



Universidad
Zaragoza

TRABAJO FIN DE GRADO

**La integración social en Educación
Primaria a través de los juegos
cooperativos**

Autor/es

Mario Mur Ferrando

Director/es

Carlos Galé Ansodi

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.
2023

ÍNDICE

1.	JUSTIFICACIÓN.....	5
2.	INTRODUCCIÓN.....	5
3.	MARCO TEÓRICO.....	6
3.1.	SITUACIÓN ACTUAL.....	6
3.2.	EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA.....	7
3.2.1.	Aproximación conceptual.....	7
3.2.2.	Funciones del juego.....	10
3.2.3.	Importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo social y emocional del niño.....	10
3.2.4.	¿Por qué el juego cooperativo? Ventajas.....	11
3.3.	RECREO Y SOCIALIZACIÓN.....	12
3.4.	DISEÑO Y RESULTADOS DE PROYECTOS COOPERATIVOS.....	14
4.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	19
4.1.	PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	19
4.2.	OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS CON ESTA INTERVENCIÓN.....	20
4.3.	ACTIVIDADES.....	21
4.4.	EVALUACIÓN Y ANÁLISIS DEL PROYECTO.....	28
4.5.	DATOS RECOGIDOS EN EL PROYECTO.....	28
4.6.	ESTUDIO DE LOS RESULTADOS.....	32
4.6.1.	Participación por edades.....	32
4.6.2.	Participación por género.....	33
4.6.3.	Participación según la cultura.....	34
4.6.4.	Comparación de un juego determinado en diferentes edades.....	35
5.	CONCLUSIÓN.....	36
6.	BIBLIOGRAFÍA.....	37
7.	ANEXOS.....	40

La integración social en Educación Primaria a través de los juegos cooperativos

Social integration in Primary Education through cooperative games

- Elaborado por Mario Mur Ferrando
- Dirigido por Carlos Galé Ansodi
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Junio del año 2023
- Número de palabras (sin incluir anexos): 10433

Resumen

La marginación y los diferentes conflictos que se originan en el horario de recreo por el alumnado de Primaria resultan unos problemas verdaderamente importantes, los cuales han llegado a convertirse en uno de los retos actuales de la educación en algunas escuelas. Por tanto, en este trabajo se promueven y realizan diferentes estrategias para acabar con estas necesidades. Una de las herramientas que creemos que puede ayudar a que los alumnos aumenten los niveles de integración, se minimicen los conflictos y, además, los alumnos incrementen sus niveles de AF es a través de proyectos de centro en los recreos por medio de los juegos cooperativos. Para ello, en este trabajo se profundiza acerca del concepto “juego” y se realiza una implementación de los juegos cooperativos en una escuela de primaria para recoger una serie de datos y posteriormente evaluar su efectividad en términos de fomentar la convivencia, el trabajo en equipo, las habilidades y la autonomía de cada individuo.

Palabras clave

Relaciones sociales, juegos cooperativos, recreo, integración social, respeto.

Abstract

The marginalization and the different conflicts that originate in the recess time for Primary students are truly important problems, which have become one of the current challenges of education in some schools. Therefore, in this project different strategies are promoted and carried out to end these needs. One of the tools that we believe can help students increase integration levels, minimize conflicts, and also increase students' PA levels is through center projects at recess through cooperative games. For this, in this work an implementation of cooperative games has been carried out in a primary school to collect a series of data and later evaluate its effectiveness in terms of promoting coexistence, teamwork, skills and the autonomy of each individual.

Key words

Social relationships, cooperative game, recess period, social integration, respect.

1. JUSTIFICACIÓN

La realización de un proyecto a través del juego cooperativo en el recreo puede ser una excelente herramienta para promover la integración social entre el alumnado de Educación Primaria, que, a su vez, puede evitar esas marginaciones y conflictos que se originan en el horario de recreo y que después tienen la posibilidad de que se extrapolen al aula. Además, son problemas que no surgen en un colegio específico de una localidad específica, sino que estos problemas se producen en todos los colegios con mayor o menor número del alumnado implicado.

Esta intervención a partir de los juegos cooperativos puede tener múltiples beneficios para la integración social en la educación primaria, ya que implican que los estudiantes trabajen juntos para lograr un objetivo común, promoviendo así la cooperación y la colaboración por parte de todos/as. Esto puede ayudar al alumnado a aprender a trabajar en equipo y a apreciar la importancia de la ayuda externa.

Además, los juegos cooperativos pueden ayudar a los niños y niñas a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación, la resolución de conflictos y la empatía. Al trabajar juntos en un ambiente lúdico, los niños y niñas pueden practicar estas habilidades de manera natural y divertida siempre desde el respeto a los demás.

Por tanto, al mejorar estas habilidades sociales con todos los compañeros y compañeras, también mejora el clima escolar, fomentando un ambiente más positivo y solidario tanto dentro como fuera del aula reduciendo los comportamientos agresivos y mejorando la convivencia.

2. INTRODUCCIÓN

La integración social es un tema crucial en la Educación Primaria, ya que los niños y niñas están en una etapa de desarrollo en la que están aprendiendo a interactuar y relacionarse con los demás. Por tanto, la Educación Primaria es una etapa clave para fomentar estas competencias, ya que es durante estos años cuando se adquieren muchas de las habilidades y actitudes que serán determinantes para su futuro.

Para ello en este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se realizará una intervención en el periodo de recreo mediante una serie de juegos cooperativos, que permitan promover esa integración social que queremos conseguir en el colegio de manera igualitaria por parte de todo nuestro alumnado de Educación Primaria. Estos juegos se adaptarán a las necesidades y características motrices de cada grupo de alumnos y alumnas. Además, se realizará un seguimiento y evaluación del proyecto para analizar su efectividad y determinar posibles

mejoras que se puedan aplicar en el tiempo.

Según Camacho (2013) o López (2008) las “herramientas sociales” no son innatas al ser humano, y desde esta perspectiva se interpreta que el juego cooperativo podría contribuir al desarrollo de habilidades prosociales (Álvarez, 2011; Bargas et al., 2016), y consecuentemente en la prevención de la exclusión social y el acoso escolar. Estos estudios argumentan que la cooperación impregna la práctica de conductas asertivas por su papel trascendental en el desarrollo emocional, social y afectivo. En esta línea, podemos pensar que la cooperación podría ser una estrategia inclusiva, contraria a la competitividad, a desarrollar en los recreos, y encaminada a educar bajo la ayuda incondicional, la solidaridad entre los iguales y la aceptación (Pujolás, 2003).

En definitiva, se trata de un proyecto que busca mejorar la convivencia, la integración social en el ámbito educativo y el respeto mutuo utilizando los juegos cooperativos como herramienta para lograr este objetivo, dónde la colaboración de todo el equipo docente y miembros de la comunidad es fundamental.

3. Marco teórico

3.1 Situación actual

La situación actual en los colegios de Educación Primaria puede variar según la ubicación o centro al que nos refiramos. Sin embargo, es cierto que todos los colegios están de acuerdo con que el recreo es una parte fundamental del día escolar para los estudiantes de primaria.

El tiempo de descanso es un momento lectivo en el que el estudiantado manifiesta un afán desmesurado por disfrutar y entretenerse de forma activa, siendo una herramienta que ofrece a los estudiantes un tiempo para liberar esa energía física acumulada y reducir el estrés, además, también les brinda la oportunidad de interactuar socialmente con sus compañeros y compañeras. Durante el recreo, los estudiantes pueden participar en juegos y actividades que les permiten desarrollar habilidades sociales y emociones, promoviendo la cooperación, la resolución de conflictos de manera autónoma y la empatía.

No obstante, la mayoría de los colegios se enfrentan a una serie de desafíos que no han surgido en la actualidad, pero que sí se les está empezando a dar una gran importancia. Estamos hablando de las personas o grupos marginales que son excluidas de esas actividades o juegos que realizan muchos de los compañeros. Otro reto al que se enfrentan los colegios es reducir o eliminar los conflictos que se originan en este tiempo de descanso por parte de alguno de los estudiantes.

Muchos colegios se han dado cuenta de estos problemas que continuamente se originan en

los recreos, por lo que han empezado a aplicar estrategias que promuevan la inclusión y la resolución de conflictos entre los estudiantes.

En resumen, la situación actual en las escuelas es compleja y presenta desafíos para las personas marginadas y para la prevención y resolución de conflictos durante el horario de recreo. Es importante que las escuelas trabajen para abordar estos desafíos y garantizar un entorno seguro y equitativo para todos los estudiantes.

3.2 El juego y su importancia

3.2.1 Aproximación conceptual

A lo largo de la historia, los juegos han existido en todas las culturas y sociedades, incluso en las más primitivas. es parte de la genética humana. Una persona nace, crece, se desarrolla y convive con el juego (Paredes, 2003).

Para comenzar, es idóneo clarificar el concepto de juego ya que hablamos de un término muy amplio que resulta complicado hallar una descripción precisa puesto que ha sido un concepto estudiado desde diferentes disciplinas. En primer lugar, comenzaremos analizando la definición que marca la RAE entendiendo como juego “acción y efecto de jugar por entretenimiento” o “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”. La palabra juego es originaria del latín “iocus” que se traduce a diversión, broma (Coromies, 1990). En general, se puede definir el juego como una actividad lúdica que se lleva a cabo por placer y no por una finalidad específica.

Según afirma McGonigal (2013) el juego en los entornos de enseñanza-aprendizaje, generan emociones a recalcar muy positivas para el alumnado como la creatividad, la curiosidad, la sorpresa, el alivio, la alegría, las emociones, la satisfacción, el orgullo, el amor, el asombro y la admiración.

Además, el juego implementado en el área educativa también acoge la atención a la diversidad y por supuesto, la inclusión, de manera que, todo el alumnado puede participar de la misma forma, sin competición, conociéndose, explorando objetivos, con metas comunes...

Como se ha mencionado anteriormente, el juego es una actividad humana que ha sido estudiada desde diferentes perspectivas.

Desde una perspectiva psicológica, el juego se considera una actividad fundamental para el desarrollo humano, ya que proporciona oportunidades para que los niños y niñas aprendan habilidades sociales, cognitivas y motoras. Además, el juego también puede ser una forma para expresar emociones y para explorar diferentes roles y situaciones.

Cada vez que el niño y la niña experimentan, observan y resuelven problemas utilizando el lenguaje como un medio de comunicación u otras maneras de comunicarse como el lenguaje gestual o gráfico, sus habilidades cognitivas y lingüísticas serán estimuladas.

Las habilidades de aprendizaje se desarrollarán a través del juego en un ambiente de autonomía y respeto, manteniendo las normas y circunstancias previas en las que podrán compartir y desarrollarse de manera independiente (Lagunas y Ruiz, 2005).

Con la excepción de las actividades que requieren un mayor nivel de concentración y atención, siempre se debe permitir y alentar a los niños y niñas a que se expresen verbalmente para fomentar la comunicación y la interacción.

Según Freud (1901), los juegos les permiten a los niños y niñas expresar sus diversas experiencias dolorosas de su vida al participar activamente en lo que han experimentado anteriormente de forma pasiva. También abre un camino para el cumplimiento de los deseos previamente prohibidos por una persona madura.

Vigotsky (1933), señala que el juego es una actividad social en la que el niño, a través de la interacción con sus iguales, logra adquirir su cultura. Obtiene las relaciones fundamentales propias de la cultura al limitar y reproducir las acciones de los mayores.

Por su parte, Piaget (1945), explica que jugar es una actividad en la que el niño se involucra sin intentar lograr nada en particular. Es algo espontáneo en contraposición al trabajo; no requiere aclimatarse a la realidad y, por lo tanto, se lleva a cabo por puro disfrute más que por un propósito práctico. Al ignorar o resolver conflictos, permite su liberación.

Por otro lado, Elkonin (1979), expone que las temáticas de juego son distintas según sus experiencias de vida, según su edad, sus valores culturales, su condición social y además están relacionadas con su respectiva clase social.

En términos antropológicos y sociológicos, el juego se considera una actividad cultural que refleja las normas, valores y creencias de una sociedad.

La educación es otra disciplina, la cual ha utilizado el juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje y la enseñanza. Los juegos educativos pueden ser utilizados para aprender habilidades específicas, como las matemáticas o la lectura, así como para fomentar habilidades sociales y emocionales.

Desde un marco conceptual, diferentes autores han planteado su propia definición de lo que ellos consideran juego, mostrando la perspectiva que tiene cada uno de este término a continuación.

TABLA 1. Definición de juego según diferentes autores

AUTOR	DEFINICIÓN DEL JUEGO
Hill (1976)	El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría
Guy Jacquin (1996)	El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.
Lee (1997)	El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría
Pugmire-Stoy (2001)	El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás
Viciano y Conde (2002)	El juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia.
Gimeno y Pérez (2003)	Definen el juego como “un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad”.

Nota. Esta tabla muestra la evolución que ha tenido el concepto de juego a lo largo de los años según diversos autores.

3.2.2 *Funciones del juego*

Además de los conceptos citados por diferentes autores y las características mencionadas anteriormente, el juego desempeña una serie de funciones (Paredes, 2002), como son:

- Ayuda a explorar y descubrir. El niño aprende a ser consciente de su cuerpo y de sus posibilidades, así como de los objetos que le rodean.
- Facilita el proceso de socialización en niños y niñas, adolescentes o adultos, ya que implica el establecimiento de relaciones interpersonales.
- Contribuye al desarrollo del niño/a, estimula la espontaneidad, la imaginación, la creatividad, la motricidad, la capacidad para observar y la atención del niño.
- Ayuda a regular el estrés personal. A través del juego los niños y niñas expresan simbólicamente tensiones y deseos que en realidad no pueden expresar verbalmente ni libremente.
- Permite alejarse de la vida cotidiana de forma saludable, como decía Ortega y Gasset, “el juego es el arte de escapar de la realidad”.
- Permite que los niños y niñas aprendan de manera significativa: el juego capta su interés, liberándolos del estrés que requieren algunas situaciones de aprendizaje.
- El juego gracias a su motivación intrínseca contribuye a la mejora de las capacidades físicas y facilita el desarrollo de las habilidades físicas.

3.2.3 *Importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo social y emocional del niño*

Los juegos cooperativos pueden tener una gran importancia en el desarrollo social y emocional de los niños y niñas. Una vez analizado el concepto del juego a continuación, nos enfocamos en el juego cooperativo. En el plano conceptual, los juegos cooperativos son aquellas actividades lúdicas que se caracterizan porque no existe oposición entre las acciones de los participantes, sino que, por lo contrario, todos ellos aúnan esfuerzos para conseguir un fin común o varios objetivos complementarios (Velázquez, 2004).

Existen varias razones muy beneficiosas para el desarrollo social y emocional de los estudiantes como el fomento de la empatía, puesto que, al trabajar de manera conjunta para lograr un objetivo común, los niños y niñas deben aprender a escuchar y respetar las ideas y sentimientos de los demás. Esto hace que se alimente la empatía y la comprensión de lo que necesitan y desean el resto de los compañeros y compañeras.

Asimismo, los juegos cooperativos desarrollan habilidades sociales pudiendo ayudar a los estudiantes a desarrollar esas destrezas sociales importantes como la comunicación, la

colaboración y la resolución de conflictos, teniendo una importancia extra para el éxito en la vida cotidiana.

Los juegos cooperativos también tienen especial importancia en la promoción de la autoestima y confianza personal, puesto que, al trabajar de manera conjunta y conseguir objetivos en equipo, los niños y niñas se pueden sentir orgullosos de sí mismos y de su capacidad para contribuir al éxito del grupo, aumentando su autoestima y confianza.

3.2.4 ¿Por qué el juego cooperativo? Ventajas

Las características del juego cooperativo son destacadas por varios autores (Orlick, 1990; Oliveras, 1998; Omeñaca y Ruiz, 1999). Desde el punto de vista de estos autores, la ausencia de oposición, la inclusión de todos y la diversión y el disfrute son los tres componentes clave de un juego cooperativo.

Según Orlick (1990), la opción cooperativa lúdica profundiza en la libertad de los estudiantes al alejarlos de la competencia ya que los participantes del juego deben trabajar juntos para lograr el objetivo común sin que uno de ellos supere a los demás. Además, son libres de crear puesto que se establece un entorno propicio tanto para la exploración motora como para el pensamiento divergente y creativo. Por otro lado, rompen con la eliminación como resultado consecuente del error por lo que no existe exclusión social. Tienen libertad de elección porque estas actividades ofrecen a los estudiantes la oportunidad de decidir por sí mismos y actuar de acuerdo con esas decisiones, lo que los lleva hacia el beneficio de la autonomía personal que representa el hecho educativo. Asimismo, el resultado de estos juegos se alcanza coordinando las propias acciones con las de los demás, en lugar de competir, por lo que los comportamientos agresivos y destructivos no tienen cabida.

Brotto (1995), citado en Almeida (2004), afirmó que el juego cooperativo “vigoriza procesos de interacción social que resultan en una dimensión ampliada de la convivencia humana”. En la sociedad en la que vivimos hoy, hay un fuerte énfasis en la competencia para superar a los demás en todas las situaciones de la vida. Actualmente, descubrir una metodología o estrategia que promueva a cooperar con los demás resulta difícil para la mayoría de las personas. Es crucial aprender cómo fomentar la cooperación y eliminar los obstáculos que la dificultan desde una edad temprana.

Además, los juegos cooperativos ayudan a que tanto los niños como las niñas se desarrollen de manera integral, dónde el aprendizaje cooperativo favorece un ambiente de respeto donde crece la motivación y la autoestima de los alumnos y alumnas, ofreciéndoles la oportunidad de aprender, según Pujolás (2001, como se citó en Cuesta et al., 2016).

Por otro lado, el juego cooperativo ayuda a niños y niñas a desarrollarse de muchas maneras, como por ejemplo: el desarrollo cognitivo que mejora la inteligencia, la atención y la creatividad; también encontramos el desarrollo afectivo-social que aumenta la autonomía y la autoestima al mejorar las relaciones interpersonales con compañeros y compañeras, y aspectos que desarrollan la psicomotricidad mejorando habilidades físicas básicas, el equilibrio y otros aspectos de la coordinación (Sánchez, 2017).

Como conclusión, se puede manifestar que en los juegos cooperativos se realiza una sinergia donde un grupo de individuos logra un resultado común trabajando de manera estructurada y cooperando entre ellos, siendo este mayor a la suma de los resultados individuales, logrando producir en las personas un mayor grado de satisfacción, confianza y autoestima.

3.3 Recreo y socialización

El tiempo de juego es muy importante para los niños y niñas porque brinda oportunidades para interactuar con sus compañeros, desarrollar habilidades sociales y emocionales y reducir el estrés. Durante el tiempo de juego, el alumnado es libre de explorar el mundo que le rodea, lo que ayuda a su desarrollo cognitivo y físico. Además, los niños y niñas pueden usar el tiempo de recreo para tomar un descanso de la clase, lo que puede ayudarlos a concentrarse mejor en sus estudios. En general, el tiempo de juego es vital para la salud física y mental de los niños y niñas, por lo que es importante que las escuelas y otros entornos de aprendizaje proporcionen un tiempo de juego adecuado y de alta calidad. Por otro lado, se fomentan relaciones sociales con otros compañeros y compañeras, aprendiendo y siguiendo las reglas del juego.

Según Beatriz Menéndez, docente y directora de esparcer.com, “Los descansos son momentos en los que los alumnos tienen libertad para interactuar sin la supervisión directa de un adulto, así ensayan situaciones de la vida real y aprenden a negociar, someterse, trabajar en equipo experimentando las reacciones de ellos mismos y de otros compañeros cuando se gana o se pierde.

Evans y Pellegrini (1997) destacan la importancia del recreo mediante tres hipótesis principales sobre el descanso en la escuela. La primera de ellas es la hipótesis de “Energía Sobrante”, la segunda “Teoría de la Novedad” y la última “Hipótesis de la madurez cognitiva”. Todas ellas comparten la suposición de que el alumnado regresa del tiempo de juego más alerta y se prepara para concentrarse en las lecciones.

- Según la “Teoría de Energía Sobrante” cuando los estudiantes se quedan quietos por períodos prolongados de tiempo, desarrolla un exceso de energía. Los niños y niñas

que se distraen con frecuencia muestran agitación, inquietud y comportamientos de ansiedad necesitan un descanso. Es por ello que en el recreo tienen la oportunidad de hacer ejercicio, moverse, relacionarse, lo que satisface su necesidad de “desahogarse”. De acuerdo con la teoría presentada por Evans y Pellegrini (1997), los estudiantes pueden regresar al aula de clase de una manera revitalizada y apropiada para comenzar las actividades después de liberar esta energía almacenada. Aunque esta teoría es ampliamente aceptada, Smith y Hagan (1980), entre otros, sostienen que no existe un criterio independiente de lo que constituye un exceso de energía y que la noción de un aumento de energía que debe liberarse es ilógica desde un punto de vista fisiológico. Evans y Pellegrini señalan que los niños y niñas siguen jugando, aún después de estar agotados.

- De acuerdo con la “Teoría de la Novedad”, el interés de los estudiantes disminuye a medida que avanza el trabajo de clase. Los estudiantes pierden el foco y requieren tiempo de juego, introduciendo en ese momento la “novedad”. Esta teoría establece que los periodos de recreo les dan la oportunidad de participar en actividades fuera de las lecciones académicas. Una vez que están de regreso en el aula de clase, los niños y niñas conciben las tareas como nuevas y originales.
- Por último, la “Hipótesis de la madurez cognitiva” señala que participando en tareas divididas por plazos de tiempo, en vez de tareas concentradas en un solo plazo, beneficia tanto a los niños y niñas como a los adultos. Esta línea de razonamiento sostiene que los descansos proporcionados por el recreo permiten a los estudiantes concentrarse en su trabajo y comportarse adecuadamente durante la clase.

Según Camacho (2013) o López (2008) las “herramientas sociales” no son innatas al ser humano, y desde esta perspectiva se interpreta que el juego cooperativo podría contribuir al desarrollo de habilidades prosociales (Álvarez, 2011; Bargas et al., 2016), y seguidamente en la prevención de la exclusión y el acoso escolar. Estos académicos sostienen que la cooperación tiene un papel trascendente en el desarrollo de habilidades emocionales, sociales y afectivas. En este sentido, la cooperación se puede decir que es una táctica inclusiva, anticompetitiva, para ser desarrollada durante el recreo y dirigida a educar bajo el apoyo permanente, la solidaridad entre iguales y la aceptación. (Pujolás, 2003).

Por otro lado, no se puede negar que el juego cooperativo promueve la interacción entre iguales y que ayuda en el desarrollo de habilidades sociales, mejorando los comportamientos prosociales y reduciendo los agresivos. Para hacer realidad valores como la cooperación, la empatía, la aceptación interracial y la comunicación entre personas, se podría utilizar el

juego y el aprendizaje cooperativos como instrumento en las escuelas (Pujolás y Lago, 2012). Estos autores afirman que el juego cooperativo puede ser una herramienta muy útil para poner a punto el aprendizaje cooperativo en el aula, además, recalcan que es muy complicado que los niños y niñas cooperen, se ayuden unos a otros y trabajen juntos en un grupo cuando no se respetan unos a otros como individuos o si el grupo ni siquiera es ligeramente cohesivo. La cohesión del grupo podría crecer como resultado de experiencias positivas, actividades y juegos cooperativos, fomentando la comprensión mutua y el fortalecimiento de sus lazos a medida que toman decisiones consensuadas.

Por otra parte, las relaciones que se forman mientras se trabajan con los otros miembros del grupo pueden ser tan cruciales como la forma en que se lleva a cabo el juego. Por tanto, es preferible que el alumnado se base en el respeto, el aprecio y el compañerismo que en la indignación o el rechazo (Johnson y Johnson, 1999). Además, según Martínez (2012) los alumnos y alumnas que juegan y aprenden a base de actuaciones cooperativas, desarrollan mayor afecto y compromiso que realizando acciones más competitivas o individualistas.

Según estudios de Cerdas (2013), Garaigordobil (2007) Valeiras y Iturriaga (2008), el juego cooperativo es eficaz para erradicar comportamientos nocivos, agresivos o inadecuados, por lo que Mega y Latorre (2017) afirman que los estudiantes aprenden conductas prosociales que potencian las relaciones entre niños y niñas como resultado de esta tipología lúdica.

3.4 Diseño y resultados de proyectos cooperativos

Un proyecto cooperativo es una estrategia de enseñanza innovadora que puede ayudar verdaderamente al aprendizaje total del alumnado. En un proyecto cooperativo, todas las partes involucradas contribuyen con sus recursos, habilidades y conocimientos para alcanzar un objetivo que beneficiará a todos los integrantes por igual. La realización del proyecto posibilita la comunicación e interacción constante entre todas las personas presentes, aumentando las relaciones interpersonales.

Por ello, se han examinado diferentes proyectos cooperativos puestos en práctica para juzgar y analizar la influencia e importancia de los juegos cooperativos desde diferentes puntos de vista. De esta manera, podremos comprobar si dichas actividades cooperativas son beneficiosas para el alumnado.

- El **primer proyecto** investigado se titula “Los juegos cooperativos como estrategia para minimizar las conductas agresivas generadas por la competitividad en los alumnos de los grados 3º y 4º de primaria jornada tarde en la IED República de China” (Fontalvo et al., 2016)

Para ello, se plantean 16 juegos cooperativos donde los alumnos/as participan y evalúan la importancia de los juegos cooperativos en diferentes aspectos (físicos, mentales...).

TABLA 2 Explicación de alguno de los juegos cooperativos que se realizaron en el proyecto

NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO
Camarero	Se trata de transportar un vaso de agua, donde participan los jugadores y jugadoras de forma coordinada, agarrando el extremo de cada una de las cuerdas que están unidas a una superficie plana, evitando que se caiga dicho vaso.	Lograr llevar el vaso transportándose en el plato, fomentando la ayuda y el compañerismo entre los participantes.
Caballo ciego	Por parejas, un miembro de la pareja con los ojos cerrados, se coloca una cuerda alrededor de la cintura. El jinete coge la cuerda con las manos desde atrás e intenta que su caballo realice un recorrido.	Incitar la buena convivencia por medio de la confianza.
El abecedario	Formar una letra del abecedario, entre los componentes del grupo tumbándose en el suelo. Luego podemos aumentar la complejidad realizando palabras y frases.	Impulsar que todos sean líderes para lograr el objetivo.
La cadena	Los participantes en hilera, se dan la mano por debajo de las piernas y el jugador o jugadora más cercano a la línea de partida se coloca tumbado. Cada uno de los que va pasando por encima, a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la hilera	Fomentar valores como el respeto y la solidaridad por el otro.

avance y todos los integrantes de la hilera queden de espaldas en el suelo.

Nota. Esta tabla muestra con ejemplos algunos de los juegos cooperativos que se elaboraron para la realización del proyecto.

En este proyecto para llegar al objetivo, utilizan diferentes formas para la recogida de datos y obtener información por medio de encuestas, entrevistas, observaciones y diarios de campo. De esta manera, se analiza la evolución que desarrolla el alumnado y se observa la reducción de los índices de competitividad durante la aplicación.

La secuenciación de los juegos cooperativos se selecciona según el grado de dificultad y según las diferentes habilidades motrices que entran en participación en el currículo escolar en Colombia.

Tras la recogida de datos en los diferentes cursos se realiza la evaluación final del proceso. Los resultados muestran mucha información relevante acerca de la importancia de la implementación de los juegos cooperativos. Los gráficos señalan el cambio de actitud que los alumnos/as han obtenido dejando a un lado la agresividad y competitividad, y teniendo en cuenta el juego cooperativo para establecer acuerdos y encontrar una construcción social cada vez mejor.

Por otro lado, los estudiantes declaran que la competitividad no es la mejor opción para la elaboración de actividades, por lo que muestran una mejora de actitud realizando actuaciones cooperativas donde participan todos. Además, estas conductas positivas se reflejan en distintas actividades de diferentes asignaturas como por ejemplo en educación física.

Otro dato relevante, es que el alumnado utiliza el juego cooperativo como aprendizaje, dejando de lado actitudes desafiantes logrando la cooperación y teniendo un ambiente de disfrute y diversión que deja atrás la competitividad en las actividades.

Por último, se recogió información que muestra que la asignatura de educación física debe realizar un cambio donde se apliquen modelos cooperativos que destacan una educación basada en valores.

- **El segundo proyecto** investigado se titula “Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria” (Navarro-Patón et al., 2018).

El procedimiento que se utilizó para poder llegar a cabo esta investigación fue mediante instrumentos de evaluación como cuestionarios, y con ellos, tener la posibilidad de medir el autoconcepto físico a través del juego cooperativo en 101 personas de 5º y 6º de primaria en las clases de educación física (antes y después de la intervención). Se aplican juegos cooperativos con el objetivo de lograr que todo el alumnado participe rápidamente de manera activa, no solo motivadamente, sino que también muestren sus niveles motivacionales, afectivos y sociales, y de esta manera permitir medir el autoconcepto físico de los alumnos y alumnas. Dichos alumnos estaban divididos en dos grupos, uno de ellos se trataba de un grupo control (50 integrantes) y el otro un grupo experimental (51 integrantes) para así poder comprobar si se observaba alguna diferencia significativa en los respectivos grupos. Estos cuestionarios se realizaron a través de la escala de autoconcepto físico (PSPP) para la recogida de información del estudio y sin la presencia del profesor de educación física para que así no interfiriera en las respuestas del alumnado. Una vez realizados los instrumentos de evaluación, el grupo control continuó con la programación que tenía planteada el profesor de educación física mientras que en el grupo experimental se desarrollaba una unidad didáctica de 6 sesiones donde resaltaba el juego cooperativo.

Los resultados obtenidos después de la implementación del proyecto mostraron que en todas las variables estudiadas, los métodos utilizados por el grupo experimental tuvieron un efecto positivo sobre el autoconcepto físico del alumnado de educación primaria, ya que la metodología utilizada por medio de los juegos cooperativos desarrolla la responsabilidad propia del alumno y alumna en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- **El tercer proyecto** analizado se titula “Los juegos cooperativos en educación física: Propuesta de intervención” (Fernández y Gonzalo, 2022).

En el presente trabajo se desarrolla una propuesta educativa de 6 sesiones que se realiza con 15 alumnos de 5º de Educación Primaria en la asignatura de Educación Física. En este trabajo por medio de instrumentos de evaluación como, por ejemplo: cuadernos de campo, hojas de registro, cuestionarios individuales, asambleas, tarjetas de colores... Se lleva a cabo una intervención ajustada a las características de los estudiantes con el objetivo de que el alumnado a través del juego cooperativo consiga desarrollar habilidades y valores sociales como la empatía, la ayuda entre iguales, la solidaridad y el respeto.

En dicha intervención se han puesto en práctica diferentes estrategias para los alumnos y alumnas que presentan más dificultades en el aprendizaje y que tenían más problemas a la hora de prestar atención, como la repetición de las explicaciones tantas veces como hiciera falta o la utilización de gestos para que las actividades y juegos se entendieran claramente.

TABLA 3 Descripción de alguno de los juegos cooperativos que se efectuaron en las distintas sesiones

Nº DE SESIONES	NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCIÓN
1	Amigos que botan	Los alumnos y alumnas se colocan por parejas en un lado del campo, caminan botando una pelota agarrados de la mano por un recorrido. Si esta pelota se cae, deben ir juntos a por ella sin soltarse. Posteriormente, realizarán lo mismo sujetando un balón espalda con espalda y cabeza con cabeza
3	Desaparecen los aros	Consiste en que todo el alumnado corre alrededor de unos aros, cuando el docente o la docente lo indique deben meterse en uno de ellos. Se van quitando aros y nadie puede quedarse fuera. El juego finaliza cuando se posicione el mayor número de alumnos y alumnas en el menor número de aros
6	Adivina mi edad	Se colocan diversos bancos en fila en el medio del campo y todos los alumnos y alumnas deberán subirse a ellos. Tendrán un tiempo (aproximadamente 3 minutos) para ordenarse en los bancos de mayor a menor edad sin pisar el suelo.

Nota. En esta tabla se muestran algunos de los juegos cooperativos que se han introducido en diferentes sesiones a lo largo de la intervención educativa en la asignatura de Educación Física.

Los resultados finales de la intervención educativa muestran como con el juego cooperativo los alumnos y alumnas de 5º de EP, han logrado desarrollar una enorme cantidad de valores

como son el respeto, la colaboración, la solidaridad y la ayuda entre iguales, mientras que antes de realizar el proyecto y en las primeras sesiones se originaban conflictos y faltas de respeto constantes, negándose a participar con los compañeros y compañeras. Además, el papel del profesorado se mantenía más activo puesto que los estudiantes no estaban acostumbrados a trabajar en equipo, ni a crear estrategias cooperando para conseguir un fin común.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1 Presentación del proyecto

La propuesta que planteo es “La integración social en EP a través de los juegos cooperativos”, parte de un marco teórico cuya investigación me ha permitido explorar la importancia de los juegos cooperativos como herramienta para fomentar la inclusión y la integración social en edad escolar. Dicha indagación me conduce a diseñar e implementar una propuesta de intervención en un centro en horario de recreo a través del juego cooperativo en los cursos de educación primaria.

Con el juego cooperativo se brinda la oportunidad de que alumnos y alumnas aumenten los niveles de integración, impulsen valores de respeto y se minimicen los conflictos, y que alumnos y alumnas incrementen sus niveles de AF.

Para ello, en este proyecto se ha realizado una propuesta a través del juego cooperativo en una escuela para recoger una serie de datos y posteriormente evaluar su efectividad en términos de fomentar la convivencia, el trabajo en equipo, las habilidades y la autonomía de cada individuo.

La implementación de estos juegos no está programada específicamente para esta escuela, por lo tanto, la aplicación de estos con las adaptaciones adecuadas puede implantarse en cualquier escuela para el alumnado de primaria.

Los destinatarios para los que se ha efectuado esta propuesta de intervención son alumnos y alumnas de primaria que abarcan de los 6 a los 12 años. Cada día que se apliquen estos juegos cooperativos se recogen una serie de datos que posteriormente se analizan y evalúan.

Los juegos cooperativos pueden ser aplicados para clases individuales o uniéndose a varias (en el mismo y/o diferentes niveles). En este caso la creación de los diferentes grupos se efectúa de manera totalmente aleatoria por cursos, por lo que los integrantes de cada equipo irán cambiando en cada sesión y de esta manera los alumnos y alumnas que participan

interactúan con el resto.

Para la creación de grupos se les hace entrega de un collar que contiene un color específico indicando el grupo que les ha tocado y así, reconocer a simple vista los compañeros y compañeras que están en él. El color del collar únicamente sirve para que la organización de los equipos sea lo más rápida, aleatoria y eficaz posible. Este collar se les adjudica justo antes del recreo en clase, para que así, una vez sea el horario de recreo comencemos con la implementación de los juegos cooperativos.

El objetivo principal de todos los juegos presentados es fortalecer las relaciones interpersonales entre alumnos y alumnas de diversas clases, puesto que se desarrolla en un patio de recreo donde conviven diferentes clases de primaria, y de este modo, evitar las exclusiones en el centro educativo y brindar las mismas oportunidades a todos los estudiantes, pertenezcan a un grupo étnico diferente, o tengan distinto género, religión, etc.

Los alumnos y alumnas deben recordar que no somos iguales, que un individuo puede tener más habilidades en un aspecto y menos en otro, y que lo que se le da mejor a un alumno o alumna, puede que a otra persona no se le de tanto. Es por ello que el respeto es fundamental y que lo importante en estos casos es aprender y disfrutar con el juego.

4.2 Objetivos generales y específicos con esta intervención

Con este proyecto se ofrece un objetivo general del cuál se desglosan una serie de objetivos específicos, planteando una propuesta práctica mediante un proyecto de intervención de centro que se realiza en el horario de recreo de un colegio.

El objetivo general de este proyecto es:

- Dinamizar los espacios de recreo para reducir la marginación que se da en los centros, generando un tiempo de ocio más equitativo y democrático para todo el estudiantado, sin centrarnos en su género, raza, edad o condición física o psicológica.
- Los objetivos específicos que surgen de este objetivo general serían:
 - Promover una mayor interrelación entre niños y niñas del colegio evitando que se creen grupos o individuos solitarios.
 - Incrementar habilidades comunicativas y cooperativas por parte del alumnado.
 - Impulsar valores de respeto hacia sus iguales para conseguir un objetivo común, promoviendo la cooperación, la solidaridad, el respeto y la tolerancia a través del juego.
 - Fomentar e incrementar del desarrollo del ejercicio físico, ofreciendo la oportunidad de crear hábitos saludables que se puedan implementar en su vida cotidiana y en un futuro a largo plazo.

4.3 Actividades

Las actividades y juegos expuestos a continuación pueden ayudar y dar a conocer a padres, madres y a otros centros educativos diferentes juegos que pueden ser aplicados y puestos en práctica con el principal objetivo de que los niños y niñas interactúen entre iguales y disfruten con ellos. Al principio de la propuesta de intervención utilizamos juegos cooperativos únicamente para observar el comportamiento y actitudes que realizaban los estudiantes, sin recoger datos ni hacer anotaciones que luego fuesen analizadas y evaluadas. Cuando los alumnos/as ya conocen la disposición, organización y la rutina que se debe adoptar para la aplicación de los juegos es cuando se comienza con la recogida de datos.




Las sesiones están planteadas de una forma flexible, puesto que están hechas para realizarse en el horario de recreo y siempre pueden ocurrir factores externos a lo planteado, hay veces que se puede tardar más en comenzar con las actividades debido a que falta gente de llegar o están almorzando. Cada juego tiene un tiempo determinado por lo que en alguna sesión del recreo se pueden realizar varias actividades y en otras únicamente se efectúa una de las planteadas.

Además, se utilizan actividades adaptadas a una edad determinada y con materiales específicos. Todos estos aspectos pueden ser transformados según el contexto educativo en el que nos encontremos, el nº de niños y niñas que participan, la edad y las herramientas de las que dispone el centro para la elaboración de estas actividades. Es óptimo y recomendable que las agrupaciones de los grupos sean mixtas, de esta manera logramos conseguir una igualdad donde todos y todas pueden aportar ideas y sugerencias seductoras.

Cuando las actividades propuestas se desenvuelven en parejas, tríos... Esta organización se realiza de forma aleatoria por el maestro/a que en ese momento supervise ese juego.








A continuación, muestro diversos juegos cooperativos que pueden ser útiles para que niños y niñas interactúen, participen y se diviertan con el resto de los compañeros y compañeras. El padre, madre, profesor o profesora que aplique estos juegos debe tener en cuenta los diferentes aspectos mencionados anteriormente y ser conocedores de las habilidades que poseen los niños y niñas al que se les realizan los juegos, pudiendo ser modificados siempre que sea beneficioso para los niños y niñas.

FIGURA 1 Descripción del primer juego cooperativo llamado “Cinta Transportadora”.

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS					10 minutos					
CINTA TRANSPORTADORA					Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo		
3. DESCRIPCIÓN RETO Los niños y niñas que participen se colocan en fila india con bastante separación entre ellos de forma que si alargan el brazo no toquen a su compañero/a. El objetivo será pasarse el ladrillo uno a otro sin que se caiga.										
4. NORMAS Si el ladrillo se cae se volverá a comenzar.					5-6 participantes		10-12 participantes		GRAN GRUPO	
6. MATERIAL: 2 o 3 ladrillos										
7. VARIANTES: Se podrán añadir variantes como que por ejemplo se lo pasen con los ojos cerrados, por debajo de las piernas, con la mano derecha y/o izquierda o por encima de la cabeza.										
8. HANDICAP: Se puede plantear que en el grupo hay una persona con visibilidad reducida, por lo que habrá que ir indicándole por dónde va el ladrillo y cuando le vaya a llegar.										
9. PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Qué estrategia hemos usado para que no se caiga el ladrillo? ¿Lanzaremos fuerte o despacio? Si tenemos los ojos cerrados, ¿qué podemos hacer para enterarnos de que nos llega?										
10. OBSERVACIONES: Hacer hincapié en que se organicen bien por el espacio, ya que tienden a ponerse todos muy juntos para evitar que se caiga el ladrillo. Es el mismo objetivo para todos, por lo que no hay ni ganador ni perdedor; y es necesario dejárselo claro porque si a algún alumno se le cae el ladrillo, suelen enfadarse.					11. CRITERIOS DE ÉXITO: Conseguir llegar a la meta en el menor tiempo posible pasándose el ladrillo sin que el ladrillo se caiga.					
11. GRUPOS QUE HAN SUPERADO EL RETO										
●	■									




Nota. En esta tabla se muestran las características y distintas aportaciones que se pueden tomar a la hora de ejecutar dicho juego.

FIGURA 2 Descripción del segundo juego cooperativo llamado “Transportar Aros” que se realizó en el recreo.

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS		10-15 minutos			
NOMBRE DEL RETO: TRASPORTAR AROS	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo	
3. DESCRIPCIÓN RETO: Por grupos, los alumnos/as sujetan un aro con la barriga y lo tienen que mantener en equilibrio desde el principio hasta el final de una ruta determinada					
4. NORMAS: -No se puede coger el aro con las manos, ni agarrarlo.	5-6 participantes	10-12 participantes	GRAN GRUPO		
6. MATERIAL: - Aros					
7. VARIANTES: Cambiar la manera de sujetar el aro (Con la espalda todos los alumnos/as, con la cabeza, con la espinilla...). Con los ojos cerrados y alguien indicando, añadir más aros o pelotas para transportar, poner obstáculos por el camino (ladrillos, cuerdas, picas...). Poner tiempo máximo para realizar la ruta.					
8. HANDICAP: Los alumnos/as tendrán que cooperar con sus compañeros y compañeras para ponerse de acuerdo y diseñar estrategias a la hora de avanzar todos a la vez, sino el aro se les caerá y tendrán que volver a empezar					
9. PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Qué estrategias habéis diseñado para llegar a la meta?, ¿Cómo lo habéis hecho?, ¿os habéis comunicado con los compañeros?					
10. OBSERVACIONES: Al tratarse de un juego de baja intensidad, podemos utilizarlo como calentamiento o introducción a juegos más movidos y de más intensidad, o también como juego de vuelta a la calma donde los alumnos rebajen las pulsaciones y se tranquilicen tras un juego movido y de alta intensidad.			11. CRITERIOS DE ÉXITO: Cooperar entre todos para llevar el aro hasta el final sin que se caiga.		
12. GRUPOS QUE HAN SUPERADO EL RETO					
					




Nota. En esta tabla se muestran las características y distintas aportaciones que se pueden tomar a la hora de ejecutar dicho juego.

FIGURA 3 Descripción del tercer juego cooperativo llamado “La Terraza” que se realizó en el recreo.

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS		10-15 minutos			
NOMBRE DEL RETO: LA TERRAZA	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo	
3. DESCRIPCIÓN RETO: Se esparcen distintos objetos por el espacio (aros, ladrillos, pelotas, cuerdas...) y los alumnos y alumnas, por pequeños grupos, tienen que ir a recogerlos hasta conseguir entre todos los grupos dejarlos en el espacio preestablecido.					
4. NORMAS: -Los alumnos/as no se pueden soltar las manos para coger los objetos, pues los cogen los de los extremos. -Los objetos se cogen de uno en uno. -Una vez cogido un objeto, se deja en la zona preestablecida.		5-6 participantes	10-12 participantes	GRAN GRUPO	
6. MATERIAL: - Aros, cuerdas, ladrillos, pelotas...					
7. VARIANTES: -Variar las personas que conforman los grupos, poner objetos más cerca, más lejos, juntos, muy separados, atarles las piernas para ir a por los objetos, ir en fila...					
8. HANDICAP: Los alumnos/as, antes de ir a por los objetos, tienen que decidir entre todos a por cual ir así como ponerse de acuerdo con los demás grupos para no ir a por el mismo, se requiere de mucha comunicación.					
9. PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Qué estrategias habéis diseñado para llegar a la meta?, ¿Cómo lo habéis hecho?, ¿os habéis comunicado con los compañeros/as?					
10. OBSERVACIONES: Este juego es idóneo para desarrollar técnicas de desarrollo cooperativo y sobre todo para desarrollar la comunicación entre los compañeros y compañeras, ya que pudimos observar una gran diferencia de la primera vez que lo hicimos a la última, pues los alumnos/as desarrollaron muchas estrategias comunicativas y comprendieron que todos juntos tenían que lograr el objetivo.			11. CRITERIOS DE ÉXITO: Recoger todos los materiales situados por el espacio en el menor tiempo posible.		
12. GRUPOS QUE HAN SUPERADO EL RETO					
■	■	■			




Nota. En esta tabla se muestran las características y distintas aportaciones que se pueden tomar a la hora de ejecutar dicho juego.

FIGURA 4 Descripción del cuarto juego cooperativo llamado “Pasar el aro” que se realizó en el recreo.

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				5-10 minutos			
NOMBRE DEL RETO: PASAR EL ARO		Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo		
3. DESCRIPCIÓN RETO: En gran grupo, los niños y niñas se dan la mano formando un círculo, se introduce un aro y este debe de dar la vuelta completa pasando los cuerpos por dentro. Iniciamos con una persona voluntaria.							
4. NORMAS: - Ningún participante debe soltarse de las manos.		5-6 participantes	10-12 participantes	GRAN GRUPO			
6. MATERIAL: - Aros							
7. VARIANTES: Meter más de un aro, meter aros de distintos tamaños (para aumentar o disminuir la dificultad), cambiar de dirección...							
8. HANDICAP: Los alumnos/as tendrán que cooperar con sus compañeros/as (con los de ambos lados) para poder pasar el cuerpo por el aro y diseñar estrategias para conseguirlo, sin soltar las manos.							
9. PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Qué estrategias habéis diseñado para meteros en el aro?, ¿Cómo os ha ayudado vuestro compañero/a de al lado? ¿Cómo lo habéis hecho?, ¿os habéis comunicado con los compañeros/as?							
10. OBSERVACIONES: Al tratarse de un juego de baja intensidad, podemos utilizarlo como calentamiento o introducción a juegos más movidos y de más intensidad, o también como juego de vuelta a la calma donde los alumnos/as rebajen las pulsaciones y se tranquilicen.				11. CRITERIOS DE ÉXITO: Pasar por el aro en el menor tiempo posible todos los participantes.			
12. GRUPOS QUE HAN SUPERADO EL RETO							
■	■	■					







Nota. En esta tabla se muestran las características y distintas aportaciones que se pueden tomar a la hora de ejecutar dicho juego.

FIGURA 5 Descripción del cuarto juego cooperativo llamado “¡Pelota va!” que se realizó en el recreo.

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS					10 minutos					
¡PELOTA VA!					Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo		
<p>3. DESCRIPCIÓN RETO: Los participantes se colocarán distribuidos por el espacio. Este juego consiste en realizar el mayor número de pases con el balón sin que este se caiga y con la condición de que todos los alumnos tendrán que tocar el balón. Si se cae se volverá a empezar. Cuando el profesor/a vea oportuno, hará una señal que hayan pactado anteriormente para que los alumnos/as se cambien de sitio y así poder interactuar todos con todos, ya que tienden a pasársela al de al lado.</p>										
<p>4. NORMAS Todos los componentes del grupo tendrán que haber tocado el balón para que se cumpla el objetivo. La pelota no puede tocar el suelo. La persona en posesión de la pelota no se puede desplazar.</p>					5-6 participantes		10-12 participantes		GRAN GRUPO	
<p>6. MATERIAL: Una pelota</p>										
<p>7. VARIANTES: Se podrán añadir variantes como que por ejemplo aumentar la distancia entre los participantes y que pueda dar un bote, lanzarla únicamente con la mano izquierda y/o derecha, dar un tiempo para que se la tengan que pasar todos, etc.</p>										
<p>8. HANDICAP: Se puede plantear que en el grupo hay una persona con movilidad reducida que debe permanecer sentada en una silla.</p>										
<p>9. PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Es mejor pasársela a alguien que esté lejos o cerca nuestro?, ¿Qué podemos hacer para evitar que se caiga la pelota?, ¿Es mejor tener un orden de lanzamiento?, ¿Cuál y por qué? ...</p>										
<p>10. OBSERVACIONES: Hacer hincapié en que se organicen bien por el espacio, ya que tienden a ponerse todos muy juntos para evitar que se caiga la pelota. Es el mismo objetivo para todos, por lo que no hay ni ganador ni perdedor; y es necesario dejárselo claro porque si a algún alumno/a se le cae el balón, suelen enfadarse.</p>					<p>11. CRITERIOS DE ÉXITO: Realizar la máxima secuencia de pases sin que la pelota caiga</p>					
<p>12. GRUPOS QUE HAN SUPERADO EL RETO</p>										
●	■									

Nota. En esta tabla se muestran las características y distintas aportaciones que se pueden tomar a la hora de ejecutar dicho juego.

FIGURA 6 Descripción del cuarto juego cooperativo llamado “Paracaídas” que se realizó en el recreo.

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS					15-20 minutos					
NOMBRE DEL RETO: PARACAÍDAS					Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo		
3. DESCRIPCIÓN RETO: Los alumnos y alumnas en círculo agarrarán el paracaídas de los extremos y tendrán que seguir una serie de indicaciones que se les transmitirá. Al principio pueden trabajar de manera cooperativa con el paracaídas, y luego, meter la pelota para que los alumnos y alumnas consigan con una estrategia donde la pelota se meta por el hueco del centro.										
4. NORMAS -No coger la pelota con las manos -No chutar la pelota con el pie					5-6 participantes		10-12 participantes		GRAN GRUPO	
6. MATERIAL: - Paracaídas y pelotas										
7. VARIANTES: Pasar la pelota a los compañeros/as con el otro paracaídas, subir, bajar el paracaídas, que una persona toque el centro y vuelva mientras los otros suben y bajan el paracaídas, que una persona intente llegar hasta el otro extremo sin que el paracaídas le atrape (los demás subirán y bajarán el paracaídas una sola vez). Además, se pueden introducir más pelotas, intentar pasar la pelota con el otro grupo... Poner tiempo máximo para introducir o pasar la pelota										
8. HANDICAP: Los participantes tendrán que cooperar con sus compañeros/as para ponerse de acuerdo cuando subir y bajar el paracaídas, diseñar estrategias a la hora de introducir la pelota por el hueco central, o para pasarse la pelota con el grupo que tiene el otro paracaídas. Si no se ponen en común todo el grupo, será imposible introducir la pelota por el hueco o pasarla al equipo del otro lado.										
9. PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Qué estrategias habéis diseñado para introducir la pelota en el hueco central?, ¿Cómo lo habéis hecho para pasar la pelota al equipo de al lado?, ¿os habéis comunicado con los compañeros/as?										
10. OBSERVACIONES: Controlar a los alumnos/as que hacen trampas o evitan que el juego cooperativo salga como tiene que salir.					11. Criterios de éxito: Introducir la pelota por el agujero cooperando.					
12. GRUPOS QUE HAN SUPERADO EL RETO										
										

Nota. En esta tabla se muestran las características y distintas aportaciones que se pueden tomar a la hora de ejecutar dicho juego.

4.4 Evaluación y análisis del proyecto

Una vez ejecutada la propuesta con los diferentes juegos cooperativos en el recreo a los distintos cursos de educación primaria, tienen que evaluarse para comprobar si realmente estos han cumplido con los objetivos que teníamos propuestos para los alumnos y alumnas de Primaria.

Se realizan 3 fases de evaluación en este proyecto que son las siguientes:

- La primera fase trata de la evaluación inicial donde se realiza una observación directa de las características del alumnado para poder aplicar los diferentes juegos. De esta manera, podemos conocer los diferentes comportamientos de todos los participantes y prevenir cualquier tipo de actitud disruptiva que provoque que los juegos no salgan según los objetivos planteados. Al ser conocedores de los integrantes podemos modificar o realizar variantes a la hora de implementar el juego que se ha diseñado. Además, se debe tener en cuenta el material que se utiliza y los espacios de los que dispone el centro para realizar dicha intervención.
- La segunda fase consta de la evaluación continua donde se recogen datos e información sobre el desarrollo de los juegos cooperativos, comprobando si verdaderamente se logran los objetivos propuestos. Si por algún motivo se observa que el juego no está saliendo correctamente o están apareciendo dificultades con las que no contábamos, ya sea por el espacio en el que se desarrolla el juego, los materiales que se utilizan, el tiempo, se realiza un cambio en la propuesta, siempre a partir de las necesidades que surjan en el alumnado.
- Por último, tendríamos la evaluación final donde el desarrollo de diversos juegos cooperativos ofrece la posibilidad de poder sacar conclusiones acerca de diferentes aspectos como son los comportamientos, edades, participación... Tras la efectuación de estos juegos se realiza una recogida de datos que posteriormente se analiza para comprobar si se han cumplido los objetivos marcados. Si por algún casual alguno de los juegos no cumple con lo deseado, se apunta y explica en las observaciones para poder modificar la actividad para futuras ocasiones.

4.5 Datos recogidos en el proyecto.

A continuación, se mostrarán las tablas con el fin de recopilar información importante sobre los juegos cooperativos que se llevan a cabo durante el horario de recreo en el colegio. El objetivo principal de esta recopilación de datos es comprender y analizar la importancia de estos juegos en el desarrollo de habilidades sociales y la promoción de la inclusión. La tabla contiene una variedad de columnas que le permiten registrar ordenadamente los datos

obtenidos al observar los juegos cooperativos durante su implementación. Los aspectos a tener en cuenta incluyen la edad de los estudiantes que participan, el número y proporción de niños y niñas que participan, y el número y porcentaje de españoles y otras culturas que participan en el juego.

Cabe señalar que jugar juntos durante el recreo no solo promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, sino que también contribuye a un ambiente escolar más inclusivo y respetuoso donde todos los estudiantes se sienten valorados y aceptados. Al completar esta compilación, pretendemos contribuir a la investigación y promoción de prácticas educativas que promuevan el bienestar de los estudiantes y la inclusión en el entorno escolar.

TABLA 4 Análisis y recogida de datos del juego denominado “Cinta transportadora” realizado para el alumnado de 1 de Primaria el 23 de marzo de 2023.

Nombre	Cinta transportadora	
Edad	6/7 años	
Chicos (Nº / % de participación)	30	100%
Chicas (Nº / % de participación)	33	100%
Porcentaje de participación total	100%	
Espanoles (Nº / % de participación)	58	100%
Alumnado de otros países (Nº / % de participación)	5	100%

Nota. En esta tabla se muestran diferentes resultados que se obtienen en el alumnado tras la efectucción de dicho juego.

TABLA 5 Análisis y recogida de datos del juego denominado “Transportar aros” realizado para el alumnado de 3 de Primaria el 24 de marzo de 2023.

Nombre	Transportar aros	
Edad	8/9 años	
Chicos (Nº / % de participación)	22	78,57%
Chicas (Nº / % de participación)	28	84,84%
Porcentaje de participación total	81,96%	
Espanoles (Nº / % de participación)	48	78,68%

Alumnado de otros países (Nº / % de participación)	2	66,66%
--	---	--------

Nota. En esta tabla se muestran diferentes resultados que se obtienen en el alumnado tras la efectucción de dicho juego.

TABLA 6 Análisis y recogida de datos del juego denominado “La Terraza” realizado para el alumnado de 2 de Primaria el 30 de marzo de 2023.

Nombre	La terraza	
Edad	7/8 años	
Chicos (Nº / % de participación)	28	100%
Chicas (Nº / % de participación)	33	100%
Porcentaje de participación total	100%	
Espanoles (Nº / % de participación)	56	100%
Alumnado de otros países (Nº / % de participación)	5	100%

Nota. En esta tabla se muestran diferentes resultados que se obtienen en el alumnado tras la efectucción de dicho juego.

TABLA 7 Análisis y recogida de datos del juego denominado “¡Pelota va!” realizado para el alumnado de 4 de Primaria el 31 de marzo de 2023.

Nombre	¡Pelota va!	
Edad	9/10 años	
Chicos (Nº / % de participación)	20	71,42%
Chicas (Nº / % de participación)	25	75,75%
Porcentaje de participación total	73,77%	
Espanoles (Nº / % de participación)	43	72,88%
Alumnado de otros países (Nº / % de participación)	2	100%

Nota. En esta tabla se muestran diferentes resultados que se obtienen en el alumnado tras la efectucción de dicho juego.

TABLA 8 Análisis y recogida de datos del juego denominado “¡Paracaídas!” realizado para el alumnado de todos los cursos académicos.

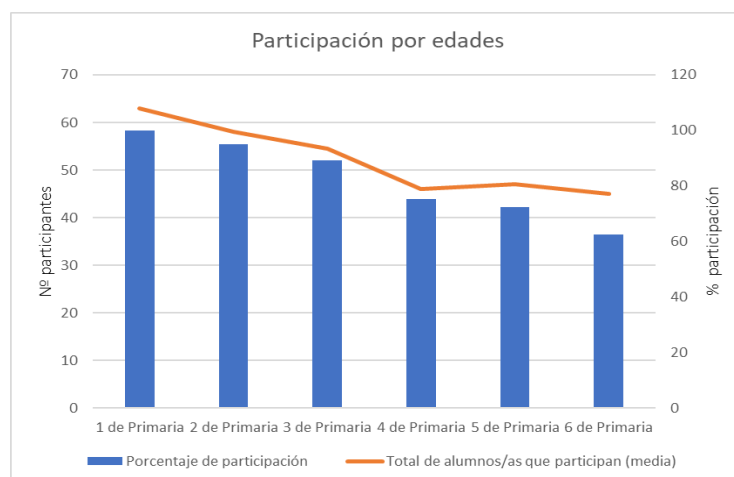
Curso	1 º	2 º	3 º	4 º	5 º	6º
Fecha	13 abr.	20 abr.	14 abr.	21 abr.	27 abr.	28 abr.
Edad	6/7	7/8	8/9	9/10	10/11	11/12
Chicos (Nº / % participación)	29/100%	27/96,42%	26/92,59%	22/78,57%	22/66,66%	18/52,94%
Chicas (Nº / % participación)	33/100%	28/84,84%	33/100%	25/75,75%	28/78,12%	27/71,05%
% participación total	100%	90,16%	96,72%	77,04%	71,42%	62,5%
Espanoles (Nº / % participación)	58/100%	52/92,85%	56/96,42%	45/76,27%	47/66,15%	40/59,70%
Alumnado otros países (Nº / % de participación)	4/100%	3/60%	3/100%	2/100%	3/75%	5/100%

Nota. En esta tabla se muestran diferentes resultados que se obtienen en el alumnado tras la efectución de dicho juego.

4.6 Estudio de los resultados

4.6.1 Participación por edades

FIGURA 8 Gráfico mostrando los datos recogidos de todos los juegos cooperativos de todos los cursos



Nota. Este gráfico muestra el total del alumnado que participa y su porcentaje de participación en los diferentes cursos académicos.

Tras recopilar datos sobre diferentes juegos aplicados durante los recreos, se pueden extraer diferentes aspectos y conclusiones, teniendo en cuenta factores que pueden afectar a los resultados.

Tras la recopilación de los datos, podemos apreciar a simple vista la diferencia en las tasas de participación entre los cursos iniciales y los cursos más avanzados. Esto probablemente se deba a una variedad de factores, que analizaremos a continuación, que pueden influir en el resultado de la participación de los estudiantes en el juego.

Los cursos más elevados pueden cambiar los intereses y motivaciones de los estudiantes. Algunos estudiantes pueden estar menos entusiasmados con los juegos cooperativos que en cursos anteriores. Esto puede reducir su participación o compromiso en las actividades propuestas. Por lo tanto, es posible que la selección de juegos cooperativos basados en deportes deba centrarse en los grados inferiores de la escuela primaria, mientras que los grados superiores pueden necesitar ofrecer desafíos cooperativos que alienten y motiven a los estudiantes mayores.

Otro factor que conduce a esta diferencia en la participación podría ser la presión académica y las limitaciones de tiempo. Esto se debe a que a medida que avanza el curso, los estudiantes tienen una mayor carga académica y menos tiempo libre. Como resultado, algunos

estudiantes pueden elegir tiempo para otras actividades y estudio individual en lugar de participar en juegos cooperativos.

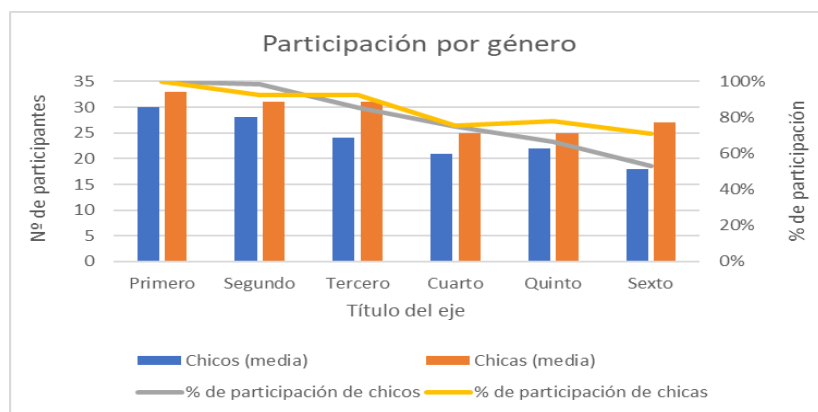
Además, también puede deberse a diferencias en las habilidades y conocimientos de los participantes. A medida que los estudiantes avanzan en el curso, existen grandes diferencias en los niveles de habilidad y conocimiento entre los estudiantes, y algunos de ellos pueden sentirse más ansiosos o menos capaces que otros. Como resultado, pueden cometer errores o dejar de participar por miedo a ser juzgados por sus compañeros.

También puede haber diferencias en la dinámica de grupo y las relaciones sociales entre los cursos más avanzados en la escuela primaria. Pueden ocurrir cambios en la formación del grupo, las relaciones entre los estudiantes y la cohesión del grupo. Estos factores pueden influir en la participación del alumnado en este tipo de juegos cooperativos.

Es importante tener en cuenta que estos son solo algunos de los posibles factores que podrían explicar las observaciones del gráfico, y que podría haber otros factores además de los mencionados anteriormente.

4.6.2 Participación por género

FIGURA 9 Gráfico mostrando la comparativa de chicos y chicas tras una recogida de datos de todos los juegos cooperativos realizados en los diferentes cursos académicos.



NOTA. Este gráfico muestra el total de chicos, chicas y el porcentaje de participación de estos en los juegos cooperativos realizados.

Este gráfico muestra a simple vista la diferencia entre niños y niñas que participan en juegos cooperativos durante el tiempo de recreo. Se puede observar que las niñas participan en juegos cooperativos en mayor proporción que los niños en todos los cursos académicos. Es importante considerar esta información y hay varias causas posibles para este problema.

En primer lugar, debido a preferencias personales, algunas niñas prefieren naturalmente el trabajo en equipo y las actividades comunitarias, que pueden ser más atractivas para muchas

niñas.

Otro factor es que la participación de las niñas en actividades físicas y comunitarias brinda una oportunidad positiva para acabar con los estereotipos de género, promover la igualdad de género y desafiar las expectativas sociales que los niños asocian con el ámbito de la actividad física.

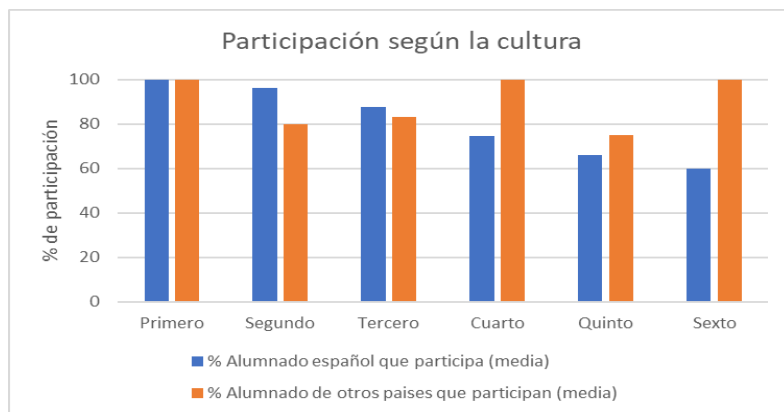
Por otro lado, los juegos cooperativos establecen reglas de respeto y evitan el sexismo y las actitudes discriminatorias, para que las niñas se sientan más cómodas y seguras participando en los juegos cooperativos.

Además, las niñas pueden sentirse más atraídas por el énfasis en la comunicación, la cooperación, la resolución de conflictos y la toma de decisiones en el juego cooperativo, donde las habilidades generalmente se valoran más allá de la fuerza física y la competitividad.

Es importante tener en cuenta que estas son solo algunas de las posibles causas y que la situación real puede variar según la situación de la escuela. Además, es importante evitar las generalizaciones, ya que diferentes individuos pueden tener diferentes motivaciones y preferencias.

4.6.3 Participación según la cultura

FIGURA 10 Gráfico mostrando la comparativa según el alumnado español y de otros países que participan en los juegos cooperativos.



NOTA. Este gráfico muestra los resultados obtenidos tras la realización de los juegos cooperativos en los diferentes cursos académicos por el alumnado español y el alumnado de otros países.

Una vez que se recopilan los datos, se puede apreciar que los estudiantes de otras culturas igualan o superan las tasas de participación de los estudiantes españoles en muchos cursos.

Cabe señalar que debido a que este es un entorno educativo dominado por niños y niñas

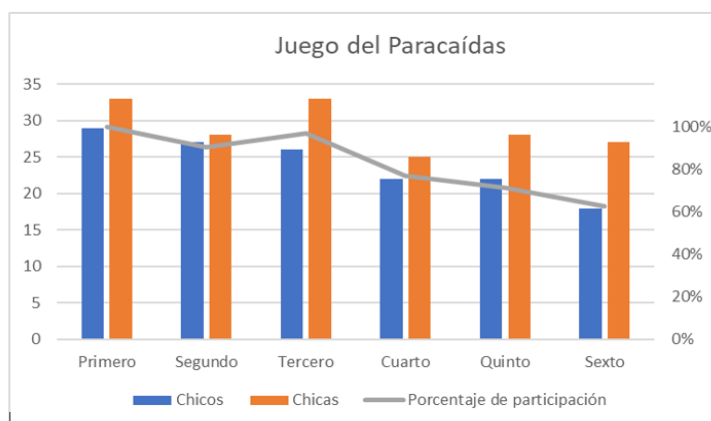
españoles, cuando un niño o una niña hispanos no quieren participar en el juego, no varía mucho el porcentaje de participación. En cambio, al haber muy poco alumnado de otras culturas, si a uno de los estudiantes no le apetece participar, el porcentaje de participación cambia significativamente. Por tanto, se puede comprobar como son muy pocos los alumnos y alumnas de otros países que no intervienen en los juegos cooperativos puesto que estamos observando datos muy altos de participación por parte de estos.

Esto puede significar que los estudiantes de otro país vean los juegos cooperativos como una herramienta que les brinda la oportunidad de interactuar y colaborar con otros compañeros y compañeras de clase. Otra posibilidad de que esta diferencia pueda estar relacionada es la experiencia previa de jugar juntos de manera cooperativa, donde niños y niñas de otras culturas han tenido experiencias positivas jugando juntos antes, ya sea en familia, con amigos o en la escuela, pueden sentirse más felices con estas actividades. Esto puede hacer que estén más dispuestos a participar y aprovechar las oportunidades que se les presenten. Es importante considerar que estas son algunas de las interpretaciones posibles al analizar gráficos y no se pueden generalizar a todas las culturas ni a todos los niños de una determinada cultura.

4.6.4 Comparación de un juego determinado en diferentes edades

Una vez analizados los datos recogidos desde un punto de vista global, donde se han tenido en cuenta todos los juegos sin especificar en uno solo, se va a mostrar un gráfico del juego del “Paracaídas” donde veremos una comparación muy visual de chicos, chicas y porcentaje de participación que se da en los diferentes cursos de Primaria tras la recogida de datos una vez terminado el juego. Este análisis de los datos se puede realizar, debido a que todos los cursos han tenido la oportunidad de practicar el juego y se ha realizado la misma metodología a la hora de impartir y explicar las normas de este.

FIGURA 11 Gráfico mostrando los datos recogidos en el juego del “Paracaídas” por los diferentes cursos de Primaria



Nota. Este gráfico muestra el número de chicos y chicas que participan y el porcentaje de participación que se da en un juego específico denominado “Paracaídas” por los diferentes cursos académicos.

El análisis del gráfico muestra lo que se comprobó en el gráfico anterior, donde se recopilaron datos en todos los juegos utilizados y no se especifica en un juego en particular. Se encontró que la participación en el juego del paracaídas, los alumnos y alumnas de cursos bajos fue significativamente mayor que en los grados mayores y podría deberse a muchos de los factores mencionados. Además, cabe destacar que el porcentaje de mujeres que participan en todos los cursos es superior al de hombres.

En resumen, el gráfico muestra que la participación de los alumnos de cursos bajos en el juego del paracaídas es mayor que la de los alumnos y alumnas de cursos elevados. Esta diferencia puede deberse a que los niños y niñas de los grados inferiores prefieren este tipo de actividad, la menor carga de responsabilidades y obligaciones, y el desarrollo de intereses diferentes a medida que avanzan los cursos en primaria. Por otro lado, muestra claramente un mayor porcentaje de niñas que de niños. Esta diferencia puede estar relacionada con la motivación y el interés de las niñas en las actividades grupales y el trabajo en equipo en lugar de actividades más competitivas.

5. CONCLUSIÓN

Tras la realización de este trabajo y la consulta en diversas fuentes bibliográficas citadas se observa la importancia que tiene el juego cooperativo en niños y niñas donde se fomenta la colaboración y la comunicación entre los participantes, en vez de la competencia directa.

Al realizar un estudio donde se implementan los juegos cooperativos en alumnado de Educación Primaria hemos podido comprobar que el juego cooperativo es una herramienta muy enriquecedora para la interacción y el entretenimiento, donde los estudiantes promueven la colaboración y el trabajo en equipo fomentando la integración social en la Educación Primaria.

Según Gómez (2019) “El juego cooperativo es una poderosa herramienta para promover la colaboración y la solidaridad entre los participantes”.

Al incorporar el juego cooperativo, se crea un entorno de aprendizaje más enriquecedor y motivador. Los alumnos y alumnas se sienten parte de un grupo y se esfuerzan por un objetivo común, lo que ayuda a desarrollar su autoestima y confianza. Además, jugar junto con otros compañeros y compañeras da la oportunidad de desarrollar las habilidades sociales y emocionales que les puede servir para la vida cotidiana y en un futuro.

Además, el juego cooperativo ha evidenciado en el recreo como brinda una amplia gama de posibilidades para poder ser utilizado con fines pedagógicos.

En pocas palabras, con la implementación del juego cooperativo en el colegio se ha comprobado cómo por medio del juego se promueve la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo, fomentando la integración social entre compañeros y compañeras, proporcionando una experiencia positiva de juego.

Como dice Jorge Batllori (1993); “ El juego es el aprendizaje de la vida”

6. **BIBLIOGRAFÍA**

- Arnaiz, P. (2012). Escuelas eficaces e inclusivas: cómo favorecer su desarrollo. *Educatio siglo XXI*,30(1), 25-44.
- Barreto, J. E. (2017). Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para incentivar el valor del respeto en los niños de segundo grado de primaria en el colegio Nidia Quintero Turbay SEDE B. *Universidad Libre de Colombia*, <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8401/PROYECTO%20JUEGOS%20COOPERATIVOS.pdf;sequence=1>.
- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
- Castillo, F., Mancilla, H., Quezada, F., y Vivallo, G. (2014). El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje. *Revista de Educación Física* (1), 1-15.
- Castillo. G, Picazo. C.C, Gil. P (2018). Dinamización del recreo como resolución de conflictos y participación en actividades físico-deportivas. *Revista electrónica Educare*.Vol. 22. 1-22
- Centro de Recursos en Juegos Cooperativos. (2005). Educándonos a través del juego cooperativo. “Sentirse libres para jugar”. Bilbao: Trukeme.
- Cuesta Cañadas, Cristina, Prieto Ayuso, Alejandro, Gómez Barreto, Isabel María, Barrera, María Ximena & Gil Madrona, Pedro. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 37(1), 99-134. Recuperado en 22 de abril de 2023, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100007&lng=es&tlng=es.
- Diaz, J. V. (2010). El recreo:¿ Sólo un descanso?. *Pedagogía magna*, (5), 113-118.

- Díaz, S. (2021). El juego cooperativo en la infancia: cuándo comienzan los niños a jugar con otros y qué beneficios aporta al. . . Bebés y más. <https://www.bebesymas.com/ninos-de-3-a-6-anos/juego-cooperativo-infancia-cuando-comienzan-ninos-a-jugar-otros-que-beneficios-aporta-al-desarrollo>
- Dueñas, M. ^a L. (2010). Educación inclusiva. REOP, 21 (2), 358-366.
- Fontalvo, J. A. (2016). Los juegos cooperativos como estrategia para minimizar las conductas agresivas generadas por la competitividad en los alumnos de los grados 3° y 4° de primaria jornada tarde en la IED República de China. Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física Recreación Y Deportes, <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11741/Proyecto%20final.pdf?sequence=1>.
- Galiana, L., Ruiz, I. S., & Martínez, J. C. V. (2021). LAS EMOCIONES A TRAVÉS DEL JUEGO COOPERATIVO. En *Dykinson eBooks* (pp. 247-254). <https://doi.org/10.2307/j.ctv20hct6r.29>
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.
- García, C. T., Ayaso, M., & Ramírez, M. G. (2008). El patio de recreo en el preescolar: un espacio de socialización diferencial de niñas y niños. *Revista venezolana de estudios de la mujer*, 13(31), 169-192.
- Guevara, L. (2010). El uso educativo del juego. Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 7.
- Guterman, T. (s. f.). El concepto de juego y su importancia dentro del ámbito educativo en escolares de 10 a 12 años. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd221/el-concepto-de-juego-y-su-importancia.htm>
- Juegos de mesa cooperativos para niños - Lúdilo. (2021, septiembre 14). Lúdilo. <https://www.ludilo.es/blog/juegos-cooperativos-para-ninos/>
<https://www.ludilo.es/blog/juegos-cooperativos-para-ninos/>
- La importancia del juego durante el recreo - Dale Tiempo al Juego. (2014, 26 marzo). Dale Tiempo al Juego. <https://www.daletiempoaljuego.com/la-importancia-del-juego-durante-el-recreo/>
- La Paz, J. A. (s/f). para la educación infantil. Orientacionandujar.es. Recuperado el 29 de mayo de 2023, de https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/09/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf

- Mega, A., y Latorre, C. (2017). Los recreos cooperativos: una metodología de y para la socialización. IV Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad. Celebrado en Zaragoza, 4-6 de octubre de 2017.
- Navarro-Paton, R., Rego Ferreira, B., & García García, M. (2017). Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria (Impact of cooperative games on physical self-concept in elementary school students). *Retos digital*, 34, 14–18. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.58803>
- Omeñaca, R., Puyuelo, E., Vicente, J. (2001). Explorar, jugar, cooperar. Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación. Barcelona: Paidotribo.
- Patón, R. N., Ferreira, B. R., & García, J. M. G. (2018). Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 14-18.
- Proyecto de co-creación entre toda la comunidad educativa (2016). Acondicionamiento del patio del colegio como espacio natural, creativo, de juego y aprendizaje. Colegio público Santos Samper. Almudévar.
- Ruiz, L. M., Sánchez, M., Piqueras, J. D., & Jiménez, C. (2006). Los expertos en el deporte: Su estudio y análisis desde una perspectiva psicológica. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 22(1), 132-142.
- Sánchez, P. (18 de junio de 2017). Juegos cooperativos en Educación Física. Mundo entrenamiento el deporte bajo evidencia científica. Recuperado de <https://mundoentrenamiento.com/juegos-cooperativos-en-educacion-fisica/>
- Vázquez, S., Liesa, M., Lozano, A. (2015). El recreo: un espacio para la inclusión y convivencia. En S. Vázquez, M. Liesa, A. Lozano (Eds.), *El aprendizaje-servicio: diálogo Universidad y Sociedad* (pp. 96- 107). Universidad de Zaragoza: Creative commons.
- Zabala-Irastorza, M. A. (2015). Juegos cooperativos en el recreo: Una propuesta para fortalecer la cohesión grupal y favorecer las conductas prosociales en Educación Infantil

7. ANEXOS

ANEXO 1 Instrumento de observación directa: Características del alumnado y entorno para la realización de los juegos cooperativos.

1. Información general:
 - a. Fecha:
 - b. Observador/a
2. Características del alumnado
 - a. Género
 - b. Edad
 - c. Número total de alumnos/as
3. Comportamientos observados:
 - a. Participación activa (Sí/No)
 - b. Interacción social: (Baja/Media/Alta)
 - c. N° de comportamientos disruptivos
 - d. Habilidades de comunicación: (Baja/Media/Alta)
 - e. Respeto hacia los demás: (Baja/Media/Alta)
4. Actitudes observadas:
 - a. Motivación hacia los juegos cooperativos: (Baja/Media/Alta)
 - b. Interés por el trabajo en equipo: (Bajo/Medio/Alto)
 - c. Sentimientos después de la realización de los juegos (Malos/Indiferentes/Buenos/Muy buenos)
5. Material utilizado:
 - a. Descripción del material utilizado en juegos cooperativos
 - b. Disponibilidad del material: (Completa/Media/Limitada)
6. Espacios disponibles
 - a. Descripción de los espacios físicos disponibles para la realización de juegos cooperativos
 - b. Tamaño y distribución del espacio: (Amplio/Reducido)

Durante la observación, los comportamientos asociados, las actitudes y las características de cada factor se registraron mediante descripciones cualitativas. Esta herramienta se utiliza como una herramienta inicial para evaluar las características del estudiante y del entorno antes de adoptar juegos cooperativos. En función de los resultados obtenidos se ajustan los juegos en beneficio de todos los alumnos.

ANEXO 2: Instrumento de Evaluación de Juegos cooperativos

1. Información General:
 - a. Fecha:
 - b. Nombre del juego cooperativo:
 - c. Duración del juego:
2. Objetivos propuestos
 - a. Enumera los objetivos específicos del juego cooperativo
3. Indicadores de Evaluación
 - a. Participación activa:
 - i. Porcentaje de participación de los alumnos/as durante el juego
 - b. Colaboración y trabajo en equipo
 - i. Observación de interacciones cooperativas entre los participantes
4. Escala de evaluación:
 - a. Utilización de una escala adecuada para cada indicador realizando una descripción cualitativa para registrar los resultados obtenidos

Este instrumento de evaluación se debe utilizar durante o después de la realización de los juegos cooperativos. Con estos datos se podrá analizar si se han logrado los objetivos propuestos y si no realizar ajustes para el desarrollo futuro de los juegos.

ANEXO 3: Instrumento de evaluación final para el análisis tras la recogida de información de los diferentes juegos cooperativos.

Durante la realización de los juegos cooperativos a los diferentes cursos, se añaden los datos y la información obtenida en una tabla. De esta manera, tras la efectuación de los juegos se realiza un análisis para comprobar si se han cumplido con los objetivos y si existe alguna diferencia notable en diferentes aspectos que se evalúen como es la diferencia de género, de edad, de cultura...

Edad		
Chicos (Nº / % de participación)		
Chicas (Nº / % de participación)		
Porcentaje de participación total		
Espanoles (Nº / % de participación)		
Alumnado de otros países (Nº / % de participación)		