

Universidad de Oviedo
Facultad de Formación del Profesorado y Educación

**El uso de los juegos cooperativos en el
área de educación física**

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN MAESTRA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Elena Banciella González

Tutor/a: Antonio Méndez Giménez

Junio 2023

ÍNDICE

1. RESUMEN	2
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. MARCO TEÓRICO	3
3.1. Introducción.....	3
3.2. Conductas deseables	5
3.3. Ventajas e inconvenientes	7
3.4. Clima del aula y condiciones para la práctica	9
3.5. Selección de materiales	11
3.6. Configuración de los grupos.....	14
4. APLICACIÓN AL AULA.....	16
4.1. Introducción.....	16
4.2. Objetivos	17
4.3. Saberes básicos	18
4.4. Competencias claves.....	19
4.5. Metodología.....	20
4.6. Actividades	21
4.7. Temporalización	24
4.8. Evaluación	25
4.8.1. Criterios de evaluación	25
4.8.2. Instrumentos de evaluación.....	26
4.8.3. Porcentajes	27
5. CONCLUSIONES.....	29
6. REFERENCIAS	30
7. ANEXOS	32



1. RESUMEN

El trabajo de fin de grado que podéis leer a continuación trata sobre los juegos cooperativos. A lo largo del mismo se profundiza en diferentes aspectos que se han de tenerse en cuenta a la hora de trabajar con los mismos dentro del aula. Los juegos cooperativos son un contenido muy importante a trabajar con los niños y niñas, con ellos podemos conseguir conductas y actitudes positivas en nuestros alumnos, además de trabajar diferentes objetivos y contenidos del currículo. Para trabajarlo de forma correcta debemos tener en cuenta aspectos como las condiciones para la práctica, clima del aula, la selección de materiales y la configuración de los grupos. A lo largo del trabajo también se presenta una aplicación al aula. En ella nos podemos encontrar diferentes apartados como objetivos, contenidos, metodología, evaluación y lo más importante las actividades. El objetivo principal de este trabajo es hacer ver la importancia de trabajar con los juegos cooperativos, las opciones, las ventajas y las posibilidades que estos tienen.

2. JUSTIFICACIÓN

Hablar sobre los juegos cooperativos dentro del aula es muy importante, ya que estos son una herramienta pedagógica muy valiosa para fomentar la cooperación, la comunicación, el trabajo en equipo y el aprendizaje significativo en los estudiantes. Orlick (2002) expresa que el mundo del juego es el medio natural de los niños y niñas para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo y señala que jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo. Durante mis años de experiencia en las prácticas o impartiendo diferentes actividades extraescolares o de otra índole me he dado cuenta de la necesidad de trabajar la cooperación entre los alumnos ya que la mayoría de los juegos que se proponen en estas clases tienen un carácter competitivo.

Desde mi punto de vista creo que hay una gran cantidad de razones para hacer uso de los juegos cooperativos. Mercado Luciano (2009) expresa que los juegos cooperativos son muy beneficiosos porque son divertidos, se intercalan trabajos en grupos y por lo tanto se produce comunicación entre los miembros del grupo, nos transmiten un mensaje de unidad, de trabajo en equipo, de comunicación social y reflexiva. Según Omeñaca y Ruiz (2005), los juegos



cooperativos fomentan un clima afectivo social entre los estudiantes consiguiendo un clima de convivencia positivo dentro del aula. Al promover la cooperación y la comunicación, se puede reducir el individualismo y la competitividad, y se puede promover la empatía y la colaboración entre los estudiantes. Además, los juegos cooperativos pueden ser una herramienta eficaz para el aprendizaje significativo, ya que permiten a los estudiantes interactuar de manera activa y participativa en su propio proceso de aprendizaje. Al trabajar juntos para resolver problemas y alcanzar objetivos, los estudiantes pueden comprender mejor los conceptos y retener la información de manera más efectiva. Por otra parte, el uso de los juegos cooperativos en el aula puede contribuir al desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes, como la resolución de conflictos, la autoestima y la autoconfianza. Estas habilidades son muy valiosas para su desarrollo personal y para su futuro desempeño en la sociedad y en el mundo laboral.

Este TFG tiene tres objetivos concretos. En primer lugar, realizar una revisión de la bibliografía en relación con los juegos cooperativos en el aula de educación física, ya que son multitud de documentos los que hablan sobre los juegos cooperativos, sus características, ventajas, etc. Por otro lado, mostrar la importancia, las ventajas e inconveniente que tiene trabajar en el aula con juegos cooperativos frente a otro tipo de actividades como pueden ser los juegos de competición, además de otros elementos importantes que se han de conocer a la hora de trabajar con los mismos. Y por último, realizar una propuesta de aplicación al aula sobre juegos cooperativos en educación física para el 2º ciclo de educación primaria.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Introducción

El juego es un elemento muy importante que tratar y trabajar en las aulas. Olivera Beltrán (1993), considera el juego como el fenómeno más verdadero y generalizado de nuestro tiempo, y lo caracteriza como una práctica humana tan importante como la revolución, el proletariado, los sindicatos y la tecnología. La dinámica de los juegos depende de las metas que se proponen en los diferentes juegos. Johnson (1981) nos muestra que podemos distinguir tres tipos de juegos entre los que nos encontramos los juegos con estructura de cooperación.



Orlick (2002) señala que los juegos cooperativos aparecieron hace miles de años como forma de festejar la vida en las tribus. Él señala que la idea principal que tienen los juegos cooperativos no es para nada compleja sino que su idea principal es muy sencilla: jugar con otros mejor que contra otros. Omeñaca y Ruiz (2007) indica que los juegos o actividades lúdicas cooperativas son aquellas en las que los jugadores deben orientar su actuación hacia el trabajo en grupo, en las que todos los jugadores participan y colaboran para conseguir un fin. Los juegos cooperativos son actividades lúdicas en las que los participantes trabajan juntos para lograr un objetivo común, a diferencia de los juegos competitivos, donde el objetivo principal es vencer a los demás, en los juegos cooperativos, el objetivo es lograr un objetivo colectivo, lo que requiere la participación activa y la colaboración de todos los jugadores. Velázquez (2008) indica que los juegos cooperativos permiten resolver conflictos dentro del aula, que pueden surgir durante la práctica. Otros autores como Orlick (1986) nos indican también que en los juegos cooperativos los alumnos cooperan, participan y se divierten. Los participantes comparten responsabilidades, decisiones y recursos, y se comunican y se apoyan asociados para lograr el objetivo. Estos juegos pueden ser muy variados, desde actividades físicas hasta juegos de mesa, y pueden adaptarse a diferentes edades y niveles de habilidad.

Diferentes autores nos indican características que deben tener los juegos cooperativos. Pallares (1978) destaca cuatro características de este tipo de actividades:

- Todos los participantes aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego, en lugar de competir entre ellos.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Otros autores como Crévier y Berubé (1987) resaltan otras características de los juegos cooperativos:

- La participación de cada jugador interviene en el bienestar de los demás.
- La no eliminación de los juegos y actividades.
- 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 y el disfrute.

Mercado Luciano (2009) expresa que los juegos cooperativos son muy beneficiosos porque son divertidos, se intercalan trabajos en grupos y por lo tanto se produce comunicación entre los miembros del grupo, nos transmiten un mensaje de unidad, de trabajo en equipo, de comunicación social y reflexiva. Los juegos cooperativos fomentan la colaboración y el trabajo en equipo, la mejora de la comunicación y la resolución de problemas, la promoción de la empatía y la solidaridad, y la reducción del individualismo y la competitividad. Además, los juegos cooperativos pueden ser una herramienta pedagógica muy efectiva para enseñar y reforzar conceptos académicos, y para desarrollar habilidades sociales y emocionales en los estudiantes.

3.2. Conductas deseables

Los juegos cooperativos son aquellos en los que los participantes trabajan juntos para lograr un objetivo común. Para que estos juegos funcionen de manera efectiva, es importante que los participantes adopten ciertas conductas. Jares (1992) enumera una serie de conductas que promueven el uso de los juegos cooperativos entre las que se incluyen:

- **Construcción de una relación social positiva:** Los juegos cooperativos cambian las actitudes de las personas hacia el juego y hacia ellas mismas, favoreciendo la creación de un ambiente de aprecio recíproco.
- **Empatía:** Los juegos cooperativos desarrollan la capacidad de situarse en la posición del otro para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad.



- **Cooperación:** Las experiencias cooperativas son la mejor forma de aprender a compartir, a socializarse y a preocuparse por los demás. Se busca resolver tareas y problemas juntos a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control.
- **Comunicación:** Lograr el desarrollo de la capacidad para expresar nuestro estado de ánimo, nuestras percepciones, nuestros conocimientos, ideas, etc.
- **Participación:** Los juegos cooperativos persiguen como valor y como destreza la participación de todos sus miembros.
- **Aprecio:** Desarrollar una imagen positiva de sí mismo y reconocer, apreciar y expresar la importancia del otro

Otros autores como Mercado Luciano (2009) y los españoles Omeñaca y Ruiz señalan otras conductas que pueden desarrollar el uso de los juegos cooperativos:

- Permite el desarrollo de la capacidad de escuchar y respetar otras formas de pensar.
- Fomenta la tolerancia hacia los demás compañeros.
- Propicia la confianza entre compañeros, permite que los alumnos pongan en las manos del otro.
- Permite explorar y facilita la búsqueda de soluciones creativas en un entorno libre de presiones.
- Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- Los alumnos muestran mayor importancia en el proceso sobre el producto.
- Son capaces de integrar al error dentro del proceso.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y habilidades para la convivencia social.
- Permite valorar positivamente el éxito ajeno.

Para que los juegos cooperativos sean efectivos y podamos lograr el desarrollo de todas estas conductas, los participantes deben adoptar una postura que fomente la colaboración, la comunicación efectiva, el respeto mutuo, la toma de decisiones en equipo y la confianza en los demás. El uso de los juegos cooperativos promueve la consecución de una gran variedad de



conductas positivas que pueden tener impactos positivos en el futuro de nuestros alumnos y en la sociedad y la relación de los mismos en ella.

3.3. Ventajas e inconvenientes

Garaigordobil Landazábal (2003) expresa que los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación en valores; son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre.

Entre algunas de las ventajas que ofrece el uso de los juegos cooperativos en el aula nos encontramos las siguientes:

- **Fomentan el trabajo en equipo:** Los juegos cooperativos fomentan el trabajo en equipo y la colaboración entre los jugadores, lo que puede ser útil en la vida real, especialmente en el ámbito laboral.
- **Promueven la comunicación y la resolución de problemas:** Los jugadores tienen que comunicarse y trabajar juntos para resolver los problemas y superar los desafíos del juego.
- **Generan un sentido de comunidad:** Los juegos cooperativos pueden crear un ambiente de equipo y unión entre los jugadores, lo que puede ser beneficioso para el bienestar emocional.
- **Proporcionan una experiencia más inclusiva:** Los juegos cooperativos pueden ser más inclusivos para aquellos que no son competitivos por naturaleza o que no disfrutaban de los juegos en los que hay un ganador y un perdedor.



Aunque los juegos cooperativos pueden ser una forma divertida y emocionante de fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, también tienen ciertos inconvenientes que deben ser tenidos en cuenta. Jiménez (2014) comenta los problemas generales del aprendizaje cooperativo:

- Algunos miembros del grupo asumen el rol de líder y no permiten que el resto participe ni opine libremente.
- El grupo se dispersa por no asumir su función.
- Al primer problema que surge se decide abandonar.
- Las críticas se hacen directas y personales y no a las ideas propuestas ante un reto.
- Algunos jugadores encuentran los juegos cooperativos menos emocionantes porque no hay una verdadera sensación de victoria o derrota.
- Algunos jugadores pueden encontrar que los juegos cooperativos son menos desafiantes porque los jugadores están trabajando juntos para superar los desafíos del juego.
- Pueden surgir conflictos internos. En los juegos cooperativos, puede haber conflictos internos entre los jugadores que pueden dificultar el progreso del juego.
- Algunos juegos cooperativos pueden requerir más tiempo para completarse que los juegos competitivos porque los jugadores tienen que trabajar juntos para resolver los desafíos del juego.

Aun teniendo en cuenta los inconvenientes de este tipo de juegos muchos autores recomiendan el uso de estos. Ruíz Omeñaca y Bueno (2007) indican que los juegos cooperativos favorecen la participación y el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación. A través de los juegos cooperativos fomentamos la educación en valores y desarrollamos la empatía entre el alumnado y se promueven comportamientos como la solidaridad, la tolerancia y el respeto; por ello son también un buen recurso para la resolución de conflictos y la mejora de la cohesión del grupo (Velázquez, 2004). También ayudan al autoconocimiento de las posibilidades y limitaciones de uno mismo, induciendo así a la motivación y el afán de superación para mejorar las habilidades y destrezas lo que a su vez nos conduce a una mejora de la autoestima. Por último, los estudiantes buscan diferentes soluciones a un problema fomentando el desarrollo de la creatividad (Orlick, 1990).



3.4. Clima del aula y condiciones para la práctica

El clima es el resultado de la interacción entre todos los elementos y factores de la organización, fundamentado en una estructura y un proceso en el que la planificación resulta determinante (Martín, 1999). Para trabajar con juegos cooperativos en el aula, es importante crear un clima de confianza y colaboración entre los estudiantes. Martín Bris (1999) plantea una serie de aspectos a tener en cuenta para lograr un clima adecuado de trabajo:

- **La participación:** Permite a los estudiantes involucrarse activamente en el aprendizaje y hacer preguntas cuando tienen dudas. También les permite compartir sus ideas y perspectivas con sus compañeros de clase. La participación activa en clase ayuda a los estudiantes a comprender mejor los conceptos ya mantener su interés en el tema.
- **La motivación:** Es esencial para mantener a los estudiantes enfocados y comprometidos con el aprendizaje. Si los estudiantes están motivados, es más probable que se esfuercen para alcanzar sus objetivos y obtener mejores resultados. Por el contrario, si no están motivados, es más probable que pierdan interés y no participen en las actividades de la clase.
- **La confianza:** Es un factor importante en el aprendizaje. Los estudiantes que tienen confianza en sus habilidades son más propensos a participar y tomar riesgos en el aprendizaje. La falta de confianza puede hacer que los estudiantes se sientan intimidados por el aprendizaje y se alejen de las actividades de la clase.
- **La comunicación:** Es fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales. Los estudiantes necesitan poder comunicarse con sus compañeros y maestros para poder aprender y compartir ideas. Además, la comunicación efectiva es necesaria para resolver conflictos y colaborar en proyectos.
- **Otros aspectos:** Además de los mencionados anteriormente podemos incluir otros como el respeto entre compañeros, el trabajo en equipo, etc.



La participación, la motivación, la confianza y la comunicación son elementos cruciales en el desarrollo de actividades en clase. Cada uno de ellos realiza un papel importante en el éxito de los estudiantes en la escuela. Al crear un ambiente de clase en el que se promueva estas características, se fomentará el trabajo en equipo y se creará un espacio de aprendizaje cooperativo positivo.

Por otro lado, para trabajar con juegos cooperativos en el aula es importante crear un ambiente seguro, inclusivo y colaborativo. Algunas de las condiciones que deben darse son:

- **Fomentar la confianza:** Es fundamental que los estudiantes se sientan seguros y confiados en el aula para poder colaborar entre ellos. El docente puede fomentar esta confianza creando un ambiente de respeto y escucha activa, y evitando la competencia entre los estudiantes.
- **Promover la participación:** Es importante que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar en los juegos cooperativos. El docente puede promover esto asegurándose de que los estudiantes estén distribuidos en grupos equitativos y que los roles y tareas sean distribuidos de forma justa.
- **Fomentar la comunicación:** La comunicación es esencial para el éxito de los juegos cooperativos. El docente puede fomentar la comunicación entre los estudiantes alentándolos a hablar ya escuchar activamente, y necesita herramientas para la resolución de conflictos.
- **Establecer objetivos claros:** Es importante establecer objetivos claros y realistas para los juegos cooperativos. Los estudiantes deben entender claramente lo que se espera de ellos y cómo pueden trabajar juntos para alcanzar los objetivos.
- **Proporcionar retroalimentación constructiva:** El docente debe proporcionar retroalimentación constructiva y enfocada en el aprendizaje a los estudiantes. Esto puede ayudar a los estudiantes a mejorar su desempeño ya fomentar la auto-reflexión y la evaluación.



En resumen, para trabajar con juegos cooperativos en el aula es fundamental fomentar la confianza, promover la participación, fomentar la comunicación, establecer objetivos claros y proporcionar retroalimentación constructiva. Al crear un ambiente seguro, inclusivo y colaborativo, los estudiantes pueden aprender a trabajar juntos ya desarrollar habilidades sociales y emocionales importantes.

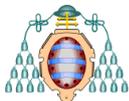
3.5. Selección de materiales

Los materiales didácticos y recursos son todo el conjunto de “elementos”, “útiles” o “estrategias” que el profesor utiliza, o puede utilizar como soporte, complemento o ayuda en la labor docente. En él se incluye el material deportivo (convencional o alternativo), las instalaciones, el material para el alumno y el no deportivo (Díaz, 1994). La selección de los materiales para los juegos cooperativos puede variar según el tipo de actividad y la edad de los participantes.

Los materiales específicos del área de educación física son materiales que tradicionalmente se vienen utilizando en las clases de Educación Física. Dentro nos encontramos un gran volumen de materiales. A la hora de trabajar con los juegos cooperativos es importante también realizar una correcta selección de estos materiales ya que tienen que cumplir una serie de criterios.

Los materiales utilizados en los juegos cooperativos deben fomentar la interacción y colaboración entre los participantes, además de ser seguros y adaptados a la edad y habilidades de los jugadores. Blanco (1994), Tabernero y Márquez (1995), y Chacón (1998) destacan los siguientes criterios de selección:

- Adecuación de los materiales a las necesidades curriculares del centro.
- El material debe ser adecuado al momento evolutivo del alumno/a satisfaciendo sus necesidades en todos los planos, de tal forma que suponga una fuente de motivación constante para el discente.



- El material debe respetar unas medidas de seguridad (Herrador, 2001): que vendrán reflejadas, por un lado, por la accesibilidad al material sin peligro de producirle daños físicos (peso excesivo, bordes cortantes, etc.), de forma que pueda manipularlo sin riesgo de lesión. Se deben descartar de la elección aquellos materiales que pueda entrañar un riesgo para el niño/a, ya que el control de toda la clase se hace difícil. Por otro lado, será fundamental analizar la composición y textura de los materiales evitando cualquier tipo de elemento tóxico y seleccionando aquellos más agradables para los sentidos.
- El material debe ser una fuente de estímulos que apoye y potencie la actividad del niño, de tal forma que sea atrayente, divertido y placentero para él siendo una constante fuente de motivación.
- El material debe ser multifuncional o polivalente, que posibilite el trabajo de diferentes contenidos.
- El material debe ser neutro, es decir, que no favorezca actitudes sexistas ni belicistas.
- El material no debe ser excesivamente sofisticado, ya que esto en la mayoría de los casos supondría un mayor coste económico y no siempre un mayor número de posibilidades educativas.
- El material debe ser de fácil transporte y montaje.
- El material debe favorecer el uso comunitario del mismo (en el caso de uso individual, será necesario la existencia en número suficiente): es importante tener en cuenta que normalmente trabajamos en grupo y con alumnos con diferentes características.
- El material debe ser rentable, es decir que su uso y durabilidad deberá estar en consonancia con su precio.
- El material debe adaptarse a los objetivos, contenidos y decisiones metodológicas adoptadas para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.



A la hora de llevar a cabo las clases de educación física nos encontramos con multitud de materiales. Varios autores como Devís (2001) y Peiró (1994) incluyen los siguientes materiales como los más habituales en el aula de educación física:

- Instalaciones y equipamiento:
 - Patio
 - Gimnasio
 - Canastas
 - Porterías
 - Espalderas
 - Etc.

- Materiales de para la práctica físico-deportiva:
 - **Pelotas:** Las pelotas son un material muy común en los juegos cooperativos, ya que pueden utilizarse para diferentes actividades como pasar, lanzar, atrapar, etc. Las pelotas pueden fomentar la cooperación y la comunicación entre los participantes, además de promover la actividad física.

 - **Conos:** Los conos son útiles para marcar límites y establecer zonas de juego. También pueden utilizarse para crear obstáculos en los juegos, lo que puede fomentar el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

 - **Bandas o pañuelos:** Las bandas o pañuelos se pueden utilizar para identificar a los equipos y para diferenciar a los participantes en los juegos. También pueden ser utilizados en juegos de persecución, en los que los participantes deben atrapar a otros jugadores que lleven la banda o el pañuelo.

 - **Cuerdas:** Las cuerdas pueden usarse para establecer límites en los juegos y para crear obstáculos que los participantes deben superar trabajando en equipo. También pueden ser utilizados para juegos en los que se requieren de habilidades de equilibrio.



3.6. Configuración de los grupos

Velázquez (2010) contempla la configuración y características del grupo como un problema, ya que es necesaria la heterogeneidad del grupo y la diversidad de opiniones para que el aprendizaje cooperativo será rico.

La configuración de los grupos al trabajar con juegos cooperativos puede variar dependiendo del juego específico y de las necesidades y habilidades de los participantes. Sin embargo, hay algunas consideraciones generales que pueden ayudar a garantizar una experiencia cooperativa exitosa:

- **Tamaño del grupo:** Es importante considerar las personas que deben estar en un grupo para que el juego sea efectivamente cooperativo. Si el grupo es demasiado grande, puede ser difícil para todos los miembros participar activamente y contribuir de manera significativa. Si el grupo es demasiado pequeño, es posible que falten habilidades o perspectivas necesarias para resolver desafíos.
- **Habilidades y experiencias:** Es importante tener en cuenta las habilidades y experiencias de cada miembro del grupo al formar equipos. Los grupos podrán ser equilibrados para que cada miembro tenga la oportunidad de contribuir con sus habilidades y aprender de los demás.
- **Comunicación:** Es fundamental que los miembros del grupo se comuniquen de manera efectiva y respetuosa durante todo el juego. Asegurarse de que los miembros del grupo se sientan cómodos hablando y escuchando a los demás pueden ayudar a evitar malentendidos y mejorar la colaboración.
- **Roles y responsabilidades:** Es útil que cada miembro del grupo tenga un rol y responsabilidades específicas para que sepan lo que se espera de ellos y puedan trabajar juntos de manera más efectiva. Esto también puede ayudar a evitar confusiones y conflictos durante el juego.



- **Flexibilidad:** Los grupos deben ser lo suficientemente flexibles para adaptarse a los cambios y desafíos que puedan surgir durante el juego. Los miembros del grupo deben estar dispuestos a colaborar y ajustar su estrategia cuando sea necesario para lograr el objetivo común.

Al considerar estos factores al configurar los grupos para juegos cooperativos, se puede mejorar la experiencia y aumentar la probabilidad de éxito en el juego.

Estudios como el realizado por Khalid, Murtaza, Mushtaq y Rashid (2012), indica que hay que tener en cuenta las siguientes características a la hora de configurar los diferentes grupos:

- **Los integrantes del grupo:** compromiso con el objetivo a conseguir, la homogeneidad del grupo y la potencia de los miembros.
- **Los procesos y acciones desarrollados dentro del grupo:** distribución de la carga de trabajo, el grado o nivel de participación, la interdependencia de tareas.
- **El comportamiento y apoyo entre los estudiantes y los resultados del grupo:** rendimiento percibido y la viabilidad del grupo



4. APLICACIÓN AL AULA

4.1. Introducción

El uso de los juegos cooperativos en el área de educación física juega un papel muy importante. Como hemos visto en el apartado del marco teórico, muchos autores indican en sus estudios que el juego es un elemento muy importante que tratar y trabajar en las aulas. En este caso mi aplicación al aula se basa en el uso de los juegos cooperativos en el área de educación física. Los juegos cooperativos son aquellos en los que los participantes trabajan juntos para lograr un objetivo común y a través de ellos se logra la consecución de gran variedad de objetivos y valores tanto académicos como sociales. Durante la etapa en educación primaria los alumnos/as se desarrollan y aprenden, por lo que considero esencial que tengan un primer acercamiento directo con los valores pertenecientes a la sociedad, ya que es un tema vital que permite insertar a los alumnos/as en la sociedad actual.

El título de esta aplicación al aula es **“A pasos de hormigas grandes avances”**. He escogido este epígrafe ya que me parece un título muy llamativo para los niños/as a los que va dirigida esta aplicación al aula. El tema por el cual gira en torno esta aplicación al aula son los juegos cooperativos. La presente secuencia didáctica va enfocada al área de ‘Educación física’ para los niños y niñas de 2º ciclo de Educación Primaria. En total se llevarán a cabo 14 actividades y tendrán diversas duraciones (esto depende sobre todo del tipo de actividad que se vaya a realizar) Aunque esta aplicación este enmarcada en un curso en concreto, esta podrá realizarse en cualquier curso llevando a cabo las modificaciones necesarias teniendo en cuenta factores como la edad, las características físicas de los alumno, el centro, etc.

Concibo esta aplicación al aula como un proyecto de trabajo a través del cual se puede favorecer el interés y el progreso de los alumnos/as. Para ello, he propuesto 14 actividades, a través de las cuales se pretende que los niños tengan iniciativa y empiecen a pensar, a hacer, a hablar, a regular sus propios aprendizajes, etc. El papel del docente será fundamental pues deberá guiar a los estudiantes, favoreciendo las interacciones entre ellos y dando numerosas oportunidades para que se sientan los protagonistas. No debemos olvidar que dentro de un grupo existen niños con diferentes ritmos de aprendizaje, por lo que cabe destacar que en el



caso de que sea necesario se deberá prestar una atención individualizada (si es realmente necesario) dependiendo de la dificultad de la actividad.

4.2. Objetivos

Los objetivos al trabajar con juegos cooperativos pueden variar según el contexto y la finalidad del juego. En el caso de mi propuesta los objetivos a lograr son los siguientes:

- **Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo:** Los juegos cooperativos tienen como objetivo principal fomentar la colaboración entre los participantes y el trabajo en equipo para alcanzar un objetivo común. Los jugadores deben aprender a comunicarse, coordinar sus acciones y tomar decisiones juntos.
- **Desarrollar habilidades sociales y emocionales:** Los juegos cooperativos pueden ayudar a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la paciencia, la resolución de conflictos y la comprensión de las emociones de los demás. Al trabajar juntos, los jugadores aprenden a respetar las opiniones y necesidades de los demás.
- **Promover la igualdad y la inclusión:** Los juegos cooperativos pueden ser una herramienta para promover la igualdad y la inclusión al asegurar que todos los jugadores tengan la misma oportunidad de participar y contribuir al éxito del equipo.
- **Fomentar la creatividad y la innovación:** Los juegos cooperativos pueden fomentar la creatividad y la innovación al requerir que los jugadores piensen fuera de la caja y encuentren soluciones nuevas e imaginativas a los problemas que se presentan.
- **Mejorar la autoestima y la confianza:** Los juegos cooperativos pueden ayudar a mejorar la autoestima y la confianza de los participantes al fomentar un ambiente de apoyo y alentador. Los jugadores aprenden a confiar en sus propias habilidades y en las habilidades de los demás miembros del equipo.



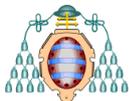
4.3. Saberes básicos

En esta aplicación didáctica trabajaremos varios bloques de saberes para el 2º ciclo que son los siguientes:

- *Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.*
 - Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticas, lúdico-recreativas y cooperativas. Respeto de las elecciones de las demás personas.
 - Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar.
 - Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física.
 - Planificación y autorregulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado.

- *Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.*
 - Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones cooperativas. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario o adversaria en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros y compañeras desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.
 - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.

- *Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.*
 - Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices.



4.4. Competencias clave

Además de tener en cuenta los objetivos y saberes básicos los cuales buscamos que nuestros alumnos alcancen, debemos tener presentes también las competencias claves. Las ocho competencias clave se refieren a un marco de habilidades y conocimientos que se consideran fundamentales para el desarrollo integral de las personas. Las competencias clave del currículo son las siguientes, de acuerdo con el artículo 9.1 del real decreto 157/2022, de 1 de marzo:

- **Competencia en comunicación lingüística:** Los juegos cooperativos pueden fomentar la comunicación verbal y no verbal entre los jugadores. La comunicación efectiva es fundamental para la resolución de problemas y la toma de decisiones en equipo. Puedes elegir juegos que requieran la comunicación constante y clara entre los participantes
- **Competencia plurilingüe:** Los juegos cooperativos requieren que los jugadores se comuniquen entre sí para lograr un objetivo común. Al permitir que los jugadores utilicen diferentes idiomas, se promueve la comunicación efectiva en un contexto multilingüe. Esto les ayuda a desarrollar habilidades de expresión oral y comprensión auditiva en varios idiomas.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:** Los juegos cooperativos pueden involucrar situaciones en las que los jugadores necesitan realizar cálculos matemáticos, analizar datos o resolver problemas lógicos. Estas actividades ayudan a fortalecer las habilidades numéricas y promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- **Competencia digital:** Los juegos cooperativos pueden involucrar el uso de dispositivos electrónicos, software o aplicaciones. Al trabajar en equipo y establecer reglas claras, los jugadores aprenden a utilizar la tecnología de manera responsable y ética.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:** Los juegos cooperativos requieren que los jugadores trabajen juntos, se comuniquen, colaboren y tomen decisiones conjuntas. Estas interacciones promueven el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la cooperación, la resolución de conflictos y el trabajo en



equipo. Además, los juegos cooperativos pueden brindar oportunidades para desarrollar habilidades emocionales, como el control de las emociones y la autoconfianza.

- **Competencia ciudadana:** Los juegos cooperativos promueven la colaboración y el trabajo en equipo, lo que ayuda a desarrollar el respeto hacia los demás jugadores, independientemente de sus diferencias culturales, sociales o lingüísticas. Esto contribuye a la construcción de una ciudadanía basada en la tolerancia y la diversidad.
- **Competencia emprendedora:** Los juegos cooperativos permiten a los jugadores encontrar soluciones creativas y pensar de forma innovadora para superar desafíos y alcanzar objetivos comunes. Esto promueve la competencia emprendedora al desarrollar habilidades para identificar oportunidades, generar ideas y encontrar nuevas formas de abordar problemas.
- **Competencia en conciencia y expresiones culturales:** Los juegos cooperativos brindan la oportunidad de involucrar a jugadores de diferentes culturas y orígenes. Esto permite que los participantes compartan y aprecien las expresiones culturales de cada uno, fomentando así la conciencia y el respeto por la diversidad cultural.

4.5. Metodología

El alumnado, partiendo de sus conocimientos previos y con la información presentado por el profesor, reorganiza su conocimiento entrando en nuevas dimensiones, transfiriendo ese conocimiento a otras situaciones y descubriendo los principios y los procesos que lo explican. El profesorado pasa de ser un mero trasmisor de conocimiento especializado a ser quien programe el proceso de enseñanza-aprendizaje, y acompañe y dinamice al alumnado, de manera que este adquiera las herramientas que le van a permitir realizar un aprendizaje permanente.

El proceso de enseñanza-aprendizaje ha de desarrollarse en un ambiente que invite al alumnado a investigar, a aprender, a construir su conocimiento y, de este modo, su papel no se limita a reproducir, sino que ha de tomar decisiones, participar de forma activa y



responsabilizarse de su aprendizaje, mientras que el profesorado, además de ejercer las funciones de mediador entre el alumnado y el contexto en que se desarrolla el aprendizaje, programa y diseña las actividades que permitirán al alumnado desarrollar sus competencias.

A través del trabajo cooperativo se permite al alumnado aprender entre sí, interactuar y organizar cada uno su trabajo de manera más eficaz, desarrollar habilidades interpersonales y potenciar capacidades intelectuales. Al mismo tiempo, favorece la convivencia y la capacidad para trabajar en equipo y para mantener relaciones fluidas con sus compañeros.

4.6. Actividades

A continuación, se presentan las actividades que se llevarán a cabo en esta aplicación al aula. Hay que tener en cuenta que hay una gran variedad de actividades para trabajar los juegos cooperativos, pero debemos prestar mucha atención y tener muy presente los diferentes factores y características de los alumnos a los que se dirigen las mismas.

Para dar comienzo a la actividad familiaricemos a los alumnos y alumnas con el título y el tema de la aplicación al aula. Como se puede observar el título guarda relación con las hormigas. Estas son un símbolo de trabajo en equipo y pueden ser capaces de cargar con 50 veces su peso. Todas ellas en equipo colaboran unas con otras para llevar alimento a su hormiguero y poder sobrevivir. Les intentaremos hacer ver a nuestros alumnos que trabajando en equipo las cosas son mucho más fáciles de lograr e incluso son más divertidas. Los alumnos deberán meterse en el papel de las hormigas y trabajar en equipo para lograr un objetivo común.

Actividad 1: Pasarela humana (Méndez Giménez, 2021)

- Materiales: Balón
- Explicación: Consiste en realizar un recorrido de ida y vuelta sobre la pasarela humana con un balón en un tiempo determinado. El balón no puede tocar el suelo y los jugadores deben colocarse siempre en posición perpendicular. Podemos variar el juego cambiando la posición de los jugadores y todos deben implicarse en el juego.



Actividad 2: Equilibrio en el banco (Méndez Giménez, 2021)

- Materiales: Bancos
- Explicación: El objetivo es colocarse sobre el banco en un orden determinado (propuesto por el docente). Los alumnos deben mantener el equilibrio y no podrán pisar el suelo en ningún momento, sino deberán volver a empezar. Es imprescindible ayudar para que los compañeros puedan pasar hacia el otro lado.

Actividad 3: ¡Bomba va! (Méndez Giménez, 2021)

- Materiales: colchonetas y pelotas
- Explicación: El juego consiste en pasarse la pelota por el aire utilizando las colchonetas, la única regla es que los jugadores no pueden moverse del sitio y la pelota no debe caer al suelo. Para variar el juego podemos ir aumentando el número de pelotas.

Actividad 4: Cruzar el puente (Méndez Giménez, 2021)

- Materiales: Picas y colchonetas
- Explicación: Los alumnos tienen que montar un puente seguro para que los miembros del equipo puedan cruzar hasta la colchoneta. Para ir aumentando la dificultad podemos empezar agachados y después ir levantándose. Todos los compañeros deben ayudar para que los compañeros consigan pasar el puente.

Actividad 5: Lanzamiento (Méndez Giménez, 2021)

- Materiales: cuerdas y pelotas
- Explicación: Los alumnos deben entrelazar las cuerdas y colocar la pelota en el medio. Deben lanzar la pelota al aire y recogerla con las cuerdas sin que caiga al suelo.



Actividad 6: Gole-hada (Méndez Giménez, 2021)

- Materiales: Pelota y colchonetas
- Explicación: Meter gol en la portería en menos de 30 segundos sin tocar el balón y con la única ayuda de las de las colchonetas

Actividad 7: Encade-aros (Méndez Giménez, 2021)

- Materiales: Aros
- Explicación: El juego consiste en realizar un recorrido unidos por aros sin tocarlos en ningún momento. Podemos incluir obstáculos para hacerlo más difícil

Actividad 8: Siameses (Méndez Giménez, 2021)

- Materiales: Ninguno
- Explicación: En círculo cogidos por los codos y de espaldas los alumnos deben levantarse y sentarse. No pueden apoyar las manos y no pueden caerse. Podemos incluir variantes como desplazamientos, etc.

Actividad 9: Transportar objetos (Méndez Giménez, 2021)

- Materiales: cuerdas y objetos para transportar (balos, etc.)
- Explicación: Los alumnos deben entrelazar las cuerdas de forma que les permitan transportar los objetos de un lugar al otro sin que toquen el suelo.

Actividad 10: Cruzar el río (Méndez Giménez, 2021)

- Materiales: Colchonetas
- Explicación: Los jugadores deben cruzar el río ayudándose de las colchonetas en un tiempo determinado. Una variante sería el uso de bancos en vez de colchonetas.



Actividad 12: Globo-cesto

- Materiales: globos y aro
- Explicación: realizando un recorrido golpeando tantos globos como participantes y después deberán meterlo por un aro.

Actividad 13: Cofre en el precipicio (Méndez Giménez, 2022)

- Materiales: Picas, bancos y balón
- Explicación: Por parejas con dos picas transportar un balón realizando un recorrido por encima de los bancos, cada jugador ira por una línea de bancos y estos se colocan en forma de rombo. El balón no debe caer al suelo y si lo hace deben volver a empezar

Actividad 14: Balancín cooperativo (Méndez Giménez, 2022)

- Materiales: Cuerda y pelota (tenis)
- Explicación: Hacer rodar de un lado a otro una pelota de tenis por una cuerda tensa. Nos puede tocar la pelota y deben intentar que esta no toque el suelo.

4.7. Temporalización

Dicha aplicación al aula esta creada para llevarse a cabo en el segundo trimestre del curso, ya que los alumnos ya se conocen lo suficiente como para poder trabajar en grupo de forma más eficaz y cómoda. La duración de la aplicación al aula será de cinco sesiones en las cuales se incluirán varias actividades. Además de las actividades la clase contara con tiempo para el calentamiento, la vuelta a la calma y el aseo de los alumnos. Las clases de educación física tienen una duración que oscila entre los 50 minutos y la hora. En la siguiente tabla se muestra un cronograma de esta.



Sesiones	Actividades
Primera sesión	<ul style="list-style-type: none">- Calentamiento- Actividades 1, 2 y 3- Vuelta a la calma y aseo
Segunda sesión	<ul style="list-style-type: none">- Calentamiento- Actividades 4, 5 y 6- Vuelta a la calma y aseo
Tercera sesión	<ul style="list-style-type: none">- Calentamiento- Actividades 7, 8 y 9- Vuelta a la calma y aseo
Cuarta sesión	<ul style="list-style-type: none">- Calentamiento- Actividades 10, 11 y 12- Vuelta a la calma y aseo
Quinta sesión	<ul style="list-style-type: none">- Calentamiento- Actividades 13 y 14- Vuelta a la calma y aseo

4.8. Evaluación

La evaluación de los juegos cooperativos se centra en medir cómo los participantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común. La evaluación debe ser más que simplemente determinar si el objetivo fue alcanzado o no; se deben tener en cuenta factores como la comunicación, la colaboración y la inclusión de todos los participantes. Para realizar una correcta evaluación debemos tener en cuenta los criterios de evaluación, las actividades de evaluación y los contenidos

4.8.1. Criterios de evaluación

A la hora de evaluar la aplicación al aula presentada se debe tener en cuenta los criterios relacionados con los saberes básicos propuestos para la misma. Los criterios que se van a tener en cuenta a la hora de evaluar esta aplicación al aula son los siguientes:



- Llevar a cabo proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, empleando estrategias de monitorización y seguimiento que permitan analizar los resultados obtenidos
- Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación.
- Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de quienes participan.
- 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, mostrando un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y cualquier tipo de violencia.

Para llevar a cabo una correcta evaluación basada en estos criterios se hará uso de una rúbrica (*anexo 1*). En ella aparecen los criterios anteriormente mencionados de manera desglosada con unas puntuaciones que deben de asignárseles según el grado de consecución de este.

4.8.2. Instrumentos de evaluación

Dentro de este apartado se incluyen diferentes instrumentos que ayudaran a los docentes a evaluar a los alumnos durante la aplicación al aula. Hay que tener en cuenta que no solo deben evaluarse los criterios de evaluación asignados a los saberes básicos propuestos, sino que debemos tener en cuenta otros aspectos como las actitudes y comportamientos de los alumnos y alumnas. A continuación, se presentan los instrumentos y/o actividades que se van a llevar a cabo para la evaluación de las actividades:



- ➔ **Observación directa en el aula:** La observación directa permite a los profesores recopilar información precisa y detallada sobre el comportamiento de los estudiantes, sus interacciones, sus habilidades y sus necesidades. Al observar directamente a los estudiantes en el entorno de aprendizaje, los docentes pueden obtener una imagen clara y objetiva de cómo están progresando académica y socialmente

- ➔ **Diana de autoevaluación:** (*anexo 2*) Los alumnos realizarán una diana de autoevaluación que esta estará centrada principalmente en las actitudes adoptadas por el alumno dentro del aula fomentando así su espíritu autocrítico. El alumno evaluará sus propios logros, despertando una conciencia de trabajo, analizando sus fortalezas y debilidades. Realizar dianas de autoevaluación permite al alumnado, no ser únicamente el protagonista de su aprendizaje, si no que algo tan importante como la evaluación es bidireccional, permitiendo al alumnado participar en este de forma sincera

- ➔ **Rúbrica:** (*anexo 1*) Estas implicaran los criterios de evaluación que han de ser cumplidos por el alumno, y evaluados por el docente, ya que cada criterio posee diferentes niveles y estos a su vez un porcentaje, que finalmente dará lugar a la nota del alumno en conjunto con el resto de los instrumentos de evaluación mencionados anteriormente.

4.8.3. Porcentajes

Para evaluar esta aplicación al aula tendremos en cuenta la observación sistemática realizada de las actividades, la participación, cooperación y actitudes de los alumnos/as. Tendremos en cuenta los instrumentos mencionados anteriormente y tendremos en cuenta sobre todo los siguientes porcentajes de evaluación (*anexo 3*):

- **Contenidos (60%):** Para valorar este apartado no realizaremos ningún examen ya que a medida que tenían lugar las sesiones los alumnos/as debían realizar diferentes tipos de actividades, entonces les evaluaremos a partir de todas esas actividades y de las observaciones que hemos ido haciendo, teniendo en cuenta que sean capaces de desarrollar los saberes basicos propuestos.



- **Actitudes (40%):** Tendremos en cuenta que sean capaces de:
 - Entender los problemas cruciales y saber elaborar un juicio crítico sobre sí mismos, siendo capaces de adoptar actitudes y comportamientos basados en valores racionales y libremente asumidos.
 - Mostrar interés a la hora de realizar las diferentes actividades.
 - Participar en clase de forma activa respetando a su vez el turno de palabra y las diferentes opiniones e ideas de los compañeros.
 - Realizar las tareas y ejercicios propuestos por el docente.



5. CONCLUSIONES

Los juegos cooperativos son importantes porque fomentan la cooperación, la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo. A diferencia de los juegos competitivos, donde el objetivo es vencer a los demás, los juegos cooperativos tienen como objetivo lograr una meta común y satisfactoria para todos los participantes. Para trabajar los juegos cooperativos en el aula, es importante seleccionar juegos que se adapten a las edades y habilidades de los estudiantes y que estén diseñados específicamente para fomentar la cooperación. Los juegos cooperativos pueden ser utilizados como herramientas para enseñar conceptos y habilidades importantes, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la comunicación efectiva.

Además, los juegos cooperativos pueden ser incorporados en diferentes materias y temas, desde las matemáticas hasta la historia y las ciencias sociales. También pueden ser utilizados como parte de actividades extracurriculares, como los deportes y los clubes. En el aula, es importante que los estudiantes tengan la oportunidad de reflexionar sobre sus experiencias de juego y discutir cómo se sintieron al trabajar juntos como equipo. Esto les ayudará a desarrollar habilidades sociales y emocionales importantes, como la empatía y la resiliencia.

En conclusión, los juegos cooperativos son una herramienta valiosa para fomentar la cooperación y el trabajo en equipo en el aula. Al seleccionar juegos adecuados y reflexionar sobre las experiencias de juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades importantes para su éxito académico y personal.



6. REFERENCIAS

- Blanco, N. (1994). Materiales curriculares: los libros de texto. *Teoría y desarrollo del currículum*.
- Chacón, F. (1998). Los materiales en educación física en primaria: análisis y evaluación de materiales de fabricación propia. *Fundamentación de los contenidos en educación física escolar* (pp. 129-156).
- Cilla, R. O. y Omeñaca, J. V. R. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Editorial Paidotribo.
- Decreto 57/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias.
- Devís, J., Peiró, C., Molina, J. P., Villamón, M., Antolín, L. y Roda, F. (2001). Los materiales curriculares impresos en educación física: clasificación, usos e investigación. *Movimento, Revista da Escola de Educação Física*, 15, 119-136.
- Díaz, J. (1994). El Currículum de la Educación Física en la reforma educativa.
- Garaigordobil Landazabal, M (2003) Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años.
- Jares, X. (1992) El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos.
- Johnson, D. W. (1981). Student-student interaction: the neglected variable in education. *Educational Researcher* 10, 5-10.
- Khalid, A., Mushtaq, R., Murtaza, G. y Rashid, S (2012). The influence of group selection method on grades, performance and group outcomes.
- Martín Bris, M. (1999). Clima de trabajo y participación en la organización y funcionamiento de los centros de educación.
- Mercado, L (2009) *Juego y recreación en educación*.
- Méndez-Giménez, A. (2021). Juegos COOPERATIVOS (I) y ¡FELIZ NAVIDAD! [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YcQtWwgXISM>



- Méndez-Giménez, A. (2021). Juegos COOPERATIVOS (II) y un ¡MUY FELIZ Y SALUDABLE 2022! [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nNqUvQXim7k>
- Méndez-Giménez, A. (2022). Juegos COOPERATIVOS (III) ¡¡FELIZ NAVIDAD!! [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=O5risGUjDN8>
- Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2007). Juegos cooperativos y Educación Física
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*.
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. Recuperado de <https://books.google.es>.
- Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales. (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>
- Jiménez Moreno, J. L. (2014). El cuento motor desde Infantil a Primaria (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid.
- Tabernerero, B. y Márquez, S. (1995). La educación física en la reforma: los recursos materiales en la etapa infantil. *Revista de Habilidad Motriz*, 7, 42-45.
- Velázquez Callado, C. (2004). “Las actividades físicas cooperativas”. Recuperado de <http://www.labrinjo.ufc.br/phocadownload/velazquez-callado.pdf>
- Velázquez Callado, C. (2004). “Las actividades y juegos cooperativos en educación física”. Recuperado de http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/32_juegos-deportescooperativos-carlos-velzquez-callado.pdf
- Velázquez, C. (2008). Las actividades cooperativas como recurso para el tratamiento de los conflictos en las clases de educación física.
- Velázquez Callado, C. (Coord.) (2010). Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Fundamentos y aplicaciones prácticas.



7. ANEXOS

Anexo 1: Rubrica

RUBRICA DE EVALUACIÓN			
ITEMS	1 PUNTO	2 PUNTOS	3 PUNTOS
DESARROLLAR PROYECTOS MOTORES DE DIFERENTES CARACTERES	Nunca	A veces	Siempre
ADOPTAR DECSISIONES SEGUN LAS DEMANDAS	Nunca	A veces	Siempre
RESPECTO DE LAS NORMAS Y REGLAS DE LOS JUEGOS	Nunca	A veces	Siempre
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES	Nunca	A veces	Siempre

Anexo 2: Diana de autoevaluación





Anexo 3: Porcentajes

