



Universidad
**Católica de
Valencia**
San Vicente Mártir

LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO MEJORA DE LA COHESIÓN GRUPAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Presentado por:

D. PAU ESCRIHUELA PONS

Dirigido por:

Dra. M^a CARMEN GARCÍA UTRILLAS

Valencia, a 25 de mayo de 2023

Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación
Grado en Maestro en Educación Primaria

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo principal diseñar una propuesta de intervención para mejorar la cohesión grupal en alumnos de Educación Primaria a través de juegos cooperativos. Para ello, consultamos fuentes fiables para la elaboración del marco teórico, donde abordamos aspectos de la cohesión grupal como su origen, los factores que influyen, sus beneficios, instrumentos de medida, entre otros; y aspectos de los juegos cooperativos, como su origen, características, tipos y beneficios. Posteriormente, se da paso a la redacción de la propuesta de intervención, cumpliendo así el objetivo general que nos planteamos en un inicio. Finalmente, llegamos a la conclusión que una buena y correcta aplicación de juegos cooperativos ayuda a mejorar la cohesión grupal.

Palabras clave: cohesión grupal, juegos cooperativos, propuesta de intervención, Educación Primaria.

Resum

El present Treball de Fi de Grau té com a objectiu principal dissenyar una proposta d'intervenció per a millorar la cohesió grupal en alumnes d'Educació Primària mitjançant l'ús de jocs cooperatius. Per fer-ho, consultarem fonts fiables per a l'elaboració del marc teòric, on abordem aspectes de la cohesió grupal, com l'origen, els factors que influeixen, els seus beneficis, instruments de mesura, entre altres; i aspectes dels jocs cooperatius, com el seu origen, característiques, tipus i beneficis. Posteriorment, es dona pas a la redacció de la proposta d'intervenció, complint així l'objectiu general que ens vam plantejar des de l'inici. Finalment, arribem a la conclusió que una bona i correcta aplicació de jocs cooperatius ajuda a millorar la cohesió grupal.

Paraules clau: cohesió grupal, jocs cooperatius, proposta d'intervenció, Educació Primària.

Abstract

The main objective of this Final Degree Dissertation is to design an intervention proposal to improve group cohesion in Primary Education students through cooperative games. To do this, we consult reliable sources for the elaboration of the theoretical framework, where we address aspects of group cohesion such as its origin, the factors that influence it, its benefits, measurement instruments, among others; and aspects of cooperative games, such as their origin, characteristics, types and benefits. Subsequently, the intervention proposal is written, thus fulfilling the general objective that we set out at the beginning. Finally, we conclude that a good and correct application of cooperative games helps to improve group cohesion.

Keywords: group cohesion, cooperative games, intervention proposal, Primary Education.

Índice

1.- Introducción	1
2.- Objetivos	3
2.1.- Objetivo general	3
2.2.- Objetivos específicos	3
3.- Marco teórico	4
3.1.- ¿Qué es un grupo? Definición y tipos	4
3.2.- Cohesión grupal	7
3.2.1.- Origen, evolución y definición del término	7
3.2.2.- La cohesión social como componente de la cohesión grupal.....	12
3.2.3.- Factores que influyen en la cohesión grupal	13
3.2.4.- Beneficios de tener un grupo cohesionado.....	14
3.2.5.- Instrumentos de medida de cohesión grupal	16
3.2.6.- Técnicas para la mejora de la cohesión grupal.....	21
3.2.7.- ¿Qué encontramos en la legislación educativa sobre la cohesión grupal?..	23
3.3.- Los juegos cooperativos	26
3.3.1.- Origen y definición del término	26
3.3.2.- Características de los juegos cooperativos	28
3.3.3.- Tipos de juegos cooperativos	29
3.3.4.- Los beneficios y limitaciones de los juegos cooperativos.....	32
3.3.5.- ¿Qué encontramos en la legislación educativa sobre los juegos cooperativos?.....	34

3.4.- La relación de los juegos cooperativos con el aumento de la cohesión grupal..	36
4.- Metodología	38
5.- Desarrollo.....	41
5.1.- Introducción	41
5.2.- Objetivos	43
5.2.1.- Objetivo general	43
5.2.2.- Objetivos específicos.....	43
5.3.- Temporalización.....	43
5.4.- Sesiones.....	48
5.5.- Fuentes de los juegos	76
5.6.- Recursos	76
5.7.- Recomendaciones y consideraciones generales	77
5.8.- Evaluación.....	79
6.- Conclusiones	80
7.- Referencias Bibliográficas	82
8.- Anexos.....	91
8.1.- Anexo I: <i>Plantilla del misterio</i>	91
8.2.- Anexo II: <i>Hoja de autoevaluación</i>	92
8.3.- Anexo III: <i>Hoja de heteroevaluación</i>	93
8.4.- Anexo IV: <i>Hoja de observación</i>	94
8.5.- Anexo V: <i>Cuestionario de cohesión grupal</i>	95

8.6.- Anexo VI: <i>Cuestionario sociométrico</i>	97
8.7.- Anexo VII: <i>Videos de cohesión grupal</i>	98
8.8.- Anexo VIII: <i>Pieza de puzle</i>	99
8.9.- Anexo IX: <i>Hoja de entrevista</i>	100
8.10.- Anexo X: <i>Persona, Animal, Ciudad y Objeto</i>	101
8.11.- Anexo XI: <i>Desactiva la alarma y su solucionario</i>	102
8.12.- Anexo XII: <i>Material para el Escape Room</i>	109
8.13.- Anexo XIII: <i>Diplomas</i>	126
8.14.- Anexo XIV: <i>Cuestionario valorativo</i>	128

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Definiciones de grupo según diferentes aspectos</i>	4
Tabla 2 <i>Definiciones de la cohesión grupal según diferentes autores a lo largo de la historia</i>	10
Tabla 3 <i>Factores que influyen en la cohesión grupal según varios autores</i>	13
Tabla 4 <i>Definiciones de juego según diferentes autores</i>	26
Tabla 5 <i>Ventajas sobre el uso de los juegos cooperativos según varios autores</i>	32
Tabla 6 <i>Calendario escolar 2023-2024</i>	43
Tabla 7 <i>Objetivos de los juegos/actividades y su temporalización</i>	45
Tabla 8 <i>Evaluación</i>	79
Tabla 9 <i>Código de traducción</i>	120

Índice de figuras

Figura 1 <i>Trabajos publicados sobre la cohesión grupal</i>	8
Figura 2 <i>Producción sobre cohesión grupal por años</i>	9
Figura 3 <i>Elección para trabajar</i>	18
Figura 4 <i>Sociograma elección de trabajo</i>	19
Figura 5 <i>Sistema de observación del funcionamiento grupal</i>	20
Figura 6 <i>Conjunto de materiales empleados</i>	39
Figura 7 <i>Conjunto de portales y bases de datos empleados</i>	39
Figura 8 <i>Material empleado en las ilustraciones</i>	48
Figura 9 <i>Código de traducción</i>	120

Figura 10 <i>Imagen acertijo 1</i>	121
Figura 11 <i>Imagen acertijo 2</i>	121
Figura 12 <i>Imagen acertijo 3</i>	122
Figura 13 <i>Imagen acertijo 4</i>	122
Figura 14 <i>Imagen acertijo 5</i>	123
Figura 15 <i>Imagen acertijo 6</i>	123
Figura 16 <i>Imagen acertijo 7</i>	124
Figura 17 <i>Imagen acertijo 8</i>	124
Figura 18 <i>Imagen acertijo 9</i>	125
Figura 19 <i>Puzle final</i>	125

1.- Introducción

El tema que vamos a abordar en el presente Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) es la cohesión grupal y el uso de juegos cooperativos en alumnos de Educación Primaria (en adelante EP).

A lo largo de la historia, el ser humano ha convivido en pequeñas tribus hasta formar las sociedades que hoy en día conocemos, por esta razón, definimos a la raza humana como un ser vivo social que vive y depende de una sociedad, donde cada individuo debe establecer relaciones sociales con el fin de pertenecer a una comunidad. Este proceso (las interacciones sociales) es muy complejo, puesto que depende de muchos factores, como el estado de ánimo, la personalidad, los intereses, los gustos de la persona, la comunicación y las intenciones del sujeto en cuestión, entre otros elementos.

Empezamos nuestro vínculo social con nuestra familia y de ella ampliamos este círculo con nuestros amigos, compañeros, conocidos y también los desconocidos, todos ellos forman parte de una sociedad y cada uno de estos tiene su función, donde todos se ayudan y se benefician de este sistema social. Los infantes, al igual que las personas adultas, tienen preferencias por unos u otros cuando van a entablar una relación de amistad, así como unas habilidades sociales las cuales van a permitir tener una ventaja para relacionarse con los demás. En cambio, hay otras personas que carecen de habilidades sociales o simplemente dado sus características (etnia, religión, cultura, capacidades físicas/cognitivas/intelectuales, entre otros aspectos) tienden a ser apartados de un grupo, llegando a ocurrir lo que llamamos como exclusión social.

Desde los centros educativos se podría evitar dicha exclusión con la figura del docente tutor, el cual deberá encargarse de observar cómo se relaciona su alumnado con el fin de evitar posibles rechazos y mejorar la unión del grupo-clase. Un buen trabajo por parte del profesional va a permitir una buena cohesión grupal, cosa que permitirá un buen control de la clase, ya que existe una buena coordinación. Dentro de los beneficios de una buena cohesión grupal podemos destacar los siguientes: la mejora de las emociones, la facilidad de alcanzar unos objetivos propuestos, el desarrollo de las habilidades sociales, la productividad en general, entre otras cosas.

La elección de este tema viene por mi experiencia personal tanto en el ámbito individual como en el profesional de la educación. En cuanto a mi persona, he tenido dificultades a la hora de integrarme en grandes grupos, siempre me costaba tener iniciativa para hablar con los demás; respecto a la faceta profesional, sé y he podido observar durante mis prácticas que existen niños como yo lo era, los cuales necesitan sentirse queridos e integrados en un grupo, necesitamos a los demás para desarrollarnos íntegramente.

Como futuro docente quiero formarme y profundizar en este tema para potenciar y fomentar la cohesión grupal con el fin de evitar la exclusión social, por esta razón, en este TFG pretendo diseñar una propuesta de intervención para mejorar la cohesión grupal a través de juegos cooperativos. Así mismo, me gustaría que este trabajo pueda ayudar a la formación de mis compañeros de profesión en este tema y ofrecerles además, una serie de recursos.

2.- Objetivos

2.1.- Objetivo general

- Diseñar una propuesta de intervención para mejorar la cohesión grupal en los alumnos de Educación Primaria a través de juegos cooperativos.

2.2.- Objetivos específicos

1. Adquirir conocimientos acerca de la cohesión grupal y los juegos cooperativos.
2. Analizar los factores determinantes de la cohesión grupal.
3. Proporcionar recursos al profesorado de Educación Primaria sobre la cohesión grupal y los juegos cooperativos.
4. Analizar la legislación educativa actual acerca de la cohesión grupal y los juegos cooperativos.

3.- Marco teórico

3.1.- ¿Qué es un grupo? Definición y tipos

Antes de empezar a hablar acerca de la cohesión grupal, vemos coherente el hecho de hablar primero acerca de qué es un grupo, dado que la cohesión grupal, como el propio término lo indica, es un factor que tiene que ver con la unión de los miembros de un grupo. Expuesto lo anterior, en este pequeño punto nos centraremos en definir qué es un grupo, qué clases hay y cuáles son sus cualidades, intentando ser lo más breves posibles.

Como seres sociales podríamos hacernos la siguiente pregunta, ¿Por qué nos unimos a un grupo? Según Del Sagrario (1983) nos unimos a uno para satisfacer una necesidad personal, donde nos pueden atraer diferentes cualidades de este, como los propios miembros (con el fin de relacionarnos con ellos), las actividades, objetivos o el hecho de pertenecer a un grupo en concreto. Para esta autora no existe una definición por la cual la gran mayoría de autores estén de acuerdo en explicar lo qué es un grupo, por esta razón recoge una serie de definiciones y los clasifica según estos cinco aspectos:

Tabla 1

Definiciones de grupo según diferentes aspectos

Aspecto	Autor	Definición
Satisfacción	Bass	“conjunto de individuos cuya existencia es gratificadora para los individuos” (citado en Del Sagrario, 1983, p. 21).
Objetivos	Mills	“unidades compuestas de dos o más miembros que entran en relación para lograr un objetivo y que consideran que dicho contacto es significativo” (citado en Del Sagrario, 1983, p. 21).
Estructura	Mc David y Harari	“sistema organizado, compuesto por dos o más individuos que interrelacionan de modo que el sistema lleve a cabo una función” (citado en Del Sagrario, 1983, p. 22).

Conciencia de unidad	Smit	“unidad consistente en un cierto número de miembros separados que tienen una percepción colectiva de su unidad y que poseen capacidades para actuar y/o que actúan efectivamente de un modo unitario” (citado en Del Sagrario, 1983, p. 22).
Relaciones	Fiedler	“conjunto de individuos que comparten un destino común” (citado en Del Sagrario, 1983, p. 23).

Nota. En la presente tabla encontramos diferentes definiciones de varios autores según la perspectiva y los aspectos que estos tienen en cuenta para explicar el término. Adaptado de *Dinámica de grupo y animación sociocultural* (pp. 21-23), por M. Del Sagrario, 1983, Marsiega.

Ancelin (1974) también recalca que existen diferentes autores que definen el grupo según algunas características, por ejemplo, Lewin caracteriza el grupo por la interdependencia de los miembros; Catell por la satisfacción; Bales y Homans por la comunicación; y Sartre por la integración y dinámica. Así mismo, en su obra también encontramos algunas definiciones, como la de Krech y Crutchfield, los cuales definen a un grupo como “el conjunto de personas que mantienen relaciones psicológicas recíprocas y explícitas” (p. 112); o la de Durkheim, donde define el término como “algo más que la suma de los individuos que lo componen, es decir, como un conjunto, una totalidad” (p. 112).

Encontramos también la definición de este término en la Real Academia Española (en adelante RAE), la cual define la palabra grupo como “pluralidad de seres o cosas que forman un conjunto, material o mentalmente considerado” (2023, definición 1). Nosotros consideramos un grupo como un conjunto de personas que se mantienen unidas por diferentes motivos, bien sea por entablar unas relaciones sociales o con la finalidad de realizar una tarea. Así mismo, estos pueden ser creados por personas externas a este conjunto o por los mismos miembros de éste.

En cuanto a los tipos de grupos que existen, según Canto (2000) hay diferentes clasificaciones de grupos, pero “lo más frecuente ha sido recurrir a tipologías dicotómicas, tales como: formal-informal, primario-secundario, pequeño-grande, autónomo-dependiente, temporal-permanente, etc.” (p. 29). Nosotros no entraremos en mucho detalle en todas las clasificaciones anteriormente mencionadas, únicamente haremos referencia a las tipologías más frecuentes que hemos visto según nuestras

consultas, dado que nuestro TFG va dirigido a la cohesión grupal y a los juegos cooperativos y no al enfoque teórico del grupo.

Primario-secundario: por un lado, el grupo primario es aquel donde existe una pertenencia inmediata, donde los integrantes se conocen personalmente y tienen interacciones directas. Dentro de este existe una clasificación de subgrupos, los cuales son: naturales (familias o vecindario), ocasionales/artificiales (grupos de formación o para realizar una tarea), temporales (campamento de verano) y durables (pandilla o una clase en una escuela). Por otro lado, el grupo secundario es aquel que abarca un gran número de miembros, pudiéndose definir como un sistema social. Las relaciones entre los integrantes son indirectas y pasan por un intermediario (profesión, empresa, región, nación...), pero todos los miembros presentan los mismos objetivos y normas. Algunos ejemplos de este gran grupo serían: el campo del deporte o de investigación científica, una administración, entre otros (Ancelin, 1974; Canto, 2000; Del Sagrario, 1983).

Formales-informales: los formales se caracterizan por tener una estructura organizada, presentan planificación y unas normas, y además mantienen relaciones sociales impersonales, un ejemplo de este tipo de grupo sería la comunidad científica. Los informales es la antítesis de los formales, son espontáneos y mantienen relaciones sociales personales y afectivas, como por ejemplo una pandilla juvenil (Canto, 2000; Del Sagrario, 1983; Villa, 1998).

Pertenencia-referencia: los de pertenencia son aquellos a los cuales el propio individuo participa activamente en ellos y desempeña una función. En los grupos de referencia no hace falta que el individuo pertenezca o participe activamente en este, simplemente este grupo será un modelo para el sujeto, donde se le ofrece una serie de normas, valores y actitudes que adoptará (Ancelin, 1974; Canto, 2000).

Por último, hay que destacar también que hay otros autores que dan otra amplia clasificación de grupos, como el caso de Cano (2006), quien destaca otros tipos de elementos y pone ejemplos como: grupo anárquico, autocrítico, democrático, de trabajo, de formación, etc. Pero en general, podríamos concluir que se clasifican según los siguientes criterios: los objetivos, la estructura, la influencia y su tamaño.

3.2.- Cohesión grupal

3.2.1.- Origen, evolución y definición del término

El origen del término de cohesión grupal es relativamente reciente, según Huici (1985) la cohesión grupal procede de los estudios de Kurt Lewin et al. y de los inicios del Centro de Investigación en Dinámica de Grupo en el Instituto Tecnológico de Massachusetts, en 1945. No obstante, la primera vez que Lewin utilizó la palabra cohesión fue para investigar acerca de esta propiedad en 1952, sin embargo, fue French quien empleó dicho término mucho antes, en 1941, pero de una manera más implícita para referirse a las fuerzas que mantiene unidos a un grupo. El apogeo de este concepto llegó con el trabajo de Festinger y otros investigadores en 1950, donde en dicha obra encontramos una de las primeras definiciones, la cual nos explica qué es el resultado de las fuerzas que actúan para que los miembros permanezcan en el grupo.

Por otra parte, Ramírez González (2015) nos explica que el concepto de cohesión grupal fue investigado por la psicología social dedicada a la dinámica de grupo en 1950 (cinco años más tarde respecto a las anotaciones de Huici), con el fin de identificar las características de los grupos de una simple reunión social. De acuerdo con esta autora y coincidiendo con Huici (1985), el origen del término se atribuye a Lewin y fueron Festinger, Schachter y Back (1950), los cuales solidificaron el concepto de cohesión grupal.

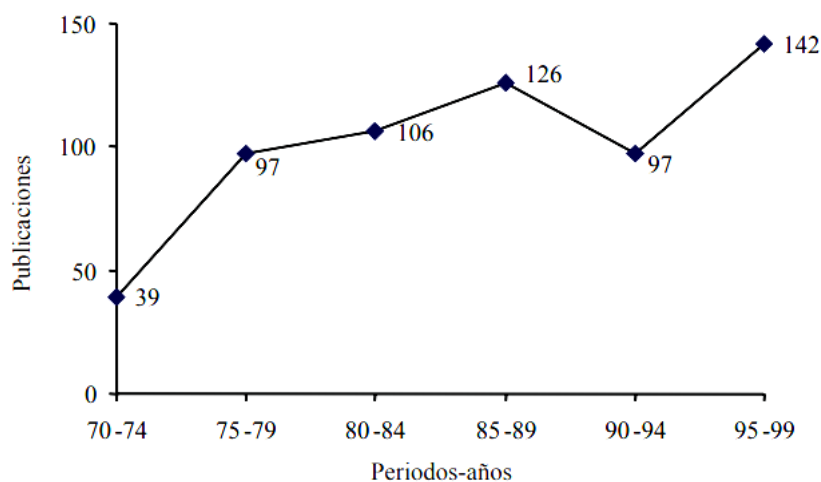
Volviendo a coincidir con Huici (1985), esta vez Sánchez (2002), nos habla acerca del gran interés que había en los años cuarenta por estudiar el funcionamiento de los grupos y así como dar una explicación y buscar un término por el cual los miembros de un grupo se mantuvieran unidos a este. Así mismo, este autor vuelve a hacer referencia que la cohesión proviene de Lewin, aunque fuera French (1941) quien utilizará por primera vez dicho término, y vemos también como Festinger (1950) es el responsable de desarrollar más este término.

Expuesto todo lo anterior, observamos que la cohesión grupal es un término el cual puede referirse de manera implícita cuando hablamos de la unión y permanencia de los miembros de un grupo, es por eso, que concluimos que no podríamos fijar una fecha exacta para hablar del origen. Por esta razón, diremos que su nacimiento fue durante la década de los cuarenta y su auge fue en el transcurso de los años cincuenta.

En cuanto a la evolución del estudio de la cohesión grupal, como hemos podido ver, tuvo una gran relevancia en el ámbito de la investigación durante los años cuarenta y cincuenta, dado que en este período de tiempo se quería averiguar qué factor hacía que los integrantes de un grupo permaneciesen unidos y perdurara el grupo. No obstante, en los años sesenta muchos psicólogos sociales dejaron de lado estudiar la cohesión grupal y todo lo relacionado con los grupos (Levine y Moreland, 2006). Hubo dos grandes razones por las cuales se dejó de estudiar este campo, por un lado, McGrath (1984), expone que los desarrollos teóricos no tenían resultados empíricos; y, por otro lado, Steiner (1986), explica que las condiciones sociales para la investigación en grupo aún no estaban desarrolladas (citado en Levine y Moreland, 2006). Seguidamente, podemos observar la evolución del estudio del propio concepto, de la cohesión grupal, desde los años setenta hasta los noventa:

Figura 1

Trabajos publicados sobre la cohesión grupal



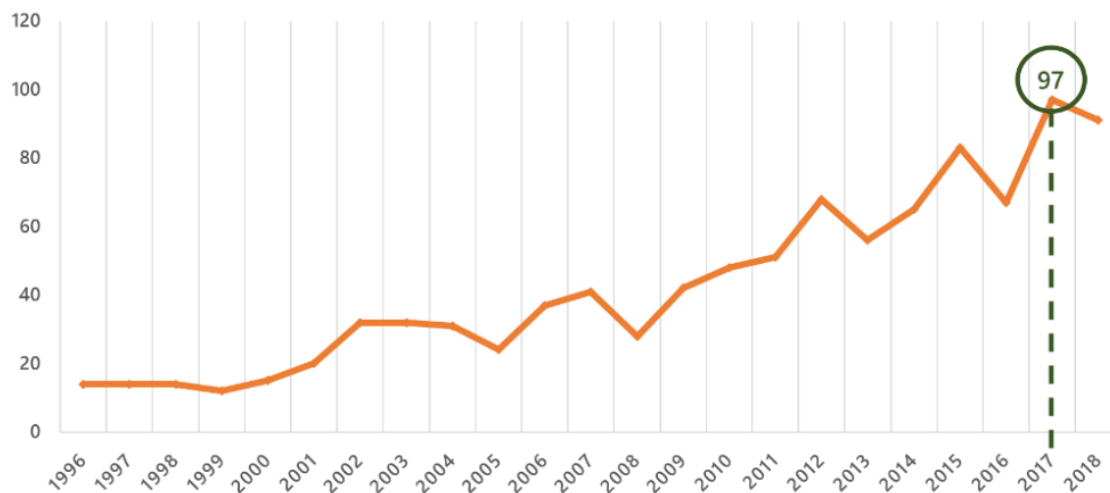
Nota. Gráfica de los trabajos publicados entre los años setenta y noventa acerca de la cohesión grupal. Tomado de *Psicología de los grupos: teoría, procesos y aplicaciones* (p. 257), por J.C. Sánchez, 2002, McGraw-Hill/Interamericana de España.

Si nos fijamos en la gráfica anterior (Figura 1), vemos como el punto más bajo de publicaciones se encuentra en los años setenta, como consecuencia de lo que nos había explicado Levine y Moreland (2006), y es a partir de aquí cuando empieza a crecer el número de divulgaciones. A pesar de tener una baja considerable entre los años 90 y 94, se retoma el estudio y vuelve a coger fuerzas entre los años 95 y 99.

Siguiendo con el análisis de la evolución del estudio y publicación de la cohesión grupal, encontramos los siguientes resultados desde el 1996 hasta el 2018:

Figura 2

Producción sobre cohesión grupal por años



Nota. Gráfica de los trabajos publicados entre el 1996 y 2018 acerca de la cohesión grupal. Tomado de “Procesos de cohesión grupal e inclusión educativa. Estudio bibliométrico en la base de datos Web of Science” (p. 31), por J.E. Torralbas et al., 2021, *Revista Cubana de Psicología*, 3 (3).

Lo primero que observamos en esta gráfica (Figura 2) es el hecho de que no agrupa el número de publicaciones en 4 años tal y como lo hace la Figura 1, por ende, nos resultará más fácil analizarla. Durante el 1996 hasta el 2001, vemos como las publicaciones no pasan de las 20, sin embargo, a partir del 2005 encontramos altibajos y en 2017 (incluiríamos también el 2018) localizamos el punto más alto de publicaciones. Así mismo, si comparamos ambas figuras (Figura 1 y Figura 2), el punto más alto de la Figura 1, el período del 95-99 (142 publicaciones), nos saldría una media aproximada de 35 publicaciones por año, es por esto, que 2017, con un total de 97 publicaciones, sería el año con más publicaciones durante toda la vida de estudio de este campo. Pero ¿a qué se debe este considerable aumento? Según los autores de la propia gráfica (Figura 2), Torralbas et al. (2021), en este período se valida el Cuestionario de Ambiente Grupal (GEQ), hecho que impulsó los estudios de este tema.

Pasando ahora a analizar el término en sí, vemos que está compuesto por dos palabras, cohesión y grupal, las cuales podemos encontrar su significado en cualquier diccionario, por ejemplo, la RAE los precisa de la siguiente manera: cohesión: “acción y

efecto de reunirse o adherirse las cosas entre sí” (2023); grupal: “perteneciente o relativo al grupo” (2023).

Como el conjunto en sí de palabras, es decir, como término total (cohesión grupal), podemos encontrar varias definiciones específicas acerca de este. En la Tabla 2 podemos ver algunas definiciones por orden cronológico según diferentes autores:

Tabla 2

Definiciones de la cohesión grupal según diferentes autores a lo largo de la historia

Autor (año)	Definición
Festinger (1950)	Conjunto de fuerzas que actúan sobre los integrantes de un grupo para permanecer en este (citado en Picazo et al., 2009).
Back (1951)	Apego que se tiene al grupo, a los miembros y/o a sus actividades (citado en Ancelin, 1974).
Gross y Martin (1952)	Resistencia para permanecer en el grupo (citado en Sánchez, 2002).
Bany (1965)	Predisposición para estar de acuerdo y unidos (citado en Del Sagrario, 1983).
Shaw (1983)	Grado en que los miembros de un grupo se atraen hacia este con tal de no abandonarlo y conseguir los objetivos comunes (citado en Rosas, 2000).
Carron y Hausenblas (1998)	Proceso dinámico en el cual observamos la unión entre miembros de un grupo para conseguir unos objetivos y/o para satisfacer sus necesidades afectivas (citado en Carron y Brawley, 2012).
Valverde (2001)	Grado de motivación de los integrantes para permanecer en el grupo, con el fin de cooperar y alcanzar los objetivos establecidos.
Díez y Márquez	Es la suma del trabajo conjunto para conseguir unos objetivos

(2005)	y la atracción interpersonal entre todos los miembros del grupo.
Torrallas (2017)	Proceso dinámico en el cual el grupo expresa atracción por los integrantes y su integración a niveles emocionales, valorativos y conductuales, con el fin de lograr unos objetivos y la satisfacción personal de cada miembro (Torrallas y Batista, 2020).

Nota. Esta tabla muestra una serie de definiciones de diferentes autores que hablan acerca de la cohesión grupal, de manera que podemos ver una pequeña muestra de la evolución de la definición de este término. Fuente: elaboración propia a través de las diferentes consultas (2023).

Por otra parte, podemos ver la cohesión grupal desde un punto de vista de autocategorización, como bien explica Turner (1986), un grupo está comprendido por personas de una misma categoría social (citado en Vivas et al., 2009). Incluso podemos analizar la cohesión grupal desde una perspectiva multidimensional, tal y como lo hace Dion (2000), el cual concluye que la cohesión en sí se puede dividir en la dimensión social y de tarea, donde la cohesión social es la motivación para mantener y desarrollar relaciones sociales; y la cohesión de tarea es la implicación de trabajo para cumplir unos objetivos (citado en Picazo et al., 2009). Canto (2000) también divide la cohesión grupal en la cohesión de tarea (grado de trabajo de los miembros para alcanzar un objetivo) y la cohesión social (grado de simpatía entre los miembros donde disfrutan del compañerismo), de manera que podemos concluir que la cohesión grupal tiene una perspectiva multidimensional.

Como conclusión acerca de la evolución del término, hemos podido ver que al principio se entendía como un concepto unidimensional, simplemente se entendía como unas fuerzas o unas resistencias que hacían que los miembros de un grupo se mantuvieran unidos y permanecieran en este. Sin embargo, al pasar de los años se ha visto como un concepto multidimensional, donde los miembros del grupo se mantienen unidos para satisfacer unas necesidades sociales (cohesión social) y conseguir unos objetivos (cohesión de tarea). Así mismo, Carron et al. (1985) también hablan acerca de este desarrollo del término, de pasar de una visión unidimensional a una multidimensional (citado en Díez y Márquez, 2005).

3.2.2.- La cohesión social como componente de la cohesión grupal

Tal y como hemos visto en el punto anterior, Dion y Canto dividen la cohesión grupal en dos partes, la cohesión de tarea y la cohesión social, la cual vamos a entrar más en detalle acerca de su definición. El Consejo de Europa (2005) entiende este concepto como la capacidad de la sociedad para prevalecer el bienestar de todos sus integrantes con el fin de evitar su separación (citado en Villatoro, 2007). Para Jeannotte (2000), es un proceso por el cual una comunidad desarrolla una serie de valores y objetivos con el fin de conseguir la igualdad de oportunidades (citado en Villatoro, 2007). Así mismo, la cohesión social se refiere a las características que tiene una sociedad donde se establecen fuertes lazos sociales y unas normas, que permiten percibir a los individuos un sentido de pertenencia a dicha sociedad y una confianza recíproca entre todos (Barba, 2011; Berkman y Kawachi, 2000).

Dentro de la cohesión social, Jenson (1998) distingue cinco dimensiones, las cuales según su nivel conllevarán a una mayor o menor cohesión. Estas son: sentido de pertenencia, inclusión, participación, reconocimiento y legitimidad (citado en Villatoro, 2007). Además de estos elementos, Miguélez y Prieto (2001) vuelven a hacer referencia a la inclusión (igualdad de oportunidades para todos) y la construcción de unas normas y valores que permitan la convivencia con el fin de conseguir una mayor cohesión social.

Por otro lado, Carron y Brawley (2012) vuelven a hacer énfasis a lo que veníamos hablando anteriormente, y es que estos dos autores explican que la cohesión grupal es multidimensional y, por ende, la unidad social siempre está presente a lo largo de la vida del grupo. Aunque un grupo esté formado por extraños y la única razón por la cual se mantienen unidos es la propia tarea (cohesión de tarea), una vez se haya estabilizado dicho proceso para alcanzar los objetivos, se dará pie a las interacciones sociales, donde se familiaricen entre ellos, desarrollando así aspectos de la cohesión social.

En definitiva, entenderíamos la cohesión social como el proceso por el cual se estructuran unas normas y valores (implícitos o explícitos) que permitan la inclusión de todos los miembros, favoreciendo así la convivencia, el bienestar de los integrantes del grupo y la potenciación de las interacciones sociales entre los individuos.

3.2.3.- Factores que influyen en la cohesión grupal

Hay muchos factores que facilitan el desarrollo de la cohesión grupal, los cuales permitirán que exista un clima de trabajo y respeto entre todos los integrantes del grupo. Veamos cuales son estos factores según diferentes autores en la Tabla 3:

Tabla 3

Factores que influyen en la cohesión grupal según varios autores

Autor (año)	Factores
Carron (1982)	Factores personales, ambientales, de liderazgo y de equipo (citado en Díez y Márquez, 2005).
Del Sagrario (1983)	Comunicación entre los miembros, los objetivos, el tamaño del grupo, el prestigio del grupo, la colaboración entre los miembros, la participación, el liderazgo y la homogeneidad.
Slavin (1983)	La correspondencia de los integrantes, es decir, la ayuda que se otorgan unos a otros con el fin de conseguir el objetivo marcado (citado en León, 2002).
Ovejero (1988)	Tipo de liderazgo, la productividad, la estructuración de roles y la eficacia del grupo (citado en León, 2002).
Blanco et al. (2005)	Número de miembros del grupo (cuanto menor sea mayor será la cohesión), la atracción/simpatía entre los integrantes, el contacto e interacción usual entre ellos y el orgullo de pertenencia al grupo.
Valverde (2001)	Frecuencia de las interacciones, naturaleza del entorno, exclusividad de pertenecer al grupo, homogeneidad de los integrantes, madurez del grupo, tamaño del grupo, claridad de los objetivos del grupo y el éxito.
Cano (2006)	Existencia de objetivos (claros y concretos), buena comunicación, colaboración y el prestigio (alcanzado tras

conseguir los objetivos marcados).

Nota. Esta tabla muestra una serie de factores que influyen en la mejora de la cohesión grupal según diversos autores. Fuente: elaboración propia a través de las diferentes consultas (2023).

En gran medida, estos autores han coincidido con algunos factores, bien sea explícita o implícitamente, por ende, podríamos decir que la cohesión grupal puede desarrollarse según tres grandes factores como son: el liderazgo, las interacciones sociales entre los miembros y el tamaño del grupo.

Para finalizar este punto, nos gustaría mencionar diversos estudios que acreditan los tres factores que anteriormente hemos mencionado como mejora para la cohesión grupal. En cuanto al primer de dichos factores, el liderazgo, podemos distinguir dos tipos de liderazgo, el democrático (entrenamiento) y el autocrático (competición), donde se demuestra, qué si el maestro utiliza el primer modelo, conllevará un clima motivacional que permite una mayor cohesión grupal. En cambio, si se utiliza el autocrático implicará un clima negativo donde se fomente el ego de los individuos (Sánchez-Oliva et al., 2010; Troncoso et al., 2015). Por otra parte, en otros estudios también se incita a utilizar otro tipo de liderazgo, en este caso el liderazgo tarea, dado que facilitará conseguir objetivos comunes y mejorará la cohesión grupal (Huéscar et al., 2017; Leo et al., 2013). Respecto al segundo, las interacciones sociales entre los miembros, encontramos que cuanto mayor participación, interacción cooperativa y conductas interactivas grupales haya, mayor será la cohesión grupal (López y Frutos, 2011; Picazo et al., 2009). En cuanto al tamaño del grupo, cuantos más miembros presente un grupo, menor será la cohesión, sin embargo, los grupos que cuenten con menos integrantes mayor será su cohesión. Así mismo, los grupos más grandes presentan menos satisfacción y participación individual, muestran peores resultados, mayores problemas de organización y existencia de subgrupos que provocan conflictos entre ellos (Carron y Spink, 1995, citado en Díez y Márquez, 2005; Deckers et al., 2018; Osa y García-Salmones, 2010; Slater, citado en Del Sagrario, 1983).

3.2.4.- Beneficios de tener un grupo cohesionado

Ya hemos visto los factores que ayudan a desarrollar/mejorar la cohesión de un grupo, pero ¿qué beneficios hay de tener un grupo bien cohesionado? Diversos autores han hablado y han mencionado diversos aspectos positivos, veamos cuales son:

Según Valverde (2001), podemos ver que las consecuencias de tener un alto nivel de cohesión son: la permanencia de los integrantes en el grupo, la participación y lealtad del grupo, el pensamiento de grupo y el sentimiento de satisfacción. Sin embargo, si existe un nivel bajo de cohesión en el grupo conducirá que los miembros abandonen el grupo, habrá menos lealtad al grupo y menos sentimiento de satisfacción.

Para León (2002), tener un grupo cohesionado aporta muchos beneficios, desde tener una mayor productividad (tanto a nivel grupal como individual) y un mayor rendimiento académico, hasta el desarrollo de un buen clima que permitirá la integración de nuevos integrantes y la reducción de tensiones intergrupales.

Por otro lado, Blanco et al. (2005), nos explican que las consecuencias de tener un alto nivel de cohesión grupal implican: “conformidad con las normas, pensamiento grupal y acrítico, sumisión, internalización de los roles grupales, lealtad al grupo, cooperación intragrupal, alto rendimiento en tareas grupales, identificación con los ideales del grupo, cognición/ideología compartida y favoritismo endogrupal.” (p. 194). Así mismo, estos autores nos exponen que aumentar la cohesión del grupo favorecerá la coordinación y la motivación, ya que se fomenta la cooperación de los integrantes, dando como resultado la disminución de los individualismos.

Podemos destacar también los beneficios que nos detalla la Federación de Enseñanza de CCOO (Comisión Obrera) de Andalucía (2011), donde el hecho de pertenecer a un grupo proporciona a la persona un modelo social, un lenguaje y una cultura, y si es, además, un grupo bien cohesionado, favorecerá la construcción de la identidad del individuo y la satisfacción de ser aceptado.

Por último, en el artículo de investigación de Torralbas y Batista (2020), encontramos una serie de beneficios que han concluido tras la investigación de diversos estudios, los cuales respaldan que un grupo bien cohesionado aporta las siguientes características: permite al docente potenciar la motivación, la confianza y generar empatía por la tarea; facilita al profesorado un mejor control del grupo-clase; más tolerancia respecto a la diversidad cultural; mejora de la inteligencia emocional; y por último, la reducción de las distracciones y mejora de la concentración en la tarea.

Además de todos los beneficios mencionados anteriormente, nos gustaría también mencionar aquellas ventajas que podríamos encontrar en un grupo bien

cohesionado, estas son: adquisición de buenos valores como la solidaridad y compañerismo, al tener el mismo objetivo, los miembros se ayudarían entre ellos con el fin de conseguirlo; mejora de la autoestima, el hecho de sentirse querido e incluido, formando parte de algo, puede ayudar a la persona en la faceta psicológica; y por último y relacionado con las dos anteriores, podríamos hablar acerca del desarrollo de las habilidades sociales, el hecho de colaborar y formar parte de un grupo nos obliga en cierta manera a interactuar y a hablar con nuestros compañeros, de esta manera se entablarían nuevas amistades.

3.2.5.- Instrumentos de medida de cohesión grupal

Bien, ya sabemos todo lo relacionado con la cohesión grupal, pero ¿cómo medimos el grado de cohesión grupal? En el mundo de la investigación de este campo encontramos diferentes maneras de medir la cohesión que tiene un grupo, pero el principal instrumento recurrente es el uso de cuestionarios, tanto es así que hay una gran variedad. Unos ejemplos de los cuestionarios para medir la cohesión grupal son: Cuestionario de Cohesión en el Deporte (SCQ) de Martens y Petersen (1971); Cuestionario de Cohesión de Equipo (TCQ) de Gruber y Gray (1981); Instrumento Multidimensional de Cohesión en el Deporte (MSCI) de Yukelson et al. (1984); pero el más utilizado ha sido el Cuestionario de Entorno de Grupo (GEQ) de Widmeyer et al. (1985), cuestionario el cual se ha aplicado a diferentes contextos y ha sido traducido a diversos idiomas (Díez y Márquez, 2005; Torralbas et al., 2021).

Otra manera de analizar la cohesión grupal sería recurrir a la sociometría para estudiar las relaciones entre los miembros de un grupo. De hecho, Torralbas (2022) investiga acerca de la evaluación de la cohesión grupal con el empleo de la técnica sociométrica, donde nos detalla que es una técnica útil y rápida para analizar diversas aristas relacionadas con la cohesión del grupo, pero también añade que tiene limitaciones, ya que solo se analizan vínculos directos entre las personas e hiperboliza las relaciones interpersonales. Así mismo, el autor afirma que “en la actualidad la técnica sociométrica en algunas ocasiones ha sido empleada para el estudio de la cohesión grupal sin indicadores claros” (p. 112).

Recordamos que la sociometría es la ciencia que mide las relaciones socioafectivas y socio-cognoscitivas entre los individuos de un grupo restringido, de

manera experimental, observacional o con ayuda de diagnósticos (Ancelin, 1974). Dentro de este campo, de la sociometría, podríamos hacer uso de los cuestionarios sociométricos o de los tests sociométricos. Explicamos ahora en qué consisten estos instrumentos:

Cuestionario sociométrico: se trata de una actividad práctica y anónima donde se les pide a los miembros de un grupo que elijan a sus compañeros según las situaciones que se le propongan, como, por ejemplo: ¿A quién elegirías para hacer un trabajo?, ¿Con quién compartirías tiempo de ocio?, ¿Con quién te irías de viaje? entre otras cuestiones (Ancelin, 1974).

Test sociométrico: se trata de una actividad práctica donde cada miembro de un grupo responde a una serie de preguntas con la finalidad de medir los conflictos entre la posición real de la persona dentro del grupo, así como su posición según sus elecciones (Ancelin, 1974).

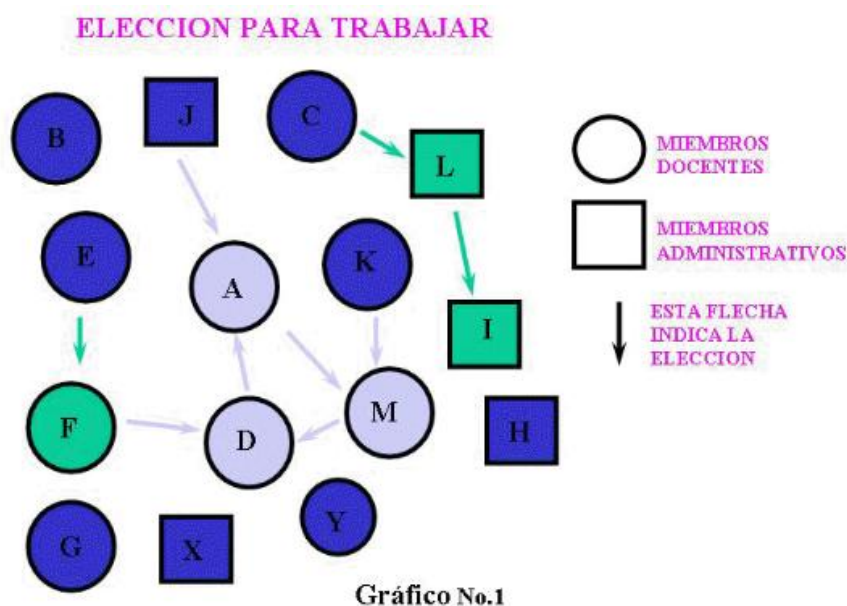
Ambos instrumentos persiguen la misma finalidad, analizar los rechazos y las preferencias de cada individuo, la única diferencia es que el uso del cuestionario permite que la persona se exprese y detalle el porqué de su elección (más subjetividad), mientras que en el test simplemente el sujeto tiene que seleccionar una de las respuestas preestablecidas (menor subjetividad). Si pretendemos realizar un buen estudio haremos uso de los cuestionarios, teniendo siempre en cuenta el número de alumnos que lo vayan a realizar y el número de las preguntas, pero si quisiéramos ahorrarnos tiempo podríamos hacer uso de los tests.

Otro método para medir la cohesión grupal es el sociograma, instrumento el cual representa de manera gráfica las elecciones sociométricas, y es, además, capaz de demostrar pertenencia y atracción entre los miembros del grupo (Díez y Márquez, 2005; Moreno, citado en Ancelin, 1974). Para la utilización de este instrumento es necesario hacer preguntas específicas (por ejemplo: ¿A quién invitarías a tu cumpleaños?, ¿A quién no invitarías a tu cumpleaños?) con la finalidad de conocer las relaciones del alumnado y evitar problemas interpersonales. Una vez obtenidas dichas respuestas, pasaremos a realizar una representación, es decir, confeccionaremos el sociograma (Díez y Márquez, 2005).

Como se había explicado, el primer paso es realizar unas cuestiones específicas a nuestro alumnado, con el fin de obtener unas elecciones. Seguidamente, realizaremos un gráfico de elecciones (ver Figura 3), donde tenemos que representar a cada alumno con una figura geométrica (se puede utilizar otro tipo de figuras representativas), y dentro de esta algo que identifique a cada alumno en concreto, puede ser su inicial de nombre/apellido o su número en la lista. Seguidamente, realizaremos una flecha saliente de cada figura representativa según la elección de este alumno, con el fin de tener constancia de manera visual las elecciones.

Figura 3

Elección para trabajar



Nota. Tras realizar una entrevista donde se les preguntó a los participantes a quién elegirían para realizar un trabajo, estas fueron sus elecciones. Tomado de “Indicadores de cohesión grupal a considerar para su diagnóstico”, por C. Rosas, 2000, *Acta Odontológica Venezolana*, 39 (2).

Una vez hemos hecho el gráfico de elecciones pasamos a realizar el sociograma, donde cada número de elecciones representará una figura diferente, en el caso del sociograma realizado por Rosas (2000), recibir 0 elecciones representaba un rombo, de 1 a 2 elecciones un círculo, de 3 a 4 elecciones un triángulo y 5 elecciones una estrella, nosotros podemos utilizar otros. Además, debemos tener en cuenta que dentro de cada figura volveremos a hacer uso de la inicial del nombre/apellido, el número de la lista o cualquier otro elemento que identifique al alumno, siguiendo concordancia. En la Figura 4 podemos ver de manera más clara lo que hemos explicado.

Figura 4*Sociograma elección de trabajo*

Gráfico No.1a

Nota. Tras realizar la gráfica de elecciones se realizó el sociograma con el fin de clarificar más el número de elecciones que recibió cada sujeto. Tomado de “Indicadores de cohesión grupal a considerar para su diagnóstico”, por C. Rosas, 2000, *Acta Odontológica Venezolana*, 39 (2).

Otra herramienta que podríamos utilizar es el Sistema de Categoría de Bales (ver Figura 5). Villa (1998) explica que se trata de una plantilla, en la cual podemos medir los niveles de tarea, socioafectivo y las actitudes tanto positivas como negativas. La diferencia entre este instrumento y los anteriores mencionados, es que este lo emplearemos nosotros como docentes mediante la observación del grupo-clase.

Esta plantilla presenta 12 enunciados para analizar actitudes positivas y negativas de los niveles socioemocionales y de tarea de cada alumno. Como se aprecia en la Figura 5, cada enunciado se encuentra en un nivel y en una actitud, nosotros como docentes anotaríamos en la parte de arriba a qué discente estamos observando y pasaríamos a rellenarlo, marcando una “x” según la frecuencia que consideremos, donde 1 es poco frecuente y 10 es muy frecuente.

Figura 5

Sistema de observación del funcionamiento grupal

SISTEMA DE OBSERVACIÓN DEL FUNCIONAMIENTO GRUPAL																			
Grupo:		Observador-a:				Tiempo de observación:				Fecha:									
Sistema de Categoría de Bales						Frecuencia													
						1	2	3	4	5	6	7	8						
ACTITUDES POSITIVAS	NIVEL SOCIOEMOC.	1	Manifiesta solidaridad.																
		2	Distiende el clima.																
		3	Expresa acuerdo.																
	NIVEL DE TAREA	4	Hace sugerencias.																
		5	Da su parecer.																
		6	Da orientaciones.																
ACTITUDES NEGATIVAS	NIVEL DE TAREA	7	Pide orientaciones.																
		8	Pide opiniones.																
		9	Pide sugerencias.																
	NIVEL SOCIOEMOC.	10	Expresa desacuerdo.																
		11	Manifiesta tensión.																
		12	Manifiesta hostilidad.																

Categorías de Bales

Nota. Tabla utilizada para medir los niveles de tarea y socioemocional de cada alumno. Tomado de *La animación de grupos* (p. 25), por J. Villa, 1998, Escuela Española.

Por último, destacaríamos la metodología observacional y el uso de las entrevistas. El propio docente es el encargado de ver cómo se relaciona su alumnado, qué conflictos existen y cómo solucionarlos. Rosas (2001) y Torralbas (2022), apuestan por una observación natural con el fin de contrastar la información sacada de los otros instrumentos mencionados, con el fin de corroborar si es coherente o no.

En cuanto a nuestra opinión, pensamos que tendríamos que hacer un buen uso y una combinación de estas herramientas, con el fin de contrastar datos y averiguar si hay o no un buen nivel de cohesión grupal en nuestra aula. Evidentemente, estamos a favor del uso de la observación, ya que es una herramienta asequible y al abaste de todos los docentes, pero debemos tener claro y especificar los ítems que queremos analizar. El hecho de analizar cómo se relaciona nuestro alumnado, con quién juega o con quién

suele ir a la hora del recreo, son factores importantes que nos ayudan a averiguar la cohesión que existe. Además de todo esto, remarcamos la importancia de que sí hacemos uso de los otros instrumentos, con el fin de tener una prueba escrita del nivel de cohesión, es primordial hacerlo tanto al inicio de curso, a lo largo del curso y al final del curso, ya que así estaríamos viendo si estamos consiguiendo nuestro objetivo, o, sin embargo, hay algunas cosas que hemos de pulir o cambiar. Finalmente, nos gustaría también mencionar acerca de las horas de tutoría, aquellas horas que normalmente se suelen emplear para avanzar otras materias, estas horas son también importantes, ya que podemos hablar con nuestros discentes para ver si ellos también perciben un bajo o alto nivel de cohesión grupal, haciéndoles reflexionar sobre cómo podemos mejorarlo o mantener el grado de cohesión grupal, en el caso de que exista un alto nivel de cohesión y también, podemos aprovechar estas horas para emplear metodologías de grupo con el fin de cohesionar al grupo-clase.

3.2.6.- Técnicas para la mejora de la cohesión grupal

Una vez analizado el nivel de cohesión grupal del grupo-clase con los instrumentos anteriormente presentados, podemos mejorar dicho grado con diferentes metodologías o técnicas, entre todas ellas destacamos las siguientes:

Aprendizaje cooperativo: metodología en la cual consiste en realizar equipos pequeños (principalmente, aunque cabe la posibilidad de realizar actividades en gran grupo o por parejas) con el fin de que estos socialicen y trabajen. Entrando en materia, Fernández-Río (2017) hace hincapié en el hecho de que los alumnos también aprenden de sus propios compañeros y se potencia la interacción, dando como resultado la cohesión de grupo. Además, este autor expone que los grupos no deben ser fijos, pues a veces tenemos que darles libertad para que ellos realicen sus grupos y en otras ocasiones seremos nosotros quienes los organicemos, teniendo siempre en cuenta que al final todos puedan trabajar con el mayor número posible de compañeros. Dentro de esta metodología encontramos también la opción de plantear el aprendizaje a través de juegos, dando como resultado la metodología de los juegos cooperativos, la cual explicaremos detalladamente más adelante.

La expresión corporal: actividad física en la cual utilizamos el movimiento con el fin de manifestar emociones, como por ejemplo el baile, representaciones teatrales o

la mímica. Este contenido normalmente no se trabaja en clase debido a la poca formación del docente o por la preferencia/intereses de otras actividades por parte de los discentes (Reigal y Márquez, 2012). Realizar una situación de aprendizaje de expresión corporal también puede servirnos como una herramienta para la mejora de la cohesión grupal, ya que según el estudio realizado por Reigal y Márquez (2012) junto con sus comparaciones de los resultados con otros estudios, indican que se ha mejorado el estado de ánimo de los alumnos, se ha potenciado la inclusión de ciertos alumnos que normalmente eran excluidos y se ha mejorado la interacción entre ellos, llegando a crear lazos.

Musicoterapia: es la combinación entre la música (o sonidos) y la terapia, donde la persona pueda adquirir un equilibrio en el ámbito físico, mental y social (Camacho, 2006). Según González (2022), la musicoterapia puede emplearse para trabajar la inteligencia emocional y mejorar la cohesión grupal, además de prevenir el acoso escolar en cursos educativos posteriores. Tiene bastantes efectos en el ámbito social, como en las relaciones interpersonales, la mejora de la comunicación o la integración-aceptación social y grupal (Camacho, 2006).

Escape room: en términos generales, es un juego físico y mental, donde los participantes han de resolver una serie de enigmas con el fin de resolver un misterio. Generalmente, tienen una historia que hace que los jugadores se trasladen y se pongan en una situación en concreto. Hoy en día, hay una gran variedad de temáticas de escape rooms (desde aventuras hasta de terror) e incluso hay escape rooms online, donde no tienes que desplazarte a ningún lugar, simplemente con la ayuda de un ordenador o tableta puedes empezar a jugarlos. Zarco et al. (2019), confeccionaron un escape room con el fin de analizar si existía una mejora de la cohesión grupal a través de este tipo de juego, ya que en este modelo lúdico los alumnos han de cooperar con el fin de resolver las diferentes pruebas. Al finalizar el experimento, se dio el caso en que uno de los grupos no estaba cohesionado, de esta manera, esta clase de situaciones las podemos aprovechar para hacerles ver y reflexionar que deben mantenerse unidos y ayudarse mutuamente para conseguir un objetivo común. Además, estas autoras afirman en sus conclusiones que dicha aplicación favorece la ayuda entre iguales y el desarrollo de estrategias para la resolución de conflictos, aspectos que nos ayudan a incrementar el grado de cohesión grupal.

La Federación de Enseñanza de CCOO de Andalucía (2011), expone las siguientes actividades en clase para mejorar la cohesión grupal: la creación de las normas de clase de manera democrática, con el fin de regular el comportamiento del grupo-clase; la gestión de la tarea, donde hacemos partícipes al alumnado para que voten las salidas culturales, temas de debate, entre otras cosas; y finalmente, destacan el trabajo en grupo (por parejas, pequeños grupos y grandes grupos), donde se mejora el clima del aula y la convivencia.

A nivel más general, podemos destacar los medios para mejorar la cohesión del grupo que propone del Sagrario (1983), como por ejemplo actividades con el fin de adquirir una identidad propia (a través de insignias, mascotas o apodos); crear una tradición de grupo; crear y hablar acerca de la historia del propio grupo; resaltar los éxitos conseguidos hasta el momento, así como establecer los próximos objetivos; tratar con respeto a cada uno de los integrantes; y por último, resaltar a menudo las ventajas de pertenecer al grupo.

Para finalizar este apartado, nos gustaría remarcar el hecho de hacerles ver e incluso reflexionar a nuestros discentes acerca de la importancia de la unidad, puesto que, si nos ayudamos unos a otros, podemos conseguir las cosas de una manera más fácil y como bien se ha dicho a lo largo de los años, la unión hace la fuerza. Apoyándonos en el ámbito tecnológico y visual, podemos hacer uso de la proyección de algunos vídeos en la hora de tutoría con el fin de trabajar la conciencia y que piensen y reflexionen tras la visualización de dicho material. Nosotros proponemos los cortometrajes de De Lijn (los vídeos de los pingüinos, las hormigas y los cangrejos, entre otros), donde se aprecia la importancia del trabajo en equipo y el hecho de estar bien cohesionados.

3.2.7.- ¿Qué encontramos en la legislación educativa sobre la cohesión grupal?

En este apartado analizaremos el Decreto 106/2022, el Real Decreto 157/2022 y la Ley Orgánica 3/2020 con el fin de averiguar si en la legislación se trata o se pretende que se trabaje la cohesión grupal en el ámbito educativo.

En el Decreto 106/2022, de 5 de agosto, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por el que establece la ordenación y currículo de la etapa de Educación

Primaria en la Comunidad Valenciana (publicado en el Diario Oficial de la Generalidad Valenciana, en adelante DOGV), vemos cómo se detalla acerca de la cohesión grupal, pero visto desde el aspecto de la cohesión social. Seguidamente podemos observar unas muestras donde se observa esto mismo:

En el Artículo 16. Tiempo escolar, en el apartado 3 cita lo siguiente: “3. El horario asignado a las áreas o, en su caso, a los ámbitos [...] del carácter global e integrador de la etapa, favoreciendo la igualdad de oportunidades y la cohesión social” (DOGV 9402, 2022, p. 41175).

En el Artículo 20. Acción tutorial, en el apartado 3 se observa: “3. La acción tutorial comporta el seguimiento individual, con un acompañamiento personalizado y de grupo [...] que contribuyen a la cohesión social de los alumnos y alumnas. [...] en su proceso de aprendizaje y en su desarrollo personal y social” (DOGV 9402, 2022, p.41177).

En el Artículo 24. Recursos y materiales didácticos, en el apartado 1 vemos: “1. Los diferentes recursos y materiales pedagógicos y didácticos que se utilizan en los centros educativos tienen que responder a los principios de equidad, inclusión y de cohesión social...” (DOGV 9402, 2022, p.41179).

Además, en los descriptores de la Competencia plurilingüe (CP) y la Competencia ciudadana (CC) también se detalla el aspecto de la cohesión social: CP3: “Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural [...] para fomentar la cohesión social.” (DOGV 9402, 2022, pp. 41409 - 41410). CC2: “Participa en actividades comunitarias [...] y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.” (DOGV 9402, 2022, p. 41414).

Únicamente podemos encontrar el término de cohesión grupal en el área de Música y Danza, concretamente, en la descripción de la competencia 3: “La voz y los instrumentos son un medio de comunicación fundamental que [...] posibilita la cohesión grupal y la confianza.” (DOGV 9402, 2022, p. 41455).

Respecto al Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, del Ministerio de Educación y Formación Profesional, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (publicado en el Boletín Oficial del Estado, en

adelante BOE), en dicho documento no encontramos nada acerca de la cohesión grupal, pero si volvemos a ver la cohesión social en los descriptores operativos de la Competencia plurilingüe (CP) (BOE 52, 2022, p. 21) y la Competencia ciudadana (CC) (BOE 52, 2022, p. 24). Así mismo, encontramos referencias en el área del Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, en la competencia específica 8: “La diversidad es un rasgo característico de las sociedades [...] favorecer la inclusión y la cohesión social” (BOE 52, 2022, pp. 30-31); en los saberes básicos, en el apartado 3. Alfabetización cívica: “Las costumbres, tradiciones y manifestaciones etnoculturales del entorno. Respeto por la diversidad y la cohesión social” (BOE 52, 2022, p. 38); y, por último, en el criterio de evaluación del tercer ciclo en la competencia específica 8: “8.1 Analizar los procesos geográficos [...] valorando la diversidad etnocultural o afectivo-sexual y la cohesión social...” (BOE 52, 2022, p. 40).

Finalmente, en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de la Jefatura del Estado, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (publicada en el BOE), seguimos sin ver nada en relación de la cohesión grupal, pero sí de la cohesión social. En el mismo preámbulo se habla de conseguir como objetivo la cohesión social a través de la democracia, el respeto, la solidaridad, la convivencia, entre otros factores. En algunas modificaciones, también se sigue hablando de la cohesión social, como por ejemplo en el uno bis, en la letra e) “La formación para la paz, el respeto a los derechos humanos, la vida en común, la cohesión social...” (BOE 340, 2020, p. 122881); en el cincuenta y cinco en el apartado 1 del artículo 87, “Con el fin de asegurar la calidad educativa para todos, la cohesión social y la igualdad de oportunidades...” (BOE 340, 2020, p. 122915); y finalmente, en el cincuenta y seis, el artículo 109, el apartado 1 se redacta de otra manera, pero se persigue aún el objetivo de la cohesión social y de la heterogeneidad estudiantil (BOE 340, 2020, p. 122918).

Como conclusión de este punto, podemos decir que tanto la LOMLOE (Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación), actual ley educativa que prevalece en España, el Real Decreto 157/2022 y el Decreto 106/2022, tienen como objetivo la cohesión social y no la cohesión grupal, es decir, tienen más consideración y les dan más valor a las relaciones personales que a la cohesión de tarea (la implicación de trabajo para cumplir unos objetivos). Dichos documentos legislativos y educativos dan más importancia al vínculo que existe entre los miembros de una clase que a la

propia tarea, cosa que nos parece correcto, dado que en primer lugar debe existir un lazo que una a todos los integrantes para favorecer una mejor convivencia y comunicación.

3.3.- Los juegos cooperativos

3.3.1.- Origen y definición del término

Antes de empezar a tratar íntegramente los juegos cooperativos, vamos a darle especial importancia al juego en sí de una manera concisa, tratando el tema de lo más general a lo más particular, con el fin de entender mejor el concepto de los juegos cooperativos.

El origen etimológico de la palabra juego (en castellano), proviene del latín *iocus*, que tiene como significado: broma, chanza o diversión (Corominas, 1987; RAE, 2023) y la acción como tal, el acto de jugar, tiene origen ya desde la prehistoria y, además, no es solo una invención del ser humano, sino que también muchos cachorros mamíferos utilizan el juego con el fin de desarrollar habilidades esenciales para su etapa adulta (Andreu y García, 2000; Orlick, 1990).

En la literatura de este campo encontramos diversas definiciones sobre lo qué es y lo qué no es juego, ya que según Antón (2011) es un término “excesivamente polisémico y confuso, hasta tal punto que se llega a afirmar que todo es juego y nada lo es” (p. 109). De acuerdo con esta autora, la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) (1980), afirma lo siguiente: “nada permite decir con certeza que un comportamiento es efectivamente un juego” (p. 6). Llegamos hasta tal punto de dificultad que para poder definir el concepto nos resultaría más sencillo identificarlo que definirlo, ya que cada autor va a explicarlo de una manera subjetiva y de una manera diferente a las otras. A continuación, hemos recogida una serie de definiciones con tal de ver dicha diversidad:

Tabla 4

Definiciones de juego según diferentes autores

Autor (año)	Definición
Hill (1976)	Actividad voluntaria realizada en un tiempo y espacio concreto, que tiene reglas y un objetivo, donde se expresa tensión y

	alegría (citado en Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2010).
Cagigal (1996)	Acción libre, involuntaria, sin interés y poco relevante a la vida cotidiana, que está sujeto a unas reglas establecidas o espontáneas (citado en Olivera, 2006).
Montañés et al. (2000)	Actividad humana asociada a la diversión y a la trasmisión de valores, normas y educación.
Andreu y García (2000)	Herramienta dinámica y activa que tiene una finalidad educativa y lúdica.
Pugmire-Stoy (2001)	Acto representativo del mundo adulto y real con toques del mundo imaginario (citado en Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2010).
Omeñaca y Ruiz (2007)	Actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla en sí misma sin responder objetivos externos y que involucra a los individuos con el fin de ofrecerles recursos para expresarse, comunicarse y aprender.
Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2010)	El juego es más que un pasatiempo, es un aprendizaje que permite al niño a conocer el mundo a través de sus emociones.
Garaigordobil (2017)	El juego es una actividad placentera, voluntaria, ficticia, seria, espontánea y que tiene un proceso y una finalidad (citado en Padres Formados, 2018).
Gallardo López y Gallardo Vázquez (2018)	“Actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad” (p. 42).

Nota. Esta tabla muestra una serie de definiciones de diferentes autores que hablan acerca del juego, de manera que podemos ver las distintas explicaciones de lo qué es el juego. Fuente: elaboración propia a través de las diferentes consultas (2023).

Expuesto lo anterior, nos centraremos a partir de aquí con los juegos cooperativos. El origen de los juegos cooperativos lo encontramos en el movimiento *New Games* en contra de la guerra de Vietnam en Estados Unidos por parte de Steward Brand (Arranz, 1993). No obstante, para Orlick (1990), quien es uno de los autores más importantes en la literatura de este campo (Arranz, 1993; Omeñaca y Ruiz, 2007; Torrente et al., 2007), el origen tanto del juego como los juegos cooperativos “nacieron hace miles de años cuando las tribus se reunían para festejar la vida” (p. 16). Llegados a este punto de contradicción entre ambos autores, podríamos concluir que el juego cooperativo siempre ha existido en la naturaleza del ser humano, pero fue el movimiento de Brand el cual impulsó esta clase de juegos hoy en día.

Ya sabemos el origen, pero ¿qué son los juegos cooperativos? Los juegos cooperativos son un tipo de juego donde no existen ni ganadores ni perdedores, ni exclusión ni eliminación, donde se ayuda, se coopera y se colabora con otras personas para superar desafíos o conseguir un objetivo grupal que favorecerá la comunicación, la cohesión, la confianza y el desarrollo de habilidades sociales (Arranz, 1993; Omeñaca y Ruiz, 2007; Orlick, 1990; Torrente et al., 2007). Además, son una herramienta importante para la modificación de las relaciones y estructuras sociales (Rodríguez, 2011).

3.3.2.- Características de los juegos cooperativos

Como todo tipo de juego, los juegos cooperativos tienen una serie de características que lo diferencian del resto, veamos cuáles son sus peculiaridades y particularidades según diferentes autores:

Pallarés (1978) expone cuatro características y estas son: trabajar juntos, con el fin de conseguir un objetivo común; todos ganan o todos pierden, según sí se consigue o no el objetivo; los participantes se enfrentan a elementos no humanos; y finalmente, el alumnado combina sus habilidades para unir fuerzas, con el fin de conseguir el objetivo (citado en Omeñaca y Ruiz, 2007).

Orlick (1990) destaca cinco libertades, las cuales son: libertad de competición, no hay necesidad de superar al resto, se trata de unir fuerzas y colaborar para lograr el objetivo común; libertad de creación, creatividad a la hora de conseguir el objetivo, no hay un camino marcado; libertad de exclusión, no hay eliminación; libertad de elección,

el alumno es autónomo y libre de realizar sus decisiones; y por último, libertad de agresividad, al haber un objetivo en común se disminuyen las situaciones negativas entre los participantes.

Slavin (1990) manifiesta tres condiciones para que se trate de un juego cooperativo: objetivo común, cooperación y necesidad de habilidades sociales, motrices y cognitivas para superar los requerimientos del juego (citado en Omeñaca y Ruiz, 2007).

Guitart (1990) plantea las siguientes características: los discentes juegan por placer y no por conseguir un premio; hay diversión y desaparece la amenaza de alcanzar un objetivo marcado; participación de todos; permite las relaciones sociales; busca la superación personal; favorece la participación y la importancia de todos (citado en Torrente et al., 2007; Rodríguez, 2011).

Garaigordobil (2017) habla acerca de cinco características estructurales, siendo estas: la participación, todos tienen la misma importancia y un papel fundamental; la comunicación, necesaria para poder tomar decisiones con el fin de conseguir el objetivo común; la cooperación, dar y recibir ayuda para conseguir el fin común; la ficción-creación, unir elementos de la realidad para crear ficción (imitar a una serpiente); y la diversión, cuando interactúan entre los compañeros (citado en Padres Formados, 2018).

En resumen, el juego cooperativo se caracteriza principalmente por la diversión y la participación de todos, de modo que no existe la eliminación ni la competición, simplemente se trabaja en equipo para conseguir un objetivo común, y además, se permite la libertad de autonomía al alumnado y cabe la posibilidad de un enfrentamiento del grupo-clase con elementos no humanos.

3.3.3.- Tipos de juegos cooperativos

Dentro de este tipo de juego existe una subdivisión, de manera que existen diferentes tipos de juegos cooperativos. Durante nuestra investigación, hemos encontrado una gran variedad, donde destacaremos los siguientes 10 tipos:

Juegos de presentación: sirven para que el alumnado se conozca y tiene como objetivos que todos conozcan el nombre de cada integrante del grupo, crear un ambiente de participación y favorecer una comunicación activa. Esta clase de juegos se suelen

aplicar en las primeras sesiones, pero pueden utilizarse a lo largo del curso con el fin de integrar a nuevos miembros o con la finalidad de crear diversión (Arranz, 1993; Rodríguez, 2011). Ejemplo: Ki Kiri Ki con las fotos, juego donde el docente tiene una foto de cada discente en una caja y saca una de estas imágenes, la enseña al grupo y el alumnado tiene que decir el nombre de la persona. Este juego tiene como reflexión hacer consciente al grupo-clase de los nombres de todos compañeros y si les gusta sus nombres (Arranz, 1993).

Juegos de conocimiento: sirven para mejorar el conocimiento de los miembros del grupo y estimular la comunicación, es una vía de mejora del tipo de juego anterior, donde se le permite conocer al alumno datos, información y opiniones sobre su propia persona, de las otras personas y del grupo. Este tipo de juegos se suelen utilizar antes de empezar a realizar trabajo en grupo (Arranz, 1993; Rodríguez, 2011). Ejemplo: ¿Quién falta? En círculo, les pedimos que cierren los ojos, mientras tanto el docente elige un alumno tocándole la cabeza y este deberá abrir los ojos y esconderse, posteriormente, cuando se haya escondido todos abrirán los ojos y dirán quién se ha escondido. Este juego tiene como reflexión que los propios alumnos se fijen cuando falta alguien (Arranz, 1993).

Juegos de afirmación: esta clase de juegos tiene como objetivo mejorar la seguridad de la persona y del grupo, donde se potencia la aceptación de todos y se aprende a comunicarse a través de lenguaje no verbal. Ejemplo: Círculo de aplausos, nos colocamos en círculo y colocamos un alumno en el centro, una vez el discente este en el medio del círculo, el resto de los compañeros se disponen a aplaudirle (Rodríguez, 2011).

Juegos de confianza: como su propio nombre indica, persigue la mejora de la confianza de uno mismo y del grupo, donde, además, se crea un ambiente de apoyo y solidaridad (Arranz, 1993; Garaigordobil, 2017 citado en Padres Formados, 2018; Rodríguez, 2011). Ejemplo: El pulpo, por grupos de cinco, uno de los integrantes de cada grupo se colocará en el medio y tendrá los ojos abiertos, mientras sus compañeros con los ojos cerrados le rodearán y tendrán la mano pegada al cuerpo del jugador que tiene los ojos abiertos. A la señal del alumno del medio, sus compañeros tendrán que efectuar el movimiento con tal de avanzar (Rodríguez, 2011).

Juegos de comunicación: su objetivo principal es desarrollar la comunicación del grupo-clase mediante interacciones y facilitar la inclusión. Ejemplo: Vamos de vacaciones, les proponemos que piensen a dónde les gustaría ir de vacaciones de manera individual, una vez todos hayamos decidido el sitio, pasaremos a explicar el porqué de nuestra elección, cuando todo el grupo-clase haya realizado su exposición, tendremos que ponernos todos de acuerdo, ya que solo podemos ir a un único lugar (Rodríguez, 2011).

Juegos de cooperación: en este tipo de juegos se fomenta la cooperación directa creando un ambiente de grupo (Arranz, 1993; Rodríguez, 2011). Ejemplo: Pasar el aro, colocados en círculo, nos cogemos de las manos y tendremos que transportar un aro desde el inicio hasta este mismo punto, para ello, tendremos que pasar el aro entre nuestros brazos, piernas y cabezas, con el fin de que se mueva de persona en persona (Rodríguez, 2011).

Juegos de distensión: en esta clase de juegos se trata de provocar un ambiente divertido, gracioso y agradable, donde todos se sientan cómodos (Arranz, 1993; Rodríguez, 2011). Ejemplo: Pasar la frontera, elegimos a un alumno, quien nos dirá la clave para pasar la frontera, la cual será una prenda. Una vez determinada la clave, cada jugador por orden en sentido de las agujas de reloj dirá: yo pasaría la frontera con un zapato rojo (por ejemplo), si ha acertado la clave, este jugador pondrá la nueva clave (Rodríguez, 2011).

Juegos energizantes: sirven para soltar energías. Ejemplo: Salta la pelota, vamos saltando de pie por toda la sala mientras cantamos: salta, salta, salta la pelota. Seguidamente, el docente dice: Ahora somos pelotas cariñosas; entonces cada persona tiene que cogerse de las manos con otra persona y seguir saltando y cantando. Una vez hecho este paso, repetimos desde el inicio (Arranz, 1993).

Juegos cooperativos con paracaídas: el uso de un nuevo material o poco usual, como es el caso del paracaídas, atrae la curiosidad. Estos juegos facilitan primordialmente la participación y en segundo plano, todos los objetivos mencionados en los juegos anteriores. Ejemplo: Pececitos, nos colocamos en círculo y cogemos el paracaídas y según las instrucciones del docente, los discentes moverán el paracaídas con más o menos fuerza, simulando las olas del mar. A la señal del docente, quien dirá

una palabra clave, como por ejemplo el color de camiseta de algunos alumnos, dichos alumnos tendrán que pasar por debajo del paracaídas y recolocarse en otro lugar (Rodríguez, 2011).

Juegos de contacto: tiene como finalidad perder los nervios cuando alguien toca nuestro cuerpo y ganar confianza y seguridad con respecto a nuestro cuerpo y el de los demás (Arranz, 1993; Garaigordobil, 2017 citado en Padres Formados, 2018). Ejemplo: Abrazos musicales, los alumnos van saltando por todo el patio mientras suena música, al parar la música tendrán que buscar a un compañero y abrazarlo hasta que vuelva a reanudarse la música (Garaigordobil, 2017 citado en Padres Formados, 2018).

3.3.4.- Los beneficios y limitaciones de los juegos cooperativos

Como cualquier cosa, los juegos cooperativos tienen sus ventajas y sus desventajas. En primer lugar, emplearemos una tabla (Tabla 5) para ver los puntos positivos que nos ofrece el uso de este tipo de juegos y seguidamente, trataremos sus puntos negativos según diferentes autores:

Tabla 5

Ventajas sobre el uso de los juegos cooperativos según varios autores

Autor (año)	Ventajas
Deutsch (1980)	Los grupos cooperativos presentan un grado elevado de cohesión en comparación a grupos competitivos (citado en Rodríguez, 2011).
Orlick (1990)	Incita a conductas de compartir y participar, además de provocar alegría y diversión.
Slavin (1992)	Mayor aceptación de los compañeros, aumenta la autoestima, favorece el altruismo y mejora el rendimiento (citado en Omeñaca y Ruiz, 2007).
Arranz (1993)	Mejora la confianza, la comunicación, el clima del aula y el compañerismo.

Rodríguez (2011)	Construcción de relaciones positivas, favorece la empatía, se trabaja la cooperación, mejora la comunicación y permite la participación de todos.
Garaigordobil (2017)	Permiten una mayor comunicación e interacción social, reduciendo conductas agresivas (citado en Padres Formados, 2018).

Nota. Esta tabla muestra una serie de ventajas sobre el uso de juegos cooperativos según diferentes autores. Fuente: elaboración propia a través de las diferentes consultas (2023).

A continuación, hablaremos acerca de las dificultades que han encontrado Omeñaca y Ruiz (2007) con la implementación de juegos cooperativos en la Educación Primaria:

Egocentrismo: los niños (sobre todo los más pequeños) tienden a pensar que sus ideas son únicas y son las más correctas/verdaderas, de manera que no aceptan la del resto. No obstante, el docente puede aprovechar estas ocasiones para que los alumnos observen las diferentes soluciones de otros compañeros y cómo estas también son válidas.

Favoritismo intragrupal: en algunos juegos de pequeños grupos, se puede dar el caso en que uno de estos grupos este haciendo mejor la actividad que los otros, de manera que el grupo que se da mejor se sienta victorioso y el resto no se enfoque en el objetivo, sino en la competición. En este caso, se debería remarcar que todos buscamos el mismo objetivo y podríamos modificar que los puntos de cada grupo van a sumarse, con la finalidad de superar un número de puntaje global concreto para superar el reto.

Tendencia a la competición y respeto a la individualidad: el hecho de ganar a otro provoca una satisfacción y placer, dando como consecuencia que el alumnado prefiera juegos de competición. Por este motivo, hay que realizar juegos cooperativos que supongan un gran reto para los discentes y que se vean obligados a cooperar con el fin de conseguir un objetivo común.

Incumplimiento de las reglas: en los juegos cooperativos se puede dar el caso en que un alumno haga trampas con el fin de conseguir más rápido el objetivo,

lamentablemente, como es en beneficio del grupo sus compañeros no le delatarán. Por ende, es de suma importancia remarcar y explicar bien las reglas al principio de cada sesión con tal de evitar que se realicen trampas.

Nos gustaría remarcar también a Pujolàs et al. (2011), los cuales exponen la dificultad que presentan muchos niños para cooperar y trabajar en equipo, pero si les ofrecemos experiencias positivas como el uso de juegos cooperativos, la cohesión y el clima podrían aumentar.

A modo de conclusión, tenemos que ser coherentes y conscientes qué todo tiene su lado bueno y lado malo, pero debemos sacar siempre la parte positiva de las cosas y hacer un aprendizaje de ello, ofreciendo así nuevas experiencias a nuestros discentes. Agregando a lo anterior, subrayamos la importancia de la planificación y gestión en el momento de aplicar algún juego cooperativo con el fin de qué este salga lo mejor posible.

3.3.5.- ¿Qué encontramos en la legislación educativa sobre los juegos cooperativos?

Este apartado persigue el mismo objetivo que el punto 2.2.7., analizar el Decreto 106/2022, el Real Decreto 157/20222 y la Ley Orgánica 3/2020 con el fin de investigar si en la legislación educativa se detalla o no el uso de los juegos cooperativos en el ámbito educativo.

En el Decreto 106/2022, de 5 de agosto, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por el que establece la ordenación y currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Valenciana, vemos cómo se detalla en tres ocasiones los juegos cooperativos y además, se menciona la palabra cooperativo en diversas ocasiones para referirse a proyectos cooperativos, aprendizaje cooperativo, trabajo cooperativo, equipos cooperativos, entornos cooperativos y grupos cooperativos, dando gran importancia a la propia cooperación.

Las tres apariciones de los juegos cooperativos se encuentran en el área de Educación Física, siendo esta la única asignatura en la cual se detalla el uso de esta clase de juegos. Dentro del Bloque 1 Vida activa y saludable, encontramos el Grupo 3 Estilo de vida activo y saludable. Perspectiva social, donde encontramos el siguiente

saber: “Tratamiento positivo y gestión de la competitividad. Juegos cooperativos” (DOGV 9402, p. 41509). Más adelante, en el Bloque 3 Resolución de problemas en situaciones motrices y dentro del Grupo 3 Los juegos, localizamos este saber: “Juegos cooperativos. Juegos alternativos. Juegos modificados” (DOGV 9402, p. 41512). Y por último, en el Bloque 5 Manifestaciones de la cultura motriz y en el interior del Grupo 6 Juegos y deportes inclusivos, hallamos el siguiente saber: “Juegos cooperativos y espacios coeducativos” (DOGV 9402, p. 41515).

Respecto al Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, del Ministerio de Educación y Formación Profesional, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, en dicho documento no encontramos como tal los juegos cooperativos, pero sí que se hace referencia a ellos de una manera explícita y se vuelve a dar el caso que se encuentran en el área de Educación Física.

Dentro de la competencia específica 2 del área de Educación Física, observamos cómo se detalla: “Entre ellos podrían destacarse [...] desafíos físicos cooperativos” (BOE 52, 2022, p. 53). Y, por último, dentro del saber básico B. Organización y gestión de la actividad física, hallamos lo siguiente: “Elección de la práctica física, usos y finalidades catárticos, lúdico-recreativos y cooperativos” (BOE 52, 2022, p. 58).

Finalmente, en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de la Jefatura del Estado, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, no encontramos nada acerca del uso o la mención de los juegos cooperativos.

Como conclusión de este apartado, hemos visto que únicamente los juegos cooperativos son tratados únicamente en el área de Educación Física y no en otras áreas, no obstante, sí que se promueve un aprendizaje cooperativo en las demás asignaturas, tal y como habíamos comentado en la sección del Decreto 106/2022. Nosotros compartimos el mismo punto de vista que Pujolàs et al. (2011), el hecho de emplear tiempo en las horas de tutoría para utilizar juegos cooperativos con tal de favorecer la cohesión y clima, de manera que no únicamente se utilicen los juegos cooperativos en una única asignatura y de manera física.

3.4.- La relación de los juegos cooperativos con el aumento de la cohesión grupal

A lo largo del marco teórico hemos hablado y nos hemos centrado en dos grandes puntos, la cohesión grupal y los juegos cooperativos, tal y como hemos indicado en el título y en nuestro objetivo general, queremos ofrecer una propuesta de mejora de la cohesión grupal a través de juegos cooperativos. Por este motivo, en este último punto quisiéramos exponer algunos artículos y estudios que exponen la relación de los juegos cooperativos con el aumento de la cohesión grupal, con la finalidad de observar por parte de diversas fuentes que sí es posible mejorar el grado de cohesión a través de este tipo de juegos.

El estudio de Andueza y Lavega (2017) tenía como principal objetivo identificar los efectos de los juegos cooperativos, donde analizaron el índice de la cohesión grupal y el índice de disociación grupal de una muestra de 78 alumnos de tercero de Educación Primaria repartidos en 3 grupos. Antes y después de las 8 sesiones realizadas, se le facilitó al alumnado un cuestionario sociométrico con la finalidad de analizar las elecciones y rechazos. Tras la puesta en práctica del programa, se observaron los siguientes resultados del índice de cohesión grupal: el Grupo 1 pasó de un 26,7 a 29,3; el Grupo 2 pasó de un 22,2 a 27,8; y el Grupo 3 pasó de un 19,4 a un 26,7. Observamos cómo los 3 grupos aumentaron el nivel de cohesión grupal y, además, los autores mencionan la inclusión de alumnos que antes eran excluidos en el Grupo 2 y el Grupo 3.

En una aplicación didáctica con una duración de 10 sesiones de juegos cooperativos realizada por parte de Calvar et al. (2021) en un centro educativo de alta diversidad cultural y funcional, se llegaron a las conclusiones tras la puesta en práctica, que en este tipo de juegos “se observó mayor cohesión, seguramente por tener que afrontar de manera conjunta cada desafío y lograr los objetivos de cada juego cooperativo” (p. 37). Así mismo, también se observaron mejoras en las competencias de trabajo en equipo como en la mayor implicación y pensamiento crítico.

En el estudio de Cuéllar, Pérez-Brunicardi y De la Iglesia (2015), se realizaron 6 sesiones con juegos cooperativos con la finalidad de incluir en un aula de Educación Infantil a un niño con Trastorno de Espectro Autista (TEA), trabajando, además, aspectos de comunicación y conducta prosocial. Los resultados apuntaron a una mayor

interacción e implicación entre los alumnos, dando como resultado a su vez a una mayor cohesión grupal.

Osés, Duarte y Pinto (2016), realizaron un estudio acerca de los efectos en el comportamiento asertivo de los juegos cooperativos con un total de 89 alumnos de 11 a 15 años y con una duración de 20 sesiones de dos horas (explicación de la actividad, organización de los grupos, desarrollo de los juegos y reflexión sobre lo realizado). Los resultados mostraron que los juegos cooperativos permiten el desarrollo de la comunicación y socialización, la expresión de sentimientos y la cohesión grupal. Además, se analizó una reducción de conductas agresivas y una mejora en el comportamiento del grupo-clase.

Velázquez (2012) diseñó una nueva estructura de aprendizaje cooperativo modificando el objetivo de juegos cooperativos, donde para ganar el alumnado tenía que mejorar una marca o alcanzar un mejor puntaje cada ronda. Así mismo, esta técnica conlleva una resolución de problemas (el grupo debe indagar sobre diferentes estrategias para mejorar la marca o alcanzar un mejor puntaje cada ronda), facilitando la participación del alumnado y motivándolo a cooperar. Según la experiencia de Velázquez, este modo de trabajo favorece la cohesión grupal, pero es necesario enlazarlo con una reflexión sobre las conductas realizadas durante la práctica.

Por último, nos gustaría volver a remarcar los factores que influyen en la cohesión grupal y las ventajas que ofrece el uso de los juegos cooperativos que hemos destacado en nuestro marco teórico, con el fin de ver la relación directa. Las características que comparten y que hacen que el uso de juegos cooperativos mejore la cohesión grupal son: la comunicación e interacción, la colaboración y ayuda, la participación y el hecho tener un objetivo en común.

4.- Metodología

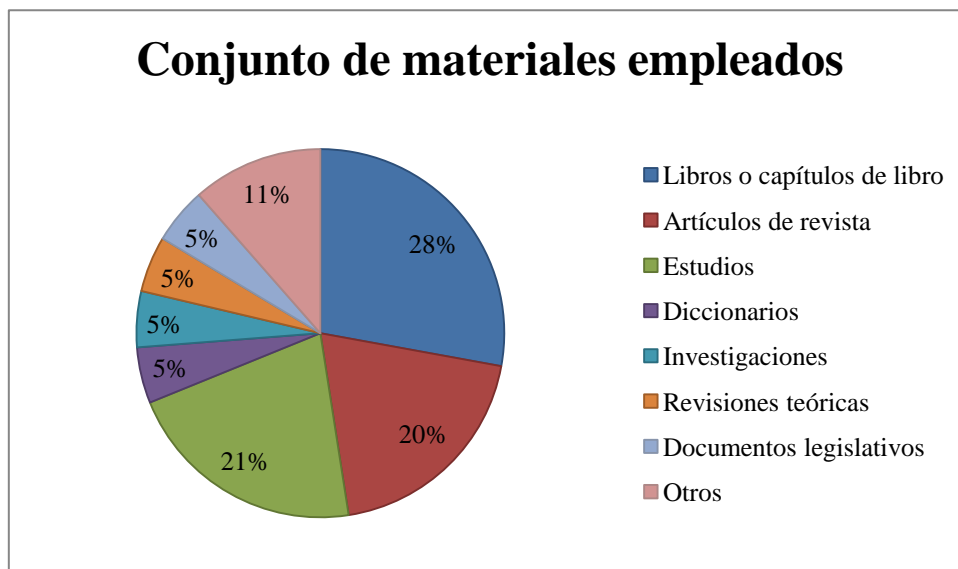
En este apartado, expondremos el plan de trabajo que hemos seguido durante la elaboración del presente TFG para cumplir con los objetivos específicos propuestos. Además, en este punto detallaremos el proceso que hemos seguido para la búsqueda bibliográfica, las reuniones realizadas con nuestra directora y el diseño de la propuesta de intervención.

En primer lugar, pensamos en el tema que queríamos abordar en este trabajo y escribimos el primer título. Seguidamente, redactamos los objetivos y la introducción. Una vez terminados dichos puntos, construimos un índice y empezamos con una búsqueda bibliográfica para la confección del marco teórico, de las cuales contamos con un total de 64 consultas recogidas en las referencias bibliográficas. Entre dichas consultas destacamos el siguiente número de materiales utilizados: 15 libros; 2 capítulos de libro; 3 diccionarios (de los cuales realizamos 6 consultas de conceptos/términos); 1 vídeo; 12 artículos de revista científica; 13 estudios; 3 documentos legislativos educativos; 2 temarios de asignaturas universitarias; 3 investigaciones; 3 revisiones teóricas; 1 tesis doctoral; y por último, 3 propuestas de intervención/programas educativos. Para la búsqueda de dicho material se emplearon los siguientes portales y bases de datos: Google Académico (14 documentos); Google Libros (4 libros); Dialnet (15 documentos); la Biblioteca de la UCV (4 libros); otras bibliotecas (7 libros); YouTube (1 vídeo); Real Academia Española (4 consultas); y otras bases de datos como SciELO, ResearchGate, Redalyc, BOE, DOGV, el Centro Virtual Cervantes o la página web de Revistas Científicas de la UCV. En cuanto a las palabras clave utilizadas (empleadas también en la lengua inglesa) para recoger dicho material, fueron: cohesión, cohesión grupal, cohesión de grupo, dinámica de grupos, juego, juegos cooperativos y aprendizaje cooperativo. En la siguiente página, encontraremos dos figuras (Figura 6 y Figura 7) con el fin de esclarecer visualmente lo anterior expuesto.

En segundo lugar, destacamos las reuniones y la figura de nuestra directora del TFG, la cual nos guió durante todo el proceso de redacción, resolviendo nuestras dudas y ayudándonos en cualquier aspecto del trabajo.

Figura 6

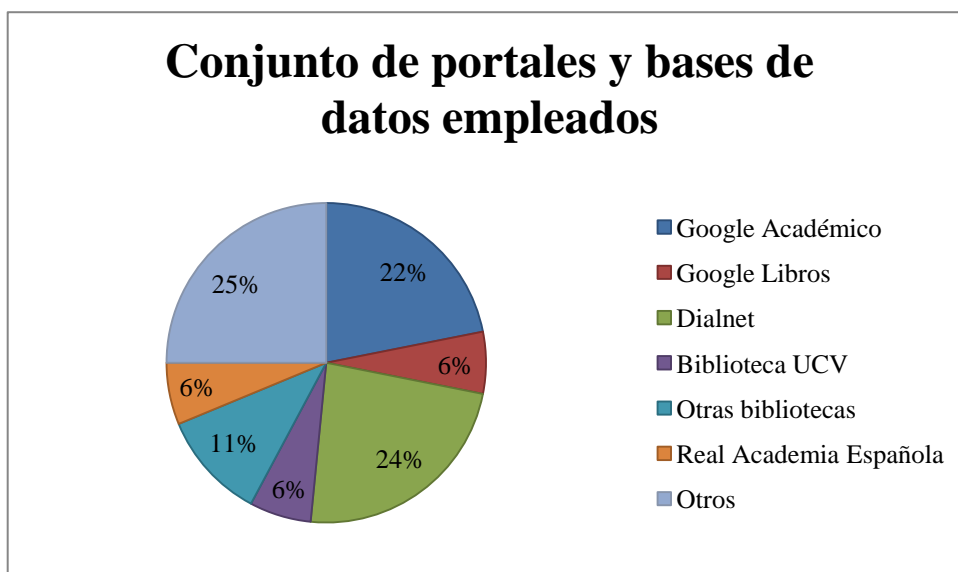
Conjunto de materiales empleados



Fuente: elaboración propia (2023).

Figura 7

Conjunto de portales y bases de datos empleados



Fuente: elaboración propia (2023).

En cuanto al cumplimiento de los objetivos específicos, destacamos las siguientes etapas de trabajo:

Para alcanzar tanto el objetivo específico número 1: adquirir conocimientos acerca de la cohesión grupal y los juegos cooperativos; como el objetivo específico

número 2: analizar los factores determinantes de la cohesión grupal; realizamos una búsqueda bibliográfica donde leímos, nos formamos y aprendimos desde el origen, evolución y definición de los términos, hasta sus factores/características y sus beneficios, entre otros aspectos. Resumiendo, dichos objetivos específicos se completaron con la redacción del propio marco teórico.

Para llevar a cabo el objetivo específico número 3: proporcionar recursos al profesorado de Educación Primaria sobre la cohesión grupal y los juegos cooperativos, se redactaron específicamente el punto 2.2.6.- Técnicas para la mejora de la cohesión grupal; y el punto 2.3.3.- Tipos de juegos cooperativos. Así mismo, el propio marco teórico, en su totalidad, puede servir como recurso en la formación del profesorado de Educación Primaria, ya que este recoge de manera teórica los beneficios que propician los juegos cooperativos y el hecho de tener un grupo cohesionado, como el nombramiento de los instrumentos que se suelen emplear para medir la cohesión grupal. Además, la redacción del desarrollo sirve como recurso didáctico y en el apartado de anexos encontramos diversos materiales que también sirven como recursos didácticos.

Por último, el objetivo específico número 4: analizar la legislación educativa actual acerca de la cohesión grupal y los juegos cooperativos; se ha llevado a cabo con la lectura del Decreto 106/2022, el Real Decreto 157/2022 y la Ley Orgánica 3/2020, con el fin de analizar si se detallan ambos conceptos, la cohesión grupal y los juegos cooperativos. Para ello se redactaron sus respectivos puntos en el marco teórico, el punto 2.2.7. y el 2.3.5., respectivamente.

El cumplimiento de estos cinco objetivos específicos permitió alcanzar el objetivo general del TFG: Diseñar una propuesta de intervención para mejorar la cohesión grupal en los alumnos de Educación Primaria a través de juegos cooperativos. Dicho objetivo se explicará a continuación con la redacción del siguiente punto (desarrollo), donde redactamos nuestra propuesta de intervención con el fin de mejorar la cohesión grupal a través de juegos cooperativos.

5.- Desarrollo

5.1.- Introducción

La presente propuesta de intervención emplea una serie de juegos cooperativos con la finalidad de mejorar la cohesión grupal, es decir, trata de aumentar el grado de unión del grupo-clase. Así mismo, se han combinado los juegos cooperativos junto con actividades cooperativas que persiguen el mismo fin, a modo de refuerzo. Por ende, esta propuesta de intervención tiene como objetivo general mejorar la cohesión grupal del grupo-clase a través de juegos cooperativos.

Para ayudar y motivar al alumnado a conseguir dicho objetivo (mejorar la cohesión grupal), se ha planteado la resolución de un misterio, donde los juegos realizados, si conseguimos superarlos, se obtiene una pista (todo el grupo-clase la obtendrá). El misterio cuenta con tres factores que hay que averiguar: quién robó un objeto, qué objeto se llevaron y dónde lo escondieron (qué lugar), similar al juego Cluedo. Por lo tanto, la superación de cada juego nos sirve para descartar o bien una de las posibles personas, un posible objeto o lugar (dichos descartes se realizarán en la última sesión). Y si, además, el grupo-clase tiene una buena cooperación, comunicación y comportamiento, obtendrán una pista extra en cada juego. En el apartado de Anexos (ver Anexo I) podemos encontrar la plantilla. Esta idea fue tomada por la experiencia que vivimos en las prácticas del curso 2022-23 en el CEIP Alfàndec (Tavernes de la Vallidigna, Valencia), por parte de los docentes de Educación Física.

Las actividades que planteamos (los juegos cooperativos) son de carácter lúdico y pueden utilizarse en cualquier área de Educación Primaria, pero se ha diseñado principalmente para el área de Tutoría y de la asignatura de Educación Física (debido a que hay juegos de carácter físico y con movimiento).

¿Por qué trabajar estos juegos en las horas de tutoría? El maestro-tutor es la persona que más horas comparte con el grupo-clase y, por ende, sabe cómo se relacionan entre ellos, cuáles son los conflictos más habituales (en caso de haberlos), las preferencias, sus gustos, sus niveles de maduración, sus características, sus necesidades, entre otros aspectos. Así mismo, el tutor se convierte en una figura en la cual los alumnos se pueden apoyar, siendo el docente una persona confidente y que vela por la

educación y el bienestar de sus discentes. Ligado a esto, en el ámbito legislativo, en la Ley Orgánica 3/2020, encontramos en el apartado 6 del artículo 18 Organización: “la orientación y la acción tutorial acompañarán el proceso educativo individual y colectivo del alumnado. Asimismo, se fomentará en la etapa el respeto mutuo y la cooperación entre iguales...” (BOE 340, 2020, p. 122887). Esto remarca que la labor del tutor es fomentar la cooperación en el grupo-clase, por este motivo, encontramos importante que, de una manera lúdica, el tutor haga uso de los juegos cooperativos para fomentar dicho valor.

La propuesta de intervención se ha diseñado para una clase de sexto de Primaria, debido a que a estas edades los alumnos presentan un mayor nivel de madurez, pudiendo así reflexionar y profundizar los aspectos que vamos a tratar. Además, son más autónomos y esto permite que ellos se conviertan en los protagonistas de este proceso. No obstante, la propuesta de intervención puede servir como modelo para la adaptación de los otros dos ciclos inferiores, primer ciclo y segundo ciclo de Educación Primaria, configurando la dificultad de los juegos presentados o aplicando juegos similares con el mismo objetivo.

Tras explicar a quién va dirigida la propuesta, es de suma importancia hablar de las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (en adelante NEAE), ya que si contáramos con un alumno con estas características tendríamos que adaptar las actividades que vayamos a realizar. Dependiendo de las características y de las necesidades del alumno en cuestión, adaptaríamos de una manera u otra los juegos cooperativos. Si, además, contáramos con recursos humanos, como un maestro de apoyo o de un educador, nos apoyaríamos en estos con el fin de que el niño tenga facilidad para realizar las actividades. Si, por el contrario, no tuviéramos ningún tipo de recurso, nosotros como docentes le ayudaríamos en todo momento e incluso en juegos por grupos, le pondríamos en un grupo donde haya alumnos con un buen nivel de responsabilidad y de cooperación que le puedan ayudar. No obstante, al tratarse de juegos cooperativos, tenemos fe en que los propios alumnos puedan ayudar a este tipo de alumnado con el fin de conseguir el objetivo común.

Por último, hay que destacar que la propuesta de intervención está pensada para tener una duración de 4 meses, con un total de 28 sesiones (16 de Tutoría y 12 de Educación Física) y un total de 16 de juegos cooperativos y 8 actividades cooperativas.

En el punto 5.3. Temporalización, podremos ver más detalladamente nuestra planificación temporal.

5.2.- Objetivos

5.2.1.- Objetivo general

- Mejorar la cohesión grupal del grupo-clase a través de juegos cooperativos.

5.2.2.- Objetivos específicos

1. Mejorar la cooperación del grupo-clase.
2. Mejorar la comunicación del grupo-clase.
3. Mejorar la participación del grupo-clase.

5.3.- Temporalización

Para la planificación temporal de cada sesión, se ha tenido en cuenta el calendario del curso escolar 2023-2024. Seguidamente, expondremos una tabla (Tabla 6) con el fin de visualizar los días que realizaremos una sesión.

Tabla 6

Calendario escolar 2023-2024

SEPTIEMBRE						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	
OCTUBRE						
L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					
NOVIEMBRE						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

DICIEMBRE						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Nota. Calendario escolar del curso 2023-24. Las letras representan los días de la semana donde: L = Lunes; M = Martes; X = Miércoles; J = Jueves; V = Viernes; S = Sábado; D = Domingo. Fuente: elaboración propia (2023).

En la tabla anterior (Tabla 6), se puede observar cómo hay días subrayados en dos colores diferentes, el color rojo representa los días festivos y el color verde representa los días donde se realizará una sesión.

A continuación, se expondrá una tabla (Tabla 7) donde se podrá visualizar los objetivos que perseguimos en cada juego/actividad y su respectiva temporalización.

Tabla 7*Objetivos de los juegos/actividades y su temporalización*

Objetivos	Juegos / Actividades	Temporalización
- Mejorar la comunicación - Mejorar la participación	Presentación de la intervención	11/09/2023
- Mejorar la cooperación - Mejorar la comunicación - Mejorar la participación	Explicación de los cuestionarios y de su importancia, creación de las normas de clase y el escudo del grupo	11/09/2023
- Mejorar la comunicación - Mejorar la participación	Juego libre	12/09/2023
- Mejorar la comunicación - Mejorar la participación	Lánzate y conoce	15/09/2023
- Mejorar la cooperación - Mejorar la comunicación - Mejorar la participación	Misión a ciegas	19/09/2023
- Mejorar la cooperación - Mejorar la comunicación	Persona, Animal, Ciudad y Objeto	22/09/2023
- Mejorar la cooperación - Mejorar la comunicación - Mejorar la participación	Las islas	26/09/2023
- Mejorar la cooperación - Mejorar la comunicación	Libro de cuentos cooperativo	29/09/2023
- Mejorar la cooperación - Mejorar la comunicación - Mejorar la participación	Transporta al mega balón	03/10/2023
- Mejorar la cooperación - Mejorar la comunicación	Desactiva la alarma	06/10/2023

- Mejorar la participación		
- Mejorar la cooperación	El juego de la silla	10/10/2023
- Mejorar la participación		
- Mejorar la cooperación	Tiras de cómic	13/10/2023
- Mejorar la comunicación		
- Mejorar la cooperación	No toques el suelo	17/10/2023
- Mejorar la comunicación		
- Mejorar la participación		
- Mejorar la cooperación	El periódico	20/10/2023
- Mejorar la comunicación		
- Mejorar la cooperación	Mueve al gigante	24/10/2023
- Mejorar la comunicación		
- Mejorar la participación		
- Mejorar la comunicación	Decoración de Halloween	27/10/2023
- Mejorar la participación		
- Mejorar la cooperación	La torre de papel	03/11/2023
- Mejorar la comunicación		
- Mejorar la participación		
- Mejorar la comunicación	Pasa el mega balón	07/11/2023
- Mejorar la participación		
- Mejorar la cooperación	Creación del paracaídas	10/11/2023
- Mejorar la comunicación		
- Mejorar la participación		
- Mejorar la cooperación	Transporte de globos	14/11/2023
- Mejorar la comunicación		
- Mejorar la participación		
- Mejorar la cooperación	Escape Room	17/11/2023
- Mejorar la comunicación		

- Mejorar la participación		
- Mejorar la cooperación	Que no te roben el cono	21/11/2023
- Mejorar la comunicación		
- Mejorar la cooperación	Creación del Belén	24/11/2023
- Mejorar la comunicación		
- Mejorar la participación		
- Mejorar la cooperación	Lanza el balón con el paracaídas	28/11/2023
- Mejorar la comunicación		
- Mejorar la participación		
- Mejorar la cooperación	La ambulancia	01/12/2023
- Mejorar la comunicación		
- Mejorar la participación		
- Mejorar la comunicación	Realización de los cuestionarios	01/12/2023
- Mejorar la participación		
- Mejorar la comunicación	Evaluación Final	07/12/2023
- Mejorar la participación		
- Mejorar la comunicación	Resolución del misterio y valoración	15/12/2023
- Mejorar la participación		

Fuente: elaboración propia (2023).

5.4.- Sesiones

Antes de mostrar las tablas de sesiones, consideramos importante exponer la siguiente figura (Figura 8), donde encontraremos la representación gráfica de cada elemento/acción y lo que representa, con tal de ayudar a interpretar las representaciones gráficas.

Figura 8

Material empleado en las ilustraciones

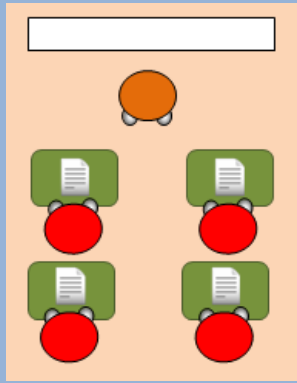
 PIZARRA	 MAESTRO	 MESA	 ALUMNO	 CONO	 PELOTA/ BALÓN	 ARO	 CUERDA	 PAÑUELO
 LANZAMIENTO	 CONO CHINO	 ANTIFAZ	 HOJA	 BALÓN GRANDE	 DESPLAZAMI ENTO	 LADRILLO	 GLOBO	 NAIPES
		 FICHAS DOMINÓ	 PAJITAS	 PELOTA PING-PONG	 BOLSAS DE PLÁSTICO	 PARACAÍDAS		

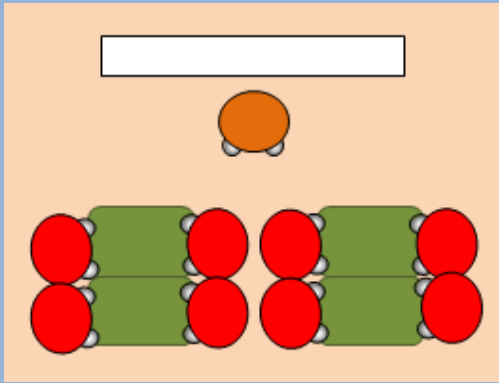
Nota. Todo el material que aparece en las ilustraciones de las tablas de sesiones. Fuente: elaboración propia (2023).

A continuación, encontraremos todas las sesiones realizadas y detalladas en tablas, donde encontraremos: el número de sesión, la fecha y hora, el área donde se va a trabajar, el nombre de cada actividad/juego, su duración, los recursos que se necesitan y se van a emplear, los objetivos que persigue, la descripción y explicación, una representación gráfica, y por último, un apartado de observaciones, donde se comentarán aspectos a tener en cuenta o que consideremos importantes para poner en práctica la sesión.

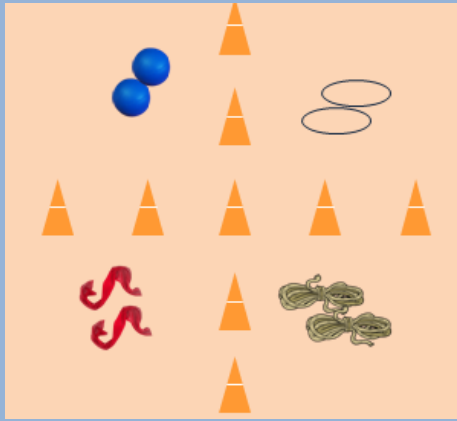
<p>Número de sesión: 1</p>	<p>Fecha: 11/09/2023 Hora: 9:45</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Tutoría</p>
<p>Título: Presentación de la intervención</p>		<p>Duración aproximada: 45 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: ordenador, proyector, pizarra, videos (ver Anexo VII) y hoja de puzle (ver Anexo VIII). - Humanos: maestro-tutor. 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación. 	
<p>Descripción de la actividad</p>		<p>Representación gráfica de la actividad</p>	
<p>Explicamos a nuestro alumnado qué vamos a realizar durante los próximos meses, cuantas sesiones va a durar, cómo vamos a trabajar y de qué manera vamos a trabajar. Así mismo, explicamos también los conceptos básicos de los términos de cohesión grupal y juegos cooperativos. Seguidamente, explicamos cómo vamos a medir el nivel de cohesión grupal (a través de un cuestionario que facilitaremos en la siguiente sesión y de la rúbrica de observación), cómo les vamos a evaluar y les preguntamos si creen que van a poder mejorar el nivel que presenta la clase. A continuación, expondremos una serie de vídeos de De Lijn (ver Anexo VII), con la finalidad de que observen la cohesión y la importancia de la cooperación, de manera que tras la visualización de los vídeos reflexionen. Una vez presentada la intervención, damos paso a las preguntas y dudas del grupo-clase, lanzando también nosotros preguntas tales como: ¿Creéis que podremos mejorar la cohesión de nuestro grupo? ¿Veis importante mejorar la cohesión del grupo? ¿Cómo podríamos mejorar la cohesión? ¿Creéis que existe un buen nivel de cohesión grupal?</p> <p>Al finalizar la reflexión, repartiremos a cada alumno la hoja de puzle (ver Anexo VIII), donde en esta tendrán que escribir su nombre y decorar la pieza de puzle a su gusto. Una vez todos hayan terminado, se recogerán todas las piezas de puzles y las juntaremos y las pegaremos en la pared. Realizado esto, haremos una reflexión y comparación, donde hablaremos acerca de esta similitud, cada uno es como la pieza de un puzle, donde si juntamos todas las piezas completas el puzle,</p>		<div data-bbox="842 763 1334 1330" data-label="Image"> </div> <p>Preferiblemente, mantener una posición tal y como se observa en la imagen anterior, con la finalidad de que el alumnado pueda escuchar mejor y el docente pueda observar bien al grupo-clase.</p>	

<p>todos somos importantes y pertenecemos al mismo grupo.</p>
<p>Observaciones: en esta sesión se pretende que el alumnado tenga conciencia de lo qué va a realizar, que vea la importancia y cómo se va a medir el nivel de cohesión grupal. Tenemos que intentar que sean lo más partícipes y se comprometan en el proyecto, que hablen y que pregunten acerca de la intervención. Además, se intenta que en esta primera sesión el alumnado tenga conciencia del grupo, de sentir y formar parte del grupo-clase.</p> <p>Destacamos la importancia de la primera reunión grupal con los padres, madres y tutores legales de nuestro alumnado, donde trataremos los puntos más importantes y, además, haremos hincapié en la explicación de la intervención y la importancia de la cohesión grupal. Así mismo, les pediremos que en casa trabajen aspectos como la cooperación, comunicación y participación (como tareas de la casa o algunos juegos cooperativos en familia), con el fin de reforzar todo lo que vamos a trabajar en clase.</p> <p>A lo largo del tiempo, se recomienda hablar acerca del puzle y de la importancia de cada uno.</p>

<p>Número de sesión: 2</p>	<p>Fecha: 11/09/2023</p> <p>Hora: 10:30</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Tutoría</p>
<p>Título: Explicación de los cuestionarios y de su importancia, creación de las normas de clase y el escudo del grupo.</p>		<p>Duración aproximada: 45 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: cuestionario de cohesión grupal (ver Anexo V), cuestionario sociométrico (ver Anexo VI), pizarra, tiza, papeles en blanco tamaño A4, papel blanco tamaño A2, colores, tijeras y celo. - Humanos: maestro-tutor 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación. 	
<p>Descripción de la actividad</p>		<p>Representación gráfica de la actividad</p>	
<p>Retomaremos lo mencionado en la sesión anterior y explicaremos el funcionamiento del cuestionario de cohesión grupal (ver Anexo V). Así mismo, leeremos todos en voz alta las preguntas y explicaremos aquellas que no han quedado claro. Una vez todos han terminado, recogeremos los cuestionarios y les pasaremos el cuestionario sociométrico (ver Anexo VI).</p> <p>Tras rellenar ambos cuestionarios, nos sentaremos en pequeños grupos (4 o 5 personas) de manera aleatoria y elaboraremos las normas de clase, tratando que todos</p>		<div style="text-align: center;">  </div> <p>Nos colocaremos separados unos a otros con</p>	

<p>participen. Anotaremos las normas en la pizarra y por grupos, cada uno de ellos se encargará de al menos, escribir dicha norma y decorarla para finalmente colgarla en la pared de la clase.</p> <p>Seguimos con la misma formación de equipos y pasaremos ahora a redactar el escudo de clase. Como todo grupo, debe tener algo que lo represente, en este caso nosotros cogemos un papel en blanco tamaño A2 y daremos un tiempo a cada grupo, es decir, por grupos, para que dibujen el escudo de la clase, que será también colgado en la pared. Mientras un equipo está dibujando, el resto puede observar desde el sitio el proceso, trabajando así la espera y tolerancia.</p>	<p>tal de guardar privacidad al rellenar los cuestionarios.</p>  <p>Mantenemos esta distribución tanto para la elaboración de las normas de clase como para la creación del escudo de clase.</p>
<p>Observaciones: remarcar la seriedad y la sinceridad al contestar los cuestionarios, con el fin de poder mejorar la cohesión grupal. Al principio de cada curso es de suma importancia tener marcadas y claras las normas de clase (llegando a tenerlas presentes siempre de manera visual), además, al redactarlas todos juntos favorecemos la participación de todos. En cuanto al dibujo del escudo de clase, se intenta mejorar la comunicación no verbal entre los alumnos, donde por turnos cada alumno continúa el dibujo del compañero anterior, tal y como lo explicó Garaigordobil (2017) en una de sus conferencias (citado en Padres Formados, 2018).</p>	

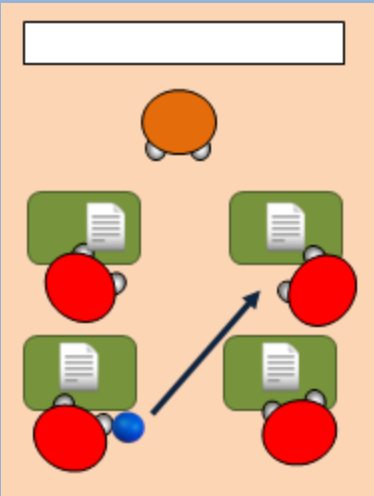
<p>Número de sesión: 3</p>	<p>Fecha: 12/09/2023</p> <p>Hora: 9:00</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Educación Física</p>
<p>Título: Juego libre</p>		<p>Duración aproximada: 25 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: pañuelos, cuerdas, pelotas, aros y conos. - Humanos: maestro-tutor y docente especialista. 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación. 	
<p>Descripción de la actividad</p>		<p>Representación gráfica de la actividad</p>	

<p>Esta es la primera sesión de Educación Física del curso escolar, por ende, tras la presentación y la explicación de las normas del área, bajaremos al patio a realizar una sesión de libre juego con materiales impuestos, pero de libre elección y con espacio delimitado.</p> <p>Previamente habremos dividido el patio en cuatro zonas con ayuda de conos, y en cada zona colocaremos los diferentes materiales. En una zona colocaremos aros, en otra pelotas, en la tercera zona pañuelos de colores y en la última cuerdas. Explicamos a nuestro alumnado que puede jugar con los materiales sin salirse de la zona, pero teniendo libertad de elección de jugar a lo que ellos quieran, la única norma es que no pueden sacar el material de su respectiva zona. Además, podrán ir cambiando de zona cuando quieran.</p>	 <p>No es preciso seguir la misma distribución del material, es decir, colocar las cuerdas al lado de los pañuelos y de los aros, se puede colocar en otra zona.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Observaciones: en esta sesión trataremos de constatar los resultados de los cuestionarios sociométricos, con la finalidad de observar con que compañeros suelen relacionarse y aquellos que puedan estar apartados del grupo-clase. Además, se recomienda que se combine esta acción con una observación semanal en las horas de recreo, con el objetivo de constatar más lo analizado.

Puede darse el caso que durante la sesión haya alumnos que no sepan a qué jugar o se sientan aburridos por no tener un objetivo marcado, por lo tanto, tenemos que guiarlos a que busquen ayuda de otro compañero y que entre ellos lleguen a un acuerdo para decidirse a qué jugar con los materiales propuestos. En el último de los casos, podemos decir a que posibles juegos pueden jugar.

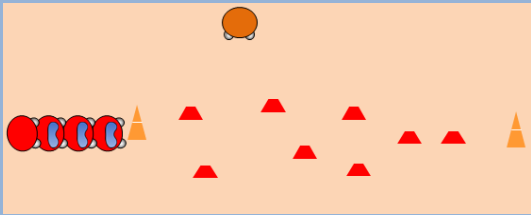
<p>Número de sesión: 4</p>	<p>Fecha: 15/09/2023</p> <p>Hora: 9:00</p>	<p>Curso: 6t de EP</p>	<p>Área: Tutoría</p>
<p>Título: Lánzate y conoce</p>		<p>Duración aproximada: 30 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: pelota pequeña de goma, hoja de entrevista (ver Anexo IX), lápiz, pizarra y tiza. - Humanos: maestro-tutor. 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación. 	
<p>Descripción de la actividad</p>		<p>Representación gráfica de la actividad</p>	

<p>Repartiremos a cada alumno la hoja de entrevista (ver Anexo ix) y le daremos a un alumno al azar una pelota de goma, este deberá decir el nombre de un compañero/a y le lanzará la pelota (precaución y avisar de no lanzar fuerte) para que la atrape y le realice la primera pregunta de la hoja de entrevista, en este caso le preguntará cuál es su nombre y lo anotará. Para asegurarnos de que todos participen, anotaremos en la pizarra el nombre de la persona que ha recibido la pelota, de esta manera dicho alumno no podrá recibir la pelota hasta que el resto de los compañeros hayan respondido a la primera pregunta. De esta forma, todos iremos al mismo ritmo respondiendo cada pregunta y nos aseguraremos de que todos hablen y participen equitativamente. Al finalizar el juego, recibiremos una pista para resolver el misterio.</p>	 <p>Mantenemos esta distribución con tal de abrir espacios y poder lanzar la pelota más lejos, con tal de crear un poco más de diversión.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Observaciones: en la sesión anterior realizamos el cuestionario sociométrico y de este realizamos nuestro propio sociograma, analizando cuáles eran los alumnos que más rechazos tenían y, por ende, estos serían los alumnos excluidos o poco incluidos en el grupo-clase. A este tipo de alumnado hay que ayudarlo a integrarlo, en este tipo de actividades de presentación les puede servir para expresarse y conocer los gustos de sus compañeros. Una buena recomendación es cuando este alumnado de su opinión, por ejemplo, diga que su color favorito es el rojo, decir en voz alta: “mira el mismo color favorito que el de tu compañero”; intentando forzar lazos de gustos similares.

Al rellenar toda la hoja de entrevista, podemos aprovechar el tiempo para hacerles reflexionar acerca de la importancia del juego y porqué es importante que todos nos conozcamos.

<p>Número de sesión: 5</p>	<p>Fecha: 19/09/2023</p> <p>Hora: 9:00</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Educación Física</p>
<p>Título: Misión a ciegas</p>		<p>Duración aproximada: 35 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: vendas de ojos/antifaces, pica/cuerdas (opcionales), conos y conos chinos. - Humanos: maestro-tutor y docente especialista. 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. - Mejorar la confianza. 	
<p>Descripción de la actividad</p>		<p>Representación gráfica de la actividad</p>	

<p>Dividimos al grupo-clase en pequeños grupos de hasta 5 personas máximo (si hay pocos alumnos realizaremos grupos de hasta 3 personas) y les pedimos que se coloquen en fila manteniendo contacto físico (o bien cada uno apoya las manos en la espalda del compañero de delante o cogemos con una mano una cuerda/pica) en un extremo del patio.</p> <p>Los 4 primeros de cada fila no podrán ver y tendrán los ojos vendados, y será el último de la fila quién podrá ver y dirigir a sus compañeros. Si se quiere sumar dificultad, podemos prohibir que estos hablen y se comuniquen de otra forma, como por ejemplo mediante el tacto (un golpecito en el hombro derecho indica girar a la derecha, un golpecito en el cuello seguir hacia adelante, etc.).</p> <p>El patio estará recubierto de conos chinos, obstáculos que no deberán pisar, y el objetivo es que todos los equipos lleguen al otro extremo del campo, con el fin de sumar un punto. Cada vez que un equipo llegue al otro extremo se sumará un punto, el cual se sumará con los puntos obtenidos por los otros equipos. Así mismo, cada vez que se llegue al otro extremo, se cambiarán los roles, de manera que todos tendrán el rol de guía.</p> <p>Para superar este desafío el grupo-clase debe alcanzar un mínimo de puntos para obtener una pista, como por ejemplo superar 10 puntos (variable al número de jugadores y sus capacidades físicas y cooperativas). Por lo tanto, no se trata de una carrera ni un juego competitivo, sino cooperativo de gran grupo con una división de pequeños grupos.</p>	 <p>No hace falta seguir la distribución de los conos chinos, puedes realizar tu propio terreno de obstáculos e incluso utilizar otros diferentes materiales o implementar más.</p>
<p>Observaciones: recalcar que no se trata de una carrera, hay que concentrarse en guiar a tu grupo para no pisar ningún cono, todos los grupos suman puntos y con la suma de estos se llega al puntaje mínimo para obtener una pista.</p>	

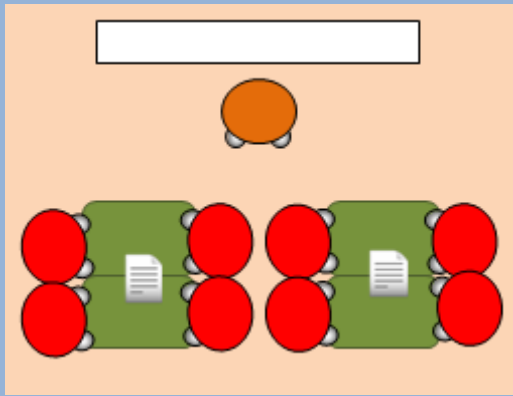
<p>Número de sesión: 6</p>	<p>Fecha: 22/09/2023</p> <p>Hora: 13:15</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Tutoría</p>
<p>Título: Persona, Animal, Ciudad y Objeto</p>		<p>Duración: 25 a 30 minutos (dependiendo de las rondas)</p>	

<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: hoja del juego (ver Anexo X), bolígrafos/lápices y gomas/cintas correctoras. - Humanos: maestro-tutor. 	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación.
<p align="center">Descripción de la actividad</p>	<p align="center">Representación gráfica de la actividad</p>
<p>Dividimos al grupo-clase en pequeños grupos de hasta 5 personas máximo (si hay pocos alumnos realizaremos grupos de hasta 3 personas) y les repartimos la hoja del juego a cada uno (ver Anexo X), la cual está dividida en 4 columnas, una columna para persona, otra para animal, otra para ciudad y otra para objeto. Dicha hoja la deberán rellenar con palabras que empiecen por una letra de abecedario que nosotros les diremos.</p> <p>Remarcamos al grupo-clase que el juego no es una competición entre equipos de a ver qué equipo escribe más palabras, sino todos los equipos cooperamos para escribir el mayor número de palabras y, por ende, conseguir el mayor número de puntos. Aunque el grupo-clase se divida en pequeños grupos, la clase trata de superar un desafío, conseguir un mínimo de puntos. La primera ronda será experimental, por lo tanto, según como consideremos, concretaremos un mínimo de puntos a alcanzar en la primera ronda. Si vemos que no se consigue, bajaremos un poco el puntaje en la siguiente ronda. Si, por el contrario, superamos el mínimo de puntos, los puntos obtenidos serán nuestra próxima meta a superar.</p> <p>Sistema de puntaje: cada palabra correcta equivale a 1 punto, en caso de repetir palabras en diferentes grupos, únicamente se obtendrá un punto (por ejemplo: si dos equipos dicen caracol, no se sumarán 2 puntos, únicamente 1).</p> <p>Inicio del juego. A la señal, diremos una letra del abecedario y tendrán 5 minutos para buscar palabras que empiecen con dicha letra y colocarlas en la columna correspondiente. Una vez pase el tiempo, sumamos los puntos totales y vemos si hemos superado el reto o no. Si conseguimos superar el puntaje hasta 3 veces obtendremos una pista (si se considera que el grupo no puede superar las marcas, con</p>	<div data-bbox="829 515 1348 907" data-label="Image"> </div> <p>Esta es una posible distribución para la puesta en práctica del juego.</p>

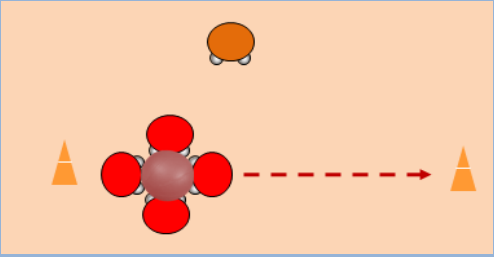
<p>2 veces será suficiente para obtener la pista; si por el contrario, ve que su grupo-clase tiene nivel, puede aumentar el número de veces que hay que superar la marca).</p>	
<p>Observaciones: hay que remarcar la importancia de qué la división de pequeños grupos únicamente existe para facilitar que la cooperación sea rápida y no por el mero hecho de competir entre equipos. Así mismo, si vemos que dicha situación se repite, paramos el juego y les hacemos reflexionar que todos buscamos el mismo objetivo, superar el número mínimo de puntos para conseguir una pista.</p> <p>Fuente: adaptado de <i>Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años</i> (pp. 86-87), por M. Garaigordobil, 2017, Pirámide.</p>	

Número de sesión: 7	Fecha: 26/09/2023 Hora: 9:00	Curso: 6t de EP	Área: Educación Física
Título: Las islas		Duración aproximada: 25-30 minutos	
Recursos: - Materiales: ladrillos (de plástico) y conos. - Humanos: maestro-tutor y docente especialista.		Objetivos: - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación.	
Descripción de la actividad		Representación gráfica de la actividad	
<p>Dividiremos el grupo-clase en pequeños grupos de hasta 5 personas máximo (si hay pocos alumnos realizaremos grupos de hasta 3 personas) y les repartimos un ladrillo a cada alumno.</p> <p>El objetivo del juego es que cada equipo pase de extremo a extremo sin que ningún miembro del equipo toque el suelo, si por el contrario alguien del grupo pisa el suelo, todo su grupo retrocederá hacia el punto de salida. Una vez tracen el plan para cruzar de extremo a extremo el grupo-clase obtendrá un punto por cada equipo que logre pasar al otro extremo. Como hemos mencionado, con un solo equipo que pase al otro lado, el grupo-clase obtendrá un punto, y como en el resto de los juegos, no se trata de una carrera entre grupos, sino, todos cooperamos para obtener el mayor número de puntos y así superar el reto (por ejemplo: superar 10 puntos).</p>			

Para sumar la dificultad del juego, se puede restar el número de ladrillos entre grupos, de manera que un miembro de cada grupo no tiene ladrillo o aumentar la distancia entre el punto de salida y el de meta.	
Observaciones: motivar al grupo-clase para que piensen estrategias para pasar de un extremo a otro, reducir comportamientos de competitividad intragrupal, felicitar y reforzar comportamientos de cooperación.	

Número de sesión: 8	Fecha: 29/09/2023 Hora: 13:15	Curso: 6º de EP	Área: Tutoría
Título: Libro de cuentos cooperativo		Duración aproximada: 45 minutos	
Recursos: - Materiales: papel, bolígrafo/lápiz y cinta correctora/goma. - Humanos: maestro-tutor.		Objetivos: - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación.	
Descripción de la actividad		Representación gráfica de la actividad	
<p>Dividiremos al grupo-clase en pequeños grupos de hasta 3 personas (con tal de crear el mayor número posible de cuentos) y les repartiremos una hoja. Para obtener puntos, cada cuento debe contener:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 puntos: el cuento tiene introducción, nudo y desenlace. - 1 punto: si tiene entre 2 y 3 personajes. - 1 punto: si existe un narrador. - 1 punto: no más de 10 faltas de ortografía (puede variar dependiendo del nivel). <p>Cuando todos los grupos hayan terminado, pasaremos a leer cada cuento y a sumar todos los puntos (por ejemplo: para superar el desafío hay que superar 15 puntos). Finalmente, nosotros como docentes, recogeremos todos los cuentos para elaborar un libro de cuentos, el cual lo colocaremos en nuestra biblioteca del aula.</p>		 <p>Esta es una posible distribución para la puesta en práctica del juego.</p>	

Observaciones: ver que todos los miembros estén participando en la elaboración del cuento, reducir conductas individualistas y felicitar comportamiento cooperativo.

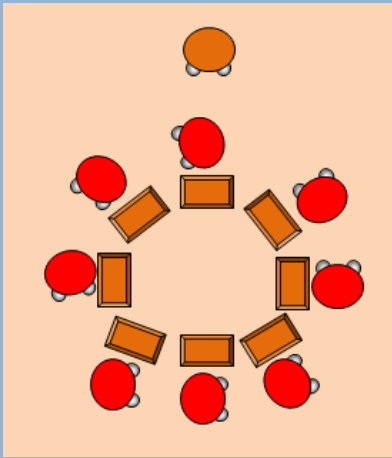
<p>Número de sesión: 9</p>	<p>Fecha: 03/10/2023 Hora: 9:00</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Educación Física</p>
<p>Título: Transporta al mega balón</p>		<p>Duración aproximada: 35 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: conos y balones grandes. - Humanos: maestro-tutor y docente especialista. 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación. 	
<p>Descripción de la actividad</p>		<p>Representación gráfica de la actividad</p>	
<p>Dividiremos al grupo-clase en pequeños grupos de hasta 6 personas máximo (si hay pocos alumnos realizaremos grupos de hasta 4 personas) y les repartimos un balón gigante a cada grupo.</p> <p>Colocaremos a cada grupo en un extremo del campo. La primera manera de cruzar la pelota es con la mano derecha, de manera que primero saldrá un miembro de cada grupo cogiendo el balón con la mano derecha hasta el otro extremo, cuando vuelva al inicio, se le sumará otro compañero y así hasta que todos los miembros del grupo lleven el balón de un extremo hasta el otro. Cuando lo consigan, sumarán un punto. La próxima manera de cruzar será con la mano izquierda. Las dos próximas maneras tendrán que salir todos juntos, donde deberán ir de un extremo al otro llevando el balón en la espalda y posteriormente, con la cabeza. Si se cae el balón en cualquier momento, se volverá al inicio y se repetirá el proceso.</p> <p>Como hay 4 maneras de pasar el balón de un lado a otro, cada equipo puede optar a sumar 4 puntos, por lo tanto, según el número de equipos que hayamos creado el número a superar el desafío variará (por ejemplo: si hay 4 equipos, el número de puntos a superar será 16).</p>			

Observaciones: cortar conductas en las cuales se da la culpa a un compañero por caída del balón y parar el juego si hace falta para hacerles reflexionar; animar a los alumnos y motivarles para mejorar su rendimiento y comportamiento.

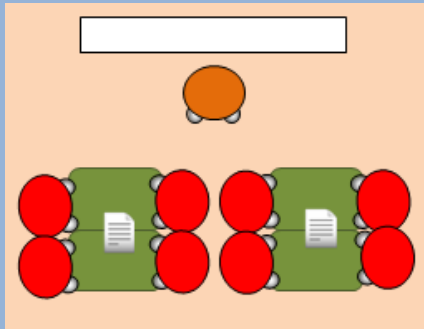
<p>Número de sesión: 10</p>	<p>Fecha: 06/10/2023 Hora: 13:15</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Tutoría</p>
<p>Título: Desactiva la alarma</p>		<p>Duración aproximada: 35 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: hoja de la actividad (ver Anexo XI), bolígrafo/lápiz y cinta correctora/goma. - Humanos: maestro-tutor 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación. 	
<p>Descripción de la actividad</p>		<p>Representación gráfica de la actividad</p>	
<p>Dividimos al grupo-clase en parejas y les damos a cada pareja la hoja de la actividad (ver Anexo XI). Se trata de un juego donde existe un vacío de información, de manera que la pareja tiene que comunicarse para conseguir desactivar la alarma. Cabe remarcarles que en ningún momento pueden mostrarse las hojas de cada uno, con tal de hacer trampas y terminar primero. Este juego está dividido en cinco pruebas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cortar los cables: el alumno A contará con un total de 11 cables de diferentes colores, mientras que el alumno B tendrá que comunicarle que cables debe cortar (tachar). - Serie de letras: el alumno A tiene una serie de letras inacabadas, mientras que el alumno B tiene las mismas pero acabadas, por lo tanto, tendrán que comunicarse para que el alumno A las complete - La contraseña: el alumno B tiene una imagen de varios objetos y tendrá que comentarle a su compañero lo que ve, de manera que el alumno A, tiene que completar las preguntas para resolver una contraseña. - Identifica la serie: el alumno A tiene a su disposición una serie de formas (5 figuras en 		<div data-bbox="839 1014 1337 1379" style="text-align: center;"> </div> <p>Esta es una posible distribución para la puesta en práctica del juego.</p>	

<p>total), mientras que el alumno B tiene 8 series de 3 figuras cada una con su respectivo nombre. El objetivo es que el alumno B tiene que ver qué figuras comparte la serie de 5 figuras del alumno A con las series que tiene a su disposición, con la finalidad de que este le diga a su compañero el nombre específico de la serie.</p> <p>- ¿Qué bandera es?: el alumno A tiene una serie de banderas y tendrá que redondear la bandera correcta según las indicaciones de su compañero.</p> <p>Al terminar, cada pareja le dará las hojas al maestro para que haga una corrección, si han acertado el grupo-clase obtendrá un punto, de lo contrario, se le indicará en que prueba han tenido un error con el fin que averigüen cual ha sido dicho fallo.</p>	
<p>Observaciones: si hay parejas que han terminado antes que otras, pueden ofrecer ayuda a otras parejas que todavía no han terminado, siempre y cuando estas segundas quieran recibir ayuda.</p> <p>Fuente: adaptado del juego Escape the BOOM (2019).</p>	

Número de sesión: 11	Fecha: 10/10/2023 Hora: 9:00	Curso: 6º de EP	Área: Educación Física
Título: El juego de la silla		Duración aproximada: 20 minutos	
Recursos: - Materiales: ladrillos y altavoz. - Humanos: maestro-tutor y docente especialista.		Objetivos: - Mejorar la cooperación. - Mejorar la participación.	
Descripción de la actividad		Representación gráfica de la actividad	

<p>Colocaremos un círculo de ladrillos, colocando el mismo número de ladrillos que de jugadores. El alumnado tendrá que correr rodeando el círculo, de tal manera que al parar nosotros la música deberán estar rápidos y subirse a un ladrillo.</p> <p>En este juego no habrá eliminaciones de jugadores, por lo tanto, todos pertenecemos al mismo equipo. Cada vez que un jugador no se encuentre encima de un ladrillo se restará un punto y según el número de jugadores que se encuentren encima de un ladrillo se obtendrá el mismo número de puntos (ejemplo: 5 alumnos encima de un ladrillo, se obtienen 5 puntos). En cada ronda se eliminará un ladrillo, de manera que los jugadores se verán obligados a compartir un mismo ladrillo para no restar puntos.</p> <p>El desafío se superará si al finalizar el juego el grupo-clase no se encuentra en puntos negativos, de esta manera, conseguirán una pista.</p>	
<p>Observaciones: cuando no haya ladrillos para todos, puede darse el caso que algún alumno no considere oportuno compartir el mismo ladrillo con otro compañero, por lo tanto, paramos el juego y le hacemos reflexionar que si no comparten el mismo espacio todos van a restar.</p>	

<p>Número de sesión: 12</p>	<p>Fecha: 13/10/2023 Hora: 13:15</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Tutoría</p>
<p>Título: Tiras de cómic</p>		<p>Duración aproximada: 45 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: papel, bolígrafo/lápiz y cinta correctora/goma. - Humanos: maestro-tutor 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. 	
<p>Descripción de la actividad</p>		<p>Representación gráfica de la actividad</p>	

<p>Dividiremos al grupo-clase en pequeños grupos de hasta 3 personas (con tal de crear el mayor número posible de tiras cómicas) y les repartiremos una hoja. Para obtener puntos, cada tira de cómic debe contener:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 punto: si hay dos o más tipos de bocadillos. - 1 punto: 5 o más viñetas. - 1 punto: si existen entre 2 y 3 personajes. - 1 punto: por la decoración (presenta color). <p>Cuando todos los grupos hayan terminado, intercambiaremos las tiras de cómic entre equipos para que todos podamos leerlas y sumaremos los puntos (por ejemplo: para superar el desafío hay que superar 12 puntos). Finalmente, nosotros como docentes, recogeremos todas las tiras de cómic y elaboraremos un cómic de la clase, para posteriormente colocarlo en la biblioteca del aula.</p>	 <p>Esta es una posible distribución para la puesta en práctica del juego.</p>
<p>Observaciones: ver que todos los miembros estén participando en la elaboración de la tira de cómic, reducir conductas individualistas y felicitar el comportamiento cooperativo.</p>	

<p>Número de sesión: 13</p>	<p>Fecha: 17/10/2023 Hora: 9:00</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Educación Física</p>
<p>Título: No toques el suelo</p>		<p>Duración aproximada: 35 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: ladrillos. - Humanos: maestro-tutor y docente especialista. 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación. 	
<p>Descripción de la actividad</p>		<p>Representación gráfica de la actividad</p>	

El terreno de juego será la mitad del patio y únicamente jugaremos en este espacio. En el medio del terreno colocaremos el mismo número de ladrillos que alumnos haya (ejemplo: 10 alumnos = 10 ladrillos). El juego tendrá 5 rondas, donde en cada una de ellas se realizará una cosa diferente. Al principio de cada ronda el docente explicará lo que tienen que realizar y tendrán 1 minuto para pensar una estrategia y resolver el problema. Al terminar cada ronda el alumnado se colocará a un extremo del campo hasta que el docente de la señal.

Ronda 1: nadie tiene que tocar el suelo. Solución: cada alumno tiene 1 ladrillo, por lo tanto, cuando se termine el tiempo tienen que estar encima de este.

Ronda 2: volvemos a explicarles que nadie tiene que tocar el suelo, pero esta vez habrá la mitad de los ladrillos (de manera que si había 10, ahora habrán 5 ladrillos). Solución: cada alumno tendrá que compartir un ladrillo.

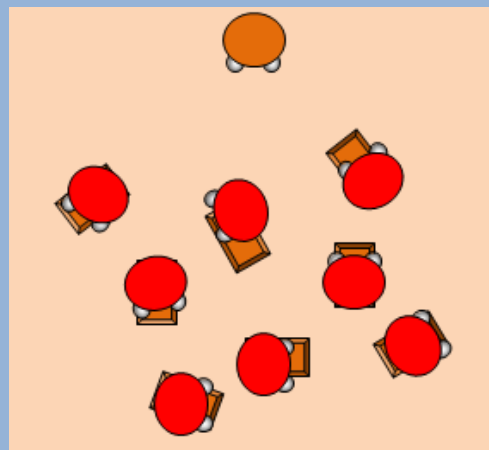
Volvemos a colocar ahora todos los ladrillos en el centro en las siguientes rondas.

Ronda 3: nadie tiene que tocar el suelo y tendremos que cambiar de ladrillo a la señal del docente. Daremos dos señales, de manera que tendrán que cambiar de ladrillo 2 veces. Posible solución: realizar un círculo/cuadrado/triángulo de ladrillos y cambiar de ladrillos en una única dirección.

Ronda 4: nadie tiene que tocar el suelo y todos tenemos que pisar todos los ladrillos. Posible solución: realizar un círculo/cuadrado/triángulo de ladrillos y cambiar de ladrillos en una única dirección.

Ronda 5: nadie tiene que tocar el suelo y los ladrillos no pueden tocarse. Posible solución: realizar un círculo/cuadrado/triángulo de ladrillos dejando un mínimo espacio entre estos y cambiar de ladrillos en una única dirección.

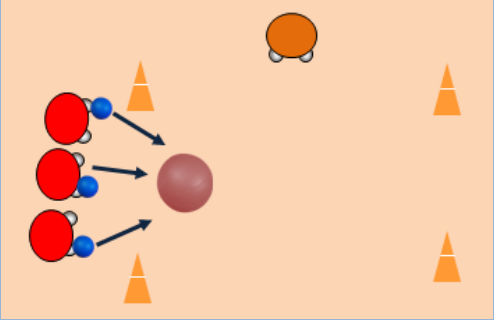
Sistema de puntuación: daremos una puntuación inicial del triple de número que alumnos hay (ejemplo: 10 alumnos = 30 puntos); cada vez que pasamos de ronda si nadie ha tocado el suelo +5 puntos; cada



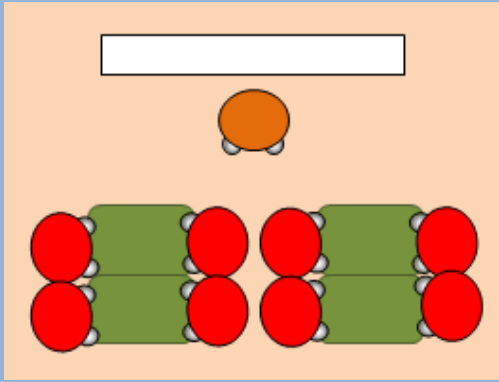
<p>alumno que toque el suelo -1 punto (si dos alumnos tocan el suelo -2 puntos; si son tres alumnos que tocan el suelo -3 puntos). Si al finalizar las 5 rondas nos encontramos en números positivos les daremos una pista. Se puede repetir las rondas (una vez como máximo) si no se ha conseguido resolver el problema.</p>	
<p>Observaciones: cortar comentarios de culpa hacia otros compañeros y hacerles reflexionar que tienen que comunicarse y cooperar para buscar una buena estrategia y sumar puntos.</p>	


<p>Número de sesión: 14</p>	<p>Fecha: 20/10/2023 Hora: 13:15</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Tutoría</p>
<p>Título: El periódico</p>		<p>Duración aproximada: 45 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: papel, bolígrafo/lápiz y cinta correctora/goma. - Humanos: maestro-tutor. 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. 	
<p>Descripción de la actividad</p> <p>Dividimos al grupo-clase en pequeños grupos de hasta 4 personas (5 personas máximo) y les repartiremos una hoja, en la cual tienen que inventarse cualquier noticia sea del ámbito que sea, dándoles libertad de creación. Para obtener puntos, cada noticia debe contener:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 punto: si tiene un titular. - 1 punto: si tiene un subtítulo. - 1 punto: si tiene un dibujo. - 1 punto: si tiene una entrada. <p>Cuando todos los grupos hayan terminado, leeremos en voz cada noticia y procederemos a sumar todos los puntos (por ejemplo: para superar el desafío hay que superar 15 puntos). Finalmente, nosotros como docentes, recogeremos todas las noticias y elaboraremos un periódico, para posteriormente colocarlo en la biblioteca del aula.</p>		<p>Representación gráfica de la actividad</p>  <p>Esta es una posible distribución para la puesta en práctica del juego.</p>	

Observaciones: ver que todos los miembros estén participando en la elaboración de la noticia, reducir conductas individualistas y felicitar comportamiento cooperativo.

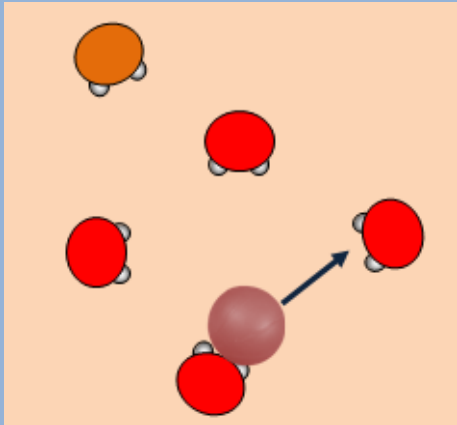
Número de sesión: 15	Fecha: 24/10/2023 Hora: 9:00	Curso: 6º de EP	Área: Educación Física
Título: Mueve al gigante		Duración aproximada: 30 minutos	
Recursos: - Materiales: pelotas, balones, balones gigantes y conos. - Humanos: maestro-tutor y docente especialista.		Objetivos: - Mejorar la cooperación, - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación.	
Descripción de la actividad		Representación gráfica de la actividad	
<p>El grupo clase tendrá balones y tendrán que lanzarlas al balón gigante, de manera que tienen que hacer que se mueva hacia el otro extremo del campo en el menor tiempo posible. Así mismo, el alumno no podrá moverse de la zona de lanzamiento, solo se podrá lanzar en dicha zona. Únicamente se podrá cruzar la zona para recoger las pelotas y los balones (únicamente uno por persona).</p> <p>Para sumarle dificultad al reto podemos dividir el juego en rondas, de manera que:</p> <p>Ronda 1: el alumnado tiene balones y solamente tienen que mover el balón gigante en menos de 3 minutos.</p> <p>Ronda 2: igual que la ronda 1 pero con 2 minutos.</p> <p>Ronda 3: el alumnado tendrá que mover ahora dos balones gigantes en 3 minutos (teniendo que encontrar una estrategia, como división del grupo-clase).</p> <p>Ronda 4: el alumnado esta vez para mover el balón gigante tendrá pelotas para lanzar, teniendo así que mejorar su precisión de tiro y teniendo 3 minutos para hacerlo.</p> <p>Ronda 5: igual que la ronda anterior, aunque</p>		 <p>La zona de lanzamiento se encuentra detrás de los conos (donde se encuentran los alumnos), de manera que a partir de esta zona no podrán moverse (se pueden mover por la zona de lanzamiento).</p>	

<p>ahora únicamente tendrán 2 minutos.</p> <p>Ronda 6: igual que la ronda 4 pero con dos balones gigantes.</p> <p>Sistema de puntos: cada vez que se complete una ronda se sumará 1 punto, para superar el reto el grupo tendrá que llegar a 4 puntos, pudiendo repetir cada ronda 2 veces.</p>	
<p>Observaciones: cortar conductas negativas y asegurarse que todo el alumnado tenga las mismas oportunidades de lanzamiento (que no se roben entre ellos las pelotas/balones o que un alumno recoja más de uno).</p>	

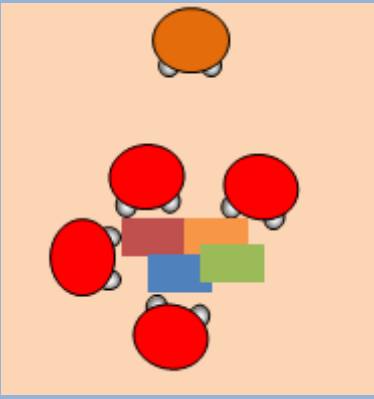
<p>Número de sesión: 16</p>	<p>Fecha: 27/10/2023 Hora: 13:15</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Tutoría</p>
<p>Título: Decoración de Halloween</p>		<p>Duración aproximada: 45 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: tijeras, pegamento, cartulinas de colores, lápices, gomas, rotuladores, colores, gomas, reglas, entre otras cosas. - Humanos: maestro-tutor 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación. 	
<p>Descripción de la actividad</p>		<p>Representación gráfica de la actividad</p>	
<p>Propondremos al grupo-clase que elabore decoración de Halloween para la clase con el material mencionado. Se trata de que de manera creativa el alumnado se las ingenie para elaborar una buena decoración.</p>		<div style="text-align: center;">  </div> <p>Esta es una posible distribución para la puesta en práctica de la actividad.</p>	
<p>Observaciones: se trata de una actividad cooperativa con el fin de potenciar la creatividad del alumnado y que todos participen para la decoración de la clase. Motivar al alumnado para que trabaje en equipo con el fin de que se comuniquen ideas y tracen un plan para realizarlas.</p>			

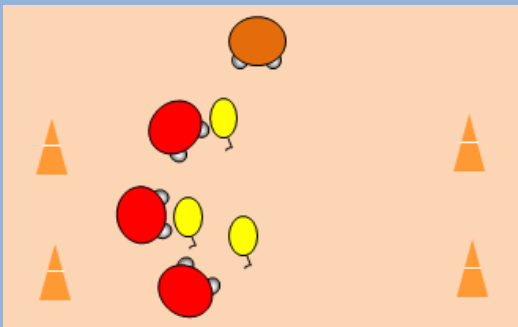
Número de sesión: 17	Fecha: 03/11/2023 Hora: 13:15	Curso: 6º de EP	Área: Tutoría
Título: La torre de papel		Duración aproximada: 15 minutos	
Recursos: - Materiales: periódicos y un metro. - Humanos: maestro-tutor		Objetivos: - Mejorar la cooperación. - Mejorar la participación. - Mejorar la comunicación.	
Descripción de la actividad		Representación gráfica de la actividad	
<p>Dividiremos al grupo-clase en pequeños grupos de 3 o 4 personas y les daremos a cada grupo un montón de papel de periódicos, con el fin de que estos hagan una torre lo más alta posible.</p> <p>El juego se realizará por turnos, de manera que cada miembro del grupo tendrá 15 segundos para realizar un movimiento. Al pasar 2-3 minutos, los grupos dejarán la torre tal y como esta y procederemos a medir todas las torres. Si la torre mide 30 cm se obtendrá 1 punto, si la torre mide más de 60 cm se obtendrán 2 puntos (por ejemplo). Una vez hechas las mediciones, se sumarán los puntos de todos los grupos, de manera que por ejemplo para superar el reto se debería conseguir 10 puntos en total para obtener una pista.</p>			
Observaciones: procurar que no entre viento en la clase con tal de que no se derrumben las torres y asegurarse que cada persona participe de manera equitativa.			

Número de sesión: 18	Fecha: 07/11/2023 Hora: 9:00	Curso: 6º de EP	Área: Educación Física
Título: Pasa el mega balón		Duración aproximada: 25 minutos	
Recursos: - Materiales: balón gigante. - Humanos: maestro-tutor y docente		Objetivos: - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación.	

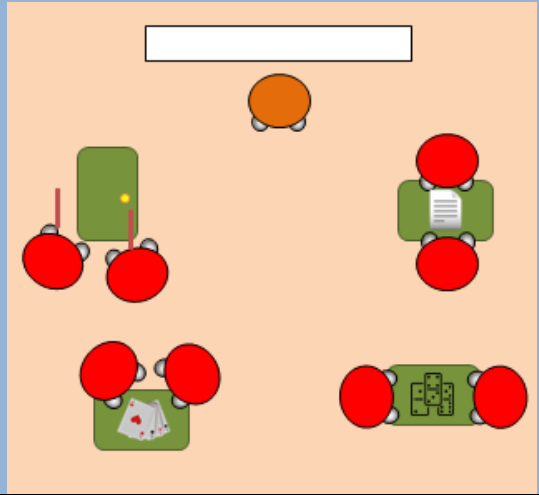
especialista.	
Descripción de la actividad	Representación gráfica de la actividad
<p>En caso de tener muchos alumnos, dividiremos el grupo-clase en dos grupos (mitad y mitad). El juego trata de pasarse el balón gigante entre todos, de manera que, para sumar 1 punto, todos los alumnos deberán haber pasado la pelota. Si el balón cae al suelo, se reiniciarán los pases a 0 y tendrán que volver a pasarse la pelota entre todos para sumar 1 punto. Para superar este desafío, por ejemplo, se debe conseguir 5 puntos para conseguir una pista extra.</p> <p>Si contamos con un grupo-clase con alto nivel en el cual consiguen realizar los 5 puntos directos sin que les caiga el balón, les podemos proponer a ver cuántos pases pueden conseguir en 2 minutos. Dependiendo del número de pases que han realizado en los 2 minutos, esta será la nueva marca que superar y cada vez que la logren superar se sumará 1 punto. Para superar este segundo desafío, se deberán obtener 3 puntos por ejemplo (cabe la posibilidad de que el grupo-clase sea listo y en la primera ronda realicen pocos pases a propósito y poco a poco vayan realizando un poco más, sin mostrar su potencial con la finalidad de sumar el mayor número de puntos disponible).</p>	
<p>Observaciones: cortar comentarios de culpa hacia otros compañeros por si se cae el balón y observar que todos participan y pasan el balón.</p>	

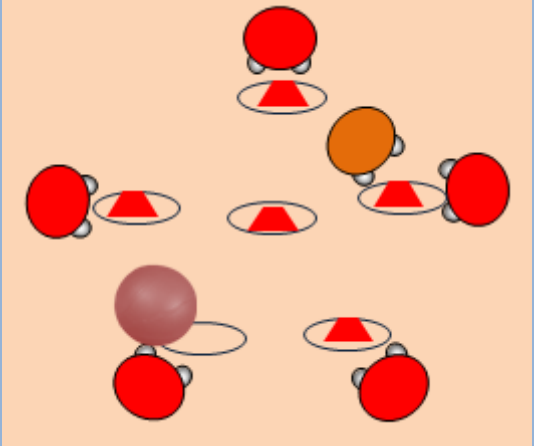
Número de sesión: 19	Fecha: 10/11/2023 Hora: 13:15	Curso: 6º de EP	Área: Tutoría
Título: Creación del paracaídas		Duración aproximada: 45 minutos	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: bolsas de plásticos, cinta adhesiva y tijeras. - Humanos: maestro-tutor y docente especialista. 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación. 	
Descripción de la actividad		Representación gráfica de la actividad	

<p>Este reto se realizará en gran grupo, de manera que todo el grupo-clase tendrá que comunicarse y cooperar para realizar su propio paracaídas (un único paracaídas para toda la clase) con el material propuesto.</p> <p>Tendrán que cortar las bolsas, pegarlas con cinta adhesiva unas con otras, doblar algunos trozos o reforzar algunas partes, todo ello cooperando.</p> <p>Si al finalizar la sesión el grupo-clase ha conseguido crear el paracaídas y se haya comprobado que sea resistente (sacudiéndolo), obtendrán una pista.</p>	
<p>Observaciones: asegurarse que todo el mundo participe y se comunique, reduciendo así aislamientos. Podemos ayudar y guiar al alumnado a crear el paracaídas, indicando algunas veces lo que se puede hacer, pero tenemos que darles libertad, únicamente actuaremos si vemos muy perdidos al grupo-clase.</p> <p>Fuente: adaptado de <i>¿Cómo construir un PARACAÍDAS cooperando?</i>, por A. Méndez, 2021.</p>	

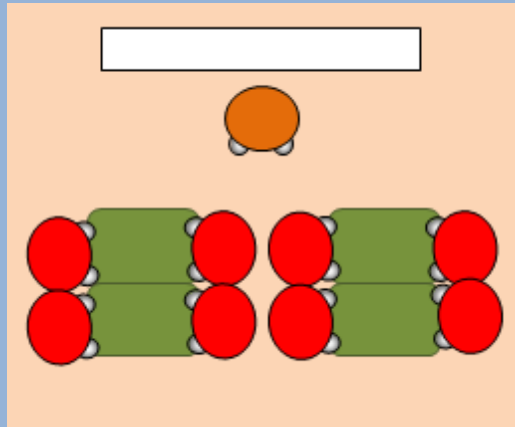
<p>Número de sesión: 20</p>	<p>Fecha: 14/11/2023 Hora: 9:00</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Educación Física</p>
<p>Título: Transporte de globos</p>		<p>Duración aproximada: 15 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: globos y conos. - Humanos: maestro-tutor y docente especialista. 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación. 	
<p>Descripción de la actividad</p>		<p>Representación gráfica de la actividad</p>	
<p>Realizaremos grupos de 5 personas y les daremos el mismo número de globos que de miembros haya en el grupo.</p> <p>El juego consiste en que los alumnos se situarán en un extremo del campo y tendrán que pasar los globos (golpeándolos) hacia el otro extremo. La única condición para pasar los globos es que los jugadores no pueden golpear el mismo globo 2 veces seguidas.</p>			

Cada vez que un grupo consiga transportar los globos hacia el otro extremo de la pista, el grupo-clase obtendrá un punto. Para superar el desafío se tendrá que llegar a 5 puntos, por ejemplo.	
Observaciones: tener precaución en el tiempo atmosférico y a poder ser, realizar el juego en campo cubierto para evitar que no intervenga el aire. Remarcar la importancia de no explotar los globos, no obstante, nosotros llevaremos más de reserva.	

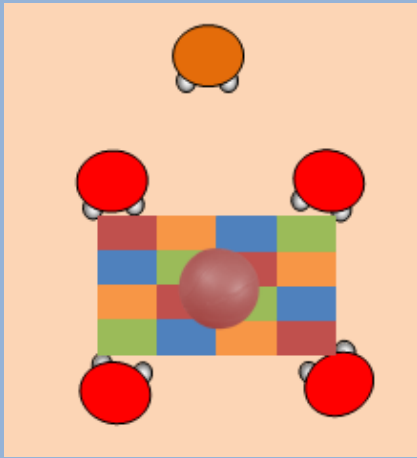
Número de sesión: 21	Fecha: 17/11/2023 Hora: 13:15	Curso: 6t de EP	Área: Tutoría
Título: Escape Room		Duración aproximada: 45 minutos	
Recursos: - Materiales: cajas con candado (de 4 dígitos), material específico (ver Anexo XII), bolígrafo, cartas de naipes, pajitas, pelota de ping-pong, fichas de dominó, sobres de colores, ordenador, proyector y pizarra. - Humanos: maestro-tutor.		Objetivos: - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación.	
Descripción de la actividad		Representación gráfica de la actividad	
Se realizará un Escape Room en el aula, para más información, ver Anexo XII.			
Observaciones: las observaciones que hay que tener en cuenta se encuentran en el respectivo Anexo XII.			

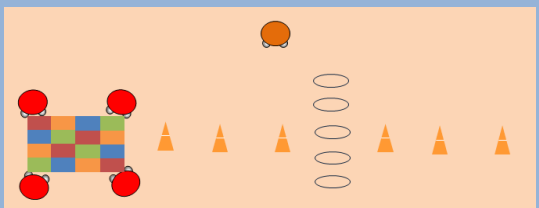
<p>Número de sesión: 22</p>	<p>Fecha: 21/11/2023 Hora: 9:00</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Educación Física</p>
<p>Título: Que no te roben el cono</p>		<p>Duración aproximada: 20 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: aros, balón gigante y conos chinos. - Humanos: maestro-tutor. 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. 	
<p>Descripción de la actividad</p>		<p>Representación gráfica de la actividad</p>	
<p>En este juego, se necesita que el maestro-tutor juegue con los alumnos, de manera que se enfrentará el docente contra sus discentes.</p> <p>Nos colocamos en círculo y cada alumno tendrá delante un aro en el suelo y un cono chino dentro del propio aro. El docente se colocará en el centro del círculo que hemos creado y tendrá su propio aro. El juego consiste en que los alumnos se pasen el balón gigante y lo lancen al docente, quién estará cogiendo de uno en uno cada cono para colocarlo dentro del aro. En caso de que el balón toque al docente, el alumnado correrá hasta el centro a recoger su respectivo cono y se volverá a seguir la misma dinámica.</p> <p>Al finalizar cada ronda (entre 2-3 minutos), contaremos quién tiene más conos, si el docente o los discentes, si ganan los discentes, sumarán 1 punto, si en cambio gana el docente, se le restará 1 punto al grupo-clase. Cuando se finalice el juego, si los alumnos tienen puntos positivos recibirán una pista.</p>			
<p>Observaciones: debemos tener en cuenta que vamos a estar jugando con nuestros alumnos, por lo tanto, no tenemos que bajar la guardia en ningún momento ni perder la compostura. Si tenemos la oportunidad, pediremos ayuda de un compañero para un mayor control del grupo-clase, en caso de no ser así, tenemos que seguir mostrando respeto a los alumnos y en aquellos momentos que no se sigan las indicaciones se pausará el juego.</p>			

<p>Número de sesión: 23</p>	<p>Fecha: 24/11/2023 Hora: 13:15</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Tutoría</p>
----------------------------------------	--------------------------------------------------------	-------------------------------	-----------------------------

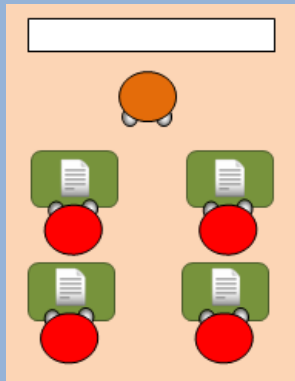
Título: Creación del Belén		Duración aproximada: 45 minutos	
Recursos: - Materiales: plastilina de diferentes colores. - Humanos: maestro-tutor.		Objetivos: - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación.	
Descripción de la actividad		Representación gráfica de la actividad	
<p>Realizaremos un sorteo donde cada alumno tendrá que moldear y crear la figura que le ha tocado. Está permitido que los alumnos se ayuden entre ellos para confeccionar la figura. Una vez realizada la figura de cada uno, todos nos encargamos de hacer otros detalles y adornos, como un puente, un establo, vegetación, casas, etc.</p>		 <p>Posible distribución para la aplicación de la sesión.</p>	
<p>Observaciones: cortar conductas de burla hacia los productos creados. En esta sesión puede ocurrir que algunos alumnos se sientan disconformes con la figura que les ha tocado realizar, por ende, hay que realizar una buena reflexión, donde podemos hacer hincapié en el puzzle que creamos y en cómo somos, cada uno es diferente, no todos somos iguales, no obstante, todos cumplimos una función y al final la importancia recae sobre el conjunto (el Belén en sí). Sin camellos los reyes magos no podrían movilizarse, sin pastores los animales no podrían vivir, sin animales no se podrían alimentar las personas, etc.</p>			

Número de sesión: 24	Fecha: 28/11/2023 Hora: 9:00	Curso: 6º de EP	Área: Educación Física
Título: Lanza el balón con el paracaídas		Duración aproximada: 10-15 minutos	
Recursos: - Materiales: paracaídas y balón gigante. - Humanos: maestro-tutor y docente especialista.		Objetivos: - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación.	

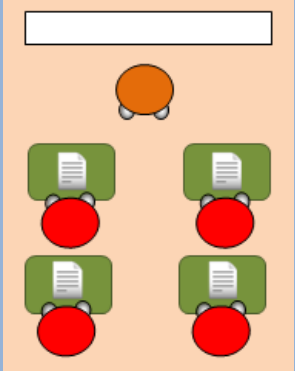
Descripción de la actividad	Representación gráfica de la actividad
<p>Cada alumno cogerá de un lado el paracaídas y colocaremos un balón gigante en el medio del paracaídas.</p> <p>El juego consiste en que los alumnos se coordinen para levantar el paracaídas para que el balón se alce en alto y posteriormente hacer que el balón vuelva a caer sobre el paracaídas. Para obtener 1 punto, se tienen que conectar 5 lanzamientos y recepciones, de manera que no caiga en ningún momento el balón al suelo. Si se cae el balón, se reinician los pases. Para superar el desafío, se debe obtener 5 puntos, por ejemplo. Si se supera el desafío se consigue una pista.</p>	
<p>Observaciones: cortar actitudes de culpa hacia otros compañeros.</p>	

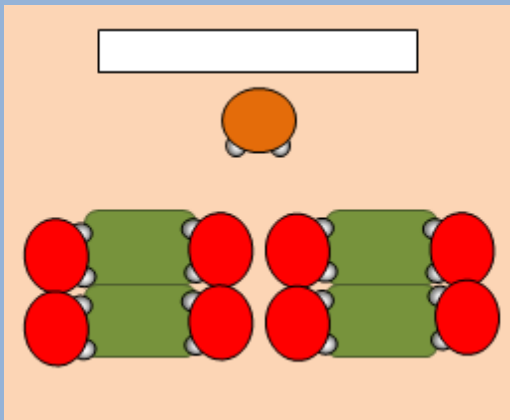
<p>Número de sesión: 25</p>	<p>Fecha: 01/12/2023</p> <p>Hora: 9:00</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Educación Física</p>
<p>Título: La ambulancia</p>		<p>Duración aproximada: 20-25 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: paracaídas, balones, aros y conos. - Humanos: maestro-tutor y docente especialista. 		<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la cooperación. - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación. 	
Descripción de la actividad	Representación gráfica de la actividad		
<p>Cada alumno cogerá de un lado el paracaídas y colocaremos balones en el medio del paracaídas.</p> <p>El juego consiste en que los alumnos se coordinen para llevar el paracaídas de un extremo a otro, haciendo zigzag entre los conos, sin pisar los aros y sin que caiga ningún balón del paracaídas. Si se cae un balón, el grupo deberá volver al inicio. Para obtener 1 punto, se tiene que llevar el paracaídas al otro extremo. Para superar el desafío, se debe obtener 5 puntos, por ejemplo.</p>	 <p>Este es un posible circuito, se puede modificar al parecer del docente, con la finalidad de aumentar o disminuir la dificultad.</p>		

Observaciones: cortar actitudes de culpa hacia otros compañeros.

Número de sesión: 26	Fecha: 05/12/2023 Hora: 13:15	Curso: 6º de EP	Área: Tutoría
Título: Realización de los cuestionarios		Duración aproximada: 15 minutos	
Recursos: - Materiales: cuestionario de cohesión grupal (ver Anexo V) y cuestionario sociométrico (ver AnexoVI). - Humanos: maestro-tutor.		Objetivos: - Mejorar la comunicación. - Mejorar la participación.	
Descripción de la actividad		Representación gráfica de la actividad	
<p>En esta sesión, volveremos a realizar el cuestionario de cohesión grupal, con el fin de observar si ha aumentado o no. Además, se volverá a realizar el cuestionario sociométrico, con la finalidad de analizar si siguen persistiendo las mismas elecciones o los mismos rechazos.</p>		 <p>Nos colocaremos separados unos a otros con tal de guardar privacidad al rellenar los cuestionarios.</p>	
Observaciones: remarcar la seriedad y la sinceridad al contestar los cuestionarios.			

Número de sesión: 27	Fecha: 07/12/2023 Hora: 13:15	Curso: 6º de EP	Área: Tutoría
Título: Evaluación final		Duración aproximada: 25 minutos	
Recursos: - Materiales: hoja de autoevaluación (ver Anexo II) y hoja de heteroevaluación (ver		Objetivos: - Mejorar la comunicación.	

<p>Anexo III).</p> <p>- Humanos: maestro-tutor.</p>	<p>- Mejorar la participación</p>
<p>Descripción de la actividad</p>	<p>Representación gráfica de la actividad</p>
<p>En esta sesión se pretende que el alumnado se evalúe así mismo sobre su conducta durante la duración del proyecto y que evalúe al grupo-clase.</p>	
<p>Observaciones: remarcar la seriedad y la sinceridad al contestar las hojas de autoevaluación y heteroevaluación. Destacamos que todavía falta la última sesión del último juego cooperativo, por lo tanto, se podría cambiar esta sesión al día siguiente de dicha sesión.</p>	

<p>Número de sesión: 28</p>	<p>Fecha: 15/12/2023</p> <p>Hora: 13:15</p>	<p>Curso: 6º de EP</p>	<p>Área: Tutoría</p>
<p>Título: Resolución del misterio y valoración</p>		<p>Duración aproximada: 45 minutos</p>	
<p>Recursos:</p> <p>- Materiales: plantilla del misterio (ver Anexo I), diplomas (ver Anexo XIII), cuestionario valorativo (ver Anexo XIV) proyector, pizarra y ordenador.</p> <p>- Humanos: maestro-tutor</p>		<p>Objetivos:</p> <p>- Mejorar la comunicación.</p> <p>- Mejorar la participación</p>	
<p>Descripción de la actividad</p>	<p>Representación gráfica de la actividad</p>		
<p>Iniciaremos la sesión haciendo un recuento del número total de pistas que hemos conseguido. Posteriormente, proyectaremos la plantilla del misterio (ver Anexo I) en la pizarra e iremos tachando de 1 en 1 los elementos que no son culpables. Finalmente, si se ha logrado resolver el misterio, se hará entrega de los diplomas de detectives cooperativos (ver Anexo XIII).</p> <p>Una vez realizada la resolución del misterio y la entrega de diplomas, se facilitará al</p>			

<p>alumnado un cuestionario valorativo del proyecto (ver Anexo XIV), con tal de mejorar el proyecto y ver sus preferencias.</p> <p>Finalmente, procederemos a comunicar al grupo-clase el nivel inicial de cohesión grupal y el nivel final, con su respectiva comparativa y reflexión.</p>	<p>Posible distribución para la aplicación de la sesión. Se puede mantener la misma disposición de las mesas para la valoración del proyecto.</p>
<p>Observaciones: en caso de no haber resuelto el misterio por faltas de pistas, realizaremos una reflexión del por qué no lo hemos resuelto, realizando las siguientes posibles preguntas: ¿No hemos cooperado lo suficiente?, ¿Qué cosas creéis que tenemos que mejorar?, ¿Podemos seguir con la misma dinámica?</p> <p>Una vez rellenado la hoja de valoración del proyecto, se puede hacer una puesta en común.</p> <p>Como cierre de la sesión, se felicita al grupo-clase si se ha aumentado el nivel de cohesión grupal.</p>	

5.5.- Fuentes de los juegos

El conjunto de juegos cooperativos y actividades cooperativas anteriormente expuestos no han sido de elaboración propia, sino adaptaciones de juegos existentes, como algunos juegos de la obra de Garaigordobil (2017), juegos realizados durante las clases de la mención de Educación Física, juegos observados durante las prácticas del grado, juegos realizados durante nuestra etapa de Educación Primaria y Secundaria, juegos como Escape the BOOM (2019) y actividades de Antonio Méndez-Giménez (2021).

La única elaboración propia ha sido la confección de los Anexos, materiales que ayudan a la puesta en práctica de algunos juegos cooperativos o actividades cooperativas anteriormente expuestas.

5.6.- Recursos

Los recursos materiales, espaciales y humanos necesarios para la propuesta de intervención han sido los siguientes:

Recursos materiales: ordenador, proyector, pizarra, tiza, papeles en blanco A4, papel en blanco A2, colores, tijeras, pegamento, celo, lápices, bolígrafos, gomas, cintas correctoras, cartulinas de colores, rotuladores, reglas, periódicos, metro, cajas con candados, cartas de naipes, pelota de ping-pong, fichas de dominó, sobres de colores,

plastilina de colores, pañuelos, cuerdas, pelotas, pelota pequeña de goma, balones, aros, conos, antifaces, conos chinos, ladrillos, balón grande, altavoz, globos, bolsas de plástico y cinta adhesiva.

Recursos espaciales: el aula ordinaria, patio o aula específica de Educación Física (gimnasio cubierto).

Recursos humanos: la figura del maestro-tutor y posibles docentes de apoyo u educadores, en caso de tener a algún alumno con NEAE.

5.7.- Recomendaciones y consideraciones generales

En cada sesión se recomienda que durante los últimos minutos el docente hable con su alumnado y reflexionen sobre lo que se ha realizado en la sesión, con la finalidad de que piensen y consideren que lo que están haciendo es importante y les va a servir en su futuro y día a día.

Realización de equipos o parejas: se recomienda que el tutor se lea toda la planificación y realice los grupos cuanto antes, donde todos tengan la oportunidad de relacionarse con el mayor número posible de compañeros, ofreciéndoles una experiencia de participar con todos los compañeros. Damos por sentado que habrá sesiones en las cuales por cualquier motivo algunos alumnos fallen y se nos descuadre nuestra planificación de grupos/parejas, por lo tanto, recomendamos también apuntar los equipos/parejas que se han realizado en cada actividad/juego, con el fin de garantizar la mayor interacción entre iguales. Se recomienda también realizar una búsqueda de dinámica de grupos para la creación de grupos, con la finalidad de aplicar distintas metodologías para crear tus grupos.

Sistema de puntaje: se recomienda que el puntaje mínimo para cada reto sea real y alcanzable para el alumnado. No obstante, si manteniendo un puntaje relativamente bajo el grupo-clase no consigue llegar, tenemos que hacerles reflexionar, bien sea porque no han cooperado adecuadamente, no se han comunicado bien o no están participando todos.

Resolución del misterio: siguiendo con el apartado anterior, si al final de la intervención el grupo-clase no ha llegado a obtener las pistas de descarte para resolver el misterio, tendremos que hacerles reflexionar el por qué no lo hemos conseguido.

Temporalización: puede darse el caso que en alguna sesión no se pueda realizar el juego cooperativo o la actividad propuesta, ya que puede ocurrir algún evento el cual consideremos de mayor importancia, por lo tanto, se pueden posponer a otra fecha, aunque nosotros consideramos que la sesión 1, 2, 3, 26, 27 y 28 mantengan las fechas indicadas, así como el orden de la sesión 19 respecto a las sesiones 24 y 25 (creación del paracaídas y sus juegos). Como consejo, hay algunos juegos que se pueden implementar en otras áreas de Educación Primaria, como en el área de Lengua Castellana o Lengua Valenciana, donde podemos aplicar los juegos cooperativos lingüísticos, como es el caso de: Libro de cuentos cooperativo (sesión 8), Tiras de cómic (sesión 12) y El periódico (sesión 14). Otros juegos que se pueden aplicar a otra área como es Educación Plástica, son: Decoración de Halloween (sesión 16) y Creación del Belén (sesión 23).

Reuniones: en las sesiones de Educación Física, puede darse el caso que el tutor no pueda asistir, bien sea porque tiene recursos, ha de hacer apoyo en alguna clase o ha de realizar alguna sustitución. Por lo tanto, se recomienda mantener reuniones con el especialista con tal de rellenar la hoja de observación (Anexo IV) o de comunicarse aspectos a destacar. Lo ideal es que la aplicación práctica fuera en un aula donde el propio tutor de clase fuera también el especialista de Educación Física.

Juegos en el recreo: al inicio del curso y durante las primeras semanas (o incluso un juego por semana), se recomienda que el tutor realice juegos de gran grupo en las horas de recreo, con la finalidad de crear conciencia de grupo y mejorar la relación intragrupal. Algunos de los juegos que se pueden emplear son: teléfono loco, adivina el personaje, la patata caliente, pollito inglés, los lobos de Castonegro, entre otros.

5.8.- Evaluación**Tabla 8***Evaluación*

¿Qué voy a evaluar?	¿Cómo lo voy a evaluar?	¿Cuándo lo voy a evaluar?
Se va a evaluar la cooperación, comunicación y participación del alumnado.	Se va a evaluar realizando la una autoevaluación (ver Anexo II), una heteroevaluación (ver Anexo III) y una hoja de observación (ver Anexo IV), esta última será la única que rellene el maestro-tutor.	Se va a evaluar al finalizar cada mes, donde la última evaluación se realizará en la sesión 27.
El nivel de cohesión grupal del grupo-clase.	Los alumnos rellenarán un cuestionario de cohesión grupal (ver Anexo V).	Se evaluará en la sesión 1 y en la sesión 26.

Fuente: elaboración propia (2023).

6.- Conclusiones

Tras la redacción de los puntos anteriores, nos encontramos ahora con el punto final del TFG, donde podemos afirmar que se han cumplido los objetivos que nos planteamos al inicio del trabajo. Dicho esto, quisiéramos aprovechar también este apartado para hablar acerca de nuestra visión acerca de la temática, los aprendizajes adquiridos durante el proceso, las dificultades que nos encontramos y sugerir líneas de futuro del tema trabajado.

El presente trabajo ha sido todo un reto para nosotros, ya que la cohesión grupal es un factor fundamental en el ámbito educativo, el cual brinda una serie de beneficios al grupo-clase, por esta razón, intentamos redactar una propuesta de intervención lúdica con el fin de mejorarla, donde nos decidimos por el uso de juegos cooperativos. El tema en sí, requiere de una duración prolongada en el tiempo, donde sí proponemos y aplicamos de manera correcta este tipo de juegos, facilitarán la mejora del nivel de cohesión grupal.

Dentro de los aprendizajes adquiridos, destacamos una mejor profundización acerca de la cohesión grupal, donde estudiamos su origen, los factores que influyen, los beneficios que aporta, entre otros elementos; una mejor comprensión de los juegos cooperativos, donde hemos conocido distintos tipos de juegos y una gran variedad de estos; un mejor entendimiento de la legislación educativa en cuanto a dichos términos; una profundización acerca de la función del tutor y sus labores; entre otros aprendizajes.

En cuanto a las dificultades que encontramos, fueron principalmente durante la búsqueda bibliográfica para la redacción del marco teórico. Por un parte, vimos que la gran mayoría de materiales de cohesión grupal que encontrábamos eran enfocados en el deporte y muy pocos en Educación Física o en el ámbito de Educación Primaria, tal y como lo expone Mosqueda et al. (2022), “la literatura se enfoca principalmente en el ámbito deportivo, y dentro de este, la mayoría en deportes de conjunto” (p. 619). Por otra parte, para redactar el apartado de cohesión grupal se ha tenido que realizar una búsqueda específica y gran descarte de material, bien por qué la información era poco relevante o simplemente se nombraba el término y no se aportaba nada aprovechable. Además, se ha tenido que indagar en materiales enfocados en la dinámica de grupos, creando así un camino un poco más complicado y menos directo.

Aunque el trabajo ha llegado a su fin, esto no indica que se dé por concluido, ya que las futuras líneas que sugerimos son las siguientes: poner en práctica la propuesta de intervención para su posterior análisis, donde se estudiará si realmente los juegos cooperativos y actividades empleadas facilitan y mejoran el nivel de cohesión grupal dentro de un aula de Educación Primaria; analizar también si realmente los alumnos cooperan con el fin de conseguir un objetivo en común, como es la mejora de la cohesión (motivación intrínseca), o sí en cambio, únicamente cooperan para la resolución del misterio (motivación extrínseca); observar si el hecho de proponer los juegos como retos a superar puede motivar o no al alumnado; entre otras líneas de futuro.

7.- Referencias Bibliográficas

- Ancelin, A. (1974). *Diccionario de técnicas de grupo*. Salamanca, España: SÍGUEME.
- Andreu, M.A. y García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE. *I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos*. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Andueza, J. y Lavega, P. (2017). Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. *Movimiento*, 23 (1), pp. 213-227. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115350608016>
- Antón, E. (2011). Los juegos cooperativos en Educación Física. *Pedagogía Magna*, (11), pp. 109-116. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629149>
- Antonio Méndez-Giménez [canal oficial]. (30 de septiembre de 2021). *¿Cómo construir un PARACAÍDAS cooperando?* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/aggqILSgpho>
- Arranz, E. (1993). *Juegos cooperativos y sin competición para la Educación Infantil*. Madrid, España: Emilio Arranz Beltrán. Recuperado de <https://www.orientacionandujar.es/2017/09/21/juegos-cooperativos-sin-competicion-infantil/>
- Barba, C. (2011). Revisión teórica del concepto de cohesión social: hacia una perspectiva normativa para América Latina. En C. Barba y N. Cohen (eds.) *Perspectivas críticas sobre la cohesión social: desigualdad y tentativas fallidas de integración social en América Latina* (pp. 67-86). Buenos Aires, Argentina: CLACSO. Recuperado de <https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/handle/CLACSO/13400>

- Berkman, L. y Kawachi, I. (2000). *Social Epidemiology*. Nueva York, Estados Unidos: Oxford University Press. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=i0qWxy5-X1gC&oi=fnd&pg=PA174&dq=cohesion+social&ots=NKWa5cnq78&sig=jjBKVKSSuN9Xcf4xtwJd2ahvIKw#v=onepage&q=cohesion%20social&f=false>
- Blanco, A., Caballero, A. y de la Corte, L. (2005). *Psicología de los grupos*. Madrid, España: PEARSON EDUCACIÓN.
- Calvar, C., Bastarrica, O., López, A.L., Gamito, R. y Serna, J.D.L. (2021). Juegos cooperativos para la inclusión. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, (72), pp. 34-38. Recuperado de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/211361/Calvar.pdf?sequence=1>
- Camacho, P. (2006). Musicoterapia: culto al cuerpo y la mente. En J. Giró (ed.), *Envejecimiento activo, envejecimiento en positivo* (pp. 155-188). La Rioja, España: Universidad de La Rioja. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2756902>
- Cano, A. (2006). Tema 3: Los grupos (temario de la asignatura de Animación Social y de Grupo, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria). Recuperado de https://www2.ulpgc.es/hege/almacen/download/38/38205/tema_3_los_grupos_200506.pdf
- Canto, J.M. (2000). *Dinámica de grupos: aspectos técnicos, ámbitos de intervención y fundamentos teóricos*. Málaga, España: ALJIBE.
- Carron, A. y Brawley, L. (2012). Cohesion: Conceptual and Measurement Issues. *Small Group Research*, 43 (6), pp. 726-743.
- Cohesión. (2023). *Real Academia Española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/cohesi%C3%B3n>
- Corominas, J. (1987). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana* (3. Ed.). Madrid, España: Gredos.

- Creative Conspiracy (CC) [canal oficial]. (16 de mayo de 2011). *De Lijn – ‘Ants’*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/sICRDW5kShU>
- Creative Conspiracy (CC) [canal oficial]. (2015). *De Lijn Penguins*. [Archivo de vídeo]. Recuperado <https://vimeo.com/132929954>
- Creative Conspiracy (CC) [canal oficial]. (30 de agosto de 2011). *De Lijn – Crabs*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/LuVPnW0s3Vo>
- Cuéllar, Y., Pérez-Brunicardi, D. y De la Iglesia, M. (2015). Enseñanza cooperativa como instrumento para la inclusión de un niño con trastorno de espectro autista (TEA) mediante juegos cooperativos en un aula de Educación Infantil. *Revista Arbitrada del CIEG-Centro de Investigación y Estudios Gerenciales*, (21), pp. 259-271. Recuperado de [https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.%2021%20\(259-271\)%20Cuellar%20de%20Lucas%20y%20otros%20-%20septiembre%202015_articulo_id213.pdf](https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.%2021%20(259-271)%20Cuellar%20de%20Lucas%20y%20otros%20-%20septiembre%202015_articulo_id213.pdf)
- Deckers, M., Atlmann, T. y Roth, M. (2018). Conceptualizing and Measuring Group Openness and Cohesion as Dimensions of Group Personality. *Psychology*, 9 (1), pp. 80-100. [doi: 10.4236/psych.2018.91006](https://doi.org/10.4236/psych.2018.91006)
- Decreto 106/2022, de 5 de agosto, de la Conselleria de Educació, Cultura y Deporte, por el que establece la ordenación y currículo de la etapa de Educación Primaria, DOGV núm. 7572 (2022).
- Del Sagrario, M. (1983). *Dinámica de grupo y animación sociocultural*. Madrid, España: Marsiega.
- Díez, A. y Márquez, S. (2005). Utilización de sociogramas para la valoración de la cohesión interna de los jugadores de un club de fútbol. *European Journal of Human Movement*, 14, pp. 37-52. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2279064>
- Eys, M., Loughhead, T., Bray, S. y Carron, A. (2009). Development of a Cohesion Questionnaire for Youth: The Youth Sport Environment Questionnaire. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 31 (3), pp. 390-408. Recuperado

de

https://www.researchgate.net/publication/26865350_Development_of_a_Cohesion_Questionnaire_for_Youth_The_Youth_Sport_Environment_Questionnaire

Federación de Enseñanza de CCOO de Andalucía (2010). El juego. *Temas para la Educación, Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (7). Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

Federación de Enseñanza de CCOO de Andalucía (2011). La convivencia escolar y estrategias para mejorarla en Infantil y Primaria. *Temas para la Educación, Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (12). Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7863.pdf>

Fernández-Río, J. (2017). El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 32 (2), pp. 264-269. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6352316>

Gallardo López, J.A. y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), pp. 41-51. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>

Garaigordobil, M. (2017). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid, España: Pirámide.

González, O. (2022). Musicoterapia y relaciones sociales en Educación Infantil: propuesta de intervención. *Misostenido*. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/12940/Musicoterapia%20y%20relaciones%20sociales%20en%20educacio%CC%81n%20infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Grupal. (2023). *Real Academia Española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/grupal>

Grupo. (2023). *Real Academia Española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/grupo>

- Hernández, B. (2009). Los métodos de enseñanza en la Educación Física. *Efdeportes*, (132). Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd132/los-metodos-de-ensenanza-en-la-educacion-fisica.htm>
- Huéscar, E., López, C. y Cervelló, E. (2017). Relación de los estilos de liderazgo, cohesión grupal, potencia de equipo y rendimiento en jugadores de fútbol no profesionales. *Universitas Psychologica*, 16 (4), pp. 125-138. doi: [10.11144/Javeriana.upsy16-4.relc](https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.relc)
- Huici, C. (1985). *Estructura y procesos de grupo*. Madrid, España: UNED
- Juego. (2023). *Real Academia Española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/juego>
- Leo, F.M., Sánchez-Miguel, P.A., Sánchez-Oliva, D., Amado, D. y García-Calvo, T. (2013). El liderazgo y el clima motivacional del entrenador como antecedentes de la cohesión y el rol percibido en futbolistas semiprofesionales. *Psicología del Deporte*, 22 (2), pp. 361-370. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4872326>
- León, B. (2002). *Elementos mediadores en la eficacia del aprendizaje cooperativo: entrenamiento en habilidades sociales y dinámicas de grupo* (Tesis Doctoral, Universidad de Extremadura). Recuperada de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=310>
- Levine, J. y Moreland, R. (2006). *Small Groups: Key Readings*. Gran Bretaña, Reino Unido: Routledge. Recuperado de https://books.google.hn/books?id=2GAgaV htWQC&printsec=frontcover&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q&f=false
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de la Jefatura del Estado, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 340 (2020).
- López, A. y Frutos, H. (2011). La cohesión grupal, un estudio observacional de su incidencia en Educación Física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 13 (3), pp. 397-410. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3789213>

- Miguélez, F. y Prieto, C. (2001). Crisis del empleo y cohesión social. *Cuadernos de Relaciones Laborales*, 1, pp. 223-240. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=237968>
- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J., Serrano, J.P. y Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (15), pp. 235-260. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>
- Mosqueda, S., Ródenas, L.T., Balaguer, I., Salcido, Y.E. y López-Walle, J. (2022). Diferencias demográficas de climas motivacionales, necesidades psicológicas básicas y cohesión en jóvenes. *Retos: nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (43), pp. 613-622. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8059459>
- Olivera, J. (2006). José María Cagigal y su contribución al humanismo deportivo. *Revista Internacional de Sociología*, 64 (44), pp. 207-235. [doi:10.3989/ris.2006.i44.34](https://doi.org/10.3989/ris.2006.i44.34)
- Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2007). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Badalona, España: Paidotribo. Recuperado de https://books.google.es/books?id=fy_qy1n84H8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear: nuevos juegos y deportes cooperativos* (M. Martínez e I. García, Trans.). Barcelona, España: Paidotribo. (Obra original publicada en 1978). Recuperado de <https://books.google.com/vc/books?id=VMyn5SVi-4C&printsec=copyright&hl=es#v=onepage&q&f=true>
- Oscá, A. y García-Salmones, L. (2010). El impacto del tamaño y la diversidad en los procesos y resultados grupales. *Psicothema*, 22 (1), pp. 137-142. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3122349>
- Osés, R.M., Duarte, E. y Pinto, M. L. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6º grado de escuelas públicas. *Revista*

Electrónica de Investigación Educativa, 18 (3), pp. 176-186. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/317473688_Juegos_cooperativos_efectos_en_el_comportamiento_asertivo_en_ninos_de_6o_grado_de_escuelas_publicas

Padres Formados [canal oficial]. (15 de agosto de 2018). *Juego cooperativo. Una propuesta de intervención psicoeducativa. Maite Garagordobil Landazabal*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/qtxvUtkE1o>

Picazo, C., Zornoza, A. y Peiró, J. M. (2009). Los procesos de participación social y participación orientada a la tarea y el aprendizaje como antecedentes de la cohesión grupal. Una perspectiva longitudinal. *Psicothema*, 21 (2), pp. 274-279. Recuperado de <https://www.psicothema.com/pi?pii=3626>

Pujolàs, P., Lago, J.R., Naranjo, M., Pedragosa, O., Riera, G., Segué, T., Soldevila, J., (...) y Pujol, R. (2011). El programa CA/AC (Cooperar para Aprender/Aprender a Cooperar) para enseñar a aprender en equipo: Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula. *Barcelona, España: Universitat Central de Catalunya*. Recuperado de https://cife-ei-caac.com/wp-content/uploads/2015/06/EL_APRENDIZAJE_COOPERATIVO.pdf

Ramírez González, D. (2015). Cohesión grupal en el Polo Acuático. Una reflexión teórica necesaria. *OLIMPIA, Revista de la Facultad de Cultura Física de Granma*, 12 (38), pp. 32-43. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210436>

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, del Ministerio de Educación y Formación Profesional, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, BOE núm. 52 (2022).

Reigal, R. y Márquez, M.V. (2012). La expresión corporal como herramienta de cohesión grupal y bienestar en E.F. *Aportaciones desde la periferia* (Universidad de Jaén). Recuperado de http://www.educacionartistica.es/aportaciones/0_posters/intervencion_reconstruccion/012_marquez_reigal_cohesion-bienestar_ef.pdf

- Rodríguez, X. (2011). *El placer de jugar juntos: nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, España: CCS.
- Rosas, C. (2000). Indicadores de cohesión grupal a considerar para su diagnóstico. *Acta Odontológica Venezolana*, 39 (2), pp. 25-34. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5557359>
- Sánchez, J.C. (2002). *Psicología de los grupos: teoría, procesos y aplicaciones*. Madrid, España: McGraw-Hill/Interamericana de España.
- Sánchez-Oliva, D., Leo, F.M., Sánchez-Miguel, P.A., Amado, D. y García-Calvo, T. (2010). Relación del clima motivacional creado por el entrenador con la motivación autodeterminada y la implicación hacia la práctica deportiva. *International Journal of Sport Science*, 6 (20), pp. 177-195. doi: [10.5232/ricyde2010.02001](https://doi.org/10.5232/ricyde2010.02001)
- Torralbas, J.E. (2022). Indicadores para evaluar cohesión grupal en grupos escolares con el empleo de la técnica sociométrica. *Revista Universidad y Sociedad*, 14 (3), pp. 111-122. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000300111
- Torralbas, J.E. y Batista, P. (2020). Articulaciones teóricas y metodológicas entre los procesos de inclusión-exclusión educativa, cohesión grupal y rendimiento. *Revista de Psicología*, 19 (2), pp. 65-87. doi: [10.24215/2422572Xe065](https://doi.org/10.24215/2422572Xe065)
- Torralbas, J.E., Batista, P., Herreros, A.L. y Carballo, A.A. (2021). Procesos de cohesión grupal e inclusión educativa. Estudio bibliométrico en la base de datos Web of Science. *Revista Cubana de Psicología*, 3 (3), pp. 27-40. Recuperado de <https://revistas.uh.cu/psicocuba/article/view/199>
- Torrente, D., Pastor, A.B., Hinojo, C., Luna, N., Román, C., Úbeda, M.A. y Aranda, G.M. (2007). Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención. *Efdeportes*, (109). Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>

- Troncoso, S.M., Burgos, C.J. y López-Walle, J. (2015). Climas motivacionales, liderazgo y cohesión grupal en contexto deportivo universitario. *Educación Física y Ciencia*, 17 (1). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5128583>
- UNESCO (1980). *El Niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Paris, Francia: UNESCO. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>
- Valverde, M. (2001). Mòdul 2: Comportament humà en l'organització (temario de la asignatura de Personas y organizaciones, Universitat Oberta de Catalunya). Recuperado de http://cv.uoc.edu/annotation/4f59124333fd07aa85c4dad73aaf70b2/674500/PID_00200327/PID_00200327.html
- Velázquez, C. (2012). Relevos de marcador colectivo o tres vidas. Una estructura de aprendizaje cooperativo para las clases de Educación Física. *La Peonza: Revista de Educación Física para la paz*, (7), pp. 56-64. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3907254>
- Villa, J. (1998). *La animación de grupos*. Madrid, España: Escuela Española.
- Villatoro, P. (2007). *La cohesión social en los países desarrollados: conceptos e indicadores*. Santiago de Chile, Chile: CEPAL. Recuperado de <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/4759>
- Vivas, P., Rojas, J. y Torras, M. (2009). *Dinámica de grupos*. Barcelona, España: UOC.
- Zarco, N., Machancoses, M. y Fernández, R. (2019). La eficacia de la escape room como estrategia de motivación, cohesión y aprendizaje de matemáticas en sexto de Educación Primaria. *Edetania. Estudios y Propuestas Socioeducativos*, (56), pp. 23-42. [doi: 10.46583/edetania.2019.56.507](https://doi.org/10.46583/edetania.2019.56.507)

8.- Anexos

8.1.- Anexo I: *Plantilla del misterio*

PERSONA		OBJETO	LUGAR
	LORENA	 BALÓN	 MONTAÑA
	JUAN	 BICICLETA	 ESCUELA
	MATILDA	 MALETÍN	 PLAYA
	PEPE	 MÓVIL	 MUSEO
	SILVIA	 CARTERA	 BOSQUE
	MARC	 MOCHILA	 CUEVA

Fuente: elaboración propia con material de Canva (2023).

No hay solucionario, te damos la libertad de elegir quién quieres que sea el culpable, qué objeto se robaron y dónde los escondieron. Ten en cuenta que a la hora de resolver el misterio descartes de manera aleatoria los elementos para crear cierta tensión.

Nosotros hemos elegido esta temática con estos personajes, pero tú como docente puedes hacer tus modificaciones, los factores, la historia o acontecimiento (si se trata de un robo u otra cosa), las imágenes, el diseño, etc. En de los maestros de Educación Física del CEIP Alfàndec, docentes los cuales pusieron en práctica y tomamos de ellos esta idea, tenían en la primera columna (persona) a personas simbólicas del municipio (Tavernes de la Valligna), en la segunda columna (objeto) materiales específicos de Educación Física y en la tercera columna (lugar) lugares emblemáticos del municipio (Tavernes de la Valligna). Si seguimos la idea original, estaremos trabajando de manera transversal un aprendizaje cultural del propio

municipio y por esta razón, recomendamos que se siga dicha idea, ya que nosotros nos hemos limitado a un contexto general.

En total hay 18 casillas, de las cuales 15 hay que descartar. Se pueden conseguir 20 pistas con la superación de los juegos cooperativos y, además, se pueden conseguir otras 20 pistas extras si se tiene un buen comportamiento durante las sesiones.

8.2.- Anexo II: Hoja de autoevaluación

AUTOEVALUACIÓN	
Nombre y apellidos:	
Contesta con seriedad y sinceridad a las siguientes preguntas.	
Responde a las siguientes preguntas con una puntuación del 1 al 5, siendo 1 muy poco y 5 mucho.	
1.- He participado durante los juegos y actividades:	
2.- Me he comunicado bien con mis compañeros:	
3.- He cooperado con mis compañeros:	
4.- He seguido las normas y las reglas de los juegos:	

Fuente: elaboración propia (2023).

Autoevaluación: se sumarán los puntos de las cuatro preguntas y se dividirá dicho número entre 2. El resultado será la nota obtenida en dicho instrumento que equivale a un 25% de la nota.

8.3.- Anexo III: Hoja de heteroevaluación

HETEROEVALUACIÓN	
Nombre y apellidos:
Contesta con seriedad y sinceridad a las siguientes preguntas.	
Responde a las siguientes preguntas con una puntuación del 1 al 5, siendo 1 muy poco y 5 mucho.	
1.- Todos hemos participado en los juegos y actividades:
2.- Nos hemos comunicado bien entre todos:
3.- Hemos cooperado adecuadamente:
4.- Hemos seguido las normas y las reglas de los juegos:

Fuente: elaboración propia (2023).

Heteroevaluación: se sumarán los puntos de las cuatro preguntas y se dividirá dicho número entre 2. El resultado se sumará a la resta de los resultados de todos los alumnos, de manera que el producto de dicha suma se dividirá entre el mismo número que de alumnos haya. El resultado será la nota obtenida en dicho instrumento que equivale a un 25% de la nota.

8.4.- Anexo IV: Hoja de observación

HOJA DE OBSERVACIÓN	
Nombre y apellidos del alumno observado:
Fecha:
Del 1 al 5, siendo 1 muy poco y 5 mucho:	
1.- Participa en los juegos y actividades:
2.- Se comunica bien con sus compañeros:
3.- Cooperada adecuadamente con sus compañeros:
4.- Sigue las normas y las reglas de los juegos:

Fuente: elaboración propia (2023).

Hoja de observación: se sumarán los puntos de los cuatro ítems y se dividirá dicho número entre 2. El resultado será la nota obtenida en dicho instrumento que equivale a un 50% de la nota.

8.5.- Anexo V: Cuestionario de cohesión grupal

Cuestionario de cohesión grupal						
Número de lista:						
Contesta con sinceridad a las siguientes preguntas acerca de tus sentimientos. Por favor marca un número del 1 al 5 de cuanto, en conforme estas, siendo 1 poco conforme y 5 muy conforme.						
1.- Invito a mis compañeros a hacer cosas conmigo (a jugar, salir a dar una vuelta, ir al cine...).						
Poco conforme	1	2	3	4	5	Muy conforme
2.- Los compañeros de clase se llevan bien conmigo.						
Poco conforme	1	2	3	4	5	Muy conforme
3.- Mis mejores amigos están en clase.						
Poco conforme	1	2	3	4	5	Muy conforme
4.- Paso tiempo con mis compañeros (recreo, fuera de la escuela...).						
Poco conforme	1	2	3	4	5	Muy conforme
5.- Los compañeros de clase se llevan bien conmigo.						
Poco conforme	1	2	3	4	5	Muy conforme
6.- Me gusta trabajar en equipo.						
Poco conforme	1	2	3	4	5	Muy conforme
7.- Cuando hacemos un trabajo grupal, trabajamos igual (no hay nadie que trabaje más o menos que otro).						
Poco conforme	1	2	3	4	5	Muy conforme
8.- Mi forma de trabajar es la misma que la de los demás.						
Poco conforme	1	2	3	4	5	Muy conforme
9.- Considero que el grupo-clase está unido.						
Poco conforme	1	2	3	4	5	Muy conforme
10.- Todos somos importantes cuando hacemos un trabajo.						
Poco conforme	1	2	3	4	5	Muy conforme

Fuente: adaptado "Development of a cohesion Questionnaire for Youth Sport Environment Questionnaire" (pp. 390-408), por M. Eys et al., 2009, *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 31 (3).

Para la medición de la cohesión grupal del grupo clase, se pueden utilizar diversos cuestionarios (algunos de ellos mencionados en el marco teórico en el apartado de instrumentos de medida de cohesión grupal). Nosotros, proponemos el siguiente cuestionario elaborado tras la revisión del Cuestionario de Entorno Deportivo Juvenil (2009), instrumento elaborado por Eys, Loughhead, Bray y Carron.

Nuestro cuestionario cuenta con un total de 10 ítems (10 preguntas), los cuales están divididos en dos grupos, por una parte, la cohesión social (preguntas de la 1 a la 5) y, por otra parte, la cohesión de tarea (preguntas de la 6 a la 10). ¿Cómo calculamos el valor de cada cohesión? En primer lugar, sumamos los resultados de las 5 preguntas correspondientes a cada cohesión y lo dividimos entre 5 (ya que hay 5 preguntas de cada cohesión). Una vez tenemos los resultados de la cohesión social y la cohesión de tarea de cada alumno, dividimos dicho resultado por el número total de alumnos. Seguidamente, ponemos un ejemplo para tenerlo más claro:

Alumno A ha contestado de la siguiente manera: (1) 4; (2) 3; (3) 5; (4) 3; (5) 4; (6) 3; (7) 4; (8) 5; (9) 4; (10) 3. Cohesión social = $4 + 3 + 5 + 3 + 4 = 19$; $19/5 = 3,8p$. Cohesión de tarea = $3 + 4 + 5 + 4 + 3 = 19$; $19/5 = 3,8p$.

Alumno B ha contestado de la siguiente manera: (1) 3; (2) 3; (3) 2; (4) 1; (5) 3; (6) 4; (7) 5; (8) 4; (9) 3; (10) 1. Cohesión social = $3 + 3 + 2 + 1 + 3 = 12$; $12/5 = 2,4p$. Cohesión de tarea = $4 + 5 + 4 + 3 + 1 = 17$; $17/5 = 3,4p$.

Alumno C ha contestado de la siguiente manera: (1) 2; (2) 2; (3) 3; (4) 5; (5) 3; (6) 2; (7) 4; (8) 5; (9) 3; (10) 2. Cohesión social = $2 + 2 + 3 + 5 + 3 = 15$; $15/5 = 3p$. Cohesión de tarea = $2 + 4 + 5 + 3 + 2 = 16$; $16/5 = 3,2p$.

Teniendo en cuenta que solo hay 3 alumnos que han contestado (alumno A, B y C), el nivel de cohesión social sería $\rightarrow 3,8 + 2,4 + 3 = 9,2$; $9,2/3 = 3,06p$. El nivel de cohesión de tarea saldría $\rightarrow 3,8 + 3,4 + 3,2 = 10,4$; $10,4/3 = 3,46p$. Si quisiéramos sacar el nivel de cohesión grupal, únicamente tendríamos que sumar los dos resultados obtenidos, el nivel de cohesión social y el de cohesión de tarea, dando como resultado 6,52p de cohesión grupal, en dicha supuesta clase.

8.6.- Anexo VI: Cuestionario sociométrico

Cuestionario sociométrico	
Número de lista:	
Contesta con sinceridad a las siguientes preguntas y elige únicamente a 3 personas en cada pregunta.	
1.- ¿Con qué 3 compañeros sueles o prefieres ir a jugar en el recreo o en los tiempos libres?	
.....	
2.- ¿Con qué 3 compañeros no sueles o no prefieres ir a jugar en el recreo o en los tiempos libres?	
.....	
3.- ¿Qué 3 compañeros crees que prefieren jugar contigo en el recreo o en los tiempos libres?	
.....	
4.- ¿Qué 3 compañeros crees que no prefieren jugar contigo en el recreo o en los tiempos libres?	
.....	

Fuente: adaptado de “Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales” (pp. 213-227), por J. Andueza y P. Lavega, 2017, *Movimiento*, 23 (1).

El siguiente cuestionario sociométrico ha sido elaborado tras la revisión del estudio de Andueza y Lavega (2017). Este cuestionario sociométrico cuenta con 4 preguntas, donde 2 son antagónicas de las otras 2 y tiene como finalidad observar las relaciones interpersonales del grupo clase. Cabe destacar que los resultados de cada cuestionario se deben de corroborar con una observación de larga duración en las horas de recreo, con la finalidad de dar veracidad a lo que se han constatado en el papel.

Una vez obtenidos los resultados de cada cuestionario, procederemos a realizar un sociograma para visualizar las elecciones y los rechazos. Aquellos alumnos que

obtengan bastantes rechazos observaremos si realmente son excluidos o no, con la finalidad de ayudarlos a integrarlos.

8.7.- Anexo VII: Videos de cohesión grupal

En la sesión 1 de la propuesta de intervención, se hace uso de los siguientes vídeos con tal de hacer reflexionar al grupo-clase acerca de la cohesión grupal y de la cooperación. Dichos vídeos los podemos encontrar pinchando en los siguientes enlaces:

Creative Conspiracy (CC) [canal oficial]. (16 de mayo de 2011). *De Lijn – ‘Ants’*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/sICRDW5kShU>

El anterior vídeo presenta la importancia de cooperación de las hormigas, como todas ellas trabajan en equipo para evitar que una compañera no sea la comida de un oso hormiguero, dando importancia a la comunicación, organización y cooperación.

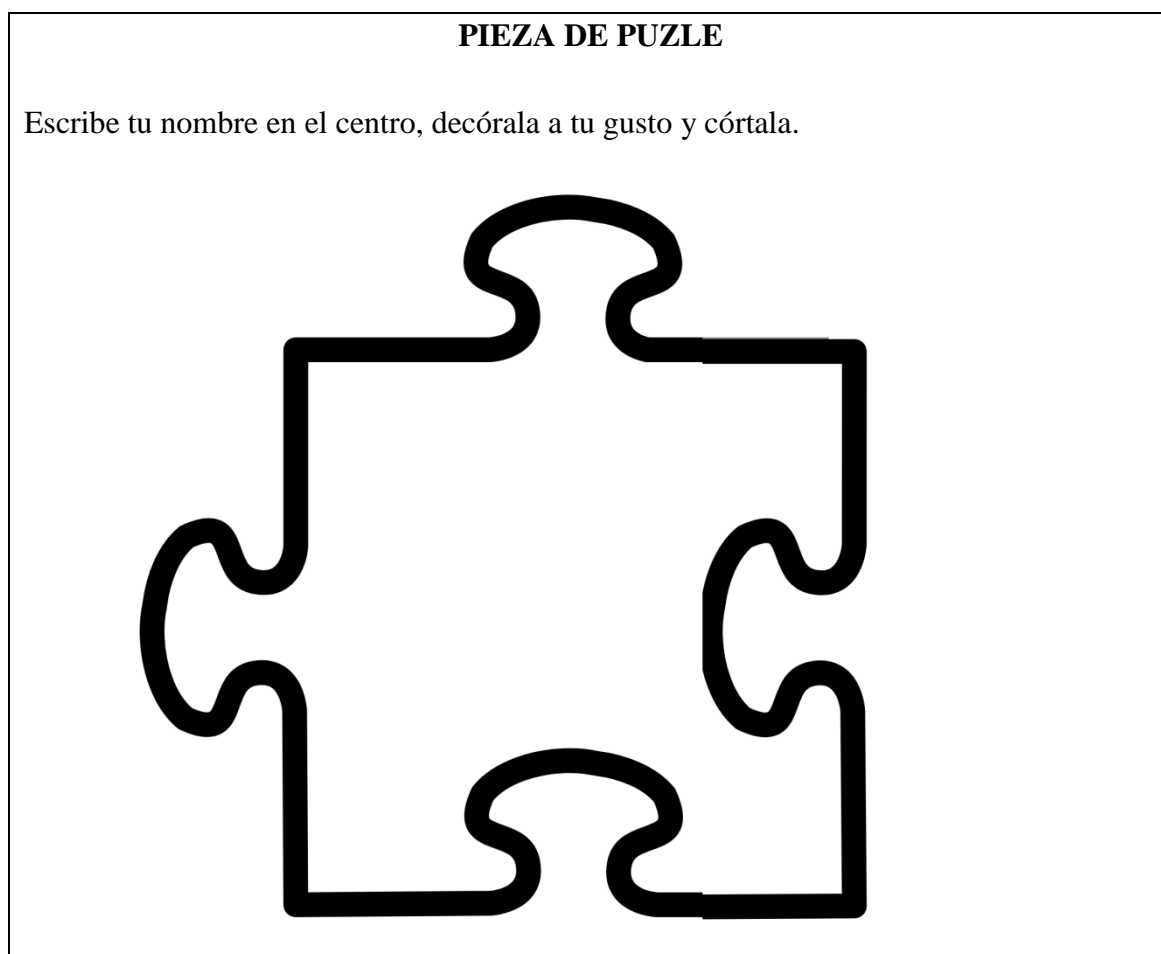
Creative Conspiracy (CC) [canal oficial]. (30 de agosto de 2011). *De Lijn – Crabs*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/LuVPnW0s3Vo>

El anterior vídeo, es similar al primero, donde los cangrejos se coordinan y cooperan entre ellos para salvar la vida de un compañero.

Creative Conspiracy (CC) [canal oficial]. (2015). *De Lijn Penguins*. [Archivo de vídeo]. Recuperado <https://vimeo.com/132929954>

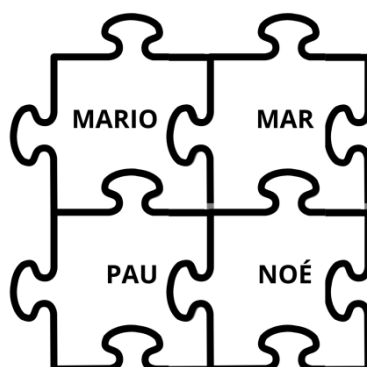
El anterior vídeo, presenta la importancia de la comunicación de unos pingüinos, donde elaboran un plan para evitar ser comidos, donde todos deciden ir a un extremo del glaciar.

Estos vídeos son cortos de duración (alrededor de unos 30 segundos), donde se pueden ver con claridad los aspectos que queremos trabajar, la cooperación, la participación y la comunicación. No obstante, estos son ejemplos y usted, como lector y docente, puede hacer uso de cualquier otro material visual que tenga la misma finalidad, donde sus discentes observen la importancia de estos factores.

8.8.- Anexo VIII: Pieza de puzle

Fuente: elaboración propia con material de Canva (2023).

Al finalizar todos, su pieza de puzle, se juntarán todas, uniéndose unas con otras para crear el puzle y colgarlo en una de las paredes de clase. Quedará algo tal que así:



Fuente: elaboración propia con material de Canva (2023).

8.9.- Anexo IX: Hoja de entrevista

Hoja de entrevista	
Nombre:	
1.- Nombre de la persona:
2.- Color favorito (Nombre):
3.- Mes en el que nació (Nombre):
4.- Animal favorito (Nombre):
5.- Deporte favorito (Nombre):
6.- Tipo de música que escuchas (Nombre):
7.- Equipo favorito de deporte/música (Nombre):
8.- Talla de pie (Nombre):
9.- Comida favorita (Nombre):
10.- Número favorito (Nombre):

Fuente: elaboración propia (2023).

8.10.- Anexo X: Persona, Animal, Ciudad y Objeto

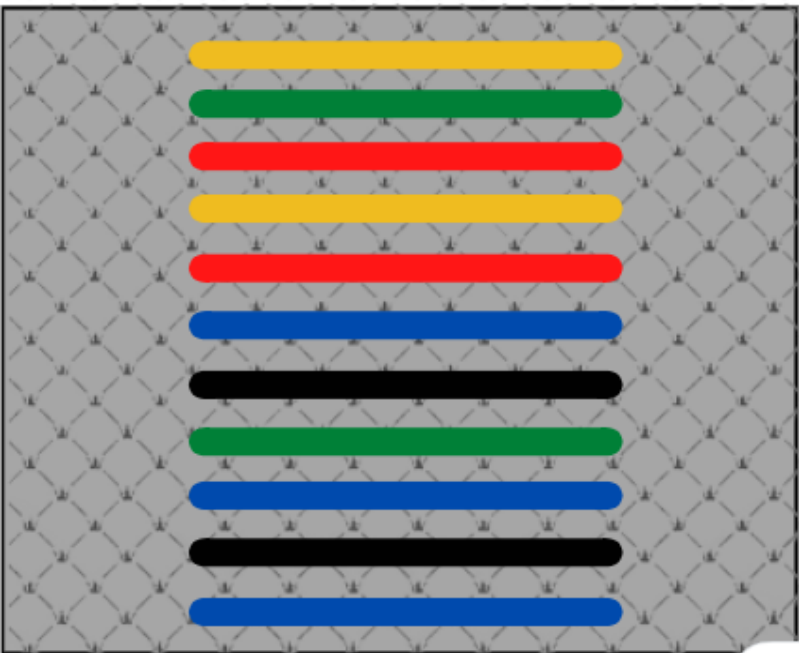
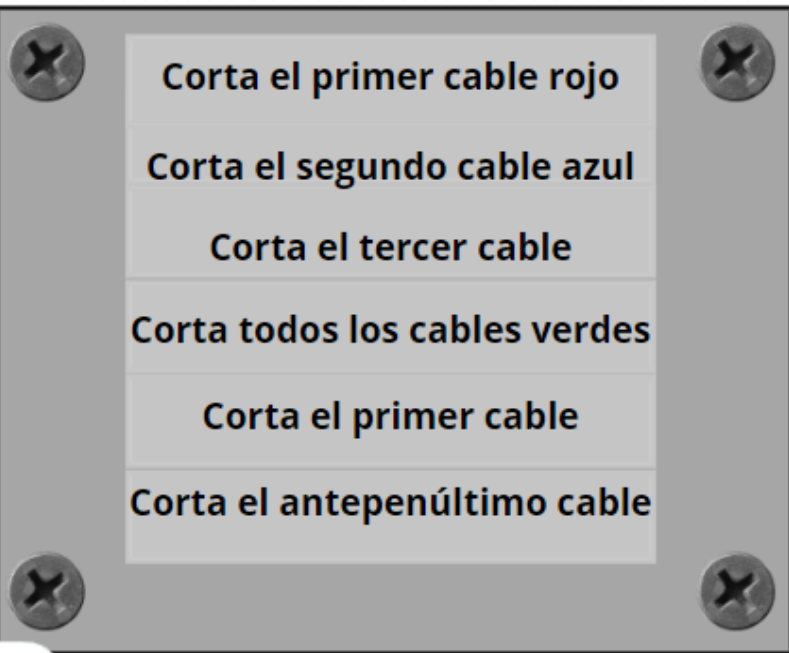
Número de grupo:

Nombres:

PERSONA	ANIMAL	CIUDAD	OBJETO

Fuente: adaptado de *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años* (pp. 86-87), por M. Garaigordobil, 2017, Pirámide.

8.11.- Anexo XI: Desactiva la alarma y su solucionario

DESACTIVA LA ALARMA	DESACTIVA LA ALARMA
<p>Prueba 1: Corta los cables</p> <p>Escucha a tu compañero y corta (tacha) los cables que te indique.</p>	<p>Prueba 1: Corta los cables</p> <p>Lee cuidadosamente las instrucciones y habla con tu compañero para que no se equivoque.</p>
<p style="text-align: center;">ALUMNO A</p> 	<p style="text-align: center;">ALUMNO B</p> 

Prueba 3: La contraseña

Hazle las siguientes preguntas y anota dentro de los círculos la letra correspondiente para averiguar la contraseña.

Prueba 3: La contraseña

Comenta a tu compañero qué objetos ves y nómbralos.

ALUMNO A

Escribe la primera letra
del primer objeto:

Escribe la tercera letra
del segundo objeto:

Escribe la última letra
del último objeto:

Escribe la cuarta letra
del quinto objeto:

ALUMNO B

1

2

3

4

5

6

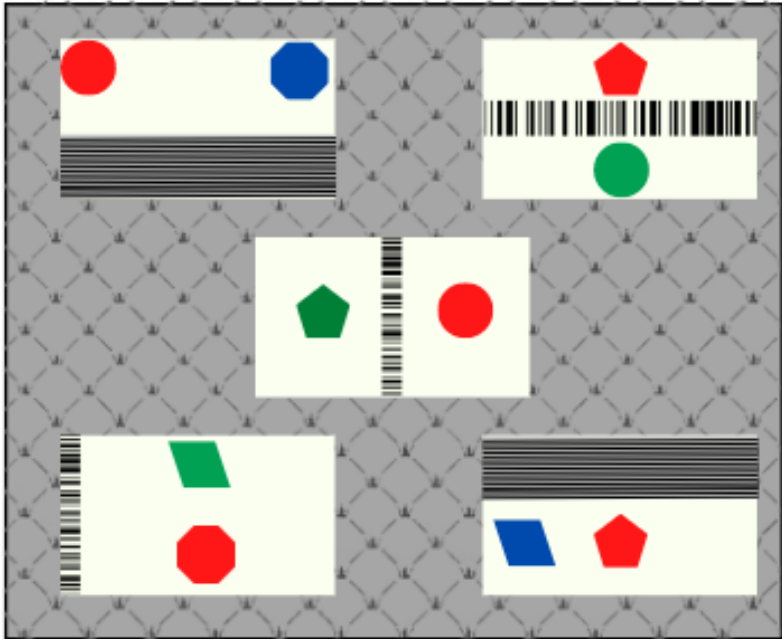
Prueba 4: Identifica la serie

La serie de figuras que se te ha presentado está completa, tiene 5 figuras, pero en la hoja de tu compañero aparecen 8 series, pero con 3 figuras, hablad y averiguad qué series comparten las mismas figuras. Una vez averiguado, anota el nombre de la serie que aparece en la hoja de tu compañero.

Prueba 4: Identifica la serie

Tu compañero tiene una serie de figuras completa, mientras que tú únicamente tienes 3 figuras en cada serie, por lo tanto, tenéis que hablar para ver qué figuras comparten.

ALUMNO A	ALUMNO B
 <p data-bbox="392 1125 1064 1252">VARIANTE:</p>	

<p>Prueba 5: ¿Qué bandera es? Escucha a tu compañero y redondea la bandera correcta.</p>	<p>Prueba 6: ¿Qué bandera es? Lee las siguientes preguntas a tu compañero para que redondee la bandera correcta.</p>
<p style="text-align: center;">ALUMNO A</p> 	<p style="text-align: center;">ALUMNO B</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- La bandera tiene líneas 2.- La bandera presenta color rojo 3.- La bandera presenta un pentágono 4.- El pentágono esta separado por unas líneas de la otra figura 5.- La otra figura es un círculo 6.- La figura verde se encuentra debajo de la figura roja

Fuente: elaboración propia con material de Canva (2023).

SOLUCIONARIO

Prueba 1: Corta los cables


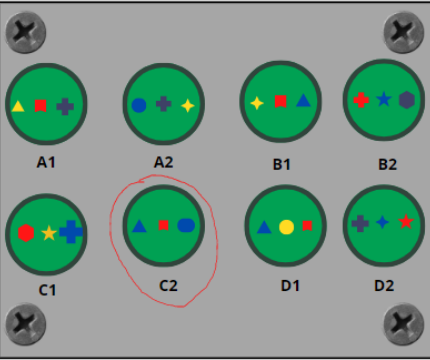
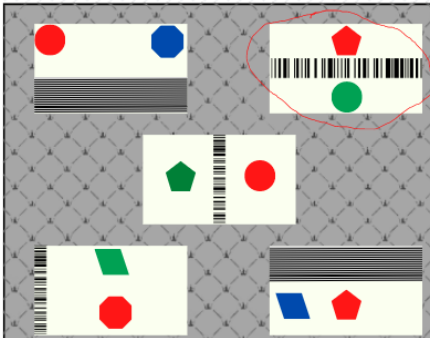
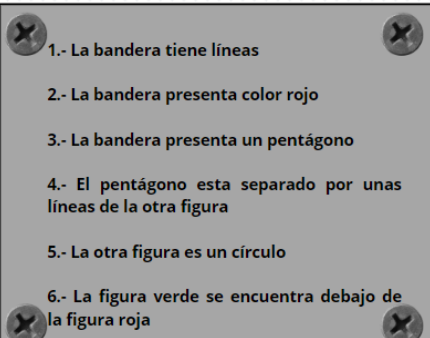
ALUMNO A	ALUMNO B
	<ul style="list-style-type: none"> Corta el primer cable rojo Corta el segundo cable azul Corta el tercer cable Corta todos los cables verdes Corta el primer cable Corta el antepenúltimo cable

Prueba 2: Serie de letras

ALUMNO A	ALUMNO B																				
<table border="1"> <tr> <td>FCVI - AXCG</td> <td>KJHS - ÑSKA</td> </tr> <tr> <td>ZXAT - HVNB</td> <td>FCIV - KLQZ</td> </tr> <tr> <td>ÑSLA - TYRU</td> <td>LERT - KSBC</td> </tr> <tr> <td>TSXZ - IKJW</td> <td>WQMC - URWB</td> </tr> <tr> <td>POLQ - LLJK</td> <td>FCIV - KLQZ</td> </tr> </table>	FCVI - AXCG	KJHS - ÑSKA	ZXAT - HVNB	FCIV - KLQZ	ÑSLA - TYRU	LERT - KSBC	TSXZ - IKJW	WQMC - URWB	POLQ - LLJK	FCIV - KLQZ	<table border="1"> <tr> <td>FCIV - KLQZ</td> <td>HVNB - ZXAT</td> </tr> <tr> <td>ZAXT - JGHS</td> <td>TYRU - ÑSLA</td> </tr> <tr> <td>POLQ - LLJK</td> <td>TSXZ - IKJW</td> </tr> <tr> <td>KJHS - ÑSKA</td> <td>URWB - WQMC</td> </tr> <tr> <td>KSBC - LERT</td> <td>FCVI - AXCG</td> </tr> </table>	FCIV - KLQZ	HVNB - ZXAT	ZAXT - JGHS	TYRU - ÑSLA	POLQ - LLJK	TSXZ - IKJW	KJHS - ÑSKA	URWB - WQMC	KSBC - LERT	FCVI - AXCG
FCVI - AXCG	KJHS - ÑSKA																				
ZXAT - HVNB	FCIV - KLQZ																				
ÑSLA - TYRU	LERT - KSBC																				
TSXZ - IKJW	WQMC - URWB																				
POLQ - LLJK	FCIV - KLQZ																				
FCIV - KLQZ	HVNB - ZXAT																				
ZAXT - JGHS	TYRU - ÑSLA																				
POLQ - LLJK	TSXZ - IKJW																				
KJHS - ÑSKA	URWB - WQMC																				
KSBC - LERT	FCVI - AXCG																				

Prueba 3: La contraseña

ALUMNO A	ALUMNO B
<p>Escribe la primera letra del primer objeto: <input type="radio"/> C</p> <p>Escribe la tercera letra del segundo objeto: <input type="radio"/> L</p> <p>Escribe la última letra del último objeto: <input type="radio"/> O</p> <p>Escribe la cuarta letra del quinto objeto: <input type="radio"/> A</p>	

Prueba 4: Identifica la serie	
<p>ALUMNO A</p>  <p style="text-align: center; background-color: green; color: white; padding: 5px;">VARIANTE: C2</p>	<p>ALUMNO B</p> 
Prueba 5: ¿Qué bandera es?	
<p>ALUMNO A</p> 	<p>ALUMNO B</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1.- La bandera tiene líneas 2.- La bandera presenta color rojo 3.- La bandera presenta un pentágono 4.- El pentágono esta separado por unas líneas de la otra figura 5.- La otra figura es un círculo 6.- La figura verde se encuentra debajo de la figura roja

Fuente: elaboración propia con material de Canva (2023).

8.12.- Anexo XII: Material para el Escape Room**REGLAS:**

Lee a continuación las siguientes reglas:

- Primero se realizará una prueba cooperativa y luego se abrirá el sobre que contiene un acertijo (dicho sobre lo encontraréis en la zona donde se realice la prueba). Se debe respetar este orden.
- En todo momento se seguirán las instrucciones escritas y se hará caso a lo que diga el maestro.
- Todos los miembros del grupo deben ir juntos, realizar las pruebas cooperativas y todos tienen que participar.
- Tu grupo tiene asignado un color, por lo tanto, solo podréis coger los sobres del mismo color.
- Respetar el material, no se puede ni mover ni tocar el material.
- Disponéis de 45 minutos para resolver el escape room (habrá un cronómetro en la pizarra, de manera que podréis ver el tiempo que os queda).
- Para cualquier consulta, levantar la mano y esperad hasta que el maestro vaya a donde estéis.
- No se trata de una competición de ver quién termina antes, por lo tanto, pensad bien las cosas y hacer lo mejor posible.
- No podéis interactuar con otros grupos, de manera que no os podéis copiar ni hablar con personas ajenas al grupo.

Fuente: elaboración propia (2023).

INSTRUCCIONES PARA EL MAESTRO**Preparación:**

Paso 1: imprime las imágenes y pégalas por las paredes (cuanto mayor escondidas a simple vista mejor, pero sin hacer posible que las encuentren).

Paso 2: imprime los cuadernos de cada equipo (4 en total).

Paso 3: imprime los acertijos y córtalos para meterlos en un sobre de un respectivo color. Dicho sobre se colocará en la zona de su respectiva prueba cooperativa.

Paso 4: monta las cuatro zonas de pruebas cooperativas y coloca el material. Aprovecha bien el espacio del aula, distribuyendo cada zona bien separada una con la otra.

Puesta en práctica:

Paso 1: narra una historia para situar a tu alumnado y se ponga en contexto (este paso es bastante importante, ya que permite mayor inmersión a los jugadores). Puedes grabarte leyendo la historia y editar la voz para darle un toque más ficticio.

Paso 2: lee las normas en voz alta.

Paso 3: pon música de fondo para favorecer la inmersión (recomendamos que se haga una búsqueda en YouTube de una música adecuada y con una duración similar a la del Escape Room; además, recomendamos que se descargue dicho material).

Paso 4: escribir en la pizarra una tabla de 4 columnas y 5 filas, tal y como se ve a continuación (con la finalidad de apuntar los dígitos que vayan resolviendo):

DIGITOS	ROJO	AZUL	VERDE	NARANJA
PRIMER				
SEGUNDO				
TERCER				
CUARTO				

Paso 5: proyectar un cronometro, para que el alumnado observe cuanto tiempo le queda.

Observaciones durante la práctica:

- Visualiza que todos los alumnos estén participando, se comuniquen adecuadamente y cooperen con tal de pasarse el Escape Room.
- Puedes atender dudas y ayudar en casos en que realmente se necesite ayuda.
- Si un equipo consigue los 4 dígitos y abre la caja, conseguirá una pieza de un puzle, por lo tanto, tendrá que esperar a que los otros equipos terminen. Se puede dar la oportunidad a aquellos equipos que han terminado que ayuden a los otros equipos.
- Si un equipo consigue los 4 dígitos, pero no son correctos, indicaremos que DÍGITO es incorrecto y les diremos que busquen que otro número puede ser (a prueba y error).
- Si el grupo-clase supera el Escape Room, se obtiene una pista.

Fuente: elaboración propia (2023).

HISTORIA DEL ESCAPE ROOM

Con ruidos de alarma y voz editada de robot, leer el siguiente texto (idea):

El protocolo de seguridad de la escuela ha cerrado todas las puertas de cada clase, de manera que nada ni nadie puede salir de su respectiva aula. Para poder burlar el sistema de seguridad de la escuela, se han de pasar por unas pruebas cooperativas y adivinar una serie de acertijos, con la finalidad de averiguar dónde se encuentra la llave de repuesto y así poder abrir la puerta y poder regresar cada uno a sus casas.

Se os ha ofrecido un cuaderno de instrucciones, leedlo y haced caso a lo que se os indique. Buena suerte.

Fuente: elaboración propia (2023).

SOLUCIONARIO DE LOS DÍGITOS DE CADA CANDADO

DÍGITOS	ROJO	AZUL	VERDE	NARANJA
PRIMER	4	2	3	5
SEGUNDO	5	5	3	3
TERCER	3	5	2	4
CUARTO	1	4	5	2

CUADERNO DEL GRUPO ROJO

Realiza las pruebas según el orden establecido que aparece a continuación:

PRIMERA PRUEBA COOPERATIVA

Tocad con un dedo todos los miembros del equipo un bolígrafo y escribid un adjetivo positivo de 5 palabras. Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

SEGUNDA PRUEBA COOPERATIVA

Realizad una pirámide con las siete cartas, donde cada vez uno hace un movimiento. Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.







TERCERA PRUEBA COOPERATIVA

Coged cada uno una pajita y todos tenéis que soplar una única vez para intentar conseguir que la pelota de ping-pong viaje al otro extremo de las mesas. Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

CUARTA PRUEBA COOPERATIVA

Formad una figura con las fichas de dominó (cada persona coloca el mismo número de piezas) y realizad el efecto dominó (si no se caen todas las fichas, no se considera efecto dominó y por lo tanto se debe volver a empezar). Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

Fuente: elaboración propia (2023).

ORDEN DE LOS ACERTIJS DEL GRUPO ROJO				
PRIMER ACERTIJO				
<p>Los siguientes papeles tienen un símbolo y un número. Identifica en qué imágenes comparten el mismo símbolo y ordénalos por orden cronológico. Tal y como se ha quedado, el cuarto acontecimiento es el PRIMER DÍGITO del candado.</p>				
				
1	2	3	4	5
SEGUNDO ACERTIJO				
<p>Adivina la adivinanza y cuenta el número de letras de la palabra, este número es el SEGUNDO DÍGITO del candado.</p> <p style="text-align: center;"><i>Tengo agujas y no sé coser, tengo números y no sé leer.</i></p>				
TERCER ACERTIJO				
<p>Responde a la siguiente pregunta eligiendo una de las cuatro respuestas. Cada respuesta tiene un número asociado, de manera que respondiendo bien la pregunta obtendrás el PRIMER DÍGITO del candado.</p> <p style="text-align: center;">¿Qué figura geométrica tiene tres lados?</p> <ul style="list-style-type: none"> • KVNGZTLNL → 1 • SVCZTLNL → 2 • GIRZNTFOL → 3 • XFZWIZWL → 4 				
CUARTO ACERTIJO				
<p>Traduce el siguiente mensaje y dirígete a su respectiva imagen, allí encontrarás el PRIMER DÍGITO del candado.</p>				
				

Fuente: elaboración propia.

CUADERNO DEL GRUPO AZUL

Realiza las pruebas según el orden establecido que aparece a continuación:

PRIMERA PRUEBA COOPERATIVA

Formad una figura con las fichas de dominó (cada persona coloca el mismo número de piezas) y realizad el efecto dominó (si no se caen todas las fichas, no se considera efecto dominó y por lo tanto se debe volver a empezar). Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

SEGUNDA PRUEBA COOPERATIVA







Tocad con un dedo todos los miembros del equipo un bolígrafo y escribid un adjetivo positivo de 5 palabras. Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

TERCERA PRUEBA COOPERATIVA

Realizad una pirámide con las siete cartas, donde cada vez uno hace un movimiento. Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

CUARTA PRUEBA COOPERATIVA

Coged cada uno una pajita y todos tenéis que soplar una única vez para intentar conseguir que la pelota de ping-pong viaje al otro extremo de las mesas. Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

ORDEN DE LOS ACERTIJS DEL GRUPO AZUL				
PRIMER ACERTIJO				
<p>Traduce el siguiente mensaje y dirígete a su respectiva imagen, allí encontrarás el PRIMER DÍGITO del candado.</p>				
				
SEGUNDO ACERTIJO				
<p>Los siguientes papeles tienen un símbolo y un número. Identifica en qué imágenes comparten el mismo símbolo y ordénalos por orden cronológico. Tal y como se ha quedado, el cuarto acontecimiento es el SEGUNDO DÍGITO del candado.</p>				
				
2	1	4	5	3
TERCER ACERTIJO				
<p>Adivina la adivinanza y cuenta el número de letras de la palabra, este número es el TERCER DÍGITO del candado.</p> <p style="text-align: center;"><i>Tengo agujas y no sé coser, tengo números y no sé leer.</i></p>				
CUARTO ACERTIJO				
<p>Responde a la siguiente pregunta eligiendo una de las cuatro respuestas. Cada respuesta tiene un número asociado, de manera que respondiendo bien la pregunta obtendrás el CUARTO DÍGITO del candado.</p> <p style="text-align: center;">¿Qué figura geométrica tiene cuatro lados?</p> <ul style="list-style-type: none"> • KVNGZTLNL → 1 • SVCZTLNL → 2 • GIRZNTFOL → 3 • XFZWIZWL → 4 				

Fuente: elaboración propia (2023).

CUADERNO DEL GRUPO VERDE

Realiza las pruebas según el orden establecido que aparece a continuación:

PRIMERA PRUEBA COOPERATIVA

Coged cada uno una pajita y todos tenéis que soplar una única vez para intentar conseguir que la pelota de ping-pong viaje al otro extremo de las mesas. Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

SEGUNDA PRUEBA COOPERATIVA

Formad una figura con las fichas de dominó (cada persona coloca el mismo número de piezas) y realizad el efecto dominó (si no se caen todas las fichas, no se considera efecto dominó y por lo tanto se debe volver a empezar). Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

TERCERA PRUEBA COOPERATIVA

Tocad con un dedo todos los miembros del equipo un bolígrafo y escribid un adjetivo positivo de 5 palabras. Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

CUARTA PRUEBA COOPERATIVA

Realizad una pirámide con las siete cartas, donde cada vez uno hace un movimiento. Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

Fuente: elaboración propia (2023).

ORDEN DE LOS ACERTIJS DEL GRUPO VERDE				
PRIMER ACERTIJO				
<p>Responde a la siguiente pregunta eligiendo una de las cuatro respuestas. Cada respuesta tiene un número asociado, de manera que respondiendo bien la pregunta obtendrás el PRIMER DÍGITO del candado.</p> <p style="text-align: center;">¿Qué figura geométrica tiene cinco lados?</p> <ul style="list-style-type: none"> • SVCZTLNL → 1 • XFZWIZWL → 2 • KVNGZTLNL → 3 • GIRZNTFOL → 4 				
SEGUNDO ACERTIJO				
<p>Traduce el siguiente mensaje y dirígete a su respectiva imagen, allí encontrarás el SEGUNDO DÍGITO del candado.</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> </div>				
TERCER ACERTIJO				
<p>Los siguientes papeles tienen un símbolo y un número. Identifica en qué imágenes comparten el mismo símbolo y ordénalos por orden cronológico. Tal y como se ha quedado, el cuarto acontecimiento es el TERCER DÍGITO del candado.</p>				
4	3	5	2	1
CUARTO ACERTIJO				
<p>Adivina la adivinanza y cuenta el número de letras de la palabra, este número es el PRIMER DÍGITO del candado.</p> <p><i>Tengo agujas y no sé coser, tengo números y no sé leer.</i></p>				

Fuente: elaboración propia (2023).

CUADERNO DEL GRUPO NARANJA

Realiza las pruebas según el orden establecido que aparece a continuación:

PRIMERA PRUEBA COOPERATIVA

Realizad una pirámide con las siete cartas, donde cada vez uno hace un movimiento. Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

SEGUNDA PRUEBA COOPERATIVA

Coged cada uno una pajita y todos tenéis que soplar una única vez para intentar conseguir que la pelota de ping-pong viaje al otro extremo de las mesas. Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

TERCERA PRUEBA COOPERATIVA

Formad una figura con las fichas de dominó (cada persona coloca el mismo número de piezas) y realizad el efecto dominó (si no se caen todas las fichas, no se considera efecto dominó y por lo tanto se debe volver a empezar). Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

CUARTA PRUEBA COOPERATIVA

Tocad con un dedo todos los miembros del equipo un bolígrafo y escribid un adjetivo positivo de 5 palabras. Una vez hecho, abrid el sobre de vuestro color y leed las instrucciones del acertijo.

Fuente: elaboración propia (2023).

MATERIAL DE LOS ACERTIJOS

Tabla 9

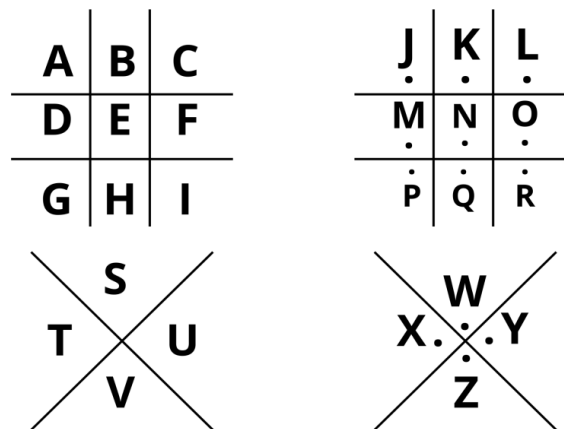
Código de traducción

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Z	Y	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	Ñ	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A

Fuente: elaboración propia (2023).

Figura 9

Código de traducción



Fuente: elaboración propia (2023).

Figura 10

Imagen acertijo 1



Fuente: adaptado de *Bonfire at Night*, por StockSnap.

Figura 11

Imagen acertijo 2



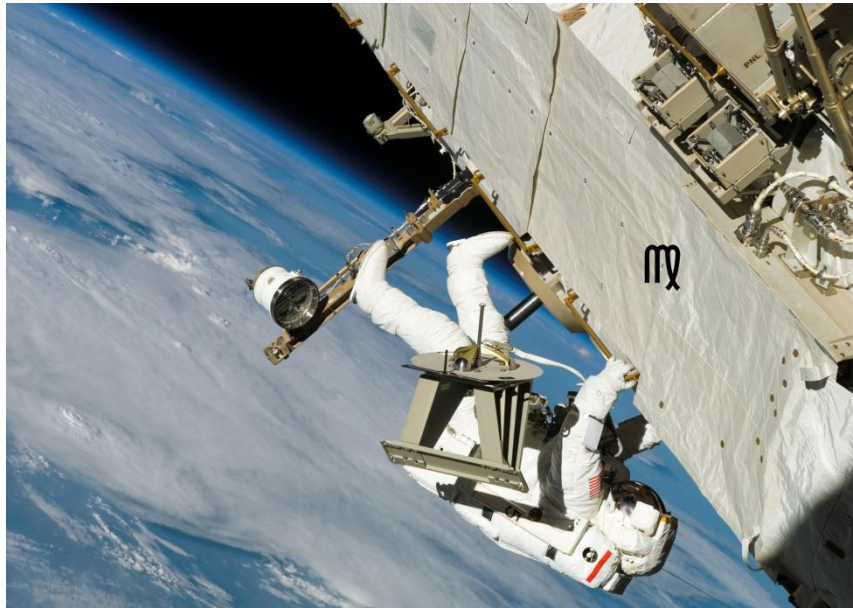
Fuente: adaptado de *Pyramids in a Desert*, por Jiří Zeman.

Figura 12*Imagen acertijo 3*

Fuente: adaptado de *Medieval Armor*, por Ott Maidre.

Figura 13*Imagen acertijo 4*

Fuente: adaptado de *Primer desembarco de Cristóbal Colón en América*, por Dióscoro Puebla, 1862.

Figura 14*Imagen acertijo 5*

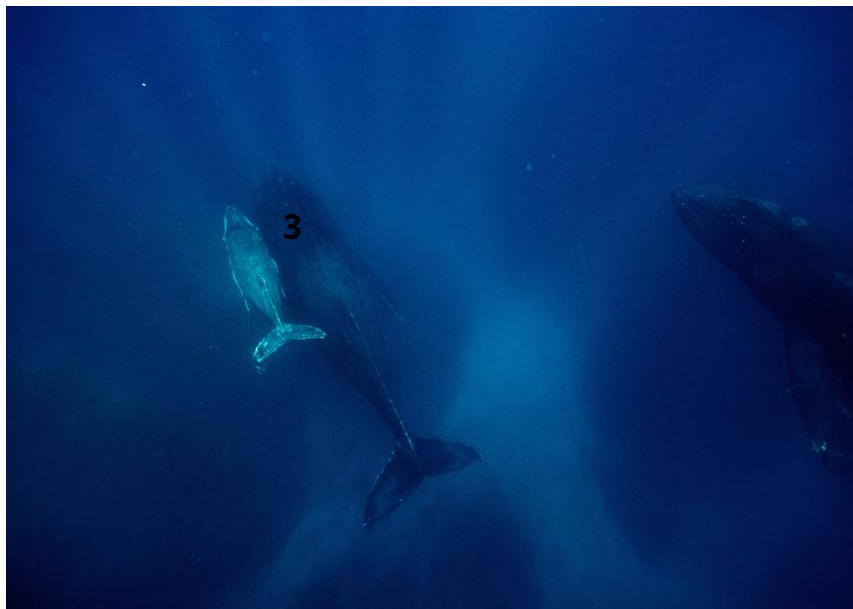
Fuente: adaptado de *Astronaut in Space*, por WikiImages.

Figura 15*Imagen acertijo 6*

Fuente: adaptado de *Ornithorhynchus anatinus*, por Pedro Scheunis, 2004.

Figura 16*Imagen acertijo 7*

Fuente: adaptado de *Dolphins swimming underwater*, por Kammeran Gonzalez-Keola.

Figura 17*Imagen acertijo 8*

Fuente: adaptado de *Humpback Whales Swimming Deep Underwater*, por Tinchs.

Figura 18*Imagen acertijo 9*

Fuente: adaptado de *Bat Hanging from a Branch*, por Pixel-mixer.

Figura 19*Puzle final*

**LA LLAVE DE REPUESTO
SE ENCUENTRA EN
EL SEGUNDO CAJÓN
DE LA MESA DEL MAESTRO**

Fuente: elaboración propia (2023).

Recorta la anterior imagen y pon un trozo dentro de caja con candado numérico.

8.13.- Anexo XIII: Diplomas



Fuente: elaboración propia (2023).



Fuente: elaboración propia

8.14.- Anexo XIV: Cuestionario valorativo

Cuestionario valorativo	
Número de lista:	
Conteste con total sinceridad a las siguientes preguntas:	
1.- ¿Qué 3 juegos te han gustado más? ¿Qué 3 juegos no te han gustado?
2.- Del 1 al 5, siendo 1 muy poco y 5 mucho, ¿Qué tanto te ha gustado la intervención?
3.- ¿Qué cosas cambiarías o modificarías?
4.- ¿Crees que el proyecto ha conseguido su objetivo (cohesionar al grupo)?

Fuente: elaboración propia (2023).

El siguiente cuestionario valorativo de la intervención se realizará en la última sesión, con la finalidad de estudiar los resultados para perfeccionar, modificar y cambiar aspectos de la propia intervención.

A continuación, se muestra algunas preguntas que debemos hacernos nosotros con el fin de evaluar nuestra labor profesional y hacer una introspección:

- ¿Los juegos propuestos han sido correctos?
- ¿Se ha conseguido el objetivo marcado?
- ¿Los alumnos han entendido la importancia de la cohesión grupal y han trabajado para mejorarla?
- ¿Nuestro trabajo ha sido correcto?