



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Propuesta de intervención para el desarrollo social del alumnado de 6 a 8 años a través de actividades físicas cooperativas

Autor/es

DANIEL MARTÍNEZ SAN MIGUEL

Director/es

DANIEL LAPRESA AJAMIL

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2020-21



Propuesta de intervención para el desarrollo social del alumnado de 6 a 8 años a través de actividades físicas cooperativas, de DANIEL MARTÍNEZ SAN MIGUEL

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

Autor

Tutor/es

Grado

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico



UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA

Agradecimientos

En primer lugar, me gustaría agradecer a mis padres el apoyo que me han brindado a lo largo de mi vida para poder crecer como persona y lograr mis objetivos.

En segundo lugar, quisiera agradecer a mi tutor Daniel Lapresa por guiarme en la realización de este trabajo y aumentar mis ganas de ser docente de Educación Física en un futuro.

Por último, quisiera agradecer a la gente que me rodea día tras día (amigos, familiares...) toda la energía y confianza que me han proporcionado a lo largo de estos cuatro años para poder llegar hasta aquí.

Resumen

El aprendizaje cooperativo es una de las metodologías más populares dentro del ámbito escolar. Además, son muchos los beneficios que genera la utilización de este tipo de metodología en las aulas de los centros escolares. Uno de estos beneficios es el aumento de la interacción entre el alumnado y por consecuencia, su mejora en el ámbito académico y social. Sin embargo, debido a la situación sanitaria actual por causa del Covid-19, la metodología del aprendizaje cooperativo se ha visto apartada dentro de las aulas y, por lo tanto, el desarrollo de las habilidades sociales se ha visto mermado. Las restricciones sanitarias están suponiendo un efecto negativo en la socialización del alumnado y en su desempeño motor dentro y fuera de la escuela. La actividad física se ha visto reducida parcialmente y el alumnado se mueve en menor medida. Para proporcionar una línea de actuación y poder ayudar al alumnado en su desarrollo motor y social, se ha diseñado esta propuesta de intervención con el objetivo de desarrollar las competencias sociales del alumnado de Educación Primaria, en las edades de 6 a 8 años, a través de actividades físicas de carácter cooperativo. Este proyecto es puramente práctico y se desarrollará a lo largo de catorce sesiones dentro de la asignatura de Educación Física. Estas sesiones contienen diversas tareas y juegos ligados a la reflexión y sobre todo a la práctica física, donde gracias a estos juegos el alumnado cooperará y colaborará en grupos para poder alcanzar los objetivos propios de cada tarea. Para concluir este trabajo se analizarán diversos estudios relacionados con el aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas, comprobándose que generan diversos efectos positivos, desde los académicos hasta los sociales y emocionales. Además, la combinación del aprendizaje cooperativo con la asignatura de Educación Física y de esta forma con tareas de carácter motriz, proporciona una mayor motivación, comunicación e interacción entre el alumnado de un grupo-clase, generando mayores efectos positivos tanto a nivel individual como de aula.

Palabras clave

Aprendizaje cooperativo, habilidades sociales, actividad física y propuesta de intervención.

Abstract

Cooperative learning is one of the most popular methodologies within the school environment. In addition, there are many benefits generated by the use of this type of methodology in the classrooms of schools. One of these benefits is the increase in interaction between students and consequently, their improvement in the academic and social environment. However, due to the current health situation due to Covid-19, the cooperative learning methodology has been pushed aside within the classroom and, therefore, the development of social skills has been diminished. The sanitary restrictions are assuming a negative effect on the socialization of the students and on their motor performance inside and outside the school. Physical activity has been partially reduced and students move to a lesser extent. To provide a line of action and be able to help students in their motor and social development, this intervention proposal has been designed with the aim of developing the social competencies of Primary Education students, in the ages of 6 to 8 years, through of physical activities of a cooperative nature. This project is purely practical and will be developed over fourteen sessions within the Physical Education subject. These sessions contain various tasks and games linked to reflection and especially to physical practice, where thanks to these games the students will cooperate and collaborate in groups to be able to achieve the objectives of each task. To conclude this work, various studies related to cooperative learning and its application in the classroom will be analyzed, proving that they generate various positive effects, from academic to social and emotional. In addition, the combination of cooperative learning with the Physical Education subject and thus with motor tasks, provides greater motivation, communication and interaction among the students of a group-class, generating greater positive effects both at the individual level and at the level of the class. classroom.

Key words

Cooperative learning, social skills, physical activity and intervention proposal.

Índice

1. Introducción	7
2. Objetivos	8
3. Marco teórico	9
3.1. ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?	9
3.1.1. Definición.....	9
3.1.2. Características y estructura	9
3.1.3. Importancia en el alumnado	11
3.2. Aprendizaje cooperativo y el desarrollo social del alumnado	12
3.2.1. ¿Qué son las habilidades sociales?.....	12
3.2.2. ¿Por qué habilidades sociales en la etapa de Educación Primaria? ..	13
3.2.3. Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales	13
3.3. El aprendizaje cooperativo y la Educación Física	14
3.3.1. Educación Física y aprendizaje cooperativo	14
3.3.2. Juegos motores	15
3.4. Impacto del Covid-19 en el curso escolar 2020-2021.....	16
4. Desarrollo.....	18
4.1. Presentación del proyecto	18
4.2. Población.....	18
4.3. Temporalización.....	18
4.4. Objetivos de la iniciativa.....	19
4.5. Metodología	20
4.6. Diseño	21
4.7. Sesiones.....	23
4.8. Recursos humanos y materiales	41
4.9. Evaluación.....	42
5. Conclusión	47
6. Referencias.....	51

1. Introducción

El aprendizaje cooperativo (Johnson et al., 1999a) es una metodología activa que está ganando peso en las aulas de los centros escolares. En esta metodología, el alumnado se divide en pequeños grupos donde trabajan conjuntamente para aumentar y mejorar su propio aprendizaje y el de los compañeros/as. Además, esta metodología destaca por la cooperación de cada miembro del equipo, ya que sin el esfuerzo de todos los integrantes no se puede alcanzar el objetivo común de la tarea, es decir, sus logros dependen de los logros de los otros miembros del equipo. Esto se llama interdependencia y es la característica básica del funcionamiento del trabajo en equipo (Kelley y Littman, 2005).

Una de las ventajas principales que tiene el uso de esta metodología dentro del aula es el incremento de las habilidades sociales y afectivas del alumnado (Boix Vilella y Ortega Rodríguez, 2018). Al ser una estrategia de aprendizaje que no está relacionada a la competitividad individual, podemos destacar la mejora del clima del aula y, en consecuencia, las relaciones más positivas entre los alumnos y alumnas. Además, esta metodología requiere que el grupo sume el esfuerzo de cada individuo para lograr un correcto desempeño en las actividades propias de la metodología (Johnson et al., 1999b).

Este tipo de aprendizaje ha sido dejado de lado debido a la pandemia actual que sufrimos por el COVID. Las medidas sanitarias exigen una distancia de seguridad entre los individuos y eso ha hecho que las actividades grupales de cualquier índole se hayan visto suspendidas o modificadas de tal forma que su aforo o participación son muy reducidas. De esta forma, las actividades grupales dentro de las aulas han pasado a un segundo plano, ganando mayor peso las individuales. Esto supone un retraso en el desarrollo de las habilidades sociales del alumnado y en el desarrollo personal y afectivo de estos, llegando a ocasionar un desgaste psicológico severo (Cifuentes-Faura, 2020).

Unas de las áreas más afectadas, debido a la casi imposibilidad de realizar propuestas colectivas en sus sesiones, ha sido la asignatura de Educación Física. Dentro de esta asignatura se trabajan actividades cooperativas de carácter móvil, las cuales son muy importantes, tanto para el desarrollo motor del alumnado como para su desarrollo social en vistas a las competencias personales y grupales.

Este proyecto analizará la importancia del aprendizaje cooperativo en relación con la actividad física y el desarrollo social del alumnado. Para ello, se realizará una serie de propuestas de intervención para poder llevar a cabo actividades físicas dentro de la etapa de Educación Primaria.

2. Objetivos

Mediante este trabajo se plantea el objetivo general de elaborar un propuesta de intervención para desarrollar las competencias sociales del alumnado de Educación Primaria, en las edades de 6 a 8 años, a través de actividades físicas de carácter cooperativo. Con la puesta en práctica de estas actividades, se pretende mejorar las capacidades sociales del alumnado y despertar en los mismos un sentido de pertenencia al grupo.

3. Marco teórico

3.1. ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?

3.1.1. Definición

El aprendizaje, como menciona Johnson et al. (1999b), requiere la participación directa del alumnado y que estos mismos no sean meros espectadores de las propuestas educativas que tengan como objetivo el aprendizaje de ciertos contenidos. Todo aprendizaje, ligado a la cooperación, no solo va a requerir la implicación directa de un alumno o alumna, sino que va a ser el conjunto del alumnado el que tenga que aunar sus esfuerzos para lograr un objetivo común, que en este caso es el aprendizaje.

Muchas veces entendemos por aprendizaje cooperativo el hecho de realizar actividades por equipos de trabajo. Aunque esta metodología se encuentre dentro del aprendizaje cooperativo, no es sino una de las muchas propuestas que envuelve este tipo de aprendizaje.

Por lo tanto, por aprendizaje cooperativo podemos entender la distribución del alumnado de una clase en pequeños grupos de trabajo, en los cuales cada participante tiene asignada una tarea concreta, que sumándola al resto de tareas de sus compañeros y colaborando con estos, tendrá el objetivo de conseguir un resultado apropiado en dicha actividad (Omeñaca et al., 2001).

3.1.2. Características y estructura

Para poner en práctica este tipo de aprendizaje se debe dividir la clase en grupos de trabajo heterogéneos. El alumnado trabaja de forma conjunta, ya que su trabajo influye en el resto de los compañeros que forman el grupo.

Según Johnson et al. (1999b) los grupos de aprendizaje cooperativo tienen las siguientes características, las cuales deben cumplirse para que exista la cooperación, factor esencial para que se desarrolle el aprendizaje y se alcancen los objetivos propuestos en cada actividad:

1. El objetivo grupal de potenciar el aprendizaje de todos los integrantes hace que cada uno de ellos se esfuerce obteniendo unos resultados que superan sus capacidades individuales (interdependencia positiva). Además, si uno de los integrantes fracasa en su tarea, el resto del grupo lo hará de la misma forma. El esfuerzo y trabajo de un miembro del grupo es beneficio para el equipo entero y no solo para uno mismo. Por eso, todos deben trabajar de manera conjunta y coordinada. Por otra parte, el maestro debe establecer un objetivo común y a la vez compartido por los miembros del grupo para crear esa

interdependencia. El alumno puede desmotivarse si no se reconoce su trabajo, por eso debe existir recompensas a nivel grupal para que se reconozca el trabajo en equipo.

2. Cada miembro del grupo es responsable y genera responsabilidad en los demás compañeros (responsabilidad individual) de tal forma que estos realicen un trabajo correcto para lograr el objetivo común de la actividad. El trabajo y desempeño individual, sumado a la cooperación y ayuda entre los miembros del equipo, hace que se pueda lograr el objetivo común y todos los integrantes del grupo lleguen al unísono a la meta.

3. El apoyo entre los integrantes del grupo es mutuo, tanto en lo académico como en lo personal (interacción cara a cara), para poder lograr un objetivo común mediante la enseñanza y el aprendizaje de los unos con los otros. Para lograrlo todos trabajan de forma conjunta, explicándose, animándose y ayudándose entre ellos.

4. A los miembros del grupo se les enseña formas de relación interpersonal (habilidades interpersonales) tales como el liderazgo, la toma de decisiones, la comunicación y la resolución de conflictos, para que después las empleen en la consecución de las actividades. Para ello, se le dará especial importancia al trabajo en equipo y la realización de tareas conjunta para generar esa responsabilidad de trabajo en equipo. Depende de los estudiantes del grupo y de sus habilidades interpersonales, si el grupo es eficaz y logra el éxito en la actividad que están desempeñando.

5. El grupo deberá ir analizando la eficacia de su trabajo y la medida en la que están logrando los objetivos (seguimiento, intervención y proceso), además del desempeño grupal que están haciendo para alcanzar dichas metas. Deben hablar entre ellos sobre cómo lograr sus objetivos, deben mantener una buena relación y organizar diferentes formas de trabajar.

Dejando de lado estos cinco elementos o componentes necesarios para que la cooperación sea adecuada en el desarrollo de la actividad y consecución de los objetivos propuestos en la misma, existen otras características propias de los agrupamientos en el aprendizaje cooperativo (Johnson et al.,1999b):

1. Los grupos de trabajo deben ser heterogéneos en relación con la raza, sexo, habilidades interpersonales, nivel académico, etc. Formar grupos heterogéneos teniendo en cuenta todos estos elementos es complicado, por lo tanto, se deben formar teniendo en cuenta la mayoría de los criterios mencionados anteriormente. De esta forma no solo formaremos grupos de trabajo, sino que la cooperación entre los miembros será máxima y estos mismos se beneficiarán de las ventajas que proporciona esta metodología.

2. Independientemente del nivel del alumnado tiene que existir una igualdad de oportunidades entre los miembros del equipo, ya que todos pueden aportar beneficios y mejoras para el correcto desarrollo de la actividad.

3. La interacción promotora debe ser un elemento imprescindible dentro de los grupos de trabajo. Esto quiere decir que, al realizar todos los miembros del grupo la misma tarea, la garantía de éxito es mayor debido a que todos se ayudan y se apoyan de manera conjunta. Para que esta interacción sea lo más eficiente posible, los grupos de trabajo y la metodología en sí tiene que estar fijada durante un tiempo prolongado. De esta forma el alumnado desarrollará las habilidades sociales necesarias para que la interacción grupal sea lo más eficiente para conseguir los objetivos propuestos en la actividad.

4. El nivel de procesamiento cognitivo suele diferir entre los alumnos de un mismo grupo, pero esto no supone más que una ventaja para que el alumnado modifique sus esquemas de conocimiento para crear otros más apropiados para ellos y descubra nuevas formas de entender las actividades y contenidos que se muestran en las mismas. Toda esta construcción de aprendizaje se da gracias a la interacción entre los miembros del grupo.

5. Para adquirir los contenidos fijados en el currículo se deben utilizar las habilidades cooperativas de trabajo en grupo para que la interacción, comunicación y resolución de conflictos entre los miembros del grupo sea lo más correcta y beneficiosa posible.

3.1.3. Importancia en el alumnado

El aprendizaje cooperativo aporta una serie de beneficios y ventajas afectivo-sociales al alumnado en la etapa de Educación Primaria. De este modo se debe tener en cuenta esta metodología como una herramienta necesaria para el desarrollo de las habilidades sociales y afectivas del alumnado (Boix y Ortega, 2020).

A partir de las investigaciones realizadas por Johnson et al. (1999b), la cooperación ofrece una serie de resultados beneficiosos si la comparamos con el método comparativo individualista:

1. Esforzarse para lograr un buen rendimiento: independientemente del nivel del alumnado, el nivel de rendimiento y productividad es muy elevado en comparación con otros métodos. Por consiguiente, la motivación al igual que el tiempo de implicación en la actividad es mucho mayor y el nivel de retención y de pensamiento crítico aumenta exponencialmente.

2. Construir relaciones positivas entre los estudiantes: la cohesión grupal entre los miembros del equipo gana especial compromiso, aumentando de esta forma el espíritu de equipo y los apoyos afectivos y académicos entre los participantes.

3. Mejorar la salud mental: no solo a nivel grupal o social (desarrollo social e integración), sino también a nivel individual. La cooperación supone un aumento de autoestima, del reconocimiento del yo, del sentido de la identidad propia y de la capacidad de resolver ciertos conflictos o tensiones.

Gracias a la investigación de Johnson et al. (1999b) sabemos que el aprendizaje cooperativo produce un mayor rendimiento y mejores resultados en el alumnado que persigue conjuntamente un mismo objetivo en comparación con otras metodologías individualistas. Por otra parte, Slavin (2014) desarrolla una serie de factores que intervienen en el éxito del aprendizaje cooperativo. Estos factores son la elaboración cognitiva, la cohesión social, la motivación y el desarrollo cognitivo.

3.2. Aprendizaje cooperativo y el desarrollo social del alumnado

3.2.1. *¿Qué son las habilidades sociales?*

A lo largo del siglo XX se ha intentado dar una definición concreta de las habilidades sociales, no llegando a ninguna en concreto debido a la ambigüedad que muestra el término (Caballo, 1993). Las destrezas sociales juegan un papel muy importante en el desarrollo del ser humano, ya que el desempeño de la persona en sus ámbitos más cercanos depende del rango de sus habilidades sociales (Caballo, 2005).

Siguiendo las investigaciones desarrolladas por Caballo (1993), una definición para las habilidades sociales puede ser el conjunto de destrezas que permiten desarrollarse a la persona, tanto a nivel individual como colectivo, expresando sus deseos, inquietudes, sentimientos y opiniones de una forma correcta.

Algunos estudios como el de Monjas (2002) muestran que las habilidades sociales influyen en la autoestima del individuo, en el propio control del comportamiento, en la ejecución de diversos roles y en el rendimiento académico, siendo así tanto en la vida adulta como en la infancia.

Por lo tanto, siguiendo la definición dada por Monjas y González (1998), podemos señalar que las habilidades sociales son las conductas que adopta el ser humano para relacionarse y comunicarse con el resto de las personas de una forma correcta.

3.2.2. ¿Por qué habilidades sociales en la etapa de Educación Primaria?

A lo largo de la etapa de Educación Primaria son varios los contextos educativos donde el alumnado pone en práctica sus habilidades sociales y, sobre todo, desarrolla sus destrezas para mejorar la interacción con su entorno. Las habilidades sociales son consideradas como un medio especial para proteger y promover la salud, porque los comportamientos sociales positivos son propicios para adaptarse, aceptar a los demás, fortalecer activamente y beneficiar al sujeto (Betina, 2010).

Según Kelly (2002), las habilidades relacionadas con las estrategias sociales de los niños son el saludo, la iniciación social, hacer y responder preguntas, elogios, acercamiento y orientación, participación en tareas y juegos, comportamientos cooperativos y respuestas emocionales. Semrud-Clikeman (2007) cree que la integración de los niños en el entorno escolar constituye la segunda socialización. La educación se desarrolla en un entorno social con características propias, los comportamientos sociales de estudiantes y docentes y su interacción son cruciales para el proceso educativo y el desarrollo de las capacidades sociales de los niños.

Las normas de convivencia en el aula al igual que la integración en grupos para realizar juegos o actividades suponen un factor muy importante en el desarrollo de las habilidades sociales del niño. En el proceso de socialización, la mayoría de los niños desarrollan el sentido del humor y aprenden cuándo aceptar la agresión y cuándo no aceptarla, al igual que las burlas. Los niños que han estado usando la agresividad sin razón a menudo son rechazados por sus compañeros, en lugar de aquellos que se defienden, se niegan a ser dominados e insultados (Hoffman et al., 1995). Durante este período, la popularidad de los niños se basa en cómo los niños usan sus habilidades sociales en grupos de compañeros para establecer nuevas amistades, mantener amistades y resolver conflictos.

3.2.3. Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales

La interacción con los compañeros implica el aprendizaje de muchas habilidades sociales para el niño. De esta manera, aprenderá a controlar o proteger a sus compañeros, asumir la responsabilidad, retribuir a los demás, considerar otras opiniones y apreciar las habilidades de los demás. Hoffman et al. (1995) creen que estos aprendizajes pueden lograrse a través de procesos como el refuerzo entre pares (mediante el elogio, acciones de imitación o la simple observación), modelos de pares y comparaciones sociales.

Echeita (1995) señaló que un factor importante que afecta la efectividad de los métodos de aprendizaje cooperativo es la existencia de las habilidades sociales en los participantes del grupo. Johnson, et al., (1990) creen que las variables importantes que afectan la efectividad del aprendizaje cooperativo son las habilidades interpersonales y las habilidades de interacción grupal.

En las investigaciones de León (2006) se confirmó el impacto en los procesos de desempeño e interacción en las situaciones de entrenamiento de habilidades sociales mediante el aprendizaje cooperativo. Mientras más recursos de interacción social estén integrados en el grupo, mayor será el desempeño y la efectividad del sistema cooperativo.

3.3. El aprendizaje cooperativo y la Educación Física

3.3.1. Educación Física y aprendizaje cooperativo

Según las investigaciones de Velázquez (2012) el punto de partida para introducir el aprendizaje cooperativo en la educación física es la Teoría de cooperación y competencia (Deutsch, 1949) y su desarrollo en dos grandes áreas. Por un lado, en el contexto de la mediación de conflictos y la educación para la paz y, por otro lado, en el contexto de la educación formal. En el primer caso, la exploración del juego basada en la interdependencia positiva del objetivo ha producido una creación real y una implementación de procedimientos de juego cooperativo (Provost y Villeneuve, 1980). En segundo lugar, la aplicación de la teoría de Deutsch (1949) en el campo de la educación ha llevado a la Teoría de la interdependencia social (Johnson y Johnson, 1989) y el propio aprendizaje cooperativo.

La investigación sobre las posibilidades de los juegos deportivos cooperativos en el contexto educativo ha demostrado que puede ser un excelente recurso de inclusión (Marín, 2007), que al tiempo que reduce los problemas de comportamiento en el aula, promueve los comportamientos prosociales de los estudiantes. Otros logros del proyecto del juego cooperativo son mejorar el autoconcepto de los estudiantes, promover la creatividad o aumentar la motivación para la práctica deportiva (Garaigordobil, 2004).

Sin embargo, los juegos cooperativos y el aprendizaje cooperativo no pueden considerarse sinónimos. Velázquez (2004) define el juego cooperativo como una actividad de entretenimiento colectivo, donde no existe oposición entre los comportamientos de los participantes, sino que todos se unen para lograr el mismo o múltiples objetivos complementarios. A partir de esta definición, encontramos algunas semejanzas con el aprendizaje cooperativo. Principalmente, es que existe una

interdependencia positiva entre los objetivos. También es muy probable que en la práctica deportiva los jugadores se animen y se ayuden entre sí. Además, cuando se enfrenten a los problemas que les trae el juego y lleguen a un acuerdo que les permita solucionar estos problemas, pondrán en práctica sus habilidades sociales. Siguiendo la misma línea, Velazquez (2012) menciona algunas diferencias entre el aprendizaje y el juego cooperativo. La primera de ellas es que el juego es una actividad con carácter puntual, mientras que el aprendizaje cooperativo, al ser una metodología, pretende una duración temporal más larga. Otra diferencia, hace referencia al nivel de diversión que plantean estas propuestas en el alumnado, siendo los juegos cooperativos los que buscan principalmente la diversión a la par que los objetivos marcados por el docente, mientras que el aprendizaje cooperativo tiene como único objetivo el aprendizaje, independientemente de si los contenidos generan diversión o no. Por último, mencionar que la responsabilidad grupal difiere en ambos términos. En el aprendizaje cooperativo, la responsabilidad individual no es posible evitarla ni refugiarse bajo el trabajo de otros compañeros, mientras que en el juego cooperativo solo se busca la responsabilidad del grupo en general.

3.3.2. Juegos motores

Los juegos motores tienen una lógica o secuencia interna que requiere a los participantes interactuar con otros, relacionarse con los objetos, con el tiempo y el espacio (Lagardera y Lavega, 2005). Debido a estas relaciones, cada alumno ajustará su reacción a la lógica interna del juego a través de diferentes comportamientos deportivos o conductas motrices.

Existen diversas teorías que destacan el uso de los juegos motores en edades tempranas debido a su influencia en las interacciones con los demás y el desarrollo personal del niño. Algunas de ellas son teorías clásicas como la Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional (Gross, 1902), donde dicha tesis llevó a ver los juegos como un ejercicio de preparación para la vida adulta y como una autoafirmación natural para los niños. Por tanto, desde la perspectiva de la madurez, es un mecanismo que estimula el aprendizaje y el desarrollo. Otras teorías más modernas como la Teoría Sociocultural del Juego (Elkonin, 1980), afirman que la esencia de los juegos es histórica y cultural, y los comportamientos que muestran los niños en los juegos tienen sus referentes en la sociedad en la que viven.

Si el docente hace que los propios juegos motores sean juegos cooperativos los beneficios que va a lograr en el alumnado son múltiples. Estos juegos, no solo favorecen la participación activa, sino que, a su vez, trabajan valores como los transculturales, mejorando la satisfacción de los participantes en Educación Física y su capacidad para promover el desarrollo de la autoestima y ganar un concepto propio positivo. Además, el juego es de naturaleza cooperativa, por lo que ayuda a aprender el desarrollo de estrategias de cooperación y cooperación/oposición (defensa y ataque), que son los pilares fundamentales de la mayoría de los juegos de equipo (Omeñaca et al., 2001).

3.4. Impacto del Covid-19 en el curso escolar 2020-2021

Debido al Covid-19, los niños permanecen más tiempo en sus casas, llegando a sentirse insatisfechos, especialmente cuando sienten que no hay suficiente espacio para realizar sus juegos o actividades. La imposibilidad de mantener o estrechar relaciones de amistad a lo largo este tiempo de pandemia puede afectar al alumnado psicológicamente, llegando algunos niños a sentirse más aislados que otros. Esta epidemia también tendrá mayor desgaste en los niños. Se enfrentan a muchos factores estresantes todos los días, como la falta de contacto cara a cara con los compañeros de clase, el miedo a ser infectados, la frustración constante al no poder desenvolverse como ellos desean y el aburrimiento por la imposibilidad de jugar o ver a muchos amigos o por falta de espacio en casa (Cifuentes-Faura, 2020).

En la mayoría de los centros, se ha llegado a limitar la interacción del alumnado entre sí en los recreos y en las aulas, predominando las actividades individuales por encima de las grupales. Esta última metodología, donde se encuentra el aprendizaje cooperativo, se ha visto reducida casi al completo. Corral y Fernández (2021) concluyeron que la situación actual de pandemia ha dificultado el desarrollo del aprendizaje cooperativo. Aunque la forma telemática puede ayudar a seguir implementando esta metodología, no ha sido suficiente para desarrollar el aprendizaje cooperativo con su totalidad. Las medidas sanitarias no han permitido desarrollar un escenario idóneo donde poder realizar actividades por grupos cooperativos, siendo una de ellas los juegos cooperativos.

El informe publicado por *Save the Children* (2020) señaló que el Covid-19 tendrá un impacto negativo en el bienestar y desarrollo educativo de niños y adolescentes. Asimismo, señaló que la política educativa debe priorizar el apoyo psicosocial y la educación emocional para reducir el impacto de la pandemia. Sus recomendaciones se

centraron en integrar la educación emocional en los planes de aprendizaje, incluyendo cursos y acciones de coaching, y planes de formación del profesorado para hacer frente a las carencias que produce la pandemia en cuanto al desarrollo social y emocional del niño.

Siguiendo esta línea, la Educación Física juega un papel muy importante en el desarrollo integral del alumnado. Además de la necesidad de mejorar el nivel de actividad física de los niños y jóvenes, no debemos olvidar que la Educación Física de calidad es un derecho básico, que aporta beneficios a las personas, las familias, las comunidades y la sociedad en su conjunto; juega un papel importante en el conocimiento básico del desarrollo del deporte, las actividades, el bienestar y la capacidad física; mejora la salud mental y las habilidades mentales; mejora las habilidades sociales; puede traer importantes beneficios a nivel sanitario, social y económico (UNESCO, 2015). Sin embargo, son muchas las medidas para evitar el Covid-19 que impiden desarrollar plenamente la Educación Física y son muchas las tareas que se han quedado rezagadas a la espera de una mejora de la situación actual de pandemia que vivimos. Algunas de las medidas principales son: distancia de seguridad entre el alumnado, eliminación de objetos móviles en las tareas; grupos burbuja o grupos reducidos, etc.

4. Desarrollo

4.1. Presentación del proyecto

Esta propuesta de intervención tiene como finalidad desarrollar las habilidades del alumnado del primer ciclo de Educación Primaria mediante actividades cooperativas en el ámbito de la Educación Física. Son muchos los autores que recalcan la importancia del desarrollo de las competencias sociales en edades tempranas a través del aprendizaje cooperativo o metodologías cooperativas en general. Teniendo en cuenta el déficit de propuestas de esta índole debido a la situación sanitaria actual debido al Covid-19, el alumnado ha visto reflejado un retraso en el desarrollo de sus habilidades sociales. Por lo tanto, esta intervención de carácter práctico tiene como objetivo solucionar esta dificultad en el ámbito educativo. En respuesta y favor del desarrollo social del alumnado, la intervención se basa en la actividad física de carácter cooperativo.

4.2. Población

Los destinatarios de esta propuesta es el alumnado del primer ciclo de Educación Primaria, ciclo que corresponde a las edades de seis a ocho años. El proyecto, diseñado para los cursos de primero y segundo de Educación Primaria, adopta los contenidos propios de estos cursos, siendo el contenido principal las habilidades motrices básicas.

Aunque el proyecto esté destinado a dos cursos distintos, todas las tareas que se lleven a cabo van a ser iguales para ambos cursos. El docente podrá adaptar las propuestas a cada grupo-clase dependiendo las características de este, es decir, que las propuestas serán iguales para ambos cursos, aunque flexibles en su modo de aplicación.

En cuanto al número de estudiantes del grupo-clase rondará alrededor de veinte alumnos. Habrá aulas donde exista un grupo con un número ligeramente inferior o superior a veinte alumnos. Este último aspecto no supondrá ningún problema, ya que las propuestas serán flexibles para poder introducir el número de grupos que sea necesario con los participantes por grupo que considere el docente.

Dentro de la aplicación del proyecto, el profesorado decidirá con qué grupo-clase iniciar el proyecto y si es necesario aplicarlo a todos los grupo-clase de cada curso.

4.3. Temporalización

La propuesta se desarrollará a lo largo del primer trimestre del curso, siendo así para poder fomentar el desarrollo social del alumnado desde el inicio del curso. Además, si el programa se realiza en los primeros meses del curso, se podrá hacer frente a posibles

conflictos que puedan surgir entre el alumnado o problemas conductuales en algún alumno en concreto, fomentando un mayor clima de aceptación entre el alumnado (Slavin, 1983).

El proyecto se realizará durante los meses de septiembre, octubre, noviembre y diciembre, pudiendo ligar las tareas propuestas en este proyecto con el desempeño de las habilidades motrices básicas, ya que es uno de los contenidos principales en estos cursos. Además, las propuestas pueden desarrollarse a lo largo del curso en momentos concretos para no dejar de lado el desarrollo íntegro del alumnado gracias a estas propuestas.

Para que el alumnado aprenda a trabajar de forma cooperativa, se diseñarán unas sesiones que se incluirán dentro de dos bloques, cada uno con una finalidad distinta y común a la vez. El primer bloque, que englobará el mes de septiembre y principios de octubre, se basará en el ciclo del aprendizaje cooperativo (Fernández-Río, 2017), de tal forma que el objetivo del mismo sea crear grupos (comunicación, romper el hielo, confianza, etc.) y aprender a cooperar. El segundo bloque, buscará implementar las habilidades motrices básicas a través del aprendizaje cooperativo desarrollado en el primer bloque.

En el segundo bloque se desarrollarán las habilidades motrices básicas, comenzando por las locomotrices (desplazamientos y saltos), siguiendo por las manipulativas (lanzamientos y recepciones) y finalizando por las de estabilidad (giros, balanceos y esquivas).

Cada semana se empleará una sesión al trabajo cooperativo, de tal forma que este siempre esté ligado a los contenidos propios del currículo, que en este caso son las habilidades motrices básicas. De esta forma compensaremos el desarrollo de una sesión con una metodología flexible con otra de trabajo cooperativo. Este planteamiento va a permitir observar las relaciones entre el alumnado y los diferentes conflictos generados durante la primera sesión mencionada (metodología flexible y variante), para la formación de los grupos de aprendizaje cooperativo en la sesión destinada a esta metodología, que será la última sesión de la semana.

4.4. Objetivos de la iniciativa

Esta propuesta de intervención tiene como objetivo final desarrollar las habilidades sociales del alumnado del primer ciclo de Educación Primaria a través de tareas físicas de carácter cooperativo. Para ello, este proyecto se va a sustentar en las habilidades motrices básicas como pilar fundamental para elaborar y llevar a cabo todas

las propuestas de aprendizaje cooperativo. Gracias a esta metodología el alumnado va a poder interactuar con sus compañeros e implicarse en la tarea de tal forma que su desempeño influya en el resto de los compañeros de grupo, ayudando al alumnado a poder desarrollarse íntegra y socialmente. Por lo tanto, algunos de los objetivos relacionados con el desarrollo de las competencias sociales a través de la actividad física cooperativa, son los siguientes:

1. Fomentar un clima positivo dentro del aula y mejorar las relaciones de un grupo-clase a través del desarrollo de las habilidades sociales.

2. Mejorar las capacidades de cooperación a través de propuestas físicas relacionadas con las habilidades motrices básicas.

3. Implementar el autoconcepto y un desarrollo del pensamiento crítico y emocional a través de la ejecución de las tareas.

4. Relacionar la actividad física con el bienestar personal y el desarrollo social.

4.5. Metodología

El presente proyecto está preparado para llevarse a cabo con todo el alumnado de un grupo-clase. Estas propuestas se pueden desarrollar en todos los grupos de primero y segundo de la etapa de Educación Primaria, siempre y cuando cada grupo-clase las realice por separado. El número de alumnos dentro de las aulas rondará en torno a los veinte, pero este número solo es un ejemplo, ya que el número total de alumnos puede ser flexible sin importar si es menor o superior. El propio docente puede adaptar el número de grupos y de integrantes de los mismos como considere necesario.

Como el propio nombre de esta metodología indica, es necesario que el alumnado trabaje de forma grupal. Los propios grupos deben ser heterogéneos y cambiantes, es decir, que en cada actividad o sesión (dependiendo de la valoración del docente) se modifiquen los grupos para que el alumnado pueda interactuar con la mayoría de sus compañeros (Johnson et al.,1999b). A pesar de que la metodología base es la del aprendizaje cooperativo, debe prevalecer una mínima parte de la sesión destinada a una reflexión individual sobre el trabajo desarrollado en la misma o en cómo se debe actuar para que el objetivo final pueda ser alcanzado.

Para poder desarrollar el aprendizaje cooperativo se va a utilizar como base o sustento principal la actividad física, ya que de esta forma se trabaja una metodología más activa y lúdica para el grupo-clase. Las tareas motoras o la actividad física en general, suelen ser más motivantes para el alumnado ya que salen del aula y la rutina principal y

sienten mayor libertad de movimiento. Además, a la par de que se practica el ejercicio físico y el alumnado se desarrolla física e íntegramente, también se adquieren hábitos saludables (Pérez, 2014). Por lo tanto, la asignatura de Educación Física será el escenario principal para poder desarrollar este proyecto, a la par de escenarios de tiempo libre como puede ser el recreo.

4.6. Diseño

Esta propuesta de intervención está diseñada de tal forma que se desarrolle a lo largo del primer trimestre del curso académico. A lo largo de cada semana lectiva, se destinará una sesión de Educación Física a la aplicación del proyecto. Por lo tanto, teniendo en cuenta que el primer trimestre del curso tiene alrededor de 14 semanas lectivas antes de la evaluación, se van a elaborar 14 sesiones.

Como se ha mencionado anteriormente, la propuesta de intervención se va a dividir en dos bloques. En la tabla 1 se muestra la dinámica y contenidos generales que se van a trabajar en las sesiones de cada bloque (véase tabla 1).

Teniendo en cuenta que la propuesta de intervención se desarrolla en el programa curricular del aula, se deben seguir los contenidos fijados en el Real Decreto 24/2014 por el que se establece el currículo de Educación Primaria. El contenido principal va a ser el desarrollo de las habilidades motrices básicas, pero existen otros que se van a poner en práctica gracias al aprendizaje cooperativo. Los contenidos que se van a trabajar a través del proyecto presente y que se recogen en el Decreto 24/2014 por el que se establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja (Ley Orgánica, 2014) son los siguientes:

Educación Física:

1. Control de las habilidades motrices básicas más habituales en situaciones sencillas.
2. Resolución de problemas motores sencillos.
3. Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad.
4. Realización de juegos libres y organizados. Juegos simples sensoriales, simbólicos y cooperativos.
5. Descubrimiento de la cooperación y la oposición con relación a las reglas de juego. Aceptación de distintos roles en el juego.

6. Utilización de estrategias de cooperación en la práctica de juegos de estructura sencilla.

7. Reconocimiento y valoración hacia las personas que participan en el juego.

8. Valoración del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Valores sociales y cívicos:

1. El autoconcepto. La identidad personal. La toma de conciencia de uno mismo, emociones y sentimientos. La autopercepción positiva de las cualidades personales. La descripción física. El vocabulario de las emociones.

2. El respeto y la valoración del otro. La empatía. La comprensión de los demás. La detección de las cualidades de otras personas. El descubrimiento y la comprensión de las diferencias.

3. Las habilidades sociales. La detección de las propias necesidades. La buena disposición para recibir y ofrecer ayuda. La participación en actividades lúdicas grupales. El disfrute de la amistad.

Tabla 1.

Temática de las sesiones en cada bloque.

Parte del proyecto	Nombre de la sesión	Dinámica general de las sesiones
Bloque 1: Cuatro sesiones (septiembre).	“¿Quiénes somos?”, “¿Nos seguimos conociendo?”, “Colaboremos” y “Cooperar y disfrutar”.	Ciclo del aprendizaje cooperativo: 1. Romper el hielo y ganar confianza (sesión uno y dos). 2. Aprender a cooperar (sesión tres y cuatro).
Bloque 2: Diez sesiones (octubre, noviembre y diciembre).	“¿Nos desplazamos!”, “Los transportistas”, “¿Salta conmigo!”, “Superamos obstáculos”, “Lanzamos pelotas”, “¿Qué objetos se pueden lanzar?”, “¿Atrápalo si puedes!”, “Preparados, ¡lanza!”, “¿Giramos!” y “Los equilibristas”.	Aprendizaje cooperativo para el desarrollo de: 1. Habilidades motrices básicas locomotrices (sesiones cinco, seis, siete y ocho). 2. Habilidades motrices básicas manipulativas (sesiones nueve, diez, once y doce). 3. Habilidades motrices básicas de estabilidad (sesiones trece y catorce).

4.7. Sesiones

Para poder llevar a cabo todos estos contenidos de forma efectiva se va a seguir la siguiente estructura para las sesiones: reflexión inicial → tarea inicial (calentamiento y toma de contacto) → tareas principales → tarea final (búsqueda de la relajación) → reflexión final. Las sesiones que se han diseñado son las siguientes:

Sesión 1: ¿Quiénes somos?	
Tiempo	50 minutos
Contenidos	<i>Educación Física</i> : tres, cuatro, siete y ocho. <i>Valores sociales y cívicos</i> : uno, dos y tres.
Objetivos	1. Conocer a los compañeros. 2. Crear un clima de aula positivo.
Materiales	Pelotas y pañuelos.
Descripción	<p><u>Parte inicial (10 minutos):</u></p> <p><i>Reflexión inicial</i>: ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...</p> <p><i>Nos movemos como...</i>: El alumnado se debe mover como indique el docente u otro compañero de clase (imitando animales, profesiones, etc.). Podemos empezar a agrupar por grupos al alumnado y que cada grupo haga sus propios movimientos (empezamos por parejas, seguimos por tríos y vamos aumentando el número de integrantes de los grupos progresivamente).</p> <p><u>Parte principal (30 minutos):</u></p> <p><i>Nos presentamos</i>: El alumnado se colocará por parejas en un círculo. Cada pareja debe hablar entre sí y contarse su nombre, sus juegos favoritos, su color favorito... Después de unos minutos de charla, el docente dará un balón a una pareja y cada miembro de la pareja debe explicar quién es su compañero y qué es lo que más le gusta. A continuación, esta pareja pasará el balón a otra pareja y así sucesivamente.</p> <p><i>Piñas de nombres</i>: Mientras el alumnado pasea por la sala el docente va a decir un número. El alumnado debe formar grupos según el número de integrantes que ha mencionado el docente. Cuando los alumnos estén en</p>

grupo deben decirse sus nombres. Para modificar el ritmo del juego se puede cambiar la forma de desplazamientos o decir que formen una figura a la vez que se agrupan y dicen sus nombres.

Ruleta de nombres: Hacemos dos círculos, uno interno y otro externo. Cada círculo se va a mover en dirección opuesta al otro. Cuando el profesor diga “¡Stop!” los alumnos se van a saludar y hablar con el compañero que tienen enfrente durante 30 segundos.

Parte final (10 minutos):

El ciego: Nos colocamos por parejas. Mientras que un miembro de la pareja va a tener los ojos tapados, el otro va a ser el guía. El objetivo consiste en que el guía mueva a su compañero/a de tal forma que se encuentre con otros compañeros/as. Cuando se encuentren el guía dirá “¡Stop!” y los alumnos que van con los ojos tapados deben adivinar de qué compañero se trata el que tienen enfrente (pueden hablar entre ellos). Después se cambiarán los roles.

Reflexionamos: ¿Qué es lo que más nos ha gustado de la clase? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...

Sesión 2: ¡Nos seguimos conociendo!

Tiempo 50 minutos

Contenidos *Educación Física:* tres, cuatro, siete y ocho.
Valores sociales y cívicos: uno, dos y tres.

Objetivos 1. Seguir conociendo a los compañeros.
2. Descubrir las preferencias o gustos de cada alumno.

Materiales Pelotas, colchonetas, cuerdas, conos y pañuelos.

Descripción Parte inicial (10 minutos):

Reflexión inicial: ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...

¿Qué me llevo de vacaciones?: Colocamos al alumnado en grupos de 6-7 integrantes. Estos se van a colocar en círculo y van a ir pasándose una

pelota. Cuando un alumno recibe la pelota debe decir su nombre y una cosa que se llevaría de vacaciones. Esta cosa debe empezar por la misma letra de su nombre.

Parte principal (30 minutos):

Los descartes: Mientras todo el alumnado se mueve por la sala de la forma que indica el profesor, el docente irá mandando formar grupos según los colores favoritos de los alumnos, su letra inicial del nombre, su deporte favorito, etc. El grupo que más integrantes tenga deberá moverse de la forma que indique el grupo con menos integrantes durante una ronda.

El transporte escolar: Los alumnos se colocarán por grupos de 5 integrantes. Un integrante se colocará sentado de una colchoneta (pasajero) y el resto de los miembros (conductores) del grupo se colocará delante de la colchoneta donde habrá dos cuerdas atadas a la misma. En el espacio donde se está desarrollando la actividad habrá diferentes zonas y cada zona corresponderá a una asignatura. Los cuatro conductores preguntarán al pasajero cuál es su asignatura favorita y estos deberán llevarle hasta la misma sin chocarse con otros grupos. Una vez se llegue a la asignatura se cambiarán los roles.

Buscamos el objeto: Se esparcen “conos chinos” por el suelo. Por parejas, mientras uno tiene los otros tapados otro le deberá indicar para que llegue hasta el lugar donde se encuentra el cono que quiere coger. El compañero que lleva los ojos tapados debe adivinar el color del chino que ha cogido. Después se cambiarán los roles.

Parte final (10 minutos):

Descubrimos los sentimientos: Los alumnos van andando por el espacio. El profesor dirá un sentimiento (felicidad, enfado, orgullo, tristeza...) y los alumnos deben encontrar a alguien de clase que alguna vez tuvo ese sentimiento. El alumnado deberá preguntar a su compañero por qué se sentía así.

Reflexionamos: ¿Qué es lo que más nos ha gustado de los juegos? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún

compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...

Sesión 3: “Colaboremos”

Tiempo 50 minutos

Contenidos *Educación Física:* tres, cuatro, cinco, seis, siete y ocho.
Valores sociales y cívicos: uno, dos y tres.

Objetivos 1. Aprender a cooperar.

Materiales Balones, aros, cuerdas y globos.

Descripción Parte inicial (10 minutos):

Reflexión inicial: ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...

¡Que no se caiga!: Por parejas, el alumnado deberá transportar un balón de una parte del aula a otra sin tocarlo con las manos. ¿De qué formas podemos llevarlo? ¿Qué es lo más importante para llegar al otro lado sin que se caiga?

Parte principal (35 minutos):

El lago encantado: Formamos una gran elipse juntando cuerdas en el suelo. Dentro de esta elipse colocaremos aros de distintos tamaños. El alumnado deberá pasar por parejas de un lado al otro sin pisar fuera de los aros. Si un alumno/a pisa fuera del aro, se quedará sentado. Para ser salvado su compañero debe chocarle el pie con su pie. Deben llegar los dos miembros de la pareja a la vez al otro extremo del largo.

Reflexionamos sobre el juego anterior: ¿Qué pasa si dejamos a un compañero sin poder jugar? ¿Qué podemos hacer para que esto no ocurra? ¿Y si los dos compañeros/as de la pareja pisan fuera del aro? ¿qué podemos hacer en tal caso?

El suelo es lava: En grupos de cuatro, deberán intentar que un globo no caiga al suelo dándole golpes. No puede golpear dos veces seguidas un miembro del grupo.

Reflexionamos sobre el juego anterior: ¿Qué pasa si algún compañero no colabora? ¿y si algún compañero golpea hacia el suelo?

Las estatuas: Dos alumnos/as se la quedan y el resto escapa. Cuando un alumno/a es pillado debe permanecer de pie con las piernas abiertas. Para ser salvado, un compañero/a debe pasar entre sus piernas. Se irán cambiando los roles de pillar.

Parte final (5 minutos):

Reflexionamos: ¿Qué es lo que más nos ha gustado de los juegos? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...

Sesión 4: “Cooperar y disfrutar”

Tiempo 50 minutos

Contenidos *Educación Física:* tres, cuatro, cinco, seis, siete y ocho.
Valores sociales y cívicos: uno, dos y tres.

Objetivos 1. Aprender a cooperar.

Materiales Bancos suecos.

Descripción Parte inicial (15 minutos):

Reflexión inicial: ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...

El puente estrecho: Colocamos una fila larga de bancos suecos (que sean anchos). Hacemos dos grupos, los cuales se colocan uno en cada extremo de la fila de bancos suecos. Los alumnos/as irán saliendo de uno en uno de tal forma que se encuentren en el recorrido de bancos. Deberán ponerse de acuerdo para pasar ambos. ¿qué pasa si no colaboramos? ¿pasa algo si dejamos pasar a un compañero? ¿importa el orden de llegada?

Parte principal (30 minutos):

La cadeneta: Dos alumnos/as agarrados por la mano deberán pillar al resto de sus compañeros/as. Si lo hacen, los compañeros pillados se unirán a los que pillan. ¿Qué pasa si no nos ponemos de acuerdo a quién pillar? ¿cómo podemos ser más rápidos pillando?

Pasa el aro: El alumnado deberá colocarse en círculo. Se coloca un aro entre los brazos de dos niños. Estos deberán pasar el aro a otro compañero sin agarrarlo. El objetivo es dar la vuelta completa. El docente puede introducir varios aros. Reflexionamos con el alumnado: si a un compañero le cuesta hacer la tarea, ¿qué podemos hacer para que no se desmotive?

Los gusanos locos: Dividimos la clase en grupos de cuatro alumnos/as. Cada grupo irá sujetando una cuerda. Por el aula se distribuirán aros. El alumno/a que va último debe indicar el aro al que quiere llegar y guiar a su grupo para que llegue al mismo sin pisar el resto de los aros y sin chocarse con otros grupos. Una vez que se llegue al aro, se cambiarán los roles dentro del grupo. Reflexionamos con el alumnado: ¿qué pasa si algún miembro del grupo no colabora?

Parte final (5 minutos):

Buscamos soluciones: Por parejas, ¿de cuántas formas nos podemos mover sin soltar una cuerda? ¿qué es lo más importante para poder desplazarnos sin que se caiga? El alumnado deberá poner en práctica sus propuestas.

Reflexionamos: ¿Qué es lo que más nos ha gustado de los juegos? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...

Sesión 5: “¿Nos desplazamos!”

Tiempo 50 minutos

Contenidos *Educación Física:* uno, tres, cuatro, seis, siete y ocho.
Valores sociales y cívicos: dos y tres.

Objetivos 1. Descubrir formas de desplazamiento.

Materiales Cuerdas, pañuelos, picas, tarjetas de colores, altavoz.

Descripción Parte inicial (10 minutos):

Reflexión inicial: ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...

La cuerda: Reflexionamos con el alumnado de la siguiente forma: ¿Cuántas formas conocéis de desplazar una cuerda por parejas? ¿y por grupos de cuatro? ¿y toda la clase entera? El alumnado no solo deberá decirlo, sino que deberá realizar todas las propuestas que indiquen.

Parte principal (30 minutos):

El jinete: Por parejas y cada pareja con una cuerda, uno adoptará el rol de jinete y el otro del de caballo. El jinete deberá indicar a su compañero que va delante por donde debe ir y de qué forma se debe desplazar. Se irán intercambiando los roles.

Encuentra a tu compañero: Mientras el alumnado se desplaza por el espacio de la forma que indique el profesor, este irá repartiendo tarjetas de colores. Cuando pare la música el alumnado deberá juntarse por grupos de colores iguales. Iremos preguntando al alumnado de qué forma quieren desplazarse en las siguientes rondas para que también participen en el desarrollo del juego.

Los domadores: Por grupos de cuatro alumnos, se deberán desplazar de la forma que indica uno de ellos, que será el domador. Deberán imitar a distintos animales siguiendo diferentes patrones de desplazamiento. Los roles se irán intercambiando.

Parte final (10 minutos):

Las marionetas: Por parejas, uno de los miembros llevará los ojos tapados. Ambos deberán sujetarse a unas picas, siendo el que lleva los ojos tapados el que va delante. Mientras el que lleva los ojos tapados anda totalmente relajado, su guía deberá indicarle cómo andar y mover sus brazos como él o ella considere.

Reflexionamos: ¿Qué es lo que más nos ha gustado de los juegos? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...

Sesión 6: “Los transportistas”

Tiempo 50 minutos

Contenidos *Educación Física:* uno, dos, tres, cuatro, seis, siete y ocho.

	<i>Valores sociales y cívicos: dos y tres.</i>
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar diversos desplazamientos. 2. Transportar objetos mientras se realizan diferentes desplazamientos.
Materiales	Picas, conos y pañuelos.
Descripción	<p><u>Parte inicial (10 minutos):</u></p> <p><i>Reflexión inicial:</i> ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...</p> <p><i>Los transportistas ingeniosos:</i> Por parejas, deberán transportar una pica sin cogerla con las manos. El docente irá realizando diversas preguntas: ¿conocéis más formas de transportar la pica sin utilizar las manos? ¿os atrevéis con dos picas a la vez?</p> <p><u>Parte principal (30 minutos):</u></p> <p><i>La balanza:</i> Por parejas se transportará una pica con el pie procurando que no caiga. Entre las parejas y el docente se irán ayudando en caso de que a una pareja se le caiga la pica para que esta pueda reanudar su ejercicio. Se buscarán diferentes formas de desplazarse y se irá aumentando la dificultad (conos para hacer zig zag).</p> <p><i>La pica en equilibrio:</i> Por parejas y después por grupos de cuatro, se irá avanzando mientras se transporta con dos o tres picas una encima de ellas sin que nadie la toque. Los desplazamientos irán variando (andando, corriendo, saltando con dos pies, saltando con un pie, agachados, de rodillas...) y el objetivo es llegar de un lado al otro del aula sin que la pica caiga.</p> <p><i>Nos pasamos la pica:</i> Primero por parejas y después se irán aumentando el tamaño de los grupos progresivamente. Formando un círculo, el alumnado sujetará verticalmente y apoyada en el suelo una pica. A la señal del docente, todos deberán soltar la pica y desplazarse a su derecha para coger la pica de su compañero sin que esta se caiga al suelo.</p> <p><u>Parte final (10 minutos):</u></p> <p><i>El tren táctil:</i> Por grupos de cuatro y en fila, con los ojos tapados menos el último de la fila (maquinista) deberán ir andando por el aula. El maquinista irá tocando el hombro del compañero/a que tiene delante y</p>

este hará lo mismo hasta que llegue la información al primero de la fila que deberá moverse según el hombro que le hayan tocado. El objetivo es evitar chocarse con otros grupos.

Reflexionamos: ¿Qué es lo que más nos ha gustado de los juegos? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...

Sesión 7: “¿Salta conmigo!”

Tiempo 50 minutos

Contenidos *Educación Física:* dos, tres, cuatro, siete y ocho.
Valores sociales y cívicos: dos y tres.

Objetivos 1. Conocer diferentes formas de saltar para poder realizar las tareas.

Materiales Aros, tiza (caso de que sea necesario para el juego de la rayuela), cuerdas, picas y colchoneta grande.

Descripción Parte inicial (10 minutos):

Reflexión inicial: ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...

Busco a mi grupo: Dividimos la clase en grupos de cinco alumnos. A la señal del docente cada alumno se dispersará de su grupo desplazándose de la forma que le apetezca. Cuando el profesor diga una forma de saltar, todos los alumnos deberán juntarse con su grupo realizando los tipos de salto que ha indicado el docente.

Parte principal (30 minutos):

Los caminos: Por grupos de cuatro alumnos, cada uno de ellos deberá crear un camino de aros y deberá enseñar a sus compañeros formas de desplazarse por ese camino, principalmente realizando saltos de diferentes formas. ¿De qué diferentes formas podemos realizar los caminos de cada compañero?

La rayuela: El mítico juego de la rayuela, pero se irá realizando por parejas y agarrados por una cuerda. Se irán buscando formas de realizarlo por grupos y con distintas formas de saltar.

Saltos libres: Mediante una colchoneta grande y una altura marcada por una cuerda y dos picas, el alumnado deberá ir saliendo por parejas o grupos y realizar diferentes saltos. ¿Cuál ha sido el más divertido? ¿Qué otros saltos podemos hacer?

Parte final:

El gusano: Toda la clase en fila y tumbados boca arriba con los ojos cerrados. El último de la fila pasa andando por encima del resto de compañeros y cuando llegue al final se tumba. Irán saliendo de uno en uno.

Reflexionamos: ¿Qué es lo que más nos ha gustado de los juegos? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...

Sesión 8: “Superamos obstáculos”

Tiempo 50 minutos

Contenidos *Educación Física:* uno, dos, tres, cinco, seis, siete y ocho.
Valores sociales y cívicos: dos y tres.

Objetivos 1. Desarrollar estrategias de cooperación para la consecución de un objetivo.
2. Utilizar los diferentes tipos de desplazamientos para superar diversos obstáculos.

Materiales Bancos suecos, conos, plinto, espalderas, colchonetas y cuerdas.

Descripción Parte inicial (10 minutos):

Reflexión inicial: ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...

La pareja salva: Un alumno o alumna se la queda. Por otra parte, una pareja irá salvando al resto de compañeros/as. Para poder salvarse la pareja debe tocar a los compañeros/as que estén pillados. Iremos cambiando los roles.

Parte principal (35 minutos):

El gran circuito: Dividimos el aula en diferentes zonas:

-
- Zona 1 → Dos bancos suecos situados longitudinalmente.
- Zona 2 → Fila de conos dispuestos en zig zag
- Zona 3 → Conjunto de cuerdas dispuestas transversalmente. La distancia entra las cuerdas varía.
- Zona 4 → Apoyado sobre las espalderas construimos un puente con un banco sueco y un plinto.
- Zona 5 → Aprovechando el puente, ahora se utilizan las espalderas para desplazarse de un lado a otro.
- Zona 6 → Al final de las espalderas construimos una rampa con un banco sueco apoyado en éstas.
- Zona 7 → Dejamos dos colchonetas juntas dispuestas longitudinalmente.
- Zona 8 → Situamos un banco sueco del revés.
- Zona 9 → Construimos un túnel con dos bancos suecos situados paralelamente y dos colchonetas que hacen de tejado.

En cuanto a la ejecución del circuito se va a realizar de diferentes formas: ¿Seremos capaces de desplazarnos por el circuito superando todas las zonas del mismo? ¿Os atrevéis a hacerlo por parejas sujetando una cuerda y posteriormente sujetando otro objeto o yendo de la mano? ¿Alguien puede proponer otra forma de desplazarnos en cada zona? Cada pareja propone otras formas de desplazarnos y el resto les imita. Por último, ¿podemos organizar el circuito de otra forma?

Parte final (5 minutos):

Recogemos: Por parejas o tríos se va recogiendo el material y apilándolo en un rincón del aula.

Reflexionamos: ¿Qué es lo que más nos ha gustado de los juegos? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...

Sesión 9: “Lanzamos pelotas”

Tiempo 50 minutos

Contenidos *Educación Física:* uno, tres, cuatro, cinco, seis, siete y ocho.

	<i>Valores sociales y cívicos: dos y tres.</i>
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprender diferentes formas de lanzamientos usando las pelotas. 2. Comenzar a trabajar las recepciones.
Materiales	Pelotas y balón medicinal.
Descripción	<p><u>Parte inicial (10 minutos):</u></p> <p><i>Reflexión inicial:</i> ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...</p> <p><i>¿Lanzamos?:</i> Por tríos y cada alumno/a con un balón o pelota se buscarán diferentes formas de lanzar. Primero el alumnado deberá lanzar el balón como indica el profesor (pasárselo con las dos manos entre el grupo, lanzarlo al aire y cogerlo, etc.). ¿Qué otras formas tenemos de lanzar? ¿En qué situaciones vemos lanzamientos? ¿Cómo podemos lanzarle la pelota a un compañero? ¿Podemos lanzar otros objetos?</p> <p><u>Parte principal (30 minutos):</u></p> <p><i>Dispara al balón:</i> Dividimos la clase en dos grupos de diez alumnos. Tres alumnos se colocarán enfrente de otros tres con una distancia de unos 3 metros. Al final del pasillo que forman los alumnos se colocará un alumno a cada lado de tal forma que se estén pasándose un balón medicinal rodando por el suelo. Mientras los seis alumnos intentan darle al balón medicinal lanzando pelotas, los otros dos alumnos restantes se dedicarán a recoger y pasar las pelotas a los seis compañeros lanzadores. Se irán cambiando los roles.</p> <p><i>Recoge pelotas:</i> Los mismos dos grupos del ejercicio anterior. Uno en cada mitad del aula. Cada alumno/a dispondrá de una pelota que irá lanzando suavemente al aire y cogiéndolo. Cuando el profesor de la señal, el alumnado lanzará la pelota muy fuerte al aire y acudirá al campo del otro equipo para recoger otra pelota. El objetivo es que todo el alumnado recoja una pelota antes de que bote dos veces.</p> <p><i>“Transportamos balones”:</i> Dividimos la clase en cuatro grupos. Cada grupo se colocará en fila con una distancia de dos metros entre los miembros del grupo. El primero de la fila pasará el balón de espaldas a</p>

su compañero de atrás y así sucesivamente. Se irán intercambiando las posiciones a la vez que se cambiará la forma de pasar (de pie, sentados, tumbados, etc.).

Parte final (10 minutos):

Masajistas: Por parejas, uno de la pareja estará tumbado en el suelo y el otro miembro de la pareja va pasando el balón por su cuerpo suavemente. Después se cambiarán los roles.

Reflexionamos: ¿Qué es lo que más nos ha gustado de los juegos? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...

Sesión 10: “¿Qué objetos se pueden lanzar?”

Tiempo 50 minutos

Contenidos *Educación Física:* dos, tres, cinco, seis, siete y ocho.
Valores sociales y cívicos: dos y tres.

Objetivos 1. Conocer diversos objetos móviles que se pueden utilizar para lanzar en múltiples juegos.
2. Trabajar los lanzamientos con diferentes objetos móviles.

Materiales Frisbees, aros, conos, pelotas grandes y pelotas de tenis.

Descripción Parte inicial (10 minutos):

Reflexión inicial: ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...

Lanzamos al aire: Repartimos un frisbee a cada alumno/a. Cuando el profesor lo indique el alumnado lo lanzará al aire y deberá coger el frisbee de un compañero/a.

Parte principal (30 minutos):

Frisbee dentro: Por grupos de cuatro, se repartirá dos aros y un frisbee a cada grupo. Dos miembros del grupo se colocarán con los aros extendidos de tal forma que ambos coincidan. Otro miembro del grupo deberá lanzar el frisbee y el miembro de grupo restante se dedicará a

recoger el frisbee y pasárselo a su compañero lanzador. Se irán cambiando los roles.

Aro-gol: Los mismos grupos del ejercicio anterior. Se colocarán dos miembros del grupo enfrentados a los otros dos compañeros/as restantes con una distancia de 10 metros aproximadamente. En el centro de esa distancia se colocarán dos conos formando una portería. El grupo deberá pasarse dos aros de tal forma que intenten pasarlos por dentro de la portería.

Cuadrado de pases: Por grupos de cuatro, el alumnado se colocará formando un cuadrado. Cada grupo tendrá un aro, una pelota grande, un frisbee y una pelota de tenis. A la señal del profesor el alumnado deberá pasar el objeto hacia la derecha intentando que no caiga al suelo.

Parte final (10 minutos):

Fila solidaria: El alumnado apilará el material en un extremo del aula. Desde esa zona el alumnado formará una fila hasta la sala de material propia del aula. Todo el alumnado colaborará pasándose los objetos hasta que lleguen a la sala en el menor tiempo posible.

Reflexionamos: ¿Qué es lo que más nos ha gustado de los juegos? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...

Sesión 11: “¿Atrápalo si puedes!”

Tiempo 50 minutos

Contenidos *Educación Física:* dos, tres, cuatro, cinco, siete y ocho.
Valores sociales y cívicos: dos y tres.

Objetivos 1. Trabajar las recepciones con y sin objetos.

Materiales Balones, pelotas de tenis, botellas y cubos.

Descripción Parte inicial (10 minutos):

Reflexión inicial: ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...

Palmada recepción: Por parejas, cada grupo tendrá un balón. Primero ambos alumnos se pasarán el balón. Después deberán dar una palmada antes de recepcionar el balón. A continuación, deberán dar dos palmadas. El profesor seguirá aumentando el número de palmadas según considere.

Parte principal (30 minutos):

Recogebotellas: Por parejas, cada alumno tendrá una botella partida por la mitad, de tal forma que cada uno la agarré por la zona del tapón. Mientras uno lanza una pelota de tenis, el otro deberá recepcionar la pelota con la botella.

Ladrón de pelotas: Por tríos, dos miembros del grupo se pasarán una pelota de tenis, mientras otro intenta robar la pelota introduciéndola en un cubo que sujetará con ambas manos. Se irán intercambiando los roles.

Cajadores: Por grupos de cinco, uno de los miembros del grupo lanzará una pelota al aire. El resto del grupo sujetará una caja y deberán coger la pelota con la caja sin que la pelota bote en el suelo. Se irán intercambiando los roles.

Parte final (10 minutos):

Exploramos las recepciones: Por parejas se irán pasando pelotas e irán buscando formas de recepcionar las mismas. ¿Qué formas habéis empleado para recepcionar la pelota? ¿Cuál os ha gustado más? ¿De qué otras formas podemos recepcionar las pelotas? ¿Podemos utilizar más objetos para recepcionar las pelotas?

Reflexionamos: ¿Qué es lo que más nos ha gustado de los juegos? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...

Sesión 12: “Preparados, listos, ¡lanza!”

Tiempo 50 minutos

Contenidos *Educación Física:* uno, tres, seis, siete y ocho.
Valores sociales y cívicos: dos y tres.

Objetivos 1. Disfrutar de la variedad de objetos que pueden ser lanzados.

	2. Colaborar con el equipo para hacer más dinámica la actividad.
Materiales	Pelotas (grandes y pequeñas), conos, aros, picas, frisbees y cubos.
Descripción	<p><u>Parte inicial (10 minutos):</u></p> <p><i>Reflexión inicial:</i> ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...</p> <p><i>Balón va:</i> Por parejas, el alumnado se pasará una pelota con la mano. Primero en una distancia corta y después en una larga. El profesor irá marcando las distancias.</p> <p><u>Parte principal (35 minutos):</u></p> <p><i>Circuito de lanzamientos:</i> Se realizarán grupos de cuatro alumnos y dividiremos el aula en diferentes zonas donde habrá distintas tareas de lanzamientos. En cada grupo, primero lanzará un alumno todos los objetos que disponga esa posta y el resto del grupo le animará e irá recogiendo los objetos que se lancen. Después, lanzará otro miembro del grupo y así sucesivamente. Las zonas o postas serán las siguientes:</p> <p>Posta 1: “Los bolos” → Habrá que lanzar una pelota y derribar unos conos.</p> <p>Posta 2: “Encestar el aro” → Se deberán lanzar una serie de aros (de diferentes tamaños) e intentar introducirlos en conos y picas.</p> <p>Posta 3: “Petanca-frisbee” → Lanzar unos frisbees de gomaespuma e intentar que caigan dentro de unos aros colocados en el suelo.</p> <p>Posta 4: “Minibasket” → Con unas pelotas pequeñas, intentar encestarlas dentro de unos cubos.</p> <p><u>Parte final (5 minutos):</u></p> <p><i>Recogemos:</i> Por parejas o tríos se va recogiendo el material y apilándolo en un rincón del aula.</p> <p><i>Reflexionamos:</i> ¿Qué es lo que más nos ha gustado de los juegos? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...</p>

Tiempo	50 minutos
Contenidos	<i>Educación Física:</i> uno, tres, cuatro, seis, siete y ocho. <i>Valores sociales y cívicos:</i> dos y tres.
Objetivos	1. Iniciar al alumnado en los giros. 2. Conocer los diferentes giros que se pueden realizar con el cuerpo.
Materiales	Colchonetas y cuerdas.
Descripción	<p><u>Parte inicial (10 minutos):</u></p> <p><i>Reflexión inicial:</i> ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...</p> <p><i>¿Giramos?:</i> Por parejas se van poniendo en común diferentes formas de girar con nuestro cuerpo. Para probar las ideas, cada pareja tendrá una colchoneta. Después cada pareja enseñará al resto las formas de girar que han encontrado. Ahora el docente propone lo siguiente: ¿somos capaces de combinar varios giros? ¿Los podéis hacer por parejas sin soltar una cuerda que os uniría?</p> <p><u>Parte principal (35 minutos):</u></p> <p><i>El troncomóvil:</i> Los niños se sitúan en grupos de cuatro o cinco alumnos tumbados boca abajo, uno al lado del otro y separados por medio metro de distancia aproximadamente. Un miembro del grupo se tumba perpendicularmente sobre las espaldas de sus compañeros. A la señal todos giran en la misma dirección desplazando al compañero que tienen encima. Cuando este llegue al final, se coloca tumbado y otro miembro del grupo se coloca encima.</p> <p><i>La tripulación:</i> Primero en pequeños grupos y después aumentamos el número de integrantes de los grupos hasta llegar a un único grupo que forme la clase entera. Los niños de cada grupo unen sus cuerdas y estos se meten dentro formando una “nave espacial”, la cual hacen girar en distintas direcciones sujetándola con una o dos manos. El docente irá introduciendo nuevos retos ¿De qué más formas podemos hacer girar la cuerda? ¿La podemos hacer girar sin sujetarla con las manos?</p> <p><i>Rollitos de primavera:</i> En grupos de cinco o seis alumnos, uno se colocará tumbado en el extremo de una colchoneta. El resto de los</p>

compañeros/as cogerá un extremo de la colchoneta y la levantará haciendo rodar al compañero/a que esté tumbado encima de la misma.

Parte final (5 minutos):

Recogemos: Por parejas o tríos se va recogiendo el material y apilándolo en un rincón del aula.

Reflexionamos: ¿Qué es lo que más nos ha gustado de los juegos? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...

Sesión 14: “Los equilibristas”

Tiempo 50 minutos

Contenidos *Educación Física:* uno, dos, tres, seis, siete y ocho.
Valores sociales y cívicos: dos y tres.

Objetivos 1. Trabajar la estabilidad corporal a través de los desplazamientos.

Materiales Cuerdas, bancos suecos, aros y zancos pequeños,

Descripción Parte inicial (10 minutos):

Reflexión inicial: ¿Cómo debemos trabajar para que los compañeros/as puedan disfrutar de los juegos también? ¿Si a un compañero le cuesta hacer la tarea cómo podemos ayudarlo?...

Comecocos: Por parejas, el alumnado se desplazará por las líneas que están en el suelo del aula (sin salirse de ellas). Cada pareja estará unida por una cuerda. Deben desplazarse por el aula de la forma que indique el docente y sin chocarse con otra pareja (andando, corriendo, pata coja, agachados, de rodillas, etc.).

Parte principal (35 minutos):

Circuito de equilibristas: Dividimos el aula en diferentes zonas:

Zona 1: Dos filas paralelas de tres bancos suecos colocados al revés.

Zona 2: Doble circuito de bancos suecos formando una “Z”.

Zona 3: Circuito de aros.

Zona 4: Doble circuito de cuerdas colocadas en el suelo.

El docente preguntará: ¿cómo podemos superar los obstáculos para llegar al otro lado? ¿qué otras formas de desplazamiento podemos

utilizar? ¿podemos hacerlo por parejas unidos a una cuerda? El alumnado deberá probar todas las propuestas que se verbalicen.

Probamos los zancos: Por tríos, uno del grupo se colocará unos zancos pequeños. Los otros dos miembros del grupo deberán crear un circuito de aros que debe pisar el compañero/a que lleve los zancos. Se intercambiarán los roles.

Parte final (5 minutos):

Recogemos: Por parejas o tríos se va recogiendo el material y apilándolo en un rincón del aula.

Reflexionamos: ¿Qué es lo que más nos ha gustado de los juegos? ¿Hemos trabajado de forma conjunta? ¿Qué pasaba si algún compañero/a no quería colaborar? ¿Qué podemos cambiar o mantener para la próxima sesión?...

4.8. Recursos humanos y materiales

Para poder desarrollar el proyecto de forma correcta se van a utilizar dos tipos de recursos: los recursos humanos y los recursos materiales. Cada uno de estos recursos va a tener su función esencial dentro del desarrollo de las tareas que se incluyen en este proyecto, y que sin su presencia o su uso sería imposible poner en práctica esta propuesta de intervención.

En cuanto a los recursos humanos, vamos a destacar la figura del docente como el principal supervisor y organizador de la tarea. El educador va a ser el que prepare el proyecto y lo adapte a cada uno de los grupo-clase donde lo ponga en marcha. Además, el docente va a ser el que observe al alumnado en las sesiones que se desarrollen y ajuste los miembros de cada grupo de tal forma que la cooperación pueda ser lo más precisa. En principio, el profesor va a ser el único supervisor u organizador de la tarea, pero puede contar con otros docentes o adultos como apoyo, ya sea en cuanto a la supervisión del grupo-clase o para el desarrollo y la organización de las tareas.

Además del profesor, dentro de los recursos humanos también se encuentra el alumnado que compone los grupos-clase. Los estudiantes van a ser los que participen en las tareas propuestas por el docente en las sesiones y, por lo tanto, van a ser los principales protagonistas del proyecto. A raíz de las sesiones se buscará que los alumnos mejoren sus habilidades sociales, y a su vez, la capacidad de cooperación. Para ello, el alumnado

se distribuirá principalmente en grupos donde deberán cooperar para lograr los objetivos finales de cada tarea.

Llegados a este punto, cabe destacar que todo el alumnado de cada grupo-clase participará en el desarrollo de las tareas en cada sesión, independientemente de la existencia de algún “lesionado”, ya que estos últimos también se incluirán en un grupo y podrán colaborar en cierta medida (animando, recogiendo, etc.) dependiendo de su grado de movilidad.

Los recursos materiales que se van a emplear son los que se encuentran principalmente en los espacios donde se van a desarrollar las sesiones. Estos espacios pueden ser el polideportivo, el gimnasio o el patio. Dentro de ellos podemos encontrar gran variedad de material deportivo (pelotas, conos, cuerdas, colchonetas, etc.). Por lo tanto, los recursos espaciales mencionados deben tener gran variedad de material escolar deportivo para poder suministrar a cada grupo y una correcta climatización e iluminación que favorezca la puesta en marcha de las tareas previstas.

4.9. Evaluación

Para poder evaluar correctamente el desarrollo de las propuestas de intervención se realizarán dos escalas de apreciación que valorarán diferentes aspectos. Ambas escalas van a completarse a través del método observacional. Este método nos permite detectar posibles conflictos o carencias que surjan en la puesta en práctica del proyecto y tomar decisiones de cara a las futuras propuestas.

La primera de ellas medirá el desempeño global del grupo-clase en las diferentes tareas que se propongan en cada sesión, es decir, se valorará la calidad de las tareas propuestas en cada sesión (motivación, interés, conflictos, etc.) para mejorar diferentes aspectos del proyecto de cara a futuras aplicaciones. Como se puede observar en la tabla 2, se utilizará la misma escala para valorar todas las sesiones, con vistas a valorar el desarrollo de esta (Véase tabla 2).

Tabla 2.*Escala de apreciación para el seguimiento de las sesiones del proyecto.*

FICHA DE SEGUIMIENTO DE LAS SESIONES														
SESIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
PROPUESTA DE CLASE:														
Acorde con los objetivos.														
Adaptada al grupo.														
Juegos adecuados.														
ACTITUDES:														
Interés por los juegos.														
Aceptación de los demás.														
Disposición a compartir.														
Interés por cooperar.														
Participación.														
Alegría.														
Respeto de las normas.														
INTERACCIONES:														
Diálogo.														
Ayuda.														
Cooperación.														
Muestras de afecto.														
Resolución de conflictos.														
Muestras de agresividad.														
RESPUESTA MOTRIZ:														
Acorde con los objetivos.														
Adaptada al juego.														
Creativas.														
OBSERVACIONES														

Nota. Para valorar los estándares mencionados en la escala anterior se seguirá la siguiente escala de valores: A=Adecuado, satisfactorio, siempre...; B=Bastante adecuado, bastante satisfactorio, con bastante frecuencia...; C=Poco adecuado, poco satisfactorio, con bastante frecuencia...; D=Inadecuado, insatisfactorio, nunca...

La otra escala de apreciación (tabla 3), que va a valorar el desempeño individual de cada alumno/a, va a ser una evaluación continua. Esta escala valorará tres momentos claves en dicha propuesta: evaluación inicial, que nos va a permitir conocer el nivel afectivo, social tener en cuenta las capacidades y el estado físico del alumnado para poder planificar diferentes métodos de actuación de cara a las sesiones futuras; la evaluación formativa o evaluación durante el proceso, que nos permitirá saber el grado con que se van consiguiendo los diferentes objetivos propuestos por parte del alumnado, al igual que los diferentes problemas que van surgiendo por si es necesario una readaptación de los componentes del proceso educativo; y la evaluación final, donde se tendrán en cuenta las evaluaciones anteriores y el grado de evolución del alumnado para valorar la eficacia del proyecto y las posibles mejoras que se pueden realizar de cara a una nueva aplicación futura (metodología, contenidos, objetivos, etc.). Además, cabe destacar que durante las sesiones se realizan varias tareas de diálogo y reflexión, lo que permite que el alumnado haga una pequeña autoevaluación de su desempeño y el de los compañeros/as en cada juego o tarea realizado (véase la tabla 3).

Para facilitar el proceso de evaluación individual en caso de que el docente considere incluir este proyecto dentro de la evaluación final del trimestre, se atribuirán diferentes puntuaciones a la escala de valores de la tabla 3. Solamente contará la valoración del apartado final y el porcentaje o peso que se le atribuya a este proyecto en la evaluación final dependerá del docente de turno. La valoración numérica de la escala de valores en la escala de apreciación individual será la siguiente: S = 1 punto; F = 0,75 puntos; A = 0,5 puntos; R = 0,25 puntos; N = 0 puntos. El alumno/a podrá sumar 10 puntos como nota máxima.

El carácter numérico es opcional debido a que este proyecto no ocupa todas las sesiones de la asignatura de Educación Física a pesar de que trabaja contenidos de esta. El docente valorará al alumnado, no solo en las sesiones de este proyecto, sino también en las sesiones que no correspondan al mismo, pudiendo evaluar durante las mismas de la forma que considere oportuna.

Tabla 3.*Escala de apreciación individual del alumnado a lo largo del proyecto.*

FICHA DE SEGUIMIENTO INDIVIDUAL			
ALUMNO/A: _____		CURSO: _____	
	INICIO	DURANTE EL PROCESO	FINAL
Participa activamente en las propuestas lúdico-cooperativas.			
Utiliza el diálogo para compartir ideas y debatir con sus compañeros			
Valora la cooperación como una forma positiva de interacción.			
Respeto las normas las normas establecidas en situaciones cooperativas.			
Se desplaza coordinadamente ejecutando diferentes desplazamientos.			
Salta con una o dos piernas de forma coordinada.			
Lanza y recepciona diferentes objetos con eficacia.			
Gira coordinadamente sobre los distintos ejes corporales.			
Sabe enlazar diferentes movimientos dentro una misma propuesta.			
Se adapta a las diferentes propuestas dentro de una tarea.			
OTRAS OBSERVACIONES: _____			

Nota. Para completar la escala de apreciación anterior se van a seguir dos escalas de valores diferentes: Inicio y final: S=Siempre; F=Frecuentemente; A=A veces; R=Raramente; N=Nunca. / Durante el proceso: Se tomarán anotaciones escritas referidas a la evolución del alumno/a.

5. Conclusión

Una vez desarrollada esta propuesta de intervención se va a establecer una relación del trabajo realizado con los objetivos propuestos en el capítulo dos llamado “Objetivos”. Con el desarrollo de las catorce sesiones utilizando el aprendizaje cooperativo como metodología principal para el desarrollo de las respectivas tareas motrices en las mismas, se ha logrado alcanzar el objetivo general de este trabajo. Gracias a estas sesiones y sus correspondientes tareas y reflexiones, no solo se trabajará la cooperación como elemento principal para alcanzar ciertos objetivos y crear un buen clima de grupo-clase, sino que también se ayudará al alumnado a mejorar sus habilidades sociales.

Cabe mencionar antes de citar diversos programas que han utilizado el aprendizaje cooperativo para analizar sus efectos en el alumnado, que el paradigma principal de investigación de estos estudios y de la mayoría de los que existen es el análisis de sus efectos y compararlos con metodologías más tradicionales (Serrano et al., 1997).

Uno de los trabajos pioneros en el desarrollo de un programa cooperativo fue el de Slavin et al. (1985), donde gracias a este proyecto se comprobó que el aprendizaje cooperativo influye de manera satisfactoria en la convivencia entre los alumnos de un grupo-clase. Además, mejora las interacciones que existen entre los propios alumnos y entre estos y el docente de turno, fomentando un buen clima de aula.

Serrano et al. (1997), gracias a las investigaciones realizadas por Johnson y Johnson (1987) donde recopilaron los resultados de los principales proyectos e investigaciones, resaltaron las conclusiones principales sobre los efectos del aprendizaje cooperativo en el aula. Estos efectos son los siguientes:

1. Aumenta el rendimiento académico de los estudiantes.
2. Genera mayor motivación entre el alumnado.
3. Promueve el desarrollo de actitudes más positivas dentro del ámbito académico, como por ejemplo hacia el profesorado y hacia el aprendizaje.
4. Se alcanza un nivel de autoestima superior gracias al aprendizaje cooperativo.
5. Desarrolla una percepción de compañerismo más fuerte, es decir, el alumnado tiene en mayor consideración a sus compañeros como medios para proporcionar ayuda.
6. Mejora y favorece la inclusión del alumnado.
7. Aumenta la comunicación de los estudiantes con otros que tienen necesidades específicas de apoyo educativo.

Respecto al punto siete, cabe destacar que existen diversos estudios que demuestran cómo el aprendizaje cooperativo mejora la interacción del alumnado con

necesidades específicas de apoyo educativo con el resto de sus compañeros y compañeras, favoreciendo la inclusión de estos alumnos dentro del grupo-clase (Johnson y Johnson, 1989; Temprado, 2009).

Siguiendo esta línea de inclusión, cabe destacar que el rendimiento académico mejora notablemente como se mencionó en el punto uno (Darling-Hamond et al., 2008). Existen diversos programas que concluyen una mejora académica en el grupo experimental con el que se utilizó el aprendizaje cooperativo como metodología principal. Un ejemplo de estos programas es el que desarrolló Vega (2010), donde un grupo experimental iba a utilizar el aprendizaje cooperativo para el desarrollo de diferentes contenidos de matemáticas. A la par de este grupo experimental, otro grupo de alumnos iba a desarrollar los mismos contenidos utilizando metodologías tradicionales. Los resultados concluyeron que el aprendizaje cooperativo favorece la mejora académica en comparación con metodologías tradicionales de carácter individual.

En cuanto al desarrollo de las habilidades sociales, es de especial interés mencionar el estudio de Lavasani et al. (2011), donde mencionan que el aprendizaje cooperativo logra diversos beneficios en el desarrollo de las habilidades sociales. A la par de este estudio, surgen diversos programas donde se considera la formación previa del alumnado en habilidades sociales antes de desarrollar cualquier proyecto con la metodología de aprendizaje cooperativo. Sin embargo, como demostró el estudio de León et al. (2015), cuando la metodología es el aprendizaje cooperativo, no influye el grado de habilidades sociales que ya tengan adquiridas el alumnado antes del inicio del proyecto. Esto asegura que el desarrollo de la cooperación va ligado al desarrollo de las habilidades sociales.

Como el desarrollo de este trabajo está ligado a la actividad física, cabe destacar el estudio realizado por Risma, R. y Rohendi, A. (2019) donde se muestra que el modelo de aprendizaje cooperativo aplicado en el área de Educación Física proporciona igualdad de oportunidades en el alumnado. Esto supone que la interacción y comunicación entre los integrantes del grupo sea mayor y, de manera consecuente aumente el desarrollo de las habilidades sociales. Además, el profesorado que busca utilizar el aprendizaje cooperativo en la asignatura de Educación Física no solo lo hace por el logro motor del alumnado, sino también por el desarrollo de fines de carácter afectivo, motivacional y social en los estudiantes (Casey et al., 2009).

En lo referido a las limitaciones que podemos encontrar en este trabajo es de especial importancia mencionar que no ha sido llevado a cabo, por lo tanto, no

disponemos de un conjunto de resultados experimentales que nos permitan analizar la viabilidad del proyecto y sus efectos en el alumnado.

Además, otra limitación existente es el corto rango de edad (niños de 6 a 8 en los dos primeros cursos de Educación Primaria). Se puede considerar el hecho de aplicarlo a cursos superiores, incluso trabajar otro tipo de contenidos acordes a esos cursos, a pesar de que las habilidades motrices básicas suelen tener gran peso e importancia en todos los cursos de Educación Primaria, aunque estén ligadas a otras habilidades motrices más complejas (genéricas y específicas). Esto supone una modificación de las tareas en caso de que se vayan a tratar otros contenidos.

Siguiendo el hilo de la limitación de la edad, cabe destacar el hallazgo de Vega (2010), donde a través de su estudio aseguró que en edades inferiores puede afectar el nivel de madurez del alumnado en el desarrollo de las tareas de cooperación, ya que pueden existir ciertos estudiantes con limitaciones en sus habilidades sociales. Por lo tanto, al no llevarse a cabo a la práctica este proyecto, no sabemos si el desarrollo de las habilidades sociales será el adecuado o influirá la edad y madurez del alumnado.

A la hora de poner en práctica el proyecto puede aparecer una limitación ligada al papel del docente. Como el carácter de la evaluación es observacional, pueden existir diversos aspectos que se le puedan escapar al profesorado, siendo más normal esta carencia en el caso de que el proyecto sea llevado a cabo por un único docente. Además, esta limitación puede derivar en otra referida a la formación de grupos. Si el docente no es capaz de observar y analizar las relaciones establecidas en el grupo-clase, puede formar grupos donde el nivel de conflictividad sea alto y, en consecuencia, este nivel de agresividad no permita desarrollar las tareas correctamente ni que el alumnado consiga los objetivos ligados a la actividad.

En lo referente a la situación sanitaria actual, podemos encontrarnos que al aplicar el proyecto se tengan que modificar diferentes tareas debido a diversas restricciones impuestas por factores externos. Estas restricciones pueden ser: limitación del número de integrantes en los grupos, ausencia de alumnado al centro, eliminación de cualquier metodología grupal, etc.

Si nos centramos en la prospectiva del trabajo, cabe destacar la gran variedad de estudios que existen sobre la aplicación del aprendizaje cooperativo en las aulas. Sin embargo, aunque existe información acerca del desarrollo de las habilidades sociales ligada a la utilización del aprendizaje cooperativo, esta es muy dispar entre los diferentes estudios que aparecen. Si seguimos la línea del aprendizaje cooperativo aplicado a la

actividad física, si que encontramos diversos estudios que tratan este tema desde una perspectiva positiva de cara al desarrollo motor y social del alumnado. A pesar de todo esto, no encontramos apenas estudios recientes que desarrollen el aprendizaje cooperativo en las aulas durante la pandemia, pero si que existen evidencias de las carencias socioemocionales que está produciendo el Covid-19 en niños en edad escolar. Por lo tanto, se ha diseñado esta propuesta de intervención para afianzar el desarrollo social del alumnado mediante la actividad física.

Como se ha mencionado anteriormente, una futura línea de actuación será la aplicación de este proyecto en edades superiores, trabajando cualquier contenido, pero sin modificar la metodología base de este trabajo, es decir, el aprendizaje cooperativo.

Además, como demuestran diferentes programas llevados a cabo utilizando el aprendizaje cooperativo, este se puede aplicar a diversas asignaturas. Siguiendo esta línea de actuación, se puede experimentar aplicando el proyecto a un grupo-clase y comparándolo al finalizar el mismo, con otro grupo-clase ajeno al proyecto. Es decir, comparar un grupo que ha experimentado el aprendizaje cooperativo con otro que ha seguido los mismos contenidos, pero utilizando una metodología más tradicional.

En conclusión, el aprendizaje cooperativo es una herramienta efectiva para el desarrollo de diferentes contenidos dentro de un aula. Además, debido a la situación sanitaria actual a causa del Covid-19, hay que considerar el escaso desarrollo social que está experimentando el alumnado de los centros escolares. Por eso, hay que considerar el aprendizaje cooperativo como una herramienta fundamental para poder generar interacción entre el alumnado y de esta forma, ayudar al desarrollo de sus habilidades sociales. Por lo tanto, combinar esta metodología con la actividad física puede suponer una oportunidad extraordinaria para el crecimiento social del alumnado.

6. Referencias

- Boix Vilella, S., y Ortega Rodríguez, N. (2020). Beneficios del aprendizaje cooperativo en las áreas troncales de Primaria: Una revisión de la literatura científica. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 35, 1–13. Doi <http://dx.doi.org/10.18239/ensayos.v35i1.1901>
- Blázquez, D. (Ed.) (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Inde.
- Caballo, V. (1993). Relaciones entre diversas medidas conductuales y de autoinforme de las habilidades sociales. *Psicología Conductual*, 1 (1), 73-99. https://www.academia.edu/25523197/Relaciones_entre_diversas_medidas_conductuales_y_de_autoinforme_de_las_habilidades_sociales
- Caballo, V. (Ed.) (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI.
- Casey, A., Dyson, B. & Campbell, A. (2009). Action research in physical education: focusing beyond myself through cooperative learning. *Educational Action Research*, 17(3), 407-423. Doi <http://dx.doi.org/10.1080/09650790903093508>
- Cifuentes-Faura, J. (2020). Consecuencias en los Niños del Cierre de Escuelas por Covid-19: El Papel del Gobierno, Profesores y Padres. *Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social*, 9(3), 1-12. <https://revistas.uam.es/riejs/article/view/12216>
- Corral Ollero, D., & Fernández, J. (2021). La educación al descubierto tras la pandemia del COVID-19. Carencias y retos. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 10 (1), 21-28. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7586347>
- Darling-Hammond, L., Barron, B., Parson D. y Schoenfeld, A. (Ed.) (2008). *Powerful learning: what we know about teaching for understanding*. Jossey Bass.
- Deutsch, M. (1949). A Theory of Co-operation and competition. *Human relations*, 2, 129-152. Doi <http://dx.doi.org/10.1177%2F001872674900200204>
- Echeita, G. (1995). El aprendizaje cooperativo. Un análisis psicosocial de sus ventajas respecto a otras estructuras de aprendizaje. En P. Fernández y A. Melero (Ed.), *La interacción social en contextos educativos*. Siglo XXI.
- Fernández-Río, J. (2017). El ciclo del aprendizaje cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física. *Retos*, 32, 264-269. Doi <http://dx.doi.org/10.47197/retos.v0i32.51298>
- Field, T., Diego, M. y Sanders, C. E. (2001). Exercise is positively related to adolescents relationships and academics. *Adolescence*, 36 (141), 105-110.

<https://link.gale.com/apps/doc/A76498121/HRCA?u=anon~80f23cfd&sid=googleScholar&xid=33424c78>

- Garaigordobil, M. (Ed.) (2004). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Pirámide.
- Hoffman, L., Paris, S. y Hall, E. (Ed.) (1995). *Psicología del desarrollo hoy*. Mc Graw-Hill.
- Johnson, D.W. y Johnson, R.T. (Ed.) (1987): *A meta-analysis of cooperative, competitive, and individualistic goal structures*. L.E.A.
- Johnson, D. W. & Johnson, R. T. (Ed.) (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Interaction Book Company.
- Johnson, D.W., Johnson, R., Stanne, M. y Garibaldi, A. (1990). Impact of group processing on achievement in cooperative groups. *The Journal of Psychology*, 130, 507-516. Doi <http://dx.doi.org/10.1080/00224545.1990.9924613>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., y Holubec, E. J. (Ed.) (1999a). *Los nuevos círculos de aprendizaje: La cooperación en el aula y la escuela*. Aique.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (Ed.) (1999b). *El Aprendizaje Cooperativo en el Aula*. Paidós.
- Juarez, M., Rasskin, I., & Mendo, S. (2019). El aprendizaje cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica. *Revista Primaria Social*, 26, 200-210. <https://revistaprimariasocial.es/article/view/2693/3321>
- Kelley, T., y Littman, J. (Ed.) (2005). *The ten faces of innovation: Ideo's Strategies for Beating the Devil's Advocate & Driving Creativity Throughout Your Organization*. Doubleday.
- Kelly, J. (Ed.) (2002). *Entrenamiento de las habilidades sociales*. Desclée De Brouwer.
- Lacunza, A. B. (2010). Las habilidades sociales como recursos para el desarrollo de fortalezas en la infancia. *Psicodebate*, 10, 231-248. Doi <http://dx.doi.org/10.18682/pd.v10i0.398>
- Lagardera, F., y Lavega, P. (2005). La educación física como pedagogía de las conductas motrices. *Tándem: Didáctica de La Educación Física*, 18, 79-101. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1173034>
- Lavasani M.G.; Afzali L. y Afzali F. (2011). Cooperative Learning and Social Skills. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 4, 186-193.

- León, B. (2006). Elementos mediadores en la eficacia del aprendizaje cooperativo: entrenamiento previo en habilidades sociales y dinámica de grupos. *Anales de Psicología*, 22 (1), 105-112. https://www.um.es/analesps/v22/v22_1/14-22_1.pdf
- León B., Felipe E., Mendo S., Iglesias D. (2015). Habilidades Sociales en equipos de Aprendizaje Cooperativo en el contexto universitario. *Psicología Conductual*, 23(2), 191–214.
- Marín, M. (2007). *Efectos de un programa de Educación Física basado en la expresión corporal y el juego cooperativo para la mejora de habilidades sociales, actitudes y valores en alumnado de Educación Primaria*. [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/1677>
- Monjas, M., y González, B. (Ed.) (1998). *Las Habilidades Sociales en el Currículo*. Secretaría General Técnica.
- Monjas Casares, M. (Ed.) (2002). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. Cepe.
- Omeñaca, R., Puyuelo, E., & Vicente Ruiz, J. (Ed.) (2001). *Explorar, Jugar, Cooperar*. Paidotribo Editorial.
- Oja, P. y Telama, R. (Ed.) (1991). *Sport for all*. Excerpta Medica.
- Pérez, B. (2014). Salud: entre la actividad física y el sedentarismo. *Anales Venezolanos de nutrición*, 27(1), 119-128. <http://www.scielo.org.ve/pdf/avn/v27n1/art17.pdf>
- Provost, P. & Villeneuve, J. (Ed.) (1980). *Jouons ensemble. Jeux et sports coopératifs*. Les éditions de l'homme.
- Risma, R. y Rohendi, A. (2019). Effect of Exploratory Fitness Education on Social Skills. *Advances in Health Sciences Research*, 11, 107-109. Doi <http://dx.doi.org/10.2991/icsshpe-18.2019.30>
- Save the Children (2020). *COVID-19: Cerrar la brecha. Impacto educativo y propuestas de equidad para la desescalada*. <https://www.savethechildren.es/sites/default/files/202005/COVID19Cerrarlabrecha.pdf>
- Semrud-Clikerman, M. (Ed.) (2007). *Social competence in children*. Springer.
- Serrano, J.; Tejero M. y Herrero M. (Ed.) (1997). *Aprendizaje cooperativo en matemáticas: un método de aprendizaje cooperativo-individualizado para la enseñanza de las matemáticas*. Universidad de Murcia.
- Slavin, R. E. (Ed.) (1983). *Cooperative Learning*. Longman.

- Slavin, R. E. (2014). Cooperative Learning and Academic Achievement: Why Does Groupwork Work? *Anales de psicología*, 30, 785-791. Doi <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.3.201201>
- Temprado, M. (2009). Ventajas del aprendizaje cooperativo para la socialización de los alumnos con necesidades educativas especiales. *Revista interuniversitaria de Formación del Profesorado*, (65), 137-150.
- Slavin, R., Sharan, S., Kagan, S., Hertz-Lazarowits, R., Webb, C. y Schmuck, R. (Ed.) (1985). *Learning to cooperate, cooperating to learn*. Plenum.
- Unesco. (2015). *Carta internacional de la educación física, la actividad física y el deporte*. <https://cutt.ly/Cur8NNQ>
- Vega, M. (2010). *Implementación de un programa de aprendizaje cooperativo y su impacto en el rendimiento académico y las habilidades sociales de un grupo de estudiantes de 4° de primaria*. (Tesis de maestría inédita). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.
- Velázquez, C. (Ed.) (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación de valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Secretaría de Educación Pública.
- Velázquez, C. (Ed.) (2012). *La pedagogía de la cooperación en Educación Física*. Kinesis.
- Velázquez, C. (2014). Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en Educación Física. La peonza: *Revista de Educación Física Para La Paz*, 10, 3-22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5367746>