



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

GAMIFICACIÓN Y JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACIÓN FÍSICA: PROPUESTA DIDÁCTICA PARA TRABAJAR LAS RELACIONES SOCIALES EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Rosa Gómez-Martínez

Universidad de Jaén. España
Email: rgm00094@red.ujaen.es

Alba Rusillo-Magdaleno

Universidad de Jaén. España
Email: arusillo@ujaen.es

Teresa Martínez-Redecillas

Universidad de Granada. España
Email: tmartinezredecillas@gmail.com

Alberto Ruiz-Ariza

Universidad de Jaén. España.
Email: arariza@ujaen.es

RESUMEN

Las relaciones sociales han adquirido una creciente relevancia en el ámbito educativo debido a su papel clave en el desarrollo integral del alumnado y en la mejora de la convivencia. La Educación Física se presenta como un contexto idóneo para abordarlas, especialmente mediante propuestas metodológicas basadas en el juego cooperativo y la gamificación. Este artículo describe una experiencia didáctica llevada a cabo con alumnado de 2º de Primaria en un centro educativo de Jaén (España), consistente en una propuesta de nueve sesiones de juegos cooperativos tematizados con el universo Pokémon. La iniciativa, desarrollada desde un enfoque lúdico y participativo, permitió observar una mayor implicación del alumnado y una posible mejora percibida en la cooperación y la interacción entre iguales. Se valora positivamente su aplicabilidad y su potencial para favorecer las relaciones sociales en el aula.

PALABRAS CLAVE:

Actividad física; juegos cooperativos; relaciones sociales; socialización.

GAMIFICATION AND COOPERATIVE GAMES IN PHYSICAL EDUCATION: A DIDACTIC PROPOSAL TO WORK ON SOCIAL RELATIONS IN PRIMARY EDUCATION.

ABSTRACT

Social relations have become increasingly relevant in the educational field due to their key role in the integral development of students and in the improvement of coexistence. Physical Education is presented as an ideal context to address them, especially through methodological proposals based on cooperative play and gamification. This article describes a didactic experience carried out with students in the 2nd year of Primary School in an educational center in Jaén (Spain), consisting of a proposal of nine sessions of cooperative games themed on the Pokémon universe. The initiative, developed from a playful and participatory approach, allowed observing a greater involvement of students and a possible perceived improvement in cooperation and peer interaction. Its applicability and its potential to promote social relations in the classroom are positively valued.

KEYWORD

Physical activity; cooperative games; social relationships; socialization.

1. INTRODUCCIÓN.

La Educación Física es una asignatura que promueve el desarrollo de relaciones positivas entre los estudiantes, facilitando su interacción de manera constructiva. A través de esta interacción, adquieren destrezas y habilidades sociales que les permiten relacionarse adecuadamente con toda su comunidad (Arreaga y Carvajal, 2024). Una de las variables más influyentes en el desarrollo de estas habilidades sociales es la práctica de actividad física (Limonés-Solís y Cabrera-Méndez, 2024). Por ejemplo, la práctica de deportes de equipo y la implementación de juegos cooperativos en el ámbito de la Educación Física favorecen la interacción directa entre los estudiantes, permitiéndoles expresar sus emociones y fortalecer el conocimiento mutuo (Carbonell-Ventura et al., 2018; Quirós-García, 2024).

En el sistema educativo vigente, se otorga gran relevancia a las relaciones interpersonales. Puesto que la calidad educativa está estrechamente vinculada a las relaciones interpersonales, consideradas un pilar esencial para mejorar los procesos de aprendizaje. Las escuelas funcionan como entornos de interacción continua, donde el fortalecimiento de estos vínculos contribuye a la prestación de un servicio educativo de mayor calidad (Agurto y Arroyo, 2022). Estas se deben fomentar desde todas las áreas para conseguir una adecuada integración en el grupo-clase, en el entorno escolar y también familiar. Como señala el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, es necesario adherirse a un conjunto de directrices que fomenten una salud socio-emocional adecuadas: Higiene del sueño, prevención y consecuencias del consumo de drogas (legales e ilegales), gestión saludable del ocio y del tiempo libre, contacto con la naturaleza, uso adecuado de dispositivos digitales, estrategias para el fomento de relaciones sociales saludables y fomento de los cuidados de las personas.

Un trato adecuado y un desarrollo social orientado correctamente son determinantes para el bienestar en la etapa adulta (López, 2023). En esta fase, las personas deben gestionar de manera efectiva sus relaciones socioemocionales. Estas influirán directamente en diversas variables relevantes para su salud integral y su éxito profesional futuro (Hernández, 2011). Autores como Alcocer (2024) reflejan que las propuestas desde la asignatura de Educación Física pueden ser fundamentales para las relaciones sociales.

Los programas educativos basados en situaciones de aprendizaje que incorporan ambientes lúdicos y cooperativos han demostrado ser estrategias efectivas para el desarrollo integral del alumnado (Rodríguez y Aldana, 2023). Un ejemplo representativo es la utilización de temáticas como Pokémon, donde se fomenta la participación activa a través de dinámicas interactivas. Estas propuestas permiten a los estudiantes aprender de manera significativa mientras desarrollan competencias sociales, cognitivas y emocionales (Llorente-Duque, 2023).

Todas las normativas educativas de nuestra nación han mencionado el fomento de la cooperación, la generación de entornos de aula colaborativos e incluso la aplicación del aprendizaje cooperativo en nuestras metodologías como herramienta para "modificar" esa sociedad "hipercompetitiva" (Fernández-Río, 2021). Lo que diferencia al aprendizaje cooperativo del mero trabajo en equipo, es la responsabilidad compartida de cada alumno por su propio aprendizaje, pero

también, y en particular, por el de todos y cada uno de sus compañeros de equipo (Velázquez-Callado et al., 2014).

El aprendizaje cooperativo es un enfoque educativo capaz de ayudar a alcanzar objetivos de aprendizaje en cuatro aspectos: físico, emocional, social y mental (Casey & Goodyear, 2015). Durante un extenso período, el aprendizaje cooperativo ha sido aplicado en el ámbito de la educación física (Dyson, 2002; Goodyear & Casey, 2015). En estas investigaciones, se implementaron actividades fundamentadas en el aprendizaje en grupo en variados contextos educativos, señalando resultados favorables en las capacidades motoras, las destrezas sociales, la comprensión intelectual y en el establecimiento de un ambiente emocional para los alumnos de educación física (Fernández-Espínola et al., 2020).

Según Goudas y Magotsiou (2009) este método puede ayudar a satisfacer la necesidad de relación, fomentando interacciones sociales positivas entre los estudiantes. También puede responder a la necesidad de competencia al desarrollar sus habilidades físicas (Barrett, 2005). Un estudio reciente que revisó investigaciones sobre aprendizaje cooperativo en educación física reveló que, de los cuatro tipos de resultados estudiados, el aprendizaje social ha sido el foco principal en los últimos cinco años, especialmente en lo que respecta a las relaciones entre profesores y alumnos (Bores-García et al., 2021).

De acuerdo con Vilella y Rodríguez (2020) los beneficios del aprendizaje cooperativo son:

Los beneficios académicos incluyen el desarrollo y fortalecimiento de competencias en áreas clave como matemáticas y lenguaje, lo que permite una comprensión más profunda de los contenidos. Además, contribuyen al incremento de la autonomía del alumnado, fomentando su capacidad para asumir responsabilidades en su propio proceso de aprendizaje. También potencian el pensamiento estratégico, la capacidad de planificación y el desarrollo de habilidades experimentales, promoviendo un enfoque más reflexivo y estructurado en la resolución de problemas.

En cuanto a los beneficios afectivos, estos aumentan la motivación y el grado de satisfacción de los estudiantes al hacer del aprendizaje una experiencia más dinámica y enriquecedora. Asimismo, refuerzan la confianza en sí mismos, reduciendo la ansiedad académica y generando mayor seguridad en sus capacidades. Además, favorecen la creación de un ambiente de aprendizaje positivo, en el que los estudiantes se sienten cómodos, apoyados y estimulados para participar activamente.

Por último, los beneficios sociales incluyen la mejora de las habilidades interpersonales, promoviendo una convivencia armoniosa y el desarrollo de relaciones saludables entre los estudiantes. También fortalecen la cohesión dentro del grupo, incentivando valores como la solidaridad, el respeto y la cooperación, esenciales para la vida en comunidad. Finalmente, facilitan la inclusión y la integración de alumnos con diferentes habilidades y necesidades, propiciando un entorno educativo más equitativo y accesible para todos.

En base a todo lo anterior, se diseñó una situación de aprendizaje de Educación Física basada en los juegos cooperativos y tematizada en Pokémon, examinándose la evolución de las relaciones sociales en el contexto escolar, en una muestra de estudiantes de segundo curso de Educación Primaria de un colegio público de Jaén (España).

1. PROPUESTA PRÁCTICA

1.1. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Situación de aprendizaje: "Alianza Pokémon"	3er Trimestre	15/04/2024 06/05/2024	al	9 sesiones	25 Alumnos/as	9/12	1er Ciclo (2º)
Justificación: Esta situación de aprendizaje está centrada en la realización de juegos cooperativos. Estos brindan a los estudiantes oportunidades para trabajar juntos y desarrollar habilidades de trabajo en equipo, comunicación y resolución de problemas. La temática de Pokémon es un perfecto estimulante para la cooperación y el seguimiento de reglas. <i>Producto final:</i> Completar la pokédex con las cartas perdidas.		<p>Competencia específica: 3. Desarrollar procesos de interacción.</p> <p>Descriptorios operativos: CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3 Y CC2.</p> <p>Competencias clave: CCL, CPSAA y CC.</p> <p>Criterios de evaluación: 3.1.b, 3.2.b y 3.3.b.</p> <p>Contenidos transversales: Resolución pacífica de conflictos, educación en valores y hábitos de ayuda y cooperación para mejorar la ciudadanía.</p>					
Saberes básicos	Conocimientos		Destrezas			Actitudes	
	EFI.1.B.5. EFI.1.D.4.		EFI.1.A.2. EFI.1.B.2. EFI.1.D.3.			EFI.1.C.1. EFI.1.D.2.	

<p>Orientaciones Metodológicas: Contribuir al desarrollo integral del alumnado. Partir del contexto inmediato y nivel previo del discente. Trabajo en equipo, fomentando la cooperación y compañerismo. Aspecto lúdico como recurso didáctico y transversalidad. Uso de la evaluación formativa.</p>	<p>Técnicas: Instrucción directa e indagación. Métodos: Deductivo e inductivo. Estrategia en la práctica: Analítica secuencial y global. Estilos de enseñanza: Tradicional (Mando directo), participativos (Enseñanza recíproca), socializadores y cognitivos (Resolución de problemas, Descubrimiento Guiado).</p>	<p>Modelo Pedagógico: Aprendizaje cooperativo Metodología activa: Gamificación</p>	<p>Recursos: 3 colchonetas, 1 pelota de goma grande, 9 cartas pokémon, 25 cartas de bienvenida, 25 aros, 40 pelotas, 20 ladrillos, 7 setas, puzles, 1 dado pokémon, 1 paracaídas, 1 globo, 1 equipo de música, 3 bancos suecos, 25 pelotas de tenis, 1 caja misteriosa, 1 cuerda larga, 2 colchonetas grandes, 2 conos y 1 caja.</p>	<p>Estrategias organizativas: Se dividirán mediante pulseras con 4 colores que reflejan si se tienen que dividir en dos grupos, tres grupos, parejas o quedarse en gran grupo.</p>
<p>Pautas DUA</p>	<p>Medidas</p>	<p>Proporcionar opciones para captar el interés. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia. Proporcionar opciones para la percepción. Proporcionar opciones para la comprensión. Proporcionar opciones para la interacción física. Proporcionar opciones para la expresión y comunicación.</p>		
	<p>Principios</p>	<p>Proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión. Proporcionar múltiples formas de implicación. Proporcionar múltiples formas de representación.</p>		
<p>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</p>		<p>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (AD)</p>		
<p>Título/contenido central Sesión 1: ¡Comenzamos la aventura entrenadores!</p>	<p>Fecha: 15/04/24</p>	<p>Alumno con una enfermedad rara derivada del autismo: Estar siempre con las personas de su confianza. Intentar en los juegos que coopere con todos los compañeros a través de los de confianza. Se le anticipa el contenido de la sesión. Modificar algún juego si se dificulta la cooperación.</p>		
<p>Título/contenido central Sesión 2: Pueblo Primavera</p>	<p>Fecha: 17/04/24</p>			
<p>Título/contenido central Sesión 3: Ciudad Cerezo</p>	<p>Fecha: 18/04/24</p>			
<p>Título/contenido central Sesión 4: Ciudad Malva</p>	<p>Fecha: 22/04/24</p>			
<p>Título/contenido central Sesión 5: Pueblo Azalea</p>	<p>Fecha: 24/04/24</p>	<p>Alumno con altas capacidades: se adaptan los desafíos para que pueda liderar, aportar soluciones creativas y colaborar con sus compañeros, asegurando un ambiente</p>		
<p>Título/contenido central Sesión 6: Ciudad Iris</p>	<p>Fecha: 25/04/24</p>			

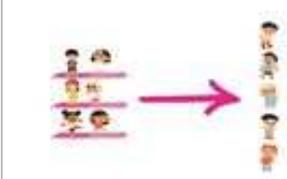
Título/contenido central Sesión 7: Ciudad Orquídea	Fecha: 29/04/24	inclusivo y motivador.	
Título/contenido central Sesión 8: Ciudad Carmín	Fecha: 02/05/24		
Título/contenido central Sesión 9: Ciudad Plateada. ¡Llegamos al fin!	Fecha: 06/05/24		
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO (Evaluación formativa)			
Criterios Evaluación	Inicial	Continua	Final
3.1.b. 3.2.b. 3.3.b.	Autoevaluación: Observación Coevaluación: Observación Heteroevaluación: Cuestionario sociométrico	Autoevaluación: Observación Coevaluación: Observación Heteroevaluación: Observación	Autoevaluación: Observación Coevaluación: Observación Heteroevaluación: Cuestionario sociométrico

Sesión Nº1: ¡Comenzamos la aventura entrenadores!
Justificación: Los juegos cooperativos no solo implican saber ayudar a los compañeros, sino respetar las reglas de juego, aumentar el compañerismo y mejorar las relaciones sociales.

Objetivos de etapa	A, B, C, K, M	Competencias clave	CCL, CPSAA, CC	Competencias específicas	3. Desarrollar procesos de interacción.
Objetivos de aprendizaje (didácticos):			Criterios de evaluación	Saberes básicos	
Promover el trabajo en equipo, adquirir valores de cooperación y desarrollar de actitudes favorables con la ayuda entre compañeros.			3.1.b, 3.2.b y 3.3.b.	EFI.1.A.2, EFI.1.C.1, EFI.1.D.4.	EFI.1.B.2, EFI.1.D.2, EFI.1.B.5, EFI.1.D.3.

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

Metodología: Gamificación: Los alumnos entrarán en el mundo Pokémon e irán encontrando cartas con diferentes ataques beneficiosos, para trabajar también desde ahí la cooperación. Teniendo como objetivo final la cumplimentación de la Pokédex. Mediante la lectura de la carta, de las cartas pokémon y las conversaciones se trabaja Lengua Castellana.		Técnica Enseñanza: Instrucción directa e indagación. Estilo de Enseñanza: Mando directo y descubrimiento guiado. Estrategia en la Práctica: Analítica secuencial. Espacio: Pabellón deportivo 20x20m. Recursos: 3 colchonetas, 1 pelota de goma grande, 1 carta pokémon y 25 cartas. Agrupamientos: 2 grupos y gran grupo.		
Evaluación	Técnica de evaluación: Observación.	Instrumentos de evaluación: control.	Lista de	Transversalidad: Valores.

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN (Carta)					
<p>Organización: Gran Grupo. Descripción: Lectura de una carta para entender el por qué había aparecido en la clase una pokédex sin cartas. Recursos materiales: 25 cartas.</p>			<p>Tiempo 20´</p>		
PARTE PRINCIPAL					
Rescate en la isla perdida					
<p>Organización: 2 grupos. Descripción: Una parte del alumnado tiene 3 colchonetas para poder ir de una parte a la otra del pabellón y rescatar a los demás que son los pokémon. No pueden tocar el suelo y tienen que buscar una solución. Recursos materiales: 3 colchonetas.</p>			<p>Tiempo 15´</p>		
Que no se escape el pokémon					
<p>Organización: Gran grupo. Descripción: Los alumnos hacen un círculo con las manos cogidas. Se pone una pelota a rodar dentro del círculo y tienen que intentar que no salga de este. No pueden soltarse las manos. Se golpea con todas partes. Recursos materiales: pelota grande de goma. Variante: Solo se le puede golpear con las manos.</p>			<p>Tiempo 15´</p>		
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA (Buscamos la carta)					
<p>Organización: Gran grupo. Descripción: En primer lugar, se hace una adivinanza. Después buscan la carta y esa persona la lee en el centro del círculo, remarcando el maestro/a los aspectos cooperativos que esta lleva. Al llegar a clase se coloca en la POKÉDEF. Recursos materiales: carta pokémon.</p>			<p>Tiempo 10´</p>		
Sesión N°2: Pueblo Primavera					
Justificación: Esta sesión busca el trabajo de las relaciones sociales a través de los juegos cooperativos, para conseguir que mejoren.					
Objetivos de etapa	A, B, C, K, M	Competencias clave	CCL, CPSAA, CC	Competencias específicas	3. Desarrollar procesos de interacción.
Objetivos de aprendizaje (didácticos):			Criterios de evaluación	Saberes básicos	
Promover el trabajo en equipo, adquirir valores de cooperación y desarrollar de actitudes favorables con la ayuda entre compañeros.			3.1.b, 3.2.b y 3.3.b.	EFI.1.A.2, EFI.1.C.1, EFI.1.D.4.	EFI.1.B.2, EFI.1.D.2, EFI.1.B.5, EFI.1.D.3.

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN			
Metodología: Gamificación: Los alumnos entrarán en el mundo Pokémon e irán encontrando cartas con diferentes ataques beneficiosos, para trabajar también desde ahí la cooperación. Teniendo como objetivo final la cumplimentación de la Pokédex. Mediante la lectura de las cartas pokémon y las conversaciones se trabaja Lengua Castellana.		Técnica Enseñanza: Instrucción directa e indagación. Estilo de Enseñanza: Mando directo y descubrimiento guiado. Estrategia en la Práctica: Analítica secuencial. Espacio: Pabellón deportivo 20x20m. Recursos: 25 aros y 1 carta pokémon. Agrupamientos: Gran grupo.	
Evaluación	Técnica de evaluación: Observación.	Instrumentos de evaluación: Lista de control.	Transversalidad: Valores.
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN (Píllate la colita Carterpie)			
Organización: Gran grupo. Descripción: Los alumnos se colocan en fila como un gusano, estos no pueden soltarse. La primera persona debe pillar al último. Recursos materiales: un peto. Variante/s: La cabeza está fuera del gusano.		Tiempo 15´	
PARTE PRINCIPAL			
Weedle, has perdido la cabeza			
Organización: Gran grupo. Descripción: Todos colocados en fila, a la señal empiezan a pasar reptando por debajo de sus compañeros. El que esté primero al comenzar debe de volver a estarlo en un tiempo que establezcamos. Variante/s: hacerlo reptando hacia atrás.		Tiempo 10´	
Pokémon invasores			
Organización: Gran grupo. Descripción: Se ponen los mismos aros que niños en el suelo y en cada partida se saca un aro. Los alumnos que no tienen aro tienen que compartirlo con algún otro. Hasta que no quepan todos en los aros. Recursos materiales: 25 aros.		Tiempo 15´	
Lenguaje pokémon escacharrado			
Organización: Gran grupo. Descripción: Los alumnos se sientan en círculo, se dice una palabra relacionada con pokémon a un niño y se la van pasando al oído. Cuando llegue al último se dirá en voz alta para ver qué ha llegado.		Tiempo 10´	

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA (Búsqueda del pokémon)

Organización: Gran grupo.
Descripción: En primer lugar, se hace una adivinanza. Después buscan la carta y esa persona la lee en el centro del círculo, remarcando el maestro/a los aspectos cooperativos que esta lleva. Al llegar a clase se coloca en la POKÉDEF.
Recursos materiales: carta pokémon.

Tiempo
10´



Sesión Nº3: Ciudad Cerezo

Justificación: Esta sesión busca el trabajo de las relaciones sociales a través de los juegos cooperativos, para conseguir que mejoren.

Objetivos de etapa	A, B, C, K, M	Competencias clave	CCL, CPSAA, CC	Competencias específicas	3. Desarrollar procesos de interacción.
--------------------	---------------	--------------------	----------------	--------------------------	---

Objetivos de aprendizaje (didácticos):	Criterios de evaluación	Saberes básicos
--	-------------------------	-----------------

Promover el trabajo en equipo, adquirir valores de cooperación y desarrollar de actitudes favorables con la ayuda entre compañeros.	3.1.b, 3.2.b y 3.3.b.	EFI.1.A.2, EFI.1.C.1, EFI.1.D.4.	EFI.1.B.2, EFI.1.D.2.	EFI.1.B.5, EFI.1.D.3.
---	-----------------------	----------------------------------	-----------------------	-----------------------

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

<p>Metodología: Gamificación: Los alumnos entrarán en el mundo Pokémon e irán encontrando cartas con diferentes ataques beneficiosos, para trabajar también desde ahí la cooperación. Teniendo como objetivo final la cumplimentación de la Pokédex. Mediante la lectura de las cartas pokémon y las conversaciones se trabaja Lengua Castellana.</p>	<p>Técnica Enseñanza: Instrucción directa e indagación. Estilo de Enseñanza: Mando directo y descubrimiento guiado. Estrategia en la Práctica: Analítica secuencial. Espacio: Pabellón deportivo 20x20m. Recursos: 1 pelota, 1 aro, 15 ladrillos, 7 setas y 1 carta pokémon. Agrupamientos: Gran grupo y parejas.</p>
---	--

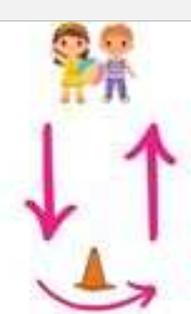
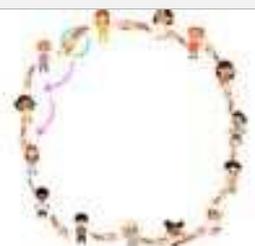
Evaluación	Técnica de evaluación: Observación.	Instrumentos de evaluación: Lista de control.	Transversalidad: Valores.
------------	-------------------------------------	---	---------------------------

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN (Psicomemory, Kadabra)

Organización: Gran grupo.
Descripción: Los alumnos en círculo van lanzando la pelota y tienen que irse acordando por quién ha pasado puesto que cuando el maestro diga "Capturado" tienen que recordarlo.
Recursos materiales: 1 pelota.

Tiempo
15´



PARTE PRINCIPAL					
Huevo pokémon					
<p>Organización: Parejas.</p> <p>Descripción: Los alumnos por parejas van hacia una pica, deberán llevar una pelota a sus espaldas sin que se caiga. Van dando relevos hasta que la primera pareja vuelva a estar primera.</p> <p>Recursos materiales: 1 pelota.</p> <p>Variante/s: Llevar la pelota en la parte delantera, en las barrigas.</p>		<p>Tiempo 15´</p>			
Aro bailongo					
<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Descripción: Todos están cogidos de la mano haciendo un círculo, tienen que intentar pasar un aro por todos los niños sin soltarse de las manos en un tiempo establecido.</p> <p>Recursos materiales: un aro.</p>		<p>Tiempo 10´</p>			
Bulbasaur venenosos					
<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Descripción: Los alumnos cogidos en círculo de la mano, uno hacia delante y otro hacia atrás tienen que ir recogiendo setas sin tocar los ladrillos que son plantas venenosas.</p> <p>Recursos materiales: 15 ladrillos y 7 setas.</p>		<p>Tiempo 10´</p>			
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA (Búsqueda del pokémon)					
<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Descripción: En primer lugar, se hace una adivinanza. Después buscan la carta y esa persona la lee en el centro del círculo, remarcando el maestro/a los aspectos cooperativos que esta lleva. Al llegar a clase se coloca en la POKÉDEF.</p> <p>Recursos materiales: carta pokémon.</p>		<p>Tiempo 10´</p>			
Sesión N°4: Ciudad Malva					
Justificación: Esta sesión busca el trabajo de las relaciones sociales a través de los juegos cooperativos, para conseguir que mejoren.					
Objetivos de etapa	A, B, C, K, M	Competencias clave	CCL, CPSAA, CC	Competencias específicas	3. Desarrollar procesos de interacción.
Objetivos de aprendizaje (didácticos):			Criterios de evaluación	Saberes básicos	

<p>Promover el trabajo en equipo, adquirir valores de cooperación y desarrollar de actitudes favorables con la ayuda entre compañeros.</p>	<p>3.1.b, 3.2.b y 3.3.b.</p>	<p>EFI.1.A.2, EFI.1.C.1, EFI.1.D.4.</p>	<p>EFI.1.B.2, EFI.1.D.2,</p>	<p>EFI.1.B.5, EFI.1.D.3,</p>
<p>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN</p>				
<p>Metodología: Gamificación: Los alumnos entrarán en el mundo Pokémon e irán encontrando cartas con diferentes ataques beneficiosos, para trabajar también desde ahí la cooperación. Teniendo como objetivo final la cumplimentación de la Pokédex. Mediante la lectura de las cartas pokémon y las conversaciones se trabaja Lengua Castellana.</p>		<p>Técnica Enseñanza: Instrucción directa e indagación. Estilo de Enseñanza: Mando directo y descubrimiento guiado. Estrategia en la Práctica: Analítica secuencial. Espacio: Pabellón deportivo 20x20m. Recursos: Puzles, 2 colchonetas, 20 ladrillos y 1 carta pokémon. Agrupamientos: 2 grupos y gran grupo.</p>		
<p>Evaluación</p>	<p>Técnica de evaluación: Observación.</p>	<p>Instrumentos de evaluación: Lista de control.</p>	<p>Transversalidad: Valores.</p>	
<p>PARTE INICIAL O ANIMACIÓN (Ayudando al pika pikachu)</p>				
<p>Organización: Gran grupo. Descripción: Un alumno comienza diciendo “Hola, soy (nombre) y me pica (una parte del cuerpo)”. El compañero de su izquierda tendrá que ayudarlo/a y por lo tanto el anterior lo agradecerá con un “gracias”.</p>		<p>Tiempo 10´</p>		
<p>PARTE PRINCIPAL</p>				
<p>Nos movemos Machop</p>				
<p>Organización: Gran grupo. Descripción: Los alumnos en círculo van girando lentamente cogidos de las manos. Cuando el maestro/a dice: “Se cambian de sitio los que tengan algo de color azul”. Así irán estando al lado de todos. Variante/s: los alumnos que lleven lo que se indica se tienen que poner en el centro a bailar durante una ronda.</p>		<p>Tiempo 10´</p>		
<p>Transportistas de pokémon</p>				
<p>Organización: 2 grupos. Descripción: Los alumnos van transportando con una colchoneta ladrillos para construir una torre lo más grande posible en 4 minutos. Los 2 equipos construyen la misma torre ayudándose entre ellos. Recursos materiales: 20 ladrillos y 2 colchonetas. Variante/s: Hacerlo con algo imaginario y que los demás adivinan.</p>		<p>Tiempo 15´</p>		



¿Y mi otra pieza, Unown?

Organización: Gran grupo.
Descripción: Se ponen en el suelo piezas de puzzles. Los alumnos cogen una cada uno y buscan las piezas que le falten para completarlo (que las tendrán otros compañeros). La intención final es que los puzzles queden completos.
Recursos materiales: puzzles hechos por muchas piezas.

Tiempo
15´



PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA (Búsqueda del pokémon)

Organización: Gran grupo.
Descripción: En primer lugar, se hace una adivinanza. Después buscan la carta y esa persona la lee en el centro del círculo, remarcando el maestro/a los aspectos cooperativos que esta lleva. Al llegar a clase se coloca en la POKÉDEF.
Recursos materiales: carta pokémon.

Tiempo
10´



Sesión Nº5: Pueblo Azalea
Justificación: Esta sesión busca el trabajo de las relaciones sociales a través de los juegos cooperativos, para conseguir que mejoren.

Objetivos de etapa	A, B, C, K, M	Competencia s clave	CCL, CPSA A, CC	Competencias específicas	3. Desarrollar procesos de interacción.
Objetivos de aprendizaje (didácticos):			Criterios de evaluación	Saberes básicos	
Promover el trabajo en equipo, adquirir valores de cooperación y desarrollar de actitudes favorables con la ayuda entre compañeros.			3.1.b, 3.3.b.	3.2.b y	EFI.1.A.2, EFI.1.B.2, EFI.1.B.5, EFI.1.C.1, EFI.1.D.2, EFI.1.D.3, EFI.1.D.4.

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

<p>Metodología: Gamificación: Los alumnos entrarán en el mundo Pokémon e irán encontrando cartas con diferentes ataques beneficiosos, para trabajar también desde ahí la cooperación. Teniendo como objetivo final la cumplimentación de la Pokédex. Mediante la lectura de las cartas pokémon y las conversaciones se trabaja Lengua Castellana.</p>	<p>Técnica Enseñanza: Instrucción directa e indagación. Estilo de Enseñanza: Mando directo y descubrimiento guiado. Estrategia en la Práctica: Analítica secuencial. Espacio: Pabellón deportivo 20x20m. Recursos: 1 pelota, 1 dado pokémon (Anexo XVI), 1 pelota grande y 1 carta pokémon. Agrupamientos: Gran grupo.</p>
--	---

Evaluación	Técnica de evaluación: Observación.	Instrumentos de evaluación: Lista de control.	Transversalidad: Valores.
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN (Pokéball en el aire)			
<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Descripción: Los alumnos tienen que intentar que la pelota grande no toque el suelo, puesto que si no se rompe.</p> <p>Recursos materiales: 1 pelota grande.</p>	<p>Tiempo 10´</p>		
PARTE PRINCIPAL			
Se escapa la superball			
<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Descripción: Los alumnos se ponen en fila y van pasando una pelota con las manos por encima de sus cabezas. Cuando llega al último este se levanta corriendo y la vuelven a pasar.</p> <p>Recursos materiales: 1 pelota.</p> <p>Variante/s: pasar la pelota por debajo de los pies.</p>	<p>Tiempo 15´</p>		
Saltando con dado pokémon			
<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Descripción: Un alumno lanza el dado preparado. Contamos los pokémon que salgan en esa cara y todos andamos a la vez el mismo nº de pasos. Hasta llegar al final de la pista.</p> <p>Recursos materiales: dado pokémon.</p>	<p>Tiempo 15´</p>		
Contamos una historia en Pueblo Azalea			
<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Descripción: Los alumnos se colocan sentados en círculo. Se les proporciona el principio de una historia y estos irán pasando una pelota para que así el siguiente que lo coja siga la historia.</p> <p>Recursos materiales: 1 pelota.</p>	<p>Tiempo 10´</p>		
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA (Búsqueda del pokémon)			

<p>Organización: Gran grupo. Descripción: En primer lugar, se hace una adivinanza. Después buscan la carta y esa persona la lee en el centro del círculo, remarcando el maestro/a los aspectos cooperativos que esta lleva. Al llegar a clase se coloca en la POKÉDEF. Recursos materiales: carta pokémon.</p>	<p>Tiempo 10´</p>	
---	------------------------------	---

Sesión N°6: Ciudad Iris
Justificación: Esta sesión busca el trabajo de las relaciones sociales a través de los juegos cooperativos, para conseguir que mejoren.

Objetivos de etapa	A, B, C, K, M	Competencias clave	CCL, CPSAA, CC	Competencias específicas	3. Desarrollar procesos de interacción.
Objetivos de aprendizaje (didácticos):			Criterios de evaluación	Saberes básicos	
Promover el trabajo en equipo, adquirir valores de cooperación y desarrollar de actitudes favorables con la ayuda entre compañeros.			3.1.b, 3.2.b y 3.3.b.	EFI.1.A.2, EFI.1.B.2, EFI.1.B.5, EFI.1.C.1, EFI.1.D.2, EFI.1.D.3, EFI.1.D.4.	

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

<p>Metodología: Gamificación: Los alumnos entrarán en el mundo Pokémon e irán encontrando cartas con diferentes ataques beneficiosos, para trabajar también desde ahí la cooperación. Teniendo como objetivo final la cumplimentación de la Pokédex. Mediante la lectura de las cartas pokémon y las conversaciones se trabaja Lengua Castellana.</p>	<p>Técnica Enseñanza: Instrucción directa e indagación. Estilo de Enseñanza: Mando directo y descubrimiento guiado. Estrategia en la Práctica: Analítica secuencial. Espacio: Pabellón deportivo 20x20m. Recursos: 1 paracaídas, 1 globo y 1 carta pokémon. Agrupamientos: Gran grupo.</p>
--	---

Evaluación	Técnica de evaluación: Observación.	Instrumentos de evaluación: Lista de control.	Transversalidad: Valores.
------------	-------------------------------------	---	---------------------------

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN (La cadena Porygon)

<p>Organización: Gran grupo. Descripción: Los alumnos se cogen de las manos en círculo y el maestro dice figuras que tienen que imitar sin que se suelten las manos. Variante/s: Uno de los alumnos si puede soltarse.</p>	<p>Tiempo 10´</p>	
---	------------------------------	---

PARTE PRINCIPAL

El tren Torkoal

Organización: Gran grupo.
Descripción: Los alumnos se ponen en fila y deben ir por la pista sin que ninguno se suelte, la intensidad de movimiento la irá indicando el maestro/a.

Tiempo
10´



Pidgey y su nido

Organización: Gran grupo.
Descripción: Un alumno es el pájaro y otro el nido, el pájaro va con los ojos tapados y con las indicaciones de sus compañeros tiene que encontrar al nido. Cada vez por orden irá dando una indicación un niño/a.

Tiempo
15´



Voltorb, no toques el suelo

Organización: Gran grupo.
Descripción: Cogen el paracaídas y un globo, todos los alumnos tienen que cooperar para que el globo no toque nunca el suelo.
Recursos materiales: 1 paracaídas y 1 globo.

Tiempo
15´



PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA (Búsqueda del pokémon)

Organización: Gran grupo.
Descripción: En primer lugar, se hace una adivinanza. Después buscan la carta y esa persona la lee en el centro del círculo, remarcando el maestro/a los aspectos cooperativos que esta lleva. Al llegar a clase se coloca en la POKÉDEF.
Recursos materiales: carta pokémon.

Tiempo
10´



Sesión N°7: Ciudad Orquídea

Justificación: Esta sesión busca el trabajo de las relaciones sociales a través de los juegos cooperativos, para conseguir que mejoren.

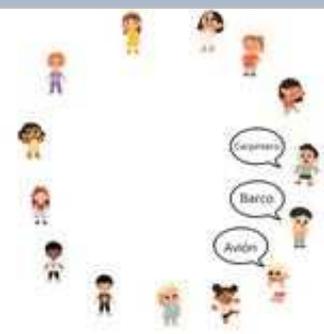
Objetivos de etapa	A, B, C, K, M	Competencias clave	CCL, CPSAA, CC	Competencias específicas	3. Desarrollar procesos de interacción.
Objetivos de aprendizaje (didácticos):			Criterios de evaluación	Saberes básicos	
Promover el trabajo en equipo, adquirir valores de cooperación y desarrollar de actitudes favorables con la ayuda entre compañeros.			3.1.b, 3.2.b y 3.3.b.	EFI.1.A.2, EFI.1.B.2, EFI.1.B.5, EFI.1.C.1, EFI.1.D.2, EFI.1.D.3, EFI.1.D.4.	

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

<p>Metodología: Gamificación: Los alumnos entrarán en el mundo Pokémon e irán encontrando cartas con diferentes ataques beneficiosos, para trabajar también desde ahí la cooperación. Teniendo como objetivo final la cumplimentación de la Pokédex. Mediante la lectura de las cartas pokémon y las conversaciones se trabaja Lengua Castellana.</p>	<p>Técnica Enseñanza: Instrucción directa e indagación. Estilo de Enseñanza: Mando directo y descubrimiento guiado. Estrategia en la Práctica: Analítica secuencial. Espacio: Pabellón deportivo 20x20m. Recursos: 1 equipo de música y 1 carta pokémon. Agrupamientos: Gran grupo.</p>
--	--

Evaluación	Técnica de evaluación: Observación.	Instrumentos de evaluación: Lista de control.	Transversalidad: Valores.
------------	-------------------------------------	---	---------------------------

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN (Unown inspíranos)

<p>Organización: Gran grupo. Descripción: Los alumnos se ponen en círculo y el primero dice una palabra que empiece por A, el resto tiene que imitar esa palabra, el siguiente con B y así hasta que acabe el alfabeto. Entre ellos se pueden ayudar si a algún compañero no se le ocurre nada.</p>	Tiempo 15'	
--	------------	---

PARTE PRINCIPAL

Magikarp, estamos en el mar

<p>Organización: Gran grupo. Descripción: Todos los alumnos se encuentran dispersos por el espacio y uno de ellos hace movimientos como si estuviese en el mar o de objetos que hay en este. Los demás lo tienen que repetir. El que hace los movimientos se irá cambiando a otros alumnos.</p>	Tiempo 10'	
--	------------	---

¡Bellossom baila!		
<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Descripción: Se pone una canción animada y deben seguir cada vez los pasos de un compañero que se irá indicando.</p> <p>Recursos materiales: 1 equipo de música.</p>	<p>Tiempo 15´</p>	

Stop Oricorio		
<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Descripción: Todos bailan y cuando la música pare, el alumno al que señalemos estará haciendo una estatua y todos deben repetir la misma.</p> <p>Recursos materiales: 1 equipo de música.</p> <p>Variante/s: todos bailan igual que un compañero/a.</p>	<p>Tiempo 15´</p>	

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA (Búsqueda del pokémon)

<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Descripción: En primer lugar, se hace una adivinanza. Después buscan la carta y esa persona la lee en el centro del círculo, remarcando el maestro/a los aspectos cooperativos que esta lleva. Al llegar a clase se coloca en la POKÉDEF.</p> <p>Recursos materiales: carta pokémon.</p>	<p>Tiempo 10´</p>	
---	------------------------------	---

Sesión N°8: Ciudad Carmín

Justificación: Esta sesión busca el trabajo de las relaciones sociales a través de los juegos cooperativos, para conseguir que mejoren.

Objetivos de etapa	A, B, C, K, M	Competencias clave	CCL, CPSAA, CC	Competencias específicas	3. Desarrollar procesos de interacción.
Objetivos de aprendizaje (didácticos):			Criterios de evaluación	Saberes básicos	
Promover el trabajo en equipo, adquirir valores de cooperación y desarrollar de actitudes favorables con la ayuda entre compañeros.			3.1.b, 3.2.b y 3.3.b.	EFI.1.A.2, EFI.1.B.2, EFI.1.B.5, EFI.1.C.1, EFI.1.D.2, EFI.1.D.3, EFI.1.D.4.	

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

Metodología:
Gamificación: Los alumnos entrarán en el mundo Pokémon e irán encontrando cartas con diferentes ataques beneficiosos, para trabajar también desde ahí la cooperación. Teniendo como objetivo final la cumplimentación de la Pokédex. Mediante la lectura de las cartas pokémon y las conversaciones se trabaja Lengua Castellana.

Técnica Enseñanza: Instrucción directa e indagación.
Estilo de Enseñanza: Mando directo y descubrimiento guiado.
Estrategia en la Práctica: Analítica secuencial.
Espacio: Pabellón deportivo 20x20m.
Recursos: 3 bancos suecos, 25 pelotas de tenis, 2 aros, 1 pelota y 1 carta pokémon.
Agrupamientos: Gran grupo y 3 grupos.

Evaluación

Técnica de evaluación:
 Observación.

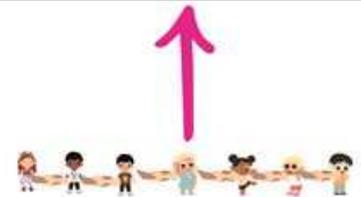
Instrumentos de evaluación: Lista de control.

Transversalidad:
 Valores.

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN (Todos a una)

Organización: Gran grupo.
Descripción: Todos los alumnos de la mano tienen que conseguir ir de una parte a otra del espacio a la vez, sin que uno vaya delante o detrás de los demás. Tienen que conseguir sincronizarse.

Tiempo
 10´



PARTE PRINCIPAL

Trapinch coge las pelotas

Organización: 3 grupos.
Descripción: Se ponen 3 bancos suecos y al final una caja. Se lanzarán pelotas de tenis por esos bancos y tienen que intentar que entren la inmensa mayoría de ellas. Teniendo cada alumno 1 pelota de tenis.
Recursos materiales: 3 bancos suecos y 25 pelotas de tenis.
Variante/s: tener un tiempo establecido.

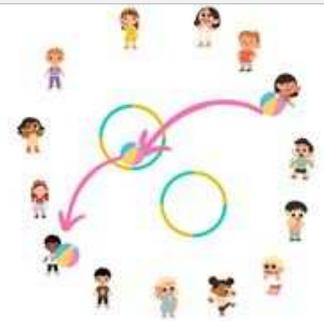
Tiempo
 10´



Dentro de la pokéball

Organización: Gran grupo.
Descripción: Los alumnos se ponen en círculo y en mitad hay 2 aros. Para poder pasar el balón a los demás compañeros y conseguir punto, estos tienen que hacer botar la pelota primero dentro del aro. Además tienen que indicar el nombre de a quién va dirigida la pelota.
Recursos materiales: 2 aros y 1 pelota.

Tiempo
 15´



Director de orquesta

Organización: Gran grupo.
Descripción: Los alumnos se colocan en círculo y uno de ellos sale fuera cerrando los ojos y tapándose los oídos. Se toca la cabeza de uno de los alumnos y se dice "Director", todos tienen que imitar a ese compañero/a. Deben que conseguir que no adivine quien es el director.

Tiempo
 15´



PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA (Búsqueda del pokémon)

Organización: Gran grupo.
Descripción: En primer lugar, se hace una adivinanza. Después buscan la carta y esa persona la lee en el centro del círculo, remarcando el maestro/a los aspectos cooperativos que esta lleva. Al llegar a clase se coloca en la POKÉDEF.
Recursos materiales: carta pokémon.

Tiempo
10´



Sesión N°9: Ciudad Plateada. ¡Llegamos al fin!

Justificación: Esta sesión busca el trabajo de las relaciones sociales a través de los juegos cooperativos, para conseguir que mejoren.

Objetivos de etapa	A, B, C, K, M	Competencias clave	CCL, CPSAA, CC	Competencias específicas	3. Desarrollar procesos de interacciones.
Objetivos de aprendizaje (didácticos):			Criterios de evaluación	Saberes básicos	
Promover el trabajo en equipo, adquirir valores de cooperación y desarrollar de actitudes favorables con la ayuda entre compañeros.			3.1.b, 3.2.b y 3.3.b.	EFI.1.A.2, EFI.1.B.2, EFI.1.B.5, EFI.1.C.1, , EFI.1.D.2, EFI.1.D.3, EFI.1.D.4.	

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

Metodología: Gamificación: Los alumnos entrarán en el mundo Pokémon e irán encontrando cartas con diferentes ataques beneficiosos, para trabajar también desde ahí la cooperación. Teniendo como objetivo final la cumplimentación de la Pokédex. Mediante la lectura de las cartas pokémon y las conversaciones se trabaja Lengua Castellana.	Técnica Enseñanza: Instrucción directa e indagación. Estilo de Enseñanza: Mando directo y descubrimiento guiado. Estrategia en la Práctica: Analítica secuencial. Espacio: Pabellón deportivo 20x20m. Recursos: Caja misteriosa, 1 cuerda larga, 2 colchonetas grandes, 2 conos, 1 caja y 40 pelotas. Agrupamientos: Gran grupo y parejas.
---	---

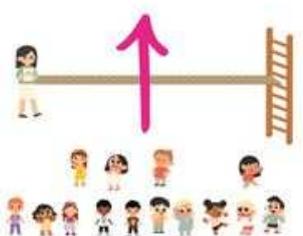
Evaluación	Técnica de evaluación: Observación.	Instrumentos de evaluación: Lista de control.	Transversalidad: Valores.
-------------------	---	--	-------------------------------------

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN (Nos encontramos una caja misteriosa)

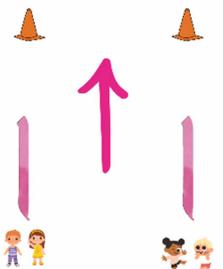
<p>Organización: Gran grupo. Descripción: Los alumnos llegan al pabellón y se encuentran una caja misteriosa cerrada que pone "Para poder abrirme tenéis que completar la pokédex". Entonces los alumnos tienen que empezar a suponer. Recursos materiales: caja misteriosa.</p>	<p>Tiempo 15´</p>	
---	------------------------------	---

PARTE PRINCIPAL

La cuerda

<p>Organización: Gran grupo Descripción: Se coge una cuerda larga, un extremo se ata a una espaldera y el otro extremo lo coge el maestro/a. Todos los alumnos tendrán que pasar de un lado al otro con las indicaciones del profesor. Recursos materiales: 1 cuerda larga.</p>	<p>Tiempo 10´</p>	
--	------------------------------	---

Derribando el gimnasio

<p>Organización: Parejas. Descripción: Se ponen 2 colchonetas grandes en el suelo y se hacen parejas. Los alumnos tienen que ir de la mano y tirarse encima de la colchoneta haciendo que esta avance. Consiguiendo así derribar un cono que hay al final de la pista. Recursos materiales: 2 colchonetas grandes y 2 conos.</p>	<p>Tiempo 15´</p>	
---	------------------------------	--

Guerra de Voltorb

<p>Organización: Gran grupo. Descripción: En mitad del pabellón se coloca una caja grande y se tiran por todo el espacio las pelotas. En 1 minuto los alumnos tienen que intentar encestar dentro de esta caja el mayor número de pelotas posible. Pero las tienen que lanzar desde el lugar donde la cojan. Recursos materiales: 1 caja y 40 pelotas.</p>	<p>Tiempo 15´</p>	
---	------------------------------	---

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA (Búsqueda del pokémon)

<p>Organización: Gran grupo. Descripción: En primer lugar, se hace una adivinanza. Después buscan la carta y esa persona la lee en el centro del círculo, remarcando el maestro/a los aspectos cooperativos que esta lleva. Al llegar a clase se coloca en la POKÉDEF. Recursos materiales: carta pokémon.</p>	<p>Tiempo 10´</p>	
---	------------------------------	---

2. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA

La propuesta didáctica centrada en el empleo de juegos cooperativos y estrategias de gamificación fue llevada a cabo durante un total de nueve sesiones en un contexto de aula ordinaria. A partir del desarrollo de dicha experiencia, el profesorado participante ha identificado una serie de observaciones que permiten formular algunas hipótesis en torno a su posible impacto en la dinámica del grupo y en la participación del alumnado.

De forma general, se percibió una implicación activa y sostenida por parte de una amplia mayoría del alumnado a lo largo de las sesiones. Asimismo, se observó una aparente mejora en la interacción entre iguales, que se manifestó en actitudes de colaboración, respeto y ayuda mutua. Estas impresiones, invitan a considerar que el enfoque cooperativo podría haber favorecido la cohesión grupal y un clima de aula más inclusivo.

Del mismo modo, la incorporación de una narrativa lúdica de carácter motivador, como es el caso del universo Pokémon, se estima que pudo haber contribuido a generar un mayor interés por las actividades y a facilitar la implicación emocional del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta conexión temática, alineada con los intereses del grupo, parecería haber actuado como un elemento facilitador del compromiso y la participación.

Como proyección de mejora, se plantea la conveniencia de introducir ajustes orientados a asegurar una participación equitativa entre todo el alumnado, especialmente en el caso de aquellos estudiantes con menor predisposición a involucrarse en dinámicas grupales. Asimismo, se sugiere la inclusión de momentos de reflexión estructurada al finalizar las sesiones, con el fin de favorecer una toma de conciencia por parte del alumnado sobre los aprendizajes sociales experimentados.

En síntesis, las percepciones recogidas por el profesorado tras la implementación de esta propuesta permiten hipotetizar ciertos efectos beneficiosos sobre el clima de aula y la dinámica relacional del grupo, lo cual alienta a continuar explorando y perfeccionando este tipo de enfoques metodológicos en futuras intervenciones educativas.

3. CONCLUSIÓN.

Se concluye que la experiencia desarrollada en el área de Educación Física, basada en juegos cooperativos y gamificación a través de una narrativa centrada en Pokémon sugiere que el uso de juegos cooperativos y estrategias de gamificación podrían favorecer el desarrollo de las relaciones sociales en etapas tempranas. Durante la realización de estas actividades, los estudiantes debían coordinar sus esfuerzos para alcanzar un objetivo común, lo que generó mayor comunicación, cooperación mutua, autoconocimiento y valoración personal. Lo que podría contribuir al establecimiento y fortalecimiento de los vínculos sociales. A su vez, el clima de aula se observó más cohesionado y participativo debido a que los estudiantes mostraron niveles más altos de colaboración, comunicación y resolución de retos de forma conjunta durante la implementación de la situación de

aprendizaje. Adicionalmente, se observó que el uso de elementos motivadores como las cartas y los retos cooperativos ayudó a incluirse a aquellos estudiantes con menor predisposición en el trabajo en grupo.

Se estima que la propuesta didáctica cumplió con su objetivo principal: favorecer el desarrollo de las relaciones sociales en el contexto escolar a través de una metodología lúdica, inclusiva y adaptada a los intereses del alumnado. Los indicios observados invitan a seguir explorando propuestas similares, con el objetivo de enriquecer la práctica docente y promover entornos educativos más colaborativos y motivadores.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Agurto, J., & Arroyo, J. (2022). Las relaciones interpersonales y la calidad educativa. *TecnoHumanismo*, 2(3), 17-34.

Alcocer, R. (2024). Trabajo cooperativo en educación física: un enfoque para mejorar las relaciones sociales en adolescentes. *EA, Escuela Abierta*, 27, 3-13.

Arreaga, L., & Carvajal, M. (2024). Incidencia de la educación física para fomentar estilos de vida saludables en el contexto educativo: The impact of physical education on promoting healthy lifestyles in the educational context: A systematic review. *Latam: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 195.

Barrett, T. (2005). Effects of cooperative learning on the performance of sixth-grade physical education students. *Journal of Teaching in Physical Education*, 24(1), 88–102. <https://doi.org/10.1123/jtpe.24.1.88>

Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., Fernández-Río, F. J., González-Calvo, G., & Barba-Martín, R. (2021). Research on cooperative learning in physical education: Systematic review of the last five years. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 91(1), 1–10. <https://doi.org/10.1080/02701367.2020.1719276>

Carbonell-Ventura, T., Antoñanzas-Laborda, J., & Lope-Álvarez, A. (2018). La educación física y las relaciones sociales en educación primaria. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 269-282. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2018.n1.v2.1225>

Casey, A., & Goodyear, V. A. (2015). Can cooperative learning achieve the four learning outcomes of physical education? A review of literature. *Quest*, 67(1), 56–72. <https://doi.org/10.1080/00336297.2014.984733>

Dyson, B. (2002). The implementation of cooperative learning in an elementary physical education program. *Journal of Teaching in Physical Education*, 22(1), 69–85. <https://doi.org/10.1123/jtpe.22.1.69>

Fernández-Espínola, C., Abad-Robles, M. T., Collado-Mateo, D., Almagro, B. J., Castillo-Viera, E., & Gimenez Fuentes-Guerra, F. J. (2020). Effects of cooperative-learning interventions on physical education students' intrinsic motivation: A systematic review and meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12), 4451. <https://doi.org/10.3390/ijerph17124451>

- Fernández-Río, J. (2021). Aprendizaje cooperativo. In A. Pérez-Pueyo & D. Hortigüela-Alcalá (Coords.), *Los modelos pedagógicos en educación física: Qué, cómo, por qué y para qué* (pp. 26-49). Universidad de León.
- Goodyear, V. A., & Casey, A. (2015). Innovation with change: Developing a community of practice to help teachers move beyond the 'honeymoon' of pedagogical renovation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 20(2), 186-203. <https://doi.org/10.1080/17408989.2013.817012>
- Goudas, M., & Magotsiou, E. (2009). The effects of a cooperative physical education program on students' social skills. *Journal of Applied Sport Psychology*, 21(3), 356-364. <https://doi.org/10.1080/10413200903026058>
- Hernández, M. (2011). La socioafectividad en la educación desde la complejidad. *Educación y Humanismo*, 13(21), 129-14.
- Limones-Solís, P., & Cabrera-Méndez, L. (2024). Desarrollo de habilidades sociales en actividades deportivas en la educación superior. *CIENCIAMATRIA*, 10(2), 520-530.
- Llorente-Duque, M. (2023). *La gamificación como metodología para generar motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación física* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/60101>
- López, L. (2023). Importancia de la salud mental en la primera infancia y su repercusión en la etapa adulta. *Revista Científica FIPCAEC*, 8(2), 3-23.
- Quirós-García, J. (2024). *El juego cooperativo: Estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades sociales en adolescentes* [Trabajo académico, institución no especificada].
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, 19309-19460. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>
- Rodríguez, Y., & Aldana, A. (2023). Aprendizaje cooperativo y juego de roles: Una estrategia mediadora en las relaciones interpersonales. *GADE: Revista Científica*, 3(2), 365-391.
- Velázquez-Callado, C., Fraile-Aranda, A., & López-Pastor, V. (2014). Aprendizaje cooperativo en educación física. *Movimento: Revista da Escola de Educação Física da UFRGS*, 20(1), 239-259.
- Vilella, S. B., & Rodríguez, N. O. (2020). Beneficios del aprendizaje cooperativo en las áreas troncales de Primaria: Una revisión de la literatura científica. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 35(1), 1-13. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v35i1.1901>

Fecha de recepción: 19/12/2024

Fecha de aceptación: 18/6/2025