 16). Por lo que se tienen en cuenta diversos aspectos, como el clima de la clase, la actitud e interacción de los profesores y las percepciones y determinaciones de los alumnos.

Por último, podemos concluir en que ambos conceptos hacen referencia a la organización de las diferentes actividades y del alumnado, en relación con las decisiones tomadas por el profesor.

4.1.2.- Métodos que favorecen el desarrollo de competencias

En primer lugar, vamos precisar qué son las competencias. Para ello nos basamos en la aportación de Ruiz que explica que son “el conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes adecuados al contexto que todo alumnado que cursa una determinada etapa educativa debe alcanzar para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía y la integración social” (2008, p.1).

Por lo que para favorecer el desarrollo de competencias se utilizan diversos métodos. Como es complicado destacar uno solo como el más adecuado, vamos a exponer los métodos más oportunos según Blázquez (2016):

- Aprendizaje basado en problemas (ABP): consiste en que inicialmente se plantea un problema, y los alumnos trabajan en pequeños grupos de manera colaborativa para lograr llegar a la solución de este. Además, mediante este método se fomenta el desarrollo de diversas habilidades, fomentando la observación y la reflexión sobre las diferentes acciones llevadas a cabo.
- Aprendizaje por proyectos (ApP): consiste en relacionar los conocimientos escolares con los sociales y con la realidad. De este modo, los alumnos tienen una percepción positiva sobre su aprendizaje ya que se basa en algo real, pudiendo descubrir su utilidad. Así, se consigue que los alumnos conozcan la realidad que les rodea, para poder comprenderla y modificarla en la medida de lo posible.
- Aprendizaje cooperativo (AC): es una forma metodológica en la que a través de pequeños grupos se realizan diversas tareas de manera organizada y los alumnos son los responsables de su aprendizaje. Además, se consigue un mayor aprendizaje, puesto que para lograr el objetivo común es fundamental el esfuerzo de todos.
- Método del caso (MC): consiste en llevar a la práctica los conocimientos teóricos que se poseen. Además, teniendo en cuenta una determinada situación se pueden establecer relaciones con otras similares. También, cabe destacar que

se basa en el proceso de toma de decisiones y que existen diversas situaciones para resolver el problema propuesto.

- Aprendizaje servicio (ApS): es una metodología educativa que se basa en el currículo académico y el servicio comunitario. Además, se adquiere el aprendizaje mediante la experiencia, favoreciendo diversos aspectos como el civismo y la participación para conseguir el bien común de las comunidades.
- Ambientes de aprendizaje (AA): consiste en crear un espacio en el que los alumnos adquieren aprendizajes significativos a través de actividades que favorecen la interacción, teniendo en cuenta diversas normas y condiciones establecidas. Además, el papel del profesor es de guía y este método se centra en generar conocimientos que puedan ser aplicados en diferentes situaciones que se puedan propiciar en la vida.
- Contrato didáctico (CD): consiste en cambiar diversos aspectos relacionados con el profesor y el alumno, pudiendo exponerse de forma clara y fomentando la autonomía de estos últimos. Por lo que de este modo, se pasa de un sistema que se basa en transmitir la información a una educación en la que se llega a un acuerdo y hay una unión entre el profesor y el alumno para establecer unas normas adecuadas.
- Creatividad motriz. Sinéctica corporal (CR): en relación a la creatividad motriz es fundamental destacar que se puede educar para desarrollar la creatividad y también, mediante la creatividad se consigue educar. Por lo que la creatividad motriz consiste en la capacidad que tiene un individuo para resolver de manera innovadora diversos problemas motores. Y en relación a la sinéctica, consiste en generar estrategias que se puedan repetir, consiguiendo una mayor creatividad a la hora de resolver diferentes situaciones.

4.1.3.- Clasificación estilos de enseñanza

Para saber cuál es el estilo de enseñanza más apropiado que se debe llevar a cabo en cada momento, es esencial conocer los diferentes tipos de estilos de enseñanza que existen. Para ello, Delgado Noguera (1991) nos propone la siguiente clasificación:

- Estilos tradicionales: se caracterizan por el control que tiene el profesor en relación a las decisiones sobre el proceso de enseñanza aprendizaje.

- *Mando directo*: el maestro es el que indica la actividad que se va a llevar a cabo siguiendo unas normas determinadas para su organización.
- *Modificación mando directo*: realización de la tarea en el tiempo necesario en relación a sus características y mayor comunicación con el docente.
- *Asignación de tareas*: inicialmente el profesor realiza una demostración o explicación de la tarea que se va a tener que llevar a cabo posteriormente. Seguidamente, los alumnos empiezan a trabajar desarrollando una mayor responsabilidad. Además, el profesor se encarga de dar retroalimentaciones para que los alumnos puedan mejorar y, por tanto adquirir un mayor aprendizaje.
- Estilos individualizadores: son los que se basan en la atención a las diferentes capacidades, intereses...
 - *Trabajo por grupos de nivel*: teniendo en cuenta un diagnóstico previo se forman diversos grupos y cada uno de ellos se asigna a un nivel. Se abordarán los mismos contenidos en todos ellos, pero adaptándolos a la información recibida inicialmente.
 - *Trabajo por grupos de intereses*: es similar al comentado anteriormente, aunque en este caso los grupos se formarán en relación a sus gustos, dando a elegir entre los contenidos que logren el objetivo que se pretende.
 - *Enseñanza modular*: es igual que la individualización por intereses, pero habrá dos profesores y cada uno se encargará de uno de los grupos.
 - *Programas individuales*: el alumno tiene la opción de elegir el lugar donde llevar a cabo las tareas programadas. Además, este tendrá que leer, realizar y apuntar en su ficha.
 - *Enseñanza programada*: se utiliza para abordar aspectos teóricos, mediante la informática se comprueba si las respuestas aportadas son correctas o no.

- Estilos participativos: El objetivo de estos es que los alumnos participen en el proceso de aprendizaje, a través de la observación a sus compañeros, aportando feedback...
 - *Enseñanza recíproca*: se colocan los alumnos por parejas, teniendo cada uno un rol (ejecutante y observador), luego se intercambiarán dichos roles. El observador apuntará en una hoja de observación la presencia o no de los aspectos que indique el profesor. Seguidamente el observador informará al ejecutante sobre los resultados.
 - *Grupos reducidos*: es igual que el comentado anteriormente, aunque en este caso los grupos están formados por un mayor número de miembros (4-6), por lo que asumirán varios roles.
 - *Microenseñanza*: diversos alumnos desempeñan el rol de alumnos-maestros, por lo que después de una explicación del maestro estos alumnos serán los encargados de exponer dicha información a sus compañeros. Además, el maestro solo se comunicará con los alumnos-maestros.
- Estilos socializadores: existen técnicas de socialización cuya finalidad se basa en objetivos sociales y en contenidos conceptuales y actitudinales.
- Estilos cognoscitivos: son aquellos que pretenden desarrollar un aprendizaje activo y significativo. Esto se consigue mediante la exploración y la experimentación motriz.
 - *Descubrimiento guiado*: se formulan preguntas para las que la única respuesta correcta se basa en la progresión y, los diferentes pasos se llevan a la práctica motrizmente por los alumnos.
 - *Resolución de problemas*: el profesor plantea una pregunta que tiene diversas soluciones válidas. Seguidamente se pondrán en común todas las aportaciones generadas y para comprobar cuál es la más adecuada deben llevarse a cabo a través de situaciones de juego.
- Estilos creativos: dan la oportunidad a los alumnos de desarrollar su creación motriz. De este modo, el profesor aclarará diversos temas de manera general y el alumnado expondrá los problemas que necesita que le sean resueltos.

4.2.- EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

4.2.1.- Definición de aprendizaje cooperativo

Primeramente, vamos a expresar qué es y en qué consiste el aprendizaje cooperativo. Para ello nos vamos a basar en la definición de Velázquez, el cual expresa que el aprendizaje cooperativo es “la metodología educativa que se basa en el trabajo en grupos, generalmente pequeños y heterogéneos, en los cuales cada alumno trabaja con sus compañeros para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás” (2010, p.23). De este modo, podemos observar que mediante esta metodología todos los miembros de cada grupo pueden participar, aportando sus ideas y valorando las de los demás, consiguiendo así un mayor aprendizaje.

4.2.2.- Componentes del aprendizaje cooperativo

Con el fin de profundizar en mayor medida en el concepto de aprendizaje cooperativo, es importante hacer referencia a los componentes esenciales con los que cuenta este, según Johnson, Johnson & Holubec (1999) citados por Velázquez (2010) son los siguientes:

- Interdependencia positiva: es fundamental el esfuerzo de cada uno de los miembros del grupo para poder conseguir el éxito grupal.
- Interacción promotora: los miembros de cada grupo deben estar atentos para poder ayudarse entre ellos durante la realización del trabajo.
- Responsabilidad individual y grupal: se deben valorar y debatir las ideas y aportaciones de cada uno de los miembros del grupo, llegando a una conclusión de manera consensuada.
- Uso adecuado de habilidades sociales: los miembros de cada grupo deben aceptar las opiniones de cada uno de ellos y solventar mediante el diálogo los conflictos que se puedan generar.
- Eficacia del trabajo grupal: los miembros de cada grupo deben reflexionar sobre las determinaciones llevadas a cabo, diferenciando entre las que han sido eficaces y las que no, además de proponer mejoras para estas últimas.

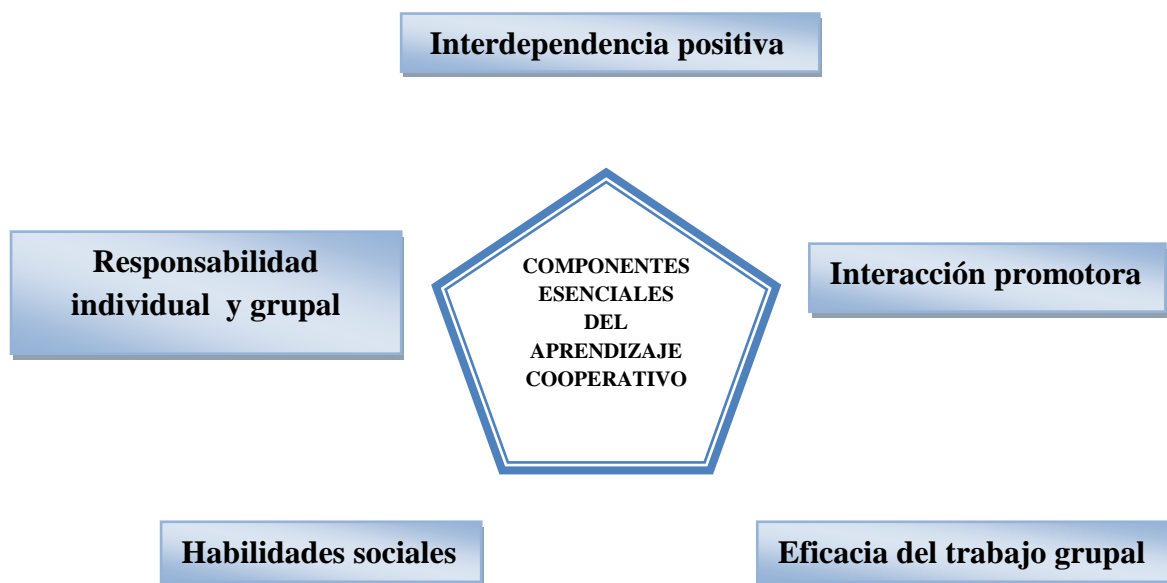


Figura 1. Componentes esenciales del aprendizaje cooperativo. Velázquez (2010).

4.2.3.- Técnicas de aprendizaje cooperativo

Para poder utilizar la técnica más pertinente en cada momento dependiendo de los objetivos que se quieren perseguir, es fundamental destacar las técnicas de aprendizaje cooperativo más utilizadas, según Orlick (1982), Fernández-Río (1999), Velázquez (2010) & Grineski (1996) citados por Fernández-Río, Calderón, Hortigüela, Pérez-Pueyo y Aznar (2016), son las siguientes:

- Resultado colectivo: consiste en conseguir un resultado de toda la clase, aportando cada persona su esfuerzo y capacidades. Además, es importante dar una segunda oportunidad para poder mejorar el primer resultado, poniendo en común las diversas ideas para conseguirlo.
- Parejas-Comprueban-Ejecutan: se forman cuatro grupos y estos a su vez se colocan por parejas para abordar la tarea propuesta. Cuando se ha comprendido se juntan ambas parejas, asegurándose de que todos lo dominan, para en ese caso poder pasar a la siguiente tarea.
- Piensa-Comparte-Actúa: se plantea a los grupos de alumnos un problema, desafío o reto y para resolverlo primero deben pensar de manera individual, para luego ponerlo en común con el grupo y debatir hasta llegar a la idea que

resuelva el problema. Se debe seguir dicha secuencia y si la idea puesta en práctica no es la correcta, se revisarán las anteriores y se irán comprobando.

- Grupos de aprendizaje: en cada grupo se establecen dos roles (ejecutor y docente/árbitro/anotador). El primero requiere una mayor actividad motriz y el segundo una mayor actividad cognitiva. Durante la actividad los miembros del grupo van cambiando de roles.

Podemos percibir que en todas ellas se trabaja de manera grupal, aunque inicialmente de manera individual o en pequeños grupos, para posteriormente poner en común las ideas generadas y así debatirlas, logrando llegar a la solución adecuada.

4.2.4.- Diferencias entre aprendizaje cooperativo y aprendizaje grupal

El aprendizaje cooperativo es similar al aprendizaje grupal, aunque tienen determinadas características que los hacen muy distintos a su vez. Debido a esto, es oportuno destacar la afirmación que realiza Ovejero (citado por Pliego, 2011), “todo aprendizaje cooperativo es aprendizaje en grupo, pero no todo aprendizaje en grupo es aprendizaje cooperativo” (1990, p.69).

A continuación, vamos a mostrar una tabla resumen en la que se realiza una comparación de las características de ambos aprendizajes:

Aprendizaje cooperativo	Aprendizaje grupal
Interdependencia positiva: interés por el rendimiento de todos los miembros del grupo.	Interés por el resultado del trabajo.
Grupos heterogéneos.	Grupos homogéneos.
Liderazgo compartido.	Un solo líder.
Responsabilidad individual de la tarea compartida.	Responsabilidad solo grupal.
Responsabilidad de ayudar a los demás miembros del grupo.	Elección libre de ayudar a los compañeros.
Meta: aprendizaje del máximo posible.	Meta: completar la tarea asignada.
Enseñanza de habilidades sociales.	Se da por supuesto que los sujetos poseen habilidades interpersonales.
Papel del profesor: intervención directa y supervisión del trabajo en equipo.	Papel del profesor: evaluación del producto.
El trabajo se realiza en el aula.	El trabajo se realiza fuera del aula.

Tabla 1. Principales diferencias entre el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje grupal.

(García López, 1996, en Pliego Prenda, 2011).

4.3.- EL JUEGO

4.3.1.- Definición de juego

El juego es una actividad que forma parte de nuestro día a día generando multitud de aprendizajes, por lo que tiene gran relevancia. Debido a esto, para favorecer una mayor comprensión del tema es fundamental empezar por su definición, para ello vamos a basarnos en las definiciones más enriquecedoras aportadas por diversos autores:

Por un lado, Díaz (citado por Montero & Alvarado, 2001) expresa que “es una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero, hace que la persona se sienta bien” (1993, p.113). De este modo, se puede apreciar que gracias a la espontaneidad del juego se pueden adquirir aprendizajes mediante la experimentación. Además, al disfrutar jugando se consiguen aprender diferentes conceptos sin ser apenas conscientes de ello.

Por otro lado, Flinchum (citado por Montero & Alvarado, 2001) expone que “el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social” (1988, p.114). De esta manera podemos ver que mediante el juego se establecen vínculos afectivos y comunicativos entre los diferentes participantes, lo que hace que se desarrollen actitudes positivas en el ámbito social.

También, cabe destacar que Zapata (citado por Montero & Alvarado, 2001) afirma que “el juego es un elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje principal del programa” (1990, p. 114). Esto se debe a que como se ha comentado anteriormente, a través del juego se aprenden multitud de contenidos, pudiendo así afianzarlos de manera más eficaz, puesto que se desarrollan mediante la vivenciación y manipulación propia.

Además, Sandoval (2011) explica que “el juego es una actividad inherente al ser humano. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego” (p. 106). De esta manera podemos darnos cuenta de que es cierto que el juego es una actividad esencial y permanente en el ser humano, puesto que se lleva a cabo en todas las etapas de este, ayudándonos a desarrollarnos adecuadamente en todos los ámbitos de nuestra vida.

Teniendo en cuenta las aportaciones de los autores expuestas anteriormente, podemos concluir expresando que el juego es una actividad libre y espontánea que se pone en práctica en diversos momentos determinados a lo largo de toda la vida. Además, está constituido por una serie de reglas establecidas previamente y gracias al juego el ser humano se desarrolla de manera integral, es decir cognitivamente, físicamente y socialmente, y todo esto se consigue teniendo como factor esencial el disfrute que aporta dicha actividad.

4.3.2.- Clasificación del juego

Con el objetivo de poder llevar a cabo el juego más adecuado en una determinada situación, es importante conocer los diferentes tipos de juegos que existen. A continuación, vamos a mostrar la clasificación de los juegos siguiendo la teoría de Piaget (1932, 1945, 1966) citado por Hervas (2008):

- Juego motor: se lleva a cabo en las primeras edades mediante la exploración y la repetición, realizando diversas acciones con varios materiales para adquirir aprendizajes, pudiéndose dar cuenta de las acciones que provocan agrado o desagrado en el adulto. Además, la interacción de los adultos con los niños influye de manera positiva a la hora de asociar diferentes gestos con diversas emociones o peticiones, ya que en dicha etapa los niños todavía no poseen el lenguaje como medio de comunicación.
- Juego simbólico: consiste en representar diversos personajes y situaciones inventadas o semejantes a la realidad, pudiendo así expresar sus sentimientos y percepciones, haciendo hincapié en las características más destacadas de dichos personajes. Además, al producirse un desarrollo motor en los niños se incrementan las posibilidades de movimiento. También, cabe destacar que este tipo de juego se puede llevar a cabo de manera individual o colectiva pero generalmente esta etapa se caracteriza por el egocentrismo, por lo que en el caso de que se realice acompañado no suele haber demasiada interacción entre los diferentes participantes.
- Juego de reglas: consiste en seguir unas reglas determinadas, es decir saber cuáles son las acciones que se pueden realizar y las que no. Dichas reglas son conocidas por todos los participantes antes de comenzar el juego. Primero se tendrán en cuenta reglas básicas y de manera progresiva se irán introduciendo otras más complejas. Aunque, es importante mencionar que los niños en etapa preescolar piensan que la manera a la que ellos saben jugar es la que se corresponde con la verdad absoluta, por lo que no conciben que se puedan modificar las reglas o añadir otras nuevas. Pero, en los últimos cursos de Primaria los niños se dan cuenta de que se puede llegar a un acuerdo entre los participantes del juego para seguir las reglas ya propuestas o establecer otras nuevas que consideren adecuadas.
- Juego de construcción: este tipo de juego se realiza a cualquier edad. El niño preescolar se conforma con un número reducido de materiales para crear diferentes edificios, pero a medida que pase el tiempo querrá que dichas constituciones tengan una mayor semejanza con la realidad. Por lo que como se puede apreciar, mediante el juego se genera el placer de realizar diferentes acciones, se da rienda suelta a la imaginación y se pueden cambiar algunos

aspectos mediante la cooperación con otros participantes, pudiendo así fomentar un buen desarrollo social.

Podemos observar que cada uno de los tipos de juegos descritos anteriormente presenta una serie de características adecuadas a las edades en las que se suele llevar a cabo, pero todos ellos contribuyen de manera positiva en el desarrollo integral de las personas.

4.4.- IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

El docente es el que debe tomar la decisión de plantearles a sus alumnos las actividades de enseñanza-aprendizaje que considera más adecuadas, teniendo en cuenta su edad y los contenidos que quiere abordar. Es en dicho momento cuando toma gran importancia el juego, puesto que mediante este se trabajan multitud de contenidos de Educación Física de manera globalizadora. Esto se debe a las diversas ventajas que posee, según exponen Omeñaca, Puyuelo & Ruiz (2001):

- Es motivador.
- Presenta una acción motriz contextualizada.
- Favorece la interacción entre el alumnado.
- Desarrolla situaciones motrices variadas.
- Genera la búsqueda de posibles soluciones.
- Proporciona aprendizajes significativos.

En concreto, el juego en Educación Física se caracteriza por “establecer una actividad a realizar, por estar regido por un sistema de reglas que marcan su dinámica interna como actividad física organizada y por hacer efectiva la posibilidad de utilizar estrategias de actuación” (Omeñaca, Puyuelo & Ruiz, 2001, p.19). Gracias a todos estos aspectos se puede observar que el juego es una actividad completa en la que intervienen diversos factores que influyen de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, cabe destacar que el juego tiene una estrecha relación con la Educación Física, ya que a través de este se ponen en movimiento todos los órganos del cuerpo, favoreciendo el desarrollo de las funciones psíquicas. También, como hemos comentado

inicialmente, el juego prepara para la vida en sociedad, puesto que contribuye a la adquisición de aspectos positivos como la solidaridad, la cooperación, la paciencia. Por lo que mediante el juego el niño va forjando su personalidad, fomentando la creatividad a la hora de pensar diversas estrategias para llegar a una solución óptima, favoreciendo la comunicación con los demás y logrando una mayor percepción del espacio y del tiempo.

De este modo, podemos observar que el juego es la actividad más enriquecedora para llevar a cabo en las clases de Educación Física, puesto que gracias a este se adquieren infinidad de valores positivos esenciales para establecer unas bases adecuadas en la personalidad y aprendizaje de los alumnos.

4.5.- LOS JUEGOS COOPERATIVOS

4.5.1.- Definición de juegos cooperativos

Antes que nada, vamos a hablar de lo que son los juegos cooperativos, Omeñaca & Ruiz (2005) expresan que “son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común” (p.47). Teniendo en cuenta esto podemos darnos cuenta de la importancia de trabajar en grupo en estos juegos, puesto que gracias a ello se ayudan unos a otros, valorando las aportaciones de cada uno de los participantes, y por tanto aprendiendo unos de otros para juntos conseguir el objetivo final.

4.5.2.- Características de los juegos cooperativos

Para lograr abordar el concepto de juegos cooperativos en mayor profundidad, es importante hablar de las características fundamentales de estos. Diversos autores han aportado su percepción sobre las características primordiales de los juegos cooperativos. De este modo, Pallares (1978) citado por Omeñaca & Ruiz (2005) expone cuatro:

- Todos los participantes aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- Todos ganan o pierden dependiendo de si se consigue la finalidad o no.
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego, no entre ellos.

- Los participantes unen sus habilidades y esfuerzos para lograr la finalidad del juego.

Por otro lado, Crévier y Berubé (1987) citado por Omeñaca & Ruiz (2005) destacan las siguientes características:

- La participación de cada jugador en el bienestar de los demás.
- La no eliminación.
- La liberación de agresividad física.
- La posibilidad de intercambiar papeles dentro del juego.
- La participación de acuerdo con las propias capacidades.
- El énfasis en el placer.

Por último, Parlebas (1988) citado por Omeñaca & Ruiz (2005) hace hincapié en que en el juego cooperativo se desarrolla la solidaridad entre los diferentes participantes.

De este modo, podemos ver que todos los autores están de acuerdo en que los juegos cooperativos se caracterizan por la unión entre los diversos participantes, la solidaridad y el disfrute.

En el caso de Orlick (1990) citado por Omeñaca & Ruiz (2005) podemos percibir que relaciona el juego cooperativo con la libertad en varios ámbitos:

- Libres de la competición: En las actividades lúdicas cooperativas el objetivo es común a todos los participantes. De este modo, los jugadores no tienen la necesidad de superarse entre ellos, si no que interaccionan de manera positiva.
- Libres para crear: Para conseguir el objetivo común no se muestra el camino, debido a esto los participantes tienen la oportunidad de crear diversas estrategias para lograrlo. Esto genera en los niños una gran satisfacción personal y una experiencia positiva.
- Libres de exclusión: No se lleva a cabo la eliminación, puesto que genera sentimientos de desconfianza y baja autoestima en los jugadores. Por lo que en dichos juegos se da la opción a los participantes de que sigan experimentando y mejorando sus estrategias.

- Libres de elección: Dejar que los niños tomen sus propias decisiones favorece su autonomía y responsabilidad, puesto que se sienten valorados y capaces de resolver por sí mismos las diferentes situaciones que se planteen.
- Libres de agresión: Para la realización de estos juegos es necesaria la colaboración entre los diversos participantes, logrando el objetivo común mediante la unión de las capacidades de cada uno de los jugadores. Esto hace que disminuyan los comportamientos negativos o agresivos.

En conclusión, con la unión de todos los aspectos comentados anteriormente se consigue la creación de los juegos cooperativos, pudiendo observar la infinidad de valores positivos de los que se componen.

4.5.3.- Diferencias entre el juego cooperativo y el aprendizaje cooperativo

El juego cooperativo y el aprendizaje cooperativo tienen en común que se basan en la cooperación, pero también presentan una serie de diferencias que son imprescindibles conocer. Debido a esto, a continuación se muestra una tabla resumen en la que se comparan diversos aspectos sobre ambos recursos:

Juego cooperativo	Aprendizaje cooperativo
Actividad puntual.	Metodología. Práctica pedagógica extendida en el tiempo.
Principal objetivo: diversión.	Principal objetivo: aprendizaje.
Evaluación opcional.	Evaluación indispensable.
No es necesaria la presencia de todos los componentes del aprendizaje cooperativo, especialmente, la responsabilidad individual (solo grupal).	Caracterizado por la presencia de: interdependencia positiva, interacción promotora, responsabilidad individual, habilidades interpersonales y de pequeño grupo y procesamiento grupal.
No existe oposición entre las acciones de los participantes.	Puede presentar competición intergrupala.

Tabla 2. Diferencias entre el juego cooperativo y el aprendizaje cooperativo. Velázquez (2014).

4.5.4.- Retos cooperativos

Anteriormente hemos hablado de los juegos cooperativos, pero también es fundamental expresar en qué consisten los retos cooperativos. Para ello nos basamos en la definición de Velázquez (citado por Fernández-Río & Velázquez, 2005) que manifiesta que “son actividades físicas cooperativas de objeto cuantificable, planteadas en forma de reto colectivo, donde el grupo debe resolver un determinado problema de solución múltiple, adaptando sus acciones a las características individuales de todos y cada uno de los participantes” (2003, p.13). De este modo, se puede observar que los retos cooperativos, también llamados desafíos cooperativos, son situaciones de aprendizaje que se crean y que contienen determinados retos, que solo pueden ser superados mediante la cooperación entre los diversos participantes.

Además, Fernández- Río & Velázquez (2005) expresan que debido a que el objetivo de estos retos consiste en conseguir superar un problema de manera cooperativa, junto con la claridad de las normas y la motivación en el alumnado a causa de la innovación, se favorece la integración de todo el alumnado, tanto de los menos hábiles como de los más hábiles, al no limitar su posibilidades, si no potenciarlas en forma de ayuda a sus compañeros.

También, cabe destacar que según estos autores los componentes fundamentales de los retos cooperativos son:

- Conceptual: el problema planteado y las diversas soluciones propuestas para resolverlo.
- Motriz: el procedimiento motriz llevado a cabo a la hora de poner en práctica las diferentes respuestas al problema y las habilidades y destrezas que intervengan en esta.
- Aspecto-relacional: los factores intrapersonales e interpersonales que influyen en la realización de la tarea.

Estos tres componentes deben estar interrelacionados para favorecer la inclusión de todo el alumnado. Puesto que hay personas que destacan en unos de estos componentes y otras en otros, lo ideal es unir estas capacidades entre los diferentes miembros del grupo, ayudándose entre ellos para poder resolver el reto de manera satisfactoria.

5.- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1.- CONTEXTUALIZACIÓN

La propuesta de intervención se ha llevado a cabo en el Colegio de Educación Infantil y Primaria (CEIP) “Los Arenales” de Cantalejo (Segovia). Se trata de un centro público y bilingüe que cuenta con un total de 389 alumnos. Las instalaciones cuentan con dos edificios, uno donde se imparte Educación Infantil y otro en el que se imparte Educación Primaria. Cada uno de los cursos tiene 2 líneas. En la etapa de Educación Primaria, hay 257 alumnos divididos en grupos de unos 20 alumnos por clase. La mayoría del alumnado es de origen inmigrante, y posee un nivel socioeconómico medio en términos generales.

La propuesta se ha implementado en 1º de Educación Primaria en la clase de 1º A. Esta clase está compuesta por 8 niñas y 11 niños de entre 6-7 años. Cada niño es muy diferente, lo que conlleva la adaptación de los diversos juegos a sus características y necesidades.

Además, cabe destacar que es un grupo bastante inquieto, por lo que le cuesta prestar atención a las explicaciones. Esto se debe en parte a la adaptación por la que están atravesando al cambiar de una etapa educativa a otra. Aunque, cuando se consigue motivarles con las actividades, logran grandes resultados.

5.2.- OBJETIVOS Y CONTENIDOS

Los objetivos del área de Educación Física que se pretenden conseguir con esta propuesta de intervención basándonos en el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en Castilla y León, en concreto en el primer curso de Educación Primaria, son los siguientes:

- Utilizar los recursos adecuados para resolver las diferentes situaciones de juego que se presenten.
- Comprender las reglas y aplicarlas de manera individual y colectiva.
- Emplear estrategias cooperativas en los diversos juegos.

- Conocer la diversidad de juegos que existe y las relaciones que hay entre ellos.
- Respetar a los otros en los diferentes juegos.
- Aceptar formar parte del grupo que corresponda en cada momento.
- Aceptar los resultados de los juegos y los roles que se desarrollen en estos.

Respecto a los contenidos que se pretenden abordar con esta propuesta según dicho Decreto, y teniendo en cuenta los diversos bloques, son:

- Bloque 3: “Habilidades motrices”
 - Desarrollo general de las capacidades físicas básicas en situaciones de juego.
- Bloque 4: “Juegos y actividades deportivas”
 - Realización de juegos libres y organizados: cooperativos.
 - Utilización de estrategias de cooperación en los diferentes juegos.
 - Aceptación de distintos roles en los juegos.
 - Comprensión y cumplimiento de las normas de un juego.
 - Actitud de colaboración, tolerancia y no discriminación en la realización de los juegos.
 - Identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal y la relación con los demás.
- Bloque 6: “Actividad física y salud”
 - Conocimiento y respeto de las normas en el uso de materiales y espacios en la práctica de actividad física.

5.3.- COMPETENCIAS

En relación a las competencias, y continuando con el desarrollo del Decreto, en esta propuesta se han desarrollado:

- Competencia en comunicación lingüística: se trabaja en el transcurso de los diversos juegos a la hora de resolver los diferentes retos interactuando con los demás compañeros. También, se lleva a cabo cuando los niños expresan sus conocimientos y percepciones sobre los diversos juegos, en las asambleas que se realizan en cada una de las sesiones y en las paradas de reflexión-acción.

- Aprender a aprender: se desarrolla en todo momento, puesto que en las diferentes sesiones el alumnado tiene que mostrar su predisposición hacia el aprendizaje, manifestando su capacidad para trabajar de manera individual y colaborativa para lograr unos objetivos determinados.
- Competencia social y cívica: se aborda en todo momento, ya que en cada una de las sesiones los alumnos deben relacionarse con sus compañeros, trabajando de manera activa y cooperativa.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: se trabaja durante toda la propuesta, puesto que los alumnos deben debatir, llevar a cabo sus estrategias para conseguir la finalidad que se proponga en cada juego, respetando las reglas establecidas inicialmente, siendo capaces de resolver los conflictos que se ocasionen.

5.4.- METODOLOGÍA

En esta propuesta de intervención hemos querido dejar atrás los métodos tradicionales, apostando por una metodología activa, participativa y por descubrimiento guiado. De este modo los alumnos son los protagonistas de su propio aprendizaje, ya que tienen una participación activa durante el transcurso de los juegos. Además, se favorece la interacción con los compañeros, puesto que es fundamental para resolver los retos que se les plantean.

El docente, dentro de esta perspectiva, actúa de guía en el caso en que sea necesario, ya sea porque los alumnos no lleguen a un acuerdo, no consigan resolver los conflictos ocasionados o no logren alcanzar una solución adecuada para superar un reto determinado. Al inicio de cada juego el docente explica el contexto en el que se encuentran y después pasa a un segundo plano, dejando al alumnado que lleve a cabo diversas estrategias para conseguir un resultado óptimo.

También es importante mencionar que al llevarse a cabo juegos y retos cooperativos, el estar en contacto continuamente con los demás compañeros conlleva que se creen diversos conflictos entre los alumnos por diferentes causas. En este caso el docente debe dejar que los alumnos sean ellos mismos los que resuelvan las situaciones conflictivas y, solo en el caso de que no sean capaces de hacerlo, deberá intervenir, mientras tanto observando siempre los comportamientos y actitudes del alumnado e ir tomando nota de

ellos. Además, después se hablará con el alumnado y se les intentará hacer conscientes de las causas por las que no han podido solventar sus problemas y cuál sería la manera adecuada de hacerlo. De este modo, los alumnos se darán cuenta de sus errores, pudiendo tenerlos en cuenta a la hora de futuras situaciones similares.

5.5.- RECURSOS

Los materiales utilizados han sido los siguientes: conos, chinchetas, pelotas grandes y pequeñas, aros, colchonetas, globos y cuerdas. Todos estos materiales son trasladados desde el aula de psicomotricidad del edificio de Primaria hasta el pabellón municipal, cercano a este.

Respecto al tiempo, detallado en el siguiente apartado de temporalización, es necesario destacar que ha sido limitado, por lo que las actividades de esta intervención se ajustan a este condicionante para optimizar su puesta en práctica dado el tiempo disponible.

Y por último, en cuanto al espacio, mencionar que hemos contado con el pabellón municipal que se encuentra cerca del centro y que tiene grandes dimensiones y con el patio exterior del centro, que también tiene grandes dimensiones pero su utilización depende del tiempo meteorológico. La mayoría de los juegos los hemos llevado a cabo en el pabellón municipal, excepto el juego “Salvamos a los peces” (Sesión 1), el de “Atravesando el muro” (Sesión 3) y la Sesión 5, que se han realizado en el patio exterior del centro.

5.6.- TEMPORALIZACIÓN

La temporalización parte del horario del alumnado de 1ºA. La clase de Educación Física tiene lugar 3 días a la semana (lunes, martes y jueves) y su duración es de 1 hora los lunes y de 45 minutos los martes y los jueves.

La propuesta de intervención se ha llevado a cabo en el mes de noviembre de 2018. Está compuesta por seis sesiones repartidas en 3 semanas, tiempo de realización adecuado para conseguir alcanzar los objetivos planteados en esta intervención. Su duración real es de 50 minutos en el caso de los lunes, y de 35 minutos en el caso de los martes y los jueves. Esto se debe a que hay que concluir la clase 10 minutos antes para

que los alumnos vayan al baño a beber agua, lavarse las manos, echarse colonia..., además de desplazarse del pabellón al centro.

Para que todo lo expuesto anteriormente se pueda ver con mayor claridad, a continuación se adjuntan dos tablas. La primera a modo de calendario, para mostrar con exactitud los días en los que se ha llevado a cabo cada una de las sesiones, representando cada una de estas con un color diferente. La segunda tabla es el horario semanal de la clase de 1ºA, con el fin de que se puedan observar las horas concretas en las que se imparte dicha asignatura.


NOVIEMBRE						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15		17	18
 19	 20	21	22	 23	24	25
 26	 27	28	29	30		

Tabla 3: Calendario temporalización propuesta práctica. Elaboración propia.

Hora	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9 a 10	Lengua	Lengua	Lengua	Lengua	Lengua
10 a 11	E. Física	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Literacy
11 a 12	Matemáticas	Natural Science	Social Science	Natural/ Social Science	Matemáticas
12 a 12:30	RECRO	RECRO	RECRO	RECRO	RECRO
12:30 a 13:15	Religión/ Valores	E. Física	Música	Religión/Valores	Arts
13:15 a 14:00	Literacy	Arts	Literacy	E. Física	Lengua

Tabla 4: Horario semanal 1ºA. Elaboración propia.

5.7.- SESIONES

SESIÓN 1
Puesta en acción
<p>Título: Estatuas por poco tiempo</p> <p>Descripción: Este juego consiste en que un niño se la liga y tiene que pillar a los demás compañeros. Estos para intentar que no les pillen deben correr y además se tienen que poner con los brazos extendidos y las piernas abiertas, quedándose como una estatua hasta que algún niño les vea y pase por debajo de sus piernas para salvarle y así pueda seguir jugando. Los niños que son pillados empiezan a pillar junto con el niño que pillaba inicialmente, hasta que todos sean pillados. Mientras un niño está pasando por debajo de un compañero no puede ser pillado. Anexo 1.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Comprender las diferentes reglas y aplicarlas adecuadamente.○ Actuar de manera cooperativa.○ Aceptar el desempeño de diversos roles durante el juego. <p>Materiales: Ninguno</p> <p>Temporalización: 10 minutos</p>
Parte principal
<p>Título: Salvamos a los peces</p> <p>Descripción: Este juego consiste en crear un círculo con una cuerda, que será el lago, entonces se les cuenta a los niños que hay un lago donde hay peces pero está contaminado, así hay que salvar a los peces quitando la basura para que así no se mueran. La basura son pelotas pequeñas de colores y para lograr quitarlas deben lanzar rodando pelotas grandes desde fuera del lago, para que al chocar con las pequeñas puedan sacarlas. Las pelotas que saquen las deberán coger y depositar en una caja, que simula el contenedor de basura. Esto se llevará a cabo sucesivamente hasta que no quede ninguna pelota pequeña en el centro. También, cabe destacar que no se puede pisar el lago, ya que se pueden mojar, solo los profesores lo pueden hacer porque tienen botas especiales, y es para sacar las pelotas grandes que se queden dentro y pasárselas a los niños para que puedan continuar con el juego. Anexo 2.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Comprender las diversas reglas y aplicarlas de manera adecuada.○ Trabajar en equipo para conseguir la finalidad del juego.○ Respetar las decisiones y acciones de los demás compañeros. <p>Materiales: Cuerda larga, pelotas pequeñas, pelotas grandes y caja.</p> <p>Temporalización: 10 minutos</p>
Vuelta a la calma
<p>Título: Abrazo amoroso</p> <p>Descripción: Este juego consiste en que los niños se colocan en círculo y de pie. Seguidamente uno de ellos le dice a su compañero de la derecha: “Te doy un abrazo” y se lo da, el compañero dice: “¿un qué?” y el niño inicial le contesta:</p>

“Un abrazo” y se lo vuelve a dar. Se realiza así sucesivamente hasta completar el círculo y que todos los niños hayan recibido un abrazo y también lo hayan dado.

Objetivos:

- Comprender las diferentes reglas y aplicarlas adecuadamente.
- Desarrollar estrategias de cooperación.
- Adquirir valores de respeto y empatía hacia los otros.

Materiales: Ninguno

Temporalización: 10 minutos

SESIÓN 2

Puesta en acción

Título: El lazo

Descripción: Este juego consiste en que dos niños se la ligan, van de la mano y, tienen que pillar al resto de sus compañeros. El niño que pillen se unirá a ellos dándoles la mano. Cuando sean 6 niños se dividirá el lazo y por un lado habrá uno de 3 y por otro lado otro de 3, para de este modo facilitar el que pillen a sus compañeros y evitar incidentes. Cuando la mayoría de los niños estén pillados, todos los que se la ligan se darán las manos, creando un lazo muy largo. El juego termina cuando todos los niños estén pillados. Anexo 3.

Objetivos:

- Comprender las diferentes reglas y aplicarlas correctamente.
- Desarrollar estrategias de cooperación.
- Aceptar el desempeño de diversos roles durante el juego.

Materiales: Ninguno

Temporalización: 10 minutos

Parte principal

Título: Aros musicales

Descripción: El juego consiste en distribuir diversos aros por el suelo, uno por cada niño que haya. Se tocará un pandero y mientras los niños se moverán por el espacio fuera de los aros, al ritmo del sonido que escuchan. Cuando el pandero deja de sonar los niños tienen que correr a buscar un aro libre para meterse dentro. A medida que transcurre el juego se van quitando aros, por lo que tienen que compartirlos dejando hueco a sus compañeros y abrazándoles para que puedan entrar mejor. Al final solo se dejan dos aros y todos los niños de la clase deben estar dentro de ellos. Anexo 4.

Objetivos:

- Comprender las diversas reglas y aplicarlas de manera adecuada.
- Desarrollar estrategias de cooperación.

Materiales: Aros

Temporalización: 15 minutos

Vuelta a la calma

Título: A la vez

Descripción: Este juego consiste en ponerse por parejas, sentados en el suelo, pegando las espaldas y agarrándose de los brazos. Deben ponerse de acuerdo para levantarse los dos miembros de la pareja a la vez, ayudándose el uno al otro. Anexo 5.

Objetivos:

- Comprender las diferentes reglas y aplicarlas de manera correcta.
- Trabajar de manera cooperativa para lograr el objetivo del juego.

Materiales: Ninguno

Temporalización: 10 minutos

SESIÓN 3

Puesta en acción

Título: Atravesando el muro

Descripción: Este juego consiste en que un niño se la liga y es el guardián del muro, debe ponerse en una línea delimitada, moviéndose lateralmente por dicha línea para pillar a sus demás compañeros que intentarán cruzar el muro sin ser pillados. Estos cruzarán a la señal de salida y, los niños que sean pillados se pondrán en la línea en la que se encuentra el guardián y serán sus ayudantes, por lo que realizarán la misma misión que él. El juego termina cuando todos los participantes son pillados. Si alguno de los niños no quiere arriesgarse a cruzar el muro se contará hasta 3 para que en ese tiempo lo haga. Anexo 6.

Objetivos:

- Comprender las diferentes reglas y aplicarlas adecuadamente.
- Trabajar de manera cooperativa para lograr el objetivo del juego.
- Aceptar el desempeño de diferentes roles durante el juego.

Materiales: Conos para delimitar el muro

Temporalización: 15 minutos

Parte principal

Título: La culebrilla saltarina

Descripción: Este juego consiste en que dos niños se pondrán a dar a la comba, cada uno en un extremo de esta, sentados en el suelo y haciendo ondas simulando una culebrilla. Los demás niños inicialmente harán una fila y tendrán que saltar intentando no pisar la cuerda para que no les pique la culebrilla. Si pisan la cuerda se intercambiarán con los niños que están dando a la cuerda en ese momento. Después saltarán por parejas, y por último por tríos. Anexo 7.

Objetivos:

- Comprender las diferentes reglas y aplicarlas de manera correcta.
- Desarrollar estrategias de cooperación.
- Aceptar el desempeño de diversos roles durante el juego.

Materiales: Cuerda larga

Temporalización: 10 minutos

Vuelta a la calma

Título: El secreto misterioso

Descripción: Esta actividad consiste en que los niños se coloquen en círculo, sentados muy juntos. Seguidamente el profesor le dirá a uno de ellos una palabra al oído y él se la tendrá que repetir a su compañero de la derecha. Así sucesivamente hasta que la palabra llegue al último niño y la diga en alto para comprobar si es la que se había dicho inicialmente o si al ir pasando de uno a otros se ha ido alterando hasta convertirse en otra diferente. Anexo 8.

Objetivos:

- Comprender las diferentes reglas y aplicarlas de manera correcta.
- Mostrar interés y atención en el transcurso del juego.
- Desarrollar estrategias de cooperación.

Materiales: Ninguno

Temporalización: 10 minutos

SESIÓN 4

Puesta en acción

Título: Gatos y ratones

Descripción: Este juego consiste en que un niño se la liga y será un gato, que tiene que pillar a los demás compañeros que son los ratones. Los ratones para evitar ser pillados además de correr, se abrazarán a uno de los compañeros que se encuentre más cerca. Los ratones que sean pillados se convertirán en gatos, uniéndose al inicial. El juego termina cuando todos son gatos, es decir todos los niños son pillados. Anexo 9.

Objetivos:

- Comprender las diferentes reglas y aplicarlas adecuadamente.
- Desarrollar estrategias de cooperación.
- Aceptar el desempeño de diversos roles durante el juego.

Materiales: Ninguno.

Temporalización: 10 minutos

Parte principal

Título: Lluvia de globos

Descripción: Esta actividad consiste en que los niños se moverán por un espacio delimitado y se les irán introduciendo globos que tienen que evitar que no toquen el suelo, por lo que les tendrán que golpear hacia arriba. Primero se introducirá un globo grande, y después se irán introduciendo globos pequeños hasta llegar a 4. También, se establece la norma de que cuando un niño toca uno de los globos debe contar hasta 10 para poder volver a tocarlos. De este modo se fomenta una mayor participación por parte de todo el grupo-clase. Anexo 10.

Objetivos:

- Comprender las diferentes reglas y aplicarlas de manera adecuada.
- Trabajar en equipo para lograr la finalidad del juego.

Materiales: 1 globo grande y 4 pequeños.

Temporalización: 10 minutos
Vuelta a la calma
<p>Título: El sillón de la reina</p> <p>Descripción: Este juego consiste en que se divide a los niños en grupos de 5 personas cada uno. Seguidamente dentro de estos se forman dos parejas que se tienen que poner de frente dándose los brazos, una pareja al lado de la otra y, el otro miembro del grupo es el rey o la reina y debe sentarse en su sillón que es el formado por las dos parejas, y recorrer una distancia corta que se delimitará inicialmente. Después, se irán cambiando los roles hasta que todos los niños hayan pasado por ser sillón y rey o reina.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprender las diferentes reglas y aplicarlas correctamente. ○ Trabajar en equipo para lograr la finalidad del juego. ○ Aceptar el desempeño de diversos roles durante el juego. <p>Materiales: Ninguno</p> <p>Temporalización: 15 minutos</p>

SESIÓN 5
Puesta en acción
<p>Título: ¡Cuidado con el cocodrilo!</p> <p>Descripción: Este juego consiste en que todos los niños deben ponerse alrededor del paracaídas y agarrarlo del borde, uno de ellos es el cocodrilo y debe meterse debajo del paracaídas intentando pillar a los demás tocándoles las piernas. Los demás niños para evitar que les pillen pueden bajar un poco el paracaídas. El niño que es pillado se convierte en cocodrilo y el cocodrilo pasa a agarrar el paracaídas, es decir se intercambian los roles. Anexo 11.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprender las diferentes reglas y aplicarlas de manera adecuada. ○ Desarrollar estrategias de cooperación. ○ Aceptar el desempeño diversos roles durante el juego. <p>Materiales: Paracaídas.</p> <p>Temporalización: 10 minutos</p>
Parte principal
<p>Título: Cesta de colores</p> <p>Descripción: Este juego consiste en que todos los niños debe colocarse alrededor del paracaídas, agarrándolo del borde y por tanto tocando uno de sus colores. Seguidamente, el profesor dice un color (azul, amarillo, verde, rojo) y los niños que se encuentren agarrando dicho color deben cambiarse de sitio pasando por debajo del paracaídas mientras los demás niños los levantan sin soltarlo. También, en algún momento se dirá “cesta de colores” y en ese caso todos los niños se deberán cambiar de lugar por debajo del paracaídas. Anexo 12.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprender las diferentes reglas y aplicarlas adecuadamente.

- Trabajar en equipo para conseguir la finalidad del juego.
- Aceptar el desempeño de diversos roles durante el juego.

Materiales: Paracaídas.

Temporalización: 10 minutos.

Vuelta a la calma

Título: ¿Piedra o pepitas?

Descripción: Este juego consiste en que todos los niños se colocan alrededor del paracaídas, agarrándolo del borde. A continuación, se echan encima de este 6 pelotas pequeñas y una grande, y los niños poniéndose de acuerdo deben mover el paracaídas para sacar fuera las pelotas pequeñas y dejar la grande. Luego se llevo a cabo al revés, deben sacar fuera la pelota grande y dejar encima las 6 pelotas pequeñas. Anexo 13.

Objetivos:

- Comprender las diferentes reglas y aplicarlas adecuadamente.
- Trabajar en equipo para lograr la finalidad del juego.

Materiales: Paracaídas, 6 pelotas pequeñas y 1 pelota grande.

Temporalización: 10 minutos.

SESIÓN 6

Título: Somos súper detectives

Descripción: Este juego consiste en que primero se les explica a los niños que van ser súper detectives, por lo que tienen que encontrar por grupos 2 sobres cada uno. Dichos sobres tienen una pegatina, que será el grupo que se formará inicialmente (pollitos, gatitos, coches y corazones) y se identificarán mediante esta, la cual también se pondrá a cada uno de los miembros de cada grupo. También se les explicará que cada vez que encuentren un sobre deben ir a buscar a la profesora para que les dé la siguiente pista y una pieza de puzle. Las pistas consisten en una nube de color y, ese color representa el color del sitio en el que se encuentra el sobre. Una vez que todos los grupos hayan conseguido sus 2 sobres, y por tanto sus 2 piezas de puzle, las colocarán en el centro del círculo del pabellón, y entre todos tendrán que formar dicho puzle en el que aparece una frase, que es el título de la unidad didáctica que se está llevando a cabo, “Juntos todos ganamos”. Anexo 14.

Objetivos:

- Comprender las diferentes reglas y aplicarlas correctamente.
- Desarrollar estrategias de cooperación.
- Entender la importancia de trabajar en equipo para lograr el objetivo del juego.
- Aceptar formar parte del grupo que corresponda.
- Valorar las aportaciones de los demás compañeros.

Materiales: Pegatinas, sobres con pegatinas, nubes de colores y piezas de puzle.

Temporalización: 20 minutos

5.8.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La propuesta práctica llevada a cabo atiende adecuadamente a la diversidad natural del aula, ya que en primer lugar se presenta de manera clara y concisa, lo que facilita su comprensión.

En segundo lugar, al tratarse de juegos cooperativos se consigue una inclusión del alumnado independientemente de sus condiciones, puesto que el objetivo se cumple con el esfuerzo de todos. Entonces, si ciertos alumnos tuvieran alguna dificultad serían ayudados por sus compañeros, por lo que podrían participar en dicha propuesta sin ningún problema.

En este caso no nos hemos encontrado con ningún alumno con alguna necesidad educativa especial. Sin embargo esta propuesta es fácilmente adaptable, por lo que si por ejemplo nos encontráramos con un alumno con discapacidad auditiva, en esa situación utilizaríamos bits para que pudiese observar en ellos la explicación de los juegos. También cabe destacar, que si nos encontráramos con un alumno con discapacidad visual, cada vez que le tocase en un grupo o pareja diferente, uno de los niños le ayudaría actuando de guía, y en el caso de los juegos individuales también se asignaría este rol a un compañero.

Por lo que como he comprobado con esta intervención, los juegos cooperativos tienen la ventaja de potenciar la interacción con los compañeros, ayudándoles en todo lo posible para juntos conseguir el objetivo final, lo que favorece una mayor inclusión.

5.9.- EVALUACIÓN

La evaluación es una parte fundamental de cualquier programación, puesto que mediante esta podemos conseguir los resultados de las actividades propuestas y, gracias a esto podremos observar si se han cumplido los objetivos previstos, además de cuáles han sido los métodos o recursos utilizados más adecuados y cuáles menos. De este modo, se podrán realizar las modificaciones o adaptaciones necesarias para poder lograr los objetivos de manera más favorable.

Además, cabe destacar que dicha evaluación, basándonos en López (2006), será auténtica, es decir se evaluarán los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores. Cumple con una serie de características:

- Integral: no altera el proceso de enseñanza, puesto que se realiza dentro de la dinámica de clase.
- Compartida: el alumno es partícipe de su evaluación, dándose cuenta de lo que está haciendo él mismo y cómo, de lo que hacen sus compañeros y llevando a cabo un intercambio de información con estos.
- Formativa: se evalúan los progresos y dificultades del día a día, para de esta manera poder mejorar tanto la práctica como el aprendizaje.

Para llevar a cabo la evaluación se deben utilizar una serie de técnicas e instrumentos, en este caso basándonos en López (2006) se han utilizado los siguientes:

Técnica	Instrumento
Observación	Diario de clase y anecdotario para llevar un seguimiento diario del aprendizaje y comportamiento del alumnado.
Autoevaluación	Mapa conceptual y gusano, para conocer los aprendizajes adquiridos por el alumnado.
Verbalización	Intercambio de información que se lleva a cabo con el alumnado en las asambleas iniciales y finales de cada sesión y en las paradas de reflexión-acción.

Tabla 5: Técnicas e instrumentos de evaluación. Elaboración propia.

Es importante expresar que para la recogida de datos sobre todo se ha realizado una observación directa y, mediante esta se han podido ver tanto los comportamientos y actitudes del alumnado como los progresos y dificultades presentes en cada uno de los juegos. Estos datos y las reflexiones relacionadas se han ido anotando en el diario de clase. En el caso de hechos puntuales relevantes se han apuntado en el anecdotario, que tiene el siguiente diseño:

Anecdotario: Juegos cooperativos	
Nombre:	Curso y clase:
Fecha:	Hora:
Descripción de lo observado:	Interpretación de lo observado:

Tabla 6: Registro anecdótico. Elaboración propia.

Además, es fundamental destacar la utilidad de las fotografías a la hora de contribuir en la observación de los diversos comportamientos y aprendizajes del alumnado.

También, mencionar que al inicio y al final de cada sesión se ha llevado a cabo una asamblea con el grupo-clase para comentar aspectos esenciales sobre los juegos de dicha sesión y las diferentes estrategias que se han puesto en práctica en cada uno de estos. Además, de las paradas de reflexión-acción para aclarar diversos puntos y poder mejorarlos posteriormente. Ver anexo 15.

Al finalizar las seis sesiones se ha realizado una autoevaluación del alumnado mediante un mapa conceptual, para valorar los diferentes conocimientos que se han adquirido sobre la temática abordada. Ver anexo 16.

Por último, en relación a la autoevaluación, se ha llevado al aula un gusano, “el gusano Antón, al que le gusta cooperar un montón”, elaborado previamente, cuyo cuerpo está formado por el número de sesiones realizadas y cada una de ellas es del color establecido en el calendario del apartado de temporalización. El gusano se pega en la pizarra del aula y cada uno de los alumnos debe poner una pinza con su nombre en la parte del gusano correspondiente a la sesión que más les ha gustado, argumentando sus razones. De esta manera, el docente se da cuenta de los puntos fuertes y débiles de cada sesión, pudiendo así adaptar y mejorar diferentes aspectos para actuaciones futuras. Ver anexo 17.

6.- ANÁLISIS Y RESULTADOS

Se ha realizado un análisis de la información que se ha obtenido en la puesta en práctica de la propuesta de intervención. Dicha información se ha obtenido mediante la observación directa de los juegos llevados a cabo y la consideración de los instrumentos de evaluación utilizados.

6.1.- CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS PROPUESTOS

En primer lugar, recordar que al inicio de este trabajo se plantearon una serie de objetivos que se pretendían lograr con la realización de esta propuesta. Por lo que vamos a analizar si esos objetivos se han conseguido o no y las causas de ello.

El objetivo fundamental era *desarrollar el aprendizaje cooperativo mediante la planificación, puesta en práctica y evaluación de una propuesta de intervención didáctica en el área de Educación Física, compuesta por diversos juegos cooperativos*. Respecto a este, cabe destacar que partiendo de él pude empezar a buscar información relacionada de diversos autores, organizando así mis ideas iniciales y surgiendo otras nuevas interesantes. En cuanto a la propuesta sabía que sería un reto por la poca edad del alumnado, 1º de Primaria, es decir 5-6 años, pero pensé que sería realmente beneficioso para ellos, por los valores que se inculcan mediante la metodología abordada y porque lograría aumentar su motivación. Los juegos los he ido adaptando en función de las necesidades y capacidades del alumnado y los instrumentos utilizados a la hora de la autoevaluación he intentado que fueran llamativos, en el caso de los mapas conceptuales, dichos alumnos se han iniciado en su creación hace poco tiempo, por lo que sabía que les causaba interés y, en el caso del gusano es un recurso innovador con el que se garantiza la participación del alumnado.

El primer objetivo específico era el de *conocer las ventajas del aprendizaje cooperativo en el ámbito educativo*. Este se ha conseguido gracias a la información obtenida para la creación del marco teórico. En concreto, he corroborado que mediante esta metodología se consigue que el alumnado adquiera un mayor aprendizaje, puesto que es el protagonista y responsable de este, además a ello se añaden las aportaciones de los compañeros, logrando un resultado común exitoso.

El segundo objetivo específico era el de *valorar la utilidad de los juegos y retos cooperativos en el área de Educación Física*. Este está relacionado con el anterior pero más centrado en el área de Educación Física. También se ha logrado porque he podido observar la utilidad de estos en dicha área, puesto que gracias a ellos el alumnado ha trabajado diversas áreas de manera global y ha conseguido respetar, aportar y debatir las diferentes ideas entre los grupos. Debido a esto y teniendo en cuenta las aportaciones de diversos autores, los juegos cooperativos deberían tener una mayor implantación en Educación física.

El tercer objetivo específico era *desarrollar valores positivos en relación a uno mismo y a los compañeros durante la realización de los juegos cooperativos, como la empatía, el respeto, la autoestima, el trabajo en grupo, etc*. En este caso, cabe destacar que al llevarse a cabo la propuesta con alumnos de 1º de Primaria, estos no tienen

mucha experiencia con el aprendizaje cooperativo, por lo que al principio les cuesta trabajar en grupo, y sobre todo escuchar las opiniones de los demás, puesto que esta etapa se caracteriza por el egocentrismo, ya que los alumnos, puesto que piensas que su opinión es la que importa. También, en esta etapa destaca la competitividad, ya que pretenden superar a los demás, aunque conlleva hacer trampas. Pero gracias a la propuesta de intervención a medida que han ido transcurriendo las sesiones se ha podido ver que los alumnos han ido progresando de manera favorable, trabajando en grupo, ayudando a los demás, escuchando las diversas opiniones, dando importancia a la diversión y no al vencedor o perdedor, puesto que en este caso todos ganaban gracias al esfuerzo de todos y cada uno de ellos.

Por último, el cuarto objetivo específico era *adquirir diferentes habilidades y destrezas motrices básicas, como desplazamientos, saltos y manipulaciones, a través de la puesta en práctica de los juegos cooperativos*. Este se ha logrado, puesto que en todos los juegos cooperativos se requería la utilización de habilidades y destrezas motrices, con la intención de favorecer el desarrollo motriz global del alumnado.

6.2.- APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

En relación a la verbalización, al comienzo de la propuesta de intervención didáctica pregunté a los alumnos en la asamblea inicial si sabían lo que era cooperar y uno de ellos me respondió que era ayudar a los demás y que lo sabía porque lo había visto en un capítulo de Bob Esponja. A raíz de lo que dijo ese niño, todos los demás rápidamente asociaron el término cooperar con ayudar, entendieron que para conseguir resolver cada uno de los juegos o retos cooperativos necesitaban ayudarse entre ellos, a veces tenía que ser por parejas, en pequeños grupos o en gran grupo.

Aunque en un principio no se daban cuenta de que cooperar no solo se trata de ayudar, sino también de escuchar, respetar, debatir, solucionar conflictos por sí mismos. Todos estos aspectos los fueron descubriendo poco a poco, inicialmente les costaba escuchar, porque solo querían expresar sus opiniones pensando que era la verdad absoluta, pero poco a poco fueron dándose cuenta de que esa no era la actitud adecuada. También, mediante las paradas de reflexión-acción se les hacía conscientes de cuando algo no iba bien y debían pensar en otras estrategias para mejorar. Al igual que en las asambleas finales, en las que se reflexionaba sobre los diversos juegos o retos realizados

en dicha sesión, analizando tanto los puntos o actitudes positivas llevadas a cabo en cada uno de ellos, como los negativos, es decir los que había que mejorar, que normalmente era el escuchar al resto de los compañeros. Estas observaciones también son un resumen de lo anotado en el diario de clase y en el anecdotario, además cabe destacar que en las actividades donde había diferentes roles los alumnos rápido entendían la mecánica y lo llevaban a cabo ellos solos sin necesidad de intervención docente.

Respecto a los instrumentos para llevar a cabo la autoevaluación, primero se realizó el mapa conceptual, formulando a los alumnos diversas preguntas para hacer un resumen general de lo que son los juegos cooperativos, algunos de los que hemos realizado, los materiales utilizados, la manera en la que han ayudado y cómo se han sentido con ello. Tras esto, he podido comprobar que los alumnos han entendido de manera general en qué consisten estos juegos, se acordaban perfectamente de los que habíamos llevado a cabo y de los materiales. Además, han relacionado el estar tristes o contentos con el grado en que los compañeros les habían ayudado, y a raíz de esto pudimos reflexionar sobre la autoestima y la empatía, utilizando términos sencillos.

Después, se utilizó el gusano Antón para que los niños autoevaluaran las diversas sesiones que se habían realizado, poniendo una pinza con su nombre en la que más les había gustado, argumentando su elección. En este caso, se pudo observar que la mayoría de los alumnos eligieron la última sesión, que era la sesión 6: “Somos súper detectives”, indicando que les había gustado buscar los sobres, que hubiera diferentes grupos con pegatinas de diversos animales, corazones y coches, que todos se habían ayudado entre los miembros de un mismo grupo, incluso entre los diversos grupos durante la búsqueda. Además, de indicar que la frase final representaba lo que habían hecho durante toda la propuesta de intervención. También, algunos niños colocaron su pinza en la Sesión 4: “Gatos y ratones” y “Globos viajeros” y uno en la Sesión 5: “¡Cuidado con el cocodrilo!”, “Cesta de colores” y “¿Piedra o pepitas?”, puesto que en estos juegos los materiales utilizados (globos y paracaídas), les motivaron mucho.

Para finalizar, expresar que se ha podido ver que el alumnado ha adquirido numerosos aprendizajes de manera progresiva, pero para que los puedan mejorar y afianzar el profesor de Educación Física va a seguir realizando diversas sesiones sobre juegos cooperativos, tanto con los alumnos de 1º de Primaria, como de 2º y 3º, con los

que también ha llevado a cabo esta propuesta, adaptándola en relación a las capacidades y necesidades del alumnado, puesto que desde un principio le pareció muy enriquecedora y motivadora.

7.- CONSIDERACIONES FINALES, APORTACIONES Y LIMITACIONES

La realización de este trabajo me ha dado la oportunidad de conocer las ventajas del aprendizaje cooperativo, pudiéndolas trasladar de manera adecuada al contexto de una clase de Educación Física mediante juegos y retos cooperativos, para garantizar un mayor aprendizaje en el alumnado. Además, ha sido realmente beneficioso poner en práctica la propuesta para saber cómo actuar estando en el papel de un docente, siendo necesario tener una gran capacidad de reacción para adaptarse a las necesidades o problemas que puedan surgir en cada momento. Aunque, cabe destacar que todas estas situaciones imprevistas son las que influyen de manera positiva en la formación de cualquier docente, dando la oportunidad de mejora en situaciones similares futuras.

En relación al interés y aprendizaje del alumnado en la propuesta de intervención, destacar que desde el inicio los alumnos se mostraron motivados con los diferentes juegos y, sobre todo con algunos de los materiales (globos, paracaídas, pegatinas, sobres...). De manera progresiva fueron adquiriendo los valores esenciales del aprendizaje cooperativo (respeto, empatía, trabajo en grupo, etc.), consiguiendo el cumplimiento de los objetivos planteados inicialmente.

En cuanto a las limitaciones encontradas, mencionar que el tiempo ha sido escaso y aunque se ha aprovechado al máximo, si se hubiera contado con más tiempo, se podría haber reflexionado en mayor profundidad sobre el tema abordado.

Haciendo referencia a la perspectiva de futuro, destacar que sería favorable que se siguieran realizando juegos cooperativos en todos los cursos de Educación Primaria, pudiendo así observar la progresión de las actitudes y aprendizaje del alumnado durante un largo periodo de tiempo. También, sería muy positivo que el aprendizaje cooperativo se utilizase en todas las áreas, poniéndose de acuerdo todos los docentes para realizar

actividades en consonancia con esto, pudiendo así conseguir el desarrollo integral del alumnado.

Por último, mencionar que el aprendizaje cooperativo ha sido un tema que ha llamado mi atención desde un principio, por lo que he estado entusiasmada tanto a la hora de buscar información para la realización del marco teórico como para el diseño de la propuesta de intervención, es decir durante todo el proceso de realización de este trabajo.

8.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blázquez, D. (2016). *Métodos de enseñanza en educación física. Enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. Barcelona: INDE.
- DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín oficial de Castilla y León, 142, de 25 de julio de 2016.
- Fernández-Río, J., & Velázquez, C. (2005). *Desafíos físicos cooperativos. Retos sin competición para las clases de educación física*. Sevilla: WANCEULEN Editorial Deportiva, SL.
- Fernández-Río, J., Calderón, A., Alcalá, H. D., Pérez-Pueyo, A., & Cebamanos, A. M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista española de educación física y deportes*, 413, 55-75.
- Hervas, E. (2008). Importancia del juego en primaria. *Innovación y experiencias educativas*, 13, 1-13.
- López, V. M. (Coord.). (2006). La evaluación en educación física. Revisión de modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa: la evaluación formativa y compartida. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 10, 31-41.
- Montero, M. M. & Alvarado, M. M. A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124.
- Noguera, D. M. A. (1991). *Los estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Universidad de Granada. Instituto de Ciencias de la Educación.
- Omeñaca, R., Puyuelo, E. & Ruiz, J.V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J.V. (2005). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

- Pliego, N. (2011). El aprendizaje cooperativo y sus ventajas en la educación intercultural. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, 8, 63-76.
- Ruiz, J. J. (2008). Las competencias básicas en educación primaria. *Revista Digital de Educación Física y Deportes*, 127, 1-8.
- Sandoval, R. W. (2011). La Educación física y el juego. *Investigación Educativa*, 14(6), 105-112.
- Velázquez, C. (Coord). (2010). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Fundamentos y aplicaciones prácticas*. Barcelona: INDE.
- Velázquez, C. (2014). Aprendizaje cooperativo: Aproximación teórico-práctica aplicada a la Educación Física. *Revista Digital de Educación Física*, 29, 19-31.

9.- ANEXOS

Anexo 1: Estatuas por poco tiempo (Sesión 1)



Anexo 2: Salvamos a los peces (Sesión 1)



Anexo 3: El lazo (Sesión 2)



Anexo 4: Aros musicales (Sesión 2)



Anexo 5: A la vez (Sesión 2)



Anexo 6: Atravesando el muro (Sesión 3)



Anexo 7: La culebrilla saltarina (Sesión 3)



Anexo 8: El secreto misterioso (Sesión 3)



Anexo 9: Gatos y ratones (Sesión 4)



Anexo 10: Lluvia de globos (Sesión 4)



Anexo 11: ¡Cuidado con el cocodrilo! (Sesión 5)



Anexo 12: Cesta de colores (Sesión 4)

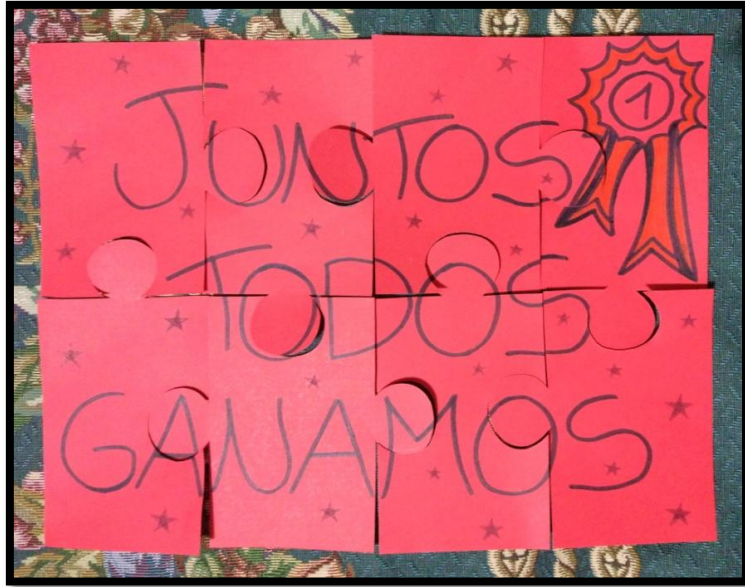


Anexo 13: ¿Piedra o pepitas? (Sesión 5)



Anexo 14: Somos súper detectives (Sesión 6)

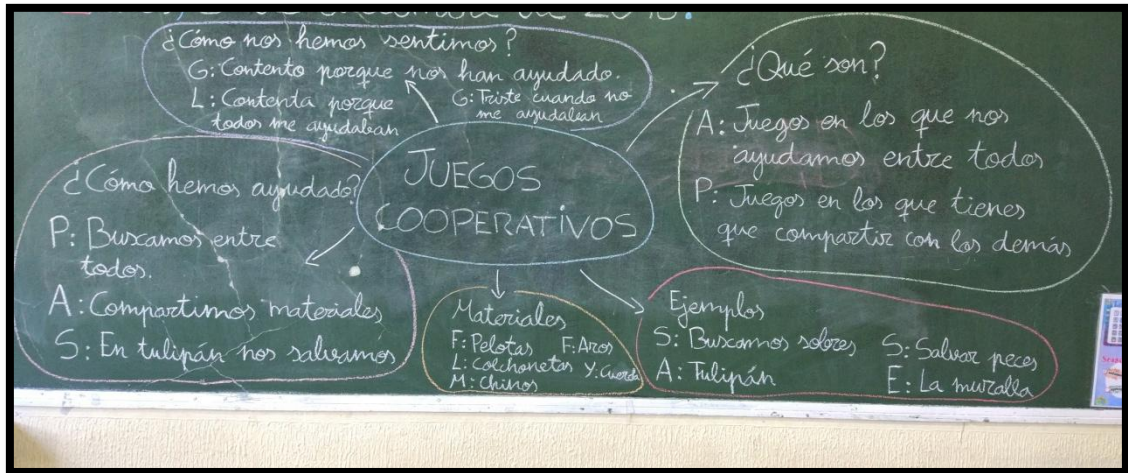




Anexo 15: Asambleas



Anexo 16: Mapa conceptual



Anexo 17: Gusano Antón



