

**UNIVERSITAT
JAUME·I**

TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO/A DE EDUCACIÓN INFANTIL

**Proyecto de Educación Infantil “La
Colmena de la Clase” para fomentar la
cohesión grupal a través del juego
cooperativo**

Nombre del alumno/a: Alba Espí Balaguer

Nombre del tutor/a de TFG: Sofía Herrero Rico

Área de Conocimiento: Didáctica y Organización Escolar

Curso académico: 2022-2023

Agradecimientos

A mis dos tutoras, tanto de la universidad como del colegio de prácticas, y a todo el alumnado, les agradezco de corazón por su apoyo, disposición y motivación constante. Ha sido una experiencia muy bonita y enriquecedora, y estoy agradecida por haber tenido la oportunidad de aprender y crecer junto a ellos/as.

ÍNDICE

1. RESUMEN.....	1
2. MOTIVACIONES.....	2
3. JUSTIFICACIÓN DE LA TEMÁTICA.....	2
4. MARCO TEÓRICO.....	2
5. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	5
5.1. METODOLOGÍA.....	5
5.2. OBJETIVOS.....	7
a. Objetivo general:.....	7
b. Objetivos específicos:.....	7
5.3. TEMPORALIZACIÓN.....	7
5.4. CONTEXTO.....	8
5.5. ACTIVIDADES.....	8
a. Observación directa y sistemática.....	15
b. Test sociométrico.....	15
c. Matriz sociométrica.....	15
d. Sociograma.....	16
e. Autoevaluación docente.....	16
6. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	17
a) Resultados del pre-test.....	17
b) Resultados de las actividades.....	17
c) Resultados post-test.....	18
d) Autoevaluación docente.....	19
7. CONCLUSIONES.....	19
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	20
9. ANEXOS.....	22

1. RESUMEN

La cohesión grupal es un elemento esencial en las aulas, especialmente desde temprana edad, ya que promueve las habilidades sociales, fortalece la identidad y el sentido de pertenencia, fomenta la empatía y prepara a los infantes para enfrentar desafíos colaborativamente. Es fundamental para su crecimiento personal y el establecimiento de una sociedad armoniosa.

El presente Trabajo Final de Grado propone un proyecto de cohesión grupal “La Colmena de la Clase” basado en el juego cooperativo y la reflexión grupal. Este proyecto consta de 7 sesiones diseñadas para promover la colaboración y el trabajo en equipo entre los niños y niñas de un aula de 3 años. El objetivo principal es fomentar la unión del grupo a través de la participación conjunta en actividades lúdicas. Además, después de cada sesión, se realiza una reflexión grupal donde se les brinda la oportunidad de compartir sus experiencias, expresar sus emociones, empatizar y hablar sobre cómo se sintieron al trabajar juntos. Estas reflexiones fomentarán la autoconciencia y el respeto mutuo, además de brindarles la posibilidad de identificar fortalezas y áreas de mejora como grupo.

Palabras clave: cohesión grupal, juego cooperativo, reflexión grupal, objetivo común, colaboración, trabajo en equipo.

ABSTRACT

Group cohesion is an essential element in the classroom, especially from an early age, as it promotes social skills, strengthens identity and a sense of belonging, fosters empathy, and prepares children to face challenges collaboratively. It is essential for your personal growth and the establishment of a harmonious society.

This final degree dissertation proposes a group cohesion project based on cooperative play and group reflection. This project consists of 7 sessions designed to promote collaboration and teamwork among children in a 3-year-old classroom. The main objective is to promote group unity through joint participation in recreational activities. In addition, after each session, a group reflection is held where they are given the opportunity to share their experiences, express their emotions, empathize and talk about how they felt working together. These reflections will foster self-awareness and mutual respect, as well as give you the chance to identify strengths and areas for improvement as a group.

Keywords: group cohesion, cooperative game, group reflection, common goal, collaboration, teamwork.

2. MOTIVACIONES

Las motivaciones que me impulsan a realizar este proyecto parten de mi deseo de promover, como futura maestra, el desarrollo integral de los niños y niñas, fomentar habilidades sociales y emocionales desde temprana edad, crear un ambiente de respeto y colaboración, y darles herramientas para un futuro exitoso en un mundo interconectado. A través de este proyecto, espero aprender conocimientos, habilidades y competencias para cultivar en los niños y niñas un sentido de pertenencia, fortalecer la autoestima y brindarles herramientas para enfrentar desafíos de manera conjunta, haciendo así que ningún infante se sienta rechazado o apartado del grupo.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA TEMÁTICA

La cohesión grupal, el sentimiento de pertenencia al grupo y el saber cooperar son aspectos fundamentales en las aulas de Educación Infantil, ya que estos elementos contribuyen al bienestar emocional y al desarrollo social de los infantes. El sentimiento de pertenencia al grupo es un aspecto clave en el crecimiento social y emocional del alumnado. Cuando los infantes se sienten parte del grupo desarrollan una autoestima positiva y una valía personal mejorada. Además, fomentar este sentimiento puede ayudar a reducir la ansiedad social y mejorar las relaciones interpersonales. En la misma línea, el saber cooperar es una habilidad social fundamental que progresa en la infancia y que es necesaria para el éxito en la vida adulta. Promover la colaboración y el trabajo en equipo desde edades tempranas puede ayudar al alumnado a aprender habilidades como la comunicación efectiva, la resolución pacífica de conflictos, el respeto y la empatía.

En conclusión, la unión del grupo y el sentimiento de pertenencia son elementos esenciales que deben fomentarse en las aulas para mantener un clima de confianza donde los niños y niñas se sientan seguros y cómodos, y la cooperación es una herramienta perfecta que, una vez sepan usarla, permitirá alcanzar este objetivo. En este sentido, es de vital importancia que desde el sistema educativo se fomente la cohesión grupal desde la infancia, así como en toda la etapa educativa de los niños y niñas, puesto que esto ayuda a que se sientan seguros y cómodos en su entorno escolar, lo que puede potenciar su aprendizaje.

4. MARCO TEÓRICO

Como venimos diciendo, la cohesión grupal es un aspecto fundamental en la educación, ya que se refiere al grado en que los miembros de un grupo se identifican entre sí y comparten un objetivo común. Según Hogg y Terry (2000), se trata de la fuerza que mantiene unido a un grupo y lo hace actuar como una unidad en la consecución de sus objetivos. O con otras palabras, “el cemento que mantiene unidos a los miembros de un grupo” (Schachter et al., 1951, p. 229).

La cohesión grupal es un proceso dinámico sobre el que emerge la grupalidad. En éste destaca el atractivo del grupo para sus miembros, así como la integración de estos a nivel afectivo, valorativo y comportamental con la finalidad de conseguir los objetivos grupales y la satisfacción de las necesidades de sus miembros (Torralbas, 2017, p. 26).

Por lo que se refiere al grupo, la atracción interpersonal es lo que lleva a un individuo a percibir que es miembro de éste. Esta atracción se basa en factores como la similitud de intereses, valores y características personales entre los miembros del grupo. Además, la atracción interpersonal también puede ser influenciada por la proximidad geográfica, la interacción frecuente y la reciprocidad de los lazos emocionales (Hogg, 1983). Así, el proceso de atracción interpersonal es el proceso de formación psicológica del grupo. Durante este proceso, los individuos se sintieron atraídos por las características y cualidades de otros miembros del grupo, lo que fortalece su sentido de pertenencia y su identificación con el mismo. La formación de lazos afectivos y la confianza mutua son elementos clave en el desarrollo de la atracción interpersonal en un grupo. Los vínculos de atracción interpersonal son los que mantienen un conjunto como grupo. Estos vínculos se caracterizan por la interdependencia y la cooperación entre los miembros, así como por la satisfacción emocional que se obtiene de la pertenencia al grupo. La presencia de vínculos fuertes de atracción interpersonal promueve la cohesión grupal, lo que a su vez contribuye a un mejor funcionamiento y desempeño del grupo en sus metas y objetivos compartidos (Hogg, 1983). Se destaca aquí la vida escolar, que transcurre en espacios grupales donde la cohesión desempeña un papel fundamental. En el entorno escolar, los estudiantes forman grupos de estudio, equipos deportivos, clubes y otras comunidades sociales.

La cohesión grupal en estos contextos puede influir en el bienestar individual de los estudiantes, su motivación académica y su sentido de pertenencia a la institución educativa. Estos son "espacios socializadores en los cuales cada ciudadano recibe una particular influencia social donde, a la vez, devuelve su reflejo particular de la misma" (Fuentes, 2004, p. 28). En la vida escolar, los estudiantes interactúan constantemente con sus compañeros y profesores, lo que les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades sociales, aprender normas y valores compartidos, y construir relaciones significativas.

Estas interacciones sociales influyen en la identidad y el desarrollo personal de los estudiantes, así como en su sentido de pertenencia a la comunidad escolar. Además, la influencia social en estos espacios no solo es unidireccional, ya que cada individuo también contribuye a la dinámica grupal y refleja su propia personalidad y experiencias en las interacciones con los demás (Fuentes, 2004).

Una escuela para todos -y, en general, una institución educativa-, en la cual todo el mundo se sienta valorado, debe ser, además, una escuela - y, en general, una institución educativa- basada en la cooperación, tanto entre los que enseñan en ella -para enseñar mejor y enseñar a cooperar-, como entre los que aprenden en ella -para aprender mejor y aprender a cooperar (Naranjo et al., 2011, p. 23).

Teniendo esto en cuenta, la cooperación se convierte en un pilar fundamental en el entorno educativo. La colaboración entre los educadores se traduce en un enfoque pedagógico más efectivo, donde se comparten ideas, estrategias y recursos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. La cooperación entre los profesores no solo beneficia a los alumnos, sino que también promueve un ambiente de trabajo más cohesionado y enriquecedor.

En este sentido, uno de los medios para fomentar la cohesión grupal en el ámbito educativo es a través del juego cooperativo “el juego cooperativo es aquel en el que los participantes trabajan juntos para lograr un objetivo común, y en el que el éxito de uno depende del éxito de todos” (Johnson y Johnson, 2006). De igual forma, Giraldo (2005) define los juegos cooperativos como aquellos donde la diversión prima por encima del resultado, en los que no suele existir ni ganadores ni perdedores, en los que no se excluye sino que se integra, y es necesario cooperar para conseguir un objetivo común. Durante mucho tiempo, el juego cooperativo se ha utilizado como herramienta efectiva para mejorar la cohesión grupal en entornos educativos, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades de trabajo en equipo y mejorar la comunicación entre ellos (Gómez, 2018). En situaciones cooperativas, los individuos intentan obtener resultados favorables para ellos y para los otros, logrando así maximizar el aprendizaje de todos. Los infantes juegan unos con otros y no unos contra otros como suele ocurrir en las situaciones competitivas (Johnson, Johnson y Holubec, 1999). Por tanto, los jugadores dan y reciben ayuda, promoviendo la comunicación y favoreciendo la cohesión grupal, el cooperar, el acercarse y el compartir (Romero y Gómez, 2003). De hecho, los juegos cooperativos tienen varias características liberadoras, que tienen coherencia con el trabajo y la cohesión grupal. A través de estas liberaciones, estos consiguen propiciar el clima necesario para que se forje el sentimiento de pertenencia grupal (Arritokieta, 2015, p.22).

Sin duda, el juego cooperativo lleva a la interacción entre iguales y les ayuda a desarrollar habilidades sociales potenciando las conductas prosociales, a la vez que disminuyen las conductas agresivas. Este tipo de juegos involucra a los participantes en la consecución de objetivos comunes, promoviendo la colaboración, la comunicación y la toma de decisiones conjuntas. Durante el juego cooperativo, los niños aprenden a escuchar y respetar las ideas de los demás, a trabajar en equipo y a resolver conflictos de manera constructiva (Naranjo et al., 2011).

Tanto el juego como el aprendizaje cooperativo se describen por varios autores como instrumentos que podrían emplearse en centros escolares para que valores como la cooperación, la empatía, la aceptación interracial y la comunicación entre personas puedan ser una realidad. Estas prácticas no solo fomentan un ambiente inclusivo y respetuoso, sino que también promueven el desarrollo integral de los estudiantes. Por tanto, los infantes que juegan y aprenden a base de actuaciones cooperativas desarrollan mayor afecto y compromiso que si lo hacen con acciones más competitivas o individualistas (Martínez, 2012). El juego cooperativo crea un sentido de pertenencia y fortalece los vínculos entre los participantes, ya que se enfoca en la colaboración y el apoyo mutuo. Esto genera un ambiente emocionalmente positivo donde los estudiantes se sienten valorados y seguros para expresar sus ideas y contribuciones.

En esta línea, la investigación demuestra (Kagan, 1994) que los juegos cooperativos mejoran la motivación y el rendimiento del estudiante en comparación con otras estrategias de enseñanza. Al involucrar a los alumnos de manera activa y participativa en el proceso de aprendizaje, los juegos cooperativos estimulan su interés y curiosidad, lo que a su vez aumenta su motivación para aprender. Además, al trabajar juntos para alcanzar metas comunes, los estudiantes se sienten más comprometidos con el contenido y adquieren un mayor nivel de comprensión y retención de los conocimientos. Es decir, el juego cooperativo y el aprendizaje colaborativo son enfoques pedagógicos poderosos que fomentan el desarrollo de habilidades sociales, promueven conductas prosociales y mejoran la motivación y el rendimiento de los infantes. Estas prácticas enriquecen el ambiente escolar, fortalecen los lazos entre el alumnado y cultivan valores fundamentales como la cooperación, la empatía y la comunicación efectiva. Al implementar estrategias de juego cooperativo en el currículo escolar, se les brinda una experiencia educativa integral que va más allá del contenido académico, preparándose para enfrentar los desafíos del mundo real con una mentalidad colaborativa.

En conclusión, la cohesión grupal y el juego cooperativo son aspectos fundamentales en la educación que pueden mejorar el éxito académico y la salud emocional y social del alumnado. Los docentes pueden utilizar el juego cooperativo como un método efectivo para fomentar la unión grupal y mejorar las habilidades y relaciones interpersonales de los estudiantes.

5. PROPUESTA PEDAGÓGICA

5.1. METODOLOGÍA

Para fomentar la cohesión grupal, se ha desarrollado un proyecto llamado “La colmena de la clase” que consta de 7 sesiones en las que se van a realizar distintos juegos cooperativos. Tal y como se ha explicado anteriormente, los juegos cooperativos son aquellos en los que los participantes trabajan juntos para lograr un objetivo común, en lugar de competir entre sí. Cabe

destacar que el proyecto se llevará a cabo siempre desde la equidad, la inclusión y el desarrollo de cada uno de los alumnos/as, teniendo en cuenta todas sus necesidades y ritmos. Es esencial crear un ambiente de respeto, tolerancia y empatía en el que cada miembro del grupo se sienta valorado y aceptado. Se asegurará que no haya discriminación o exclusión de ningún tipo y que todos/as los infantes tengan las mismas oportunidades para participar y expresarse. Así, la inclusión será una de las principales preocupaciones en este proceso.

La primera sesión del proyecto será destinada a presentar el tema e introducirlo a los infantes mediante un storytelling de autoría propia llamado “La colmena del bosque” (Anexo 1). El contenido de éste, está basado en el trabajo de las abejas, animal que destaca por su colaboración para un beneficio común. De manera que, se presentan cinco abejas con un mismo problema donde la solución es el trabajo cooperativo. Seguidamente se leerá una carta redactada por las protagonistas del storytelling, las abejas del bosque, que invita a los infantes a crear su propia colmena (Anexo 2), y que contiene las instrucciones para ello (Anexo 3). Las siguientes cinco sesiones serán distintos juegos cooperativos divertidos y desafiantes que seguirán el mismo hilo conductor introducido a través del storytelling: trabajar unidos como las abejas obreras. Al acabar cada una de estas sesiones se reflexionará sobre la actividad y se les dará una parte de la colmena y una pegatina de la abeja trabajada ese día. Por último, en la séptima sesión se pintarán todas las partes de la colmena y, después de una reflexión final, se expondrá en el aula.

Cabe destacar que la metodología seguida en todo el proyecto será activa y participativa, donde todos/as los miembros del grupo tendrán su voz, considerando a los niños/as como los verdaderos protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se usarán distintos tipos de recursos para que puedan llegar a los diferentes tipos de alumnado, haciendo así que el aprendizaje sea significativo. Cada una de las actividades estará adaptada a la edad y nivel de habilidades del grupo, para que sean accesibles y retadores a la vez. Se enfocará en el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la empatía, la comunicación y la cooperación, para que los participantes puedan desarrollarse como personas y aprender habilidades importantes para su futuro.

En cada sesión, se explicará el objetivo del juego y se darán las instrucciones necesarias para que los participantes puedan jugar de manera efectiva. Luego, como se ha mencionado anteriormente, se llevará a cabo el ejercicio en sí y se hará una reflexión en grupo sobre el proceso. Esta reflexión será una oportunidad para discutir los retos y logros del juego, así como para destacar los aspectos positivos del trabajo en equipo.

5.2. OBJETIVOS

Los objetivos a llevar a cabo en este proyecto son los siguientes:

a. Objetivo general:

- Fortalecer la cohesión grupal, el trabajo en equipo y las relaciones interpersonales a través de juegos cooperativos y reflexiones grupales.

b. Objetivos específicos:

- Desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la inclusión, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos, para mejorar la convivencia en el grupo.
- Reforzar la autoestima y la confianza de los participantes, generando un clima de apoyo y de aceptación mutua respetando las diferencias culturales, de género o de etnia, entre otras.
- Fomentar la reflexión y el diálogo grupal para fortalecer la cohesión, el sentido de pertenencia y la identificación con el grupo.
- Promover la diversión del grupo a través de un aprendizaje experiencial, lúdico y motivador.

5.3. TEMPORALIZACIÓN

El proyecto se llevará a cabo el mes de mayo, concretamente del viernes 12 al lunes 22. Cada uno de los días se realizará una sesión de 20 a 30 minutos. La primera sesión se llevará a cabo en el tiempo de la asamblea, donde el/la docente contará el storytelling de las abejas (Anexo 1). Las siguientes cinco sesiones, que serán dedicadas a los juegos cooperativos, se llevarán a cabo a primera hora, después de la entrada relajada, momento en que el alumnado está más tranquilo y participativo. Por último, la sesión de reflexión final se llevará a cabo después del patio, en el tiempo de las propuestas y última asamblea del día. A continuación, se incluye un cuadro de elaboración propia donde se refleja visualmente el cronograma de las 7 sesiones:

MAYO 2023				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1	2	3	4	5
8	9	10	11	12 SESIÓN 1 Storytelling
15 SESIÓN 2	16 SESIÓN 3	17 SESIÓN 4	18 SESIÓN 5	19 SESIÓN 6

Juego cooperativo	Juego cooperativo	Juego cooperativo	Juego cooperativo	Juego cooperativo
22 SESIÓN 7 Reflexión final	23	24	25	26
29	30	31		

5.4. CONTEXTO

Este proyecto se ha llevado a cabo en el aula de 3 años de un CEIP de Castellón, un grupo diverso de 22 alumnos, compuesto por 12 niñas y 10 niños, durante la estancia en las prácticas. El estudiantado se caracteriza por ser activo y tener mucho interés por aprender.

Dado que existen distintos perfiles dentro del grupo, cada alumno/a tiene sus propias necesidades y personalidad, algunos son más enérgicos mientras que otros son más tranquilos. También se han identificado alumnos/as con diferentes niveles de madurez, algunos demostrando una constante motivación para aprender cosas nuevas, mientras que otros requieren un enfoque más adaptado a su nivel evolutivo.

En general, los infantes mantienen una buena relación. Aunque existen grupos más cercanos, es fundamental trabajar en la cohesión del grupo para que puedan aprender juntos/as y desarrollar habilidades importantes.

En términos emocionales, los niños y niñas experimentan una amplia gama de emociones, incluyendo alegría, tristeza, enojo y frustración. Es importante que aprendan a reconocer y expresar estas emociones de manera apropiada, y que se les den las herramientas para manejar situaciones emocionales difíciles, así como que aprendan a empatizar con los demás, favoreciendo de este modo la unión del grupo. También es fundamental que aprendan habilidades sociales, como compartir, cooperar y resolver conflictos, para que puedan desarrollar relaciones saludables con su entorno.

5.5. ACTIVIDADES

Tal y como se ha mencionado, el proyecto consta de 7 actividades distintas repartidas en 7 sesiones. Una sesión será destinada al storytelling (Anexo 1) para introducir el tema y los personajes. Las siguientes cinco sesiones se dedicarán a los diferentes juegos cooperativos que siguen el hilo conductor del proyecto, las abejas. Estos juegos estarán destinados a desarrollar cada una de las competencias de las distintas abejas protagonistas (polinizadora, cuidadora,

recolectora, constructora y animadora), aprendiendo así a trabajar cooperativamente como estas. Y para finalizar, la última sesión se hará una pequeña manualidad entre todos/as y una reflexión final para concluir el proyecto.

Se trata de actividades de diversa índole con el objetivo de asegurar un aprendizaje verdaderamente inclusivo, motivador y significativo. Cada alumno/a es único, con diferentes intereses, habilidades y formas de aprender. Por ello, las actividades han sido diseñadas para abarcar distintas competencias adaptadas a la edad y capacidades del alumnado, manteniendo aspectos desafiantes en cada una de ellas y despertando la curiosidad y motivación en los infantes.

Así mismo, el enfoque será inclusivo, basándose en brindar oportunidades para que todos/as los estudiantes se sientan valorados y participen activamente en su proceso de aprendizaje. Estas actividades se adaptarán y personalizarán si es necesario, según las necesidades y capacidades de cada individuo, para garantizar que todos/as puedan alcanzar su máximo potencial.

Además, se asegurará que cada sesión sea significativa, procurando que los contenidos estén conectados con la vida real, promoviendo así la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. De esta manera, los niños/as podrán comprender la relevancia y utilidad de lo que aprenden, lo que fortalecerá su motivación y su capacidad para transferir esos conocimientos a situaciones reales.

A continuación, se pueden ver cada una de las actividades desarrolladas en tablas individuales de elaboración propia. En cada tabla se incluye la sesión detallada con el tipo de actividad, los objetivos que persigue, los materiales que se necesitan y una explicación de cómo llevarlas a cabo:

SESIÓN 1: LA CARTA DE LA COLMENA		
DURACIÓN	ESPACIO	EDAD
20 minutos	Aula	3 años
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Introducir el tema a tratar. - Conocer los protagonistas del proyecto - Reflexionar sobre la importancia de la unión grupal y el trabajo en equipo. 	
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Carta impresa o escrita a mano (Anexo 2) - Instrucciones impresas o escritas a mano (Anexo 3) 	
DESARROLLO	<p>Para esta sesión, el docente se sienta en el lugar de asamblea con el alumnado, diciéndoles que tiene que contarles algo que le ha sucedido para llamar su atención.</p> <p>Una vez atentos/as, contará la historia del encuentro con la abeja (Anexo 1), y, con ello, mostrará al alumnado la carta que las abejas le han mandado (Anexo 2). Acto seguido les propondrá, como se indica en la carta recientemente leída, crear su propia colmena y trabajar juntos/as como las abejas</p>	

	<p>obreras. Seguidamente reflexionaremos sobre lo que les ocurrió a las abejas y la importancia de la cohesión grupal, de respetarnos y ayudarnos entre todos/as. Así como que el trabajo da buenos frutos si se coopera, poniendo como ejemplos momentos de la vida cotidiana de los infantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacemos un castillo de arena más alto y grande cuando lo hacemos entre todos/as. - Cuando jugamos a hacer un tren, cuantos más somos el tren es más largo. - Cuando pintamos un mural, si lo hacemos con los compañeros/as queda más bonito. - Cuando jugamos todos juntos/as lo pasamos genial y es más divertido. <p>Para finalizar, una vez hayan aceptado crear la colmena de la clase y reflexionado sobre la importancia de cooperar, leeremos las instrucciones (Anexo 3) donde se indica a los infantes cómo y cuándo será la próxima sesión, y las colgaremos en el aula (Anexo 4).</p>
--	---

SESIÓN 2: POL, LA ABEJA POLINIZADORA		
DURACIÓN	ESPACIO	EDAD
30 minutos	Patio	3 años
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguir unidos/as el objetivo de la actividad. - Reflexionar sobre la importancia del trabajo cooperativo. - Desarrollar el sentimiento de pertenencia al grupo de cada infante. 	
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Abeja polinizadora plastificada (Anexo 5) - Tizas - Bolitas de papel reciclado (de cualquier tipo ligero) - Pajitas - Pegatinas de la abeja polinizadora (Anexo 5) - Una parte de la colmena (Anexo 10) 	
DESARROLLO	<p>En el momento en que se desea llevar a cabo la sesión, se coloca la abeja plastificada en un lugar visual del aula. Si los niños/as no la ven, les ayudaremos preguntando si ven algo diferente en la clase. Cuando estos/as la hayan localizado, iremos al cartel de las instrucciones anteriormente colgado en el aula, y leeremos lo que esta abejita nos va a enseñar a hacer. En este caso: “nos enseñará a llevar el polen a todas las flores”. Con antelación, habremos pintado con tizas unas flores grandes en el suelo del patio, junto a unos caminitos que las comunican (Anexo 11). De igual forma, habremos hecho bolitas del papel reciclado que tengamos a mano. Cuando acabemos de leer las instrucciones con el alumnado, les indicaremos que tenemos que salir al patio. Una vez allí explicaremos que las bolitas de papel son el polen, y, como abejas polinizadoras, tienen que soplar las bolitas por los caminitos señalados hasta llegar a las flores. Haremos una pequeña demostración, y les explicaremos, de igual forma, que el objetivo es que lleguen todas las bolitas hasta las flores y que tenemos que respetarnos y animarnos entre todos/as hasta conseguirlo.</p> <p>Una vez hayan conseguido trasladar todas las bolitas a las flores, nos sentaremos en círculo y reflexionaremos junto a ellos/as:</p> <p>“¿Ha sido difícil llevar las bolitas?”</p> <p>“¿Hubierais podido llevar todas las bolitas vosotros solos/as?”</p> <p>“¿Os habéis animado y ayudado entre todos/as?”</p>	

	Finalmente celebraremos con un fuerte aplauso que hemos conseguido el objetivo y daremos a cada alumno/a una pegatina de la abeja polinizadora, así como una parte de la colmena (Anexo 10) (que guardaremos hasta tenerlas todas).
--	---

SESIÓN 3: REINA, LA ABEJA CUIDADORA		
DURACIÓN	ESPACIO	EDAD
30 minutos	Patio	3 años
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguir unidos/as el objetivo de la actividad. - Reflexionar sobre la importancia del trabajo cooperativo. - Desarrollar el sentimiento de pertenencia al grupo de cada infante. 	
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Abeja cuidadora plastificada (Anexo 6) - Globos - Pegatinas de la abeja cuidadora (Anexo 6) - Una parte de la colmena (Anexo 10) 	
DESARROLLO	<p>En el momento en que se desea llevar a cabo la sesión, se coloca la abeja plastificada en un lugar visual del aula. Si los niños/as no la ven, les ayudaremos preguntando si ven algo diferente en la clase. Cuando estos la hayan localizado, iremos al cartel de las instrucciones anteriormente colgado en el aula, y leeremos lo que esta abejita nos va a enseñar a hacer. En este caso: “nos indicará cómo cuidar de los huevos de la colmena”.</p> <p>Cuando acabemos de leer las instrucciones con el alumnado, les indicaremos que tenemos que salir al patio. Una vez allí explicaremos que los globos son los huevos de la colmena que ellos/as, como abejitas cuidadoras, deben conservar en buen estado. La actividad consistirá en que, entre todos/as deben tratar de que el globo no caiga al suelo (Anexo 12). Se empezará con un globo, y poco a poco se irán añadiendo hasta que el/la docente considere. Una vez se hayan lanzado todos los globos y hayan cooperado para mantenerlos en el aire, nos sentaremos en círculo y reflexionaremos junto a ellos/as:</p> <p>“¿Ha sido difícil mantener los globos en el aire?”</p> <p>“¿Hubierais podido mantenerlos todos vosotros solos/as?”</p> <p>“¿Habéis cooperado para conseguirlo entre todos/as?”</p> <p>Finalmente celebraremos con un fuerte aplauso que hemos conseguido el objetivo y daremos a cada alumno/a una pegatina de la abeja cuidadora, así como una parte de la colmena (Anexo 10) (que guardaremos hasta tenerlas todas).</p>	

SESIÓN 4: MAYA, LA ABEJA CONSTRUCTORA		
DURACIÓN	ESPACIO	EDAD
30 minutos	Patio	3 años
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguir unidos/as el objetivo de la actividad. - Reflexionar sobre la importancia del trabajo cooperativo. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el sentimiento de pertenencia al grupo de cada infante.
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Abeja constructora plastificada (Anexo 7) - Conos - Aros - Pegatinas de la abeja constructora (Anexo 7) - Una parte de la colmena (Anexo 10)
DESARROLLO	<p>En el momento en que se desea llevar a cabo la sesión, se coloca la abeja plastificada en un lugar visual del aula. Si los niños/as no la ven, les ayudaremos preguntando si ven algo diferente en la clase. Cuando estos la hayan localizado, iremos al cartel de las instrucciones anteriormente colgado en el aula, y leeremos lo que esta abejita nos va a enseñar a hacer. En este caso: “nos enseñará a construir túneles para llegar a todas las partes de la colmena”.</p> <p>Cuando acabemos de leer las instrucciones con el alumnado, les indicaremos que tenemos que salir al patio, donde habremos repartido diferentes conos por el espacio con cierta separación entre ellos. Una vez allí explicaremos que estos conos representan los diferentes lugares a los que tenemos que llegar con nuestros túneles. Indicaremos que para crear un túnel todos los infantes deberán hacer una fila india con sus piernas separadas formando un pasadizo (Anexo 13.1). Para llegar a los conos, el último de la fila debe atravesar el túnel de piernas hasta colocarse el primero. A continuación, el que se haya quedado en última posición repetirá el proceso, y así, hasta que consigan alcanzarlo. Del mismo modo seguirán hasta haber pasado por todos los túneles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Variación: Cuando terminen o la maestra lo desee, puede cambiar la forma de realizar el túnel. Ahora cada infante cogerá un aro, y, al igual que antes, en fila india sujetaran el aro todos al mismo lado de su cuerpo (izquierdo o derecho, con ayuda de el/la docente) (Anexo 13.2). Los niños/as seguirán el mismo procedimiento, el último pasará por los aros y se colocará el primero, y así hasta llegar al cono, y con ello, al resto. <p>Una vez se hayan conseguido construir túneles hasta llegar a todas las “partes de la colmena”, nos sentaremos en círculo y reflexionaremos junto a ellos/as:</p> <p>“¿Ha sido difícil construir el túnel?”</p> <p>“¿Hubieráis tardado lo mismo en llegar a los conos siendo solo dos niños/as?”</p> <p>“¿Verdad que el túnel es más divertido cuando somos muchos/as?”</p> <p>Finalmente celebraremos con un fuerte aplauso que hemos conseguido el objetivo y daremos a cada alumno/a una pegatina de la abeja constructora, así como una parte de la colmena (Anexo 10) (que guardaremos hasta tenerlas todas).</p>

SESIÓN 5: DULCE, LA ABEJA RECOLECTORA		
DURACIÓN	ESPACIO	EDAD
30 minutos	Patio	3 años
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguir unidos/as el objetivo de la actividad. - Reflexionar sobre la importancia del trabajo cooperativo. - Desarrollar el sentimiento de pertenencia al grupo de cada infante. 	
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Abeja recolectora plastificada (Anexo 8) 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Cucharas de plástico - Conos - Caja/Cesta - Pelotas pequeñas (de pin-pon, canicas, de fútbolín...) - Pegatinas de la abeja recolectora (Anexo 8) - Una parte de la colmena (Anexo 10)
DESARROLLO	<p>En el momento en que se desea llevar a cabo la sesión, se coloca la abeja plastificada en un lugar visual del aula. Si los niños/as no la ven, les ayudaremos preguntando si ven algo diferente en la clase. Cuando estos la hayan localizado, iremos al cartel de las instrucciones anteriormente colgado en el aula, y leeremos lo que esta abejita nos va a enseñar a hacer. En este caso: “nos enseñará la forma más rápida de recolectar néctar y llevarlo a la colmena”.</p> <p>Cuando acabemos de leer las instrucciones con el alumnado, les indicaremos que tenemos que salir al patio, donde habremos colocado un camino de conos (tantos como alumnos/as haya) hasta la caja o cesta, que representará la colmena y estará vacía. Explicaremos que las pequeñas pelotas son el néctar, y repartiremos una cuchara de plástico a cada niño/a. Esta será el instrumento para transportarlo. A continuación, indicaremos a los infantes que cada uno debe colocarse en un cono (Anexo 14).</p> <p>Cuando estos se hayan situado, haremos una demostración de cómo deben transportar el néctar. Cogemos la cuchara con las manos posando la pelotita en ella. Con cuidado avanzaremos hasta donde esté el siguiente compañero/a de clase, pasándole la pelota a este/a, y este al siguiente, e igual hasta que llegue al alumno/a situado justo antes de la cesta, quién depositará la pelota en ella. Y así, formando una cadena de relevo hasta que todas las bolitas de néctar lleguen a la colmena (Anexo 14). Siempre animando a los compañeros/as para conseguir entre todos/as nuestro objetivo.</p> <p>Una vez se hayan conseguido recolectar todo el néctar, nos sentaremos en círculo y reflexionaremos junto a ellos/as:</p> <p>“¿Ha sido difícil trasladar el néctar hasta nuestro compañero/a?”</p> <p>“¿Hubieráis podido llevar todo el néctar vosotros solos/as?”</p> <p>“¿Os habéis animado los unos a los otros?”</p> <p>“¿Habéis cooperado para conseguir vuestro objetivo?”</p> <p>Finalmente celebraremos con un fuerte aplauso que hemos conseguido el objetivo y daremos a cada alumno/a una pegatina de la abeja recolectora, así como una parte de la colmena (Anexo 10) (que guardaremos hasta tenerlas todas).</p>

SESIÓN 6: ZUMBA, LA ABEJA ANIMADORA		
DURACIÓN	ESPACIO	EDAD
30 minutos	Patio	3 años
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguir unidos/as el objetivo de la actividad. - Reflexionar sobre la importancia del trabajo cooperativo. - Desarrollar el sentimiento de pertenencia al grupo de cada infante. 	
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Abeja animadora plastificada (Anexo 9) - Altavoz 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Pegatinas de la abeja animadora (Anexo 9) - Una parte de la colmena (Anexo 10)
DESARROLLO	<p>En el momento en que se desea llevar a cabo la sesión, se coloca la abeja plastificada en un lugar visual del aula. Si los niños/as no la ven, les ayudaremos preguntando si ven algo diferente en la clase. Cuando estos la hayan localizado, iremos al cartel de las instrucciones anteriormente colgado en la clase, y leeremos lo que esta abejita nos va a enseñar a hacer. En este caso: “nos enseñará a crear los mejores bailes para animar la colmena”. Cuando acabemos de leer las instrucciones con el alumnado, les indicaremos que tenemos que salir al patio. A continuación, haremos un círculo y les contaremos que las abejas inventan los bailes entre todas, aportando cada una su paso favorito. Y por ello, explicaremos que nosotros/as lo vamos a hacer así también. Crearemos entre todos/as un baile con sus pasos preferidos (Anexo 15), al que finalmente le añadiremos música (una canción infantil que les guste). Una vez hayan creado el baile y lo hayan bailado con música, nos sentaremos en círculo y reflexionaremos junto a ellos/as:</p> <p>“¿Os ha gustado hacer el baile entre todos/as?”</p> <p>“¿Verdad que ha quedado muy chulo?”</p> <p>“¿A que es más divertido hacer el baile entre todos/as añadiendo cada uno/a sus pasos favoritos?”</p> <p>Finalmente celebraremos con un fuerte aplauso que hemos conseguido el objetivo y daremos a cada alumno/a una pegatina de la abeja animadora, así como una parte de la colmena (Anexo 10) (que guardaremos junto al resto para la siguiente sesión).</p>

SESIÓN 7: LA COLMENA DE LA CLASE		
DURACIÓN	ESPACIO	EDAD
30 minutos	Patio	3 años
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguir unidos el objetivo de la actividad. - Reflexionar sobre la importancia del trabajo cooperativo. - Desarrollar el sentimiento de pertenencia al grupo 	
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Las diferentes partes de la colmena (Anexo 10) - Pintura amarilla - Pinceles - Las diferentes abejas plastificadas (Anexo 17) 	
DESARROLLO	<p>Para la última sesión, colgaremos por el aula todas las abejas plastificadas. Cuando los infantes se den cuenta les contaremos que las abejas han venido porque hoy es el día en que crearemos la colmena de la clase. Les indicaremos que se sienten en su lugar de trabajo y repartiremos por las mesas pintura amarilla, pinceles y las partes de la colmena, para que entre todos/as las pinten (Anexo 16). Cuando hayan terminado las dejaremos secar y nos sentaremos en el lugar de asamblea. Reflexionaremos sobre todo lo aprendido de las abejas y que, como les pasó a ellas, cuando trabajamos todos/as juntos es más divertido y da mejores resultados.</p> <p>Finalmente pegaremos todas las partes de la colmena ya pintadas y la colgaremos en el aula (Anexo 18). También pegaremos en ella todas las abejitas para recordar siempre lo que estas nos han enseñado y la importancia de querer y respetar a todos los compañeros/as.</p>	

5.6. EVALUACIÓN

Para evaluar la cohesión grupal, se utilizarán tres métodos: la observación directa y sistemática durante todas las sesiones, la realización de un sociograma a partir de un test y una matriz sociométrica y la autoevaluación docente.

A continuación explicaré cada una de las modalidades en que consta la evaluación:

a. Observación directa y sistemática.

La observación directa durante todas las sesiones permitirá evaluar el comportamiento de los infantes durante los juegos cooperativos. Se podrá observar cómo se comunican entre ellos/as, si trabajan juntos/as efectivamente y si se divierten durante el proceso. También se podrá identificar las áreas en las que necesitan mejorar para poder proporcionarles retroalimentación constructiva. Para ello, se usará una rúbrica de evaluación (Anexo 19) con diferentes ítems a evaluar durante los juegos y la reflexión después de estos, donde se valorará la interacción social de los infantes, el trabajo en equipo, la coordinación, el sentimiento de pertenencia, el apoyo emocional, la celebración de logros grupales y la resolución pacífica de conflictos.

b. Test sociométrico.

Un test sociométrico es una herramienta que se usará para recopilar datos sobre las relaciones sociales y las interacciones dentro del grupo. Su objetivo es obtener información sobre las preferencias de interacción de los miembros del grupo y las percepciones de las relaciones sociales. Éste está adaptado a la edad de 3 años, y consiste en una serie de preguntas en las que se pide a los infantes de manera oral y mostrándoles una hoja con fotos de todos/as sus compañeros/as, que elijan aquellos/as con los que les gusta jugar y aquellos/as con los que no. A través de las respuestas proporcionadas por los participantes, se recopilan datos que luego se utilizan para construir una matriz sociométrica y un sociograma.

Este test (Anexo 21) se realizará tanto antes del proyecto (pretest) como después del proyecto (postest) para también realizar dos matrices sociométricas y dos sociogramas diferentes, con el objetivo de comparar y observar si han habido cambios y/o si el proyecto ha sido beneficioso y ha cumplido su finalidad mejorando la cohesión grupal.

c. Matriz sociométrica.

La matriz sociométrica es una herramienta que se usará para analizar las relaciones sociales dentro del grupo mediante los resultados del test sociométrico. Se representa en forma de una tabla o matriz cuadrada en la que se registran las preferencias o elecciones de los miembros del grupo en términos de interacción social. En la matriz, cada fila y columna representa a un miembro

del grupo, y las celdas de la matriz indican la cantidad de elecciones o rechazos recibidos o realizados por cada individuo en relación con los demás. Al contar con alumnado en una edad muy temprana, nos basaremos solo en lo siguiente:

ÍTEM	SIGNIFICADO	ABREVIACIÓN
Estatus de elecciones	Número de elecciones recibidas	SP
Estatus de rechazo	Número de rechazos recibidos	SN
Elecciones recíprocas	Número de elecciones mutuas	RP
Rechazos recíprocos	Número de rechazos mutuos	RN

Estos datos nos permitirán visualizar de manera estructurada y sistemática las relaciones sociales dentro del grupo. Al analizar la matriz, se pueden identificar patrones y tendencias en las preferencias de interacción, así como individuos populares o menos populares en función de las elecciones recibidas. Este procedimiento se realizará, al igual que el test, tanto de forma previa como posterior a la ejecución del proyecto.

d. Sociograma.

Por último, el sociograma es una herramienta que se usará para evaluar la cohesión grupal. A partir del análisis y observación de los datos extraídos mediante el test y la matriz sociométrica, se construye un mapa visual que muestre la estructura de relaciones dentro del grupo. Esto nos permitirá evaluar la cohesión grupal de manera más objetiva.

Al principio del proyecto, realizaremos un sociograma y lo evaluaremos para entender mejor la estructura de relaciones dentro del grupo. Podremos identificar a los miembros del grupo que tienen una mayor influencia y liderazgo, así como aquellos que podrían sentirse excluidos.

Finalmente, al acabar las actividades, se volverán a realizar las entrevistas al alumnado para tratar de contrastar información, la cual se usará para identificar la eficacia del trabajo en equipo, cómo ha evolucionado la cohesión grupal a lo largo del proyecto, y para desarrollar los resultados y conclusiones.

e. Autoevaluación docente.

En el ámbito educativo, la autoevaluación del trabajo docente es una herramienta valiosa para el crecimiento profesional y la mejora continua. Durante la implementación de este proyecto, es importante que el/la docente reflexione sobre su desempeño y su impacto en el aprendizaje de los infantes.

En este contexto, se usará una rúbrica (Anexo 20) basada en una serie de cuestiones que se responden en un formato LinkedIn. Cada cuestión se valora en una escala del 1 al 5, donde 1 representa un nivel bajo y 5 representa un nivel alto de desempeño. Además, se incluye una cuestión de respuesta escrita para evaluar posibles mejoras en el proyecto.

6. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

a) Resultados del pre-test.

Al analizar la matriz sociométrica (Anexo 22) y los sociogramas (Anexo 23 y 24) basado en el test sociométrico previo a la realización de las sesiones, se puede apreciar que en general existe una cohesión significativa, donde la mayoría de los alumnos/as están interconectados y mantienen relaciones cercanas. Sin embargo, también se identifican algunos infantes olvidados en el grupo. Estos parecen pasar desapercibidos y son excluidos de las interacciones sociales. Pueden ser niños/as introvertidos, con dificultades para establecer vínculos o que simplemente carecen de oportunidades para participar en el grupo.

Además, se observa la presencia de alumnos/as rechazados (Anexo 24). Las causas de este rechazo pueden ser variadas, como diferencias individuales, conflictos previos o percepciones negativas. Asimismo, se evidencia la presencia de infantes queridos/as en el grupo. Estos/as son percibidos de manera positiva por sus compañeros/as y admirados por el resto. La razón de esta aceptación puede deberse a sus habilidades sociales, carisma o características particulares que los hacen destacar.

De igual forma, se observa un alumno destacado que se encuentra fuera del círculo y no ha realizado ninguna elección (Anexo 23). Esto se debe a que este infante, debido a su diversidad, no cuenta con las habilidades comunicativas necesarias para responder al test sociométrico. Además, es importante destacar que ha recibido varias elecciones negativas por su manera agresiva de relacionarse con los demás. Así, se tratará de brindar apoyo adicional a este alumno, tanto en el desarrollo de sus habilidades comunicativas como en el manejo de sus interacciones sociales, con el objetivo de fomentar su inclusión y bienestar dentro del grupo.

b) Resultados de las actividades.

Por otro lado, una vez llevada a cabo la actividad, cabe destacar que, en líneas generales, ha salido bastante bien. Sin embargo, para su correcta implementación, se tuvieron que realizar algunos cambios. Uno de los principales fue la transición de la lengua utilizada, ya que, para seguir la línea del centro donde se ponía en práctica el proyecto, se pasó del castellano al valenciano, con el objetivo de promover y preservar la lengua local. Esta modificación lingüística permitió fomentar el uso y la valoración del valenciano entre los infantes, brindándoles la

oportunidad de practicarlo de manera activa durante la actividad. Esta modificación realmente no supuso ningún desafío para el alumnado, ya que acostumbran a usar la lengua valenciana en el aula, por tanto la adaptación al nuevo idioma fue positiva y todos/as participaron de manera efectiva.

Otro cambio importante que se implementó fue la organización del alumnado en los juegos cooperativos. Con el fin de maximizar la eficacia de la metodología empleada, se observó que era necesario reducir la proporción de alumnos/as y organizar las actividades en dos grupos heterogéneos diferentes para cada juego.

Esta reorganización permitió una mayor participación y colaboración entre los infantes, al tiempo que facilitó un entorno más propicio para el aprendizaje y la interacción positiva. Los grupos heterogéneos promovieron la diversidad de habilidades y conocimientos, fomentando así la cooperación entre los participantes y la cohesión grupal.

Gracias a estos cambios, se observó (Anexo 28) una mayor implicación, participación y compromiso por parte de los infantes, así como una mayor efectividad en la consecución de los objetivos planteados. La adaptación al valenciano fortaleció la conexión con la identidad cultural y lingüística, mientras que la reorganización de los grupos permitió un mejor aprovechamiento de las dinámicas cooperativas.

De igual forma, es relevante mencionar que el alumno destacado como rechazado en el sociograma no ha asistido a la escuela durante las sesiones en las que se llevó a cabo el proyecto. Aún así, durante las reflexiones grupales se ha resaltado la importancia de la unión y la inclusión de todo el grupo, incluyendo y resaltando a este infante.

c) Resultados post-test.

Al analizar los posibles cambios de la matriz (Anexo 25) y sociogramas posteriores (Anexo 26 y 27) contrastados con los previos al proyecto, se puede observar que, aunque no presenta cambios drásticos, se identifican modificaciones que merecen ser destacadas.

Por un lado, el número de alumnos/as más elegidos positivamente (Anexo 26) ha aumentado de dos a tres, indicando una mayor aceptación y afecto por parte del grupo. De igual modo que las elecciones recíprocas, que también han aumentado considerablemente (Anexo 25).

Por otro lado, algunos infantes que no obtuvieron elecciones positivas previamente las reciben ahora, lo que muestra una mejora en su estatus social en el aula.

Estos cambios reflejan una evolución favorable en las dinámicas cooperativas, promoviendo un clima más inclusivo y valorando a un mayor número de niños/as.

Asimismo, en el sociograma de elecciones negativas (Anexo 27) no se observa ningún cambio significativo a resaltar. Esto puede deberse a que el alumnado destacado en esta categoría posee personalidades más fuertes o tienden a causar conflictos en el aula. Su presencia en el

sociograma de rechazos sugiere que en ocasiones aún enfrentan dificultades para establecer relaciones positivas con sus compañeros/as. Además, es importante mencionar que en este grupo encontramos al alumno con necesidades especiales, quien no pudo participar debido a su absentismo.

d) Autoevaluación docente.

La autoevaluación docente (Anexo 29) muestra que el proyecto se ha desarrollado generalmente según lo planeado, cumpliendo en su mayoría los objetivos establecidos. Se ha tratado en todo momento de motivar y animar al alumnado, creando un ambiente inclusivo donde se les brindan recursos y estrategias retadoras, pero siempre adaptadas a sus necesidades y capacidades. Se ha valorado la importancia de una educación personalizada y se ha buscado estimular el crecimiento de los infantes, asegurando su apoyo en el proceso de aprendizaje.

En esta misma línea, como posibles mejoras del proyecto, se recomienda flexibilizar la temporalización de las sesiones y buscar momentos en los que se asegure la presencia de la mayoría de los alumnos/as, especialmente aquellos/as con necesidades especiales. Esto permitirá fomentar su participación y promover interacciones con sus compañeros, mejorando así su integración.

7. CONCLUSIONES

En base a los resultados obtenidos, se concluye que el uso del juego cooperativo como método para fomentar la cohesión grupal se trata realmente de una herramienta efectiva, así como para generar un ambiente de aceptación e inclusión. Ya que estos brindan la oportunidad a los infantes de trabajar juntos/as hacia un objetivo común, lo que fomenta la colaboración, la comunicación y el respeto mutuo.

Sin embargo, es importante destacar que la ausencia del alumno que obtuvo un resultado más negativo en el sociograma plantea un desafío en términos de su participación activa y su integración social. Es fundamental continuar explorando estrategias para involucrarle y brindarle el apoyo necesario, con el objetivo de fomentar su participación y bienestar dentro del aula. Esto puede implicar el uso de mediación y el desarrollo de habilidades específicas que le permitan relacionarse de manera efectiva con sus compañeros/as.

Además, es importante tener en cuenta que los sociogramas, si bien son una valiosa herramienta para evaluar las relaciones sociales dentro del grupo, son complementarios a otros factores que pueden influir en estas relaciones. Entre estos factores se encuentran las amistades externas al entorno escolar, las cuales también desempeñan un papel significativo en la dinámica social de los infantes. Por tanto, es esencial considerar múltiples aspectos al analizar la cohesión grupal y no depender exclusivamente de los resultados de los sociogramas.

En resumen, los resultados de este proyecto demuestran una mejora en la cohesión y aceptación mutua dentro del grupo a través del juego cooperativo. Sin embargo, se destaca la necesidad de continuar trabajando en el fortalecimiento de la cohesión en el aula. Es fundamental seguir implementando estrategias de mediación y desarrollo de habilidades sociales, con el objetivo de promover una mayor integración y apoyar la participación activa del alumno con necesidades especiales en las interacciones del grupo.

El trabajo constante y sistemático en la mejora de la cohesión grupal permitirá generar un ambiente más positivo y enriquecedor para todos los miembros del grupo. Al fortalecer los lazos y la comunicación entre los estudiantes, se fomentará una mayor comprensión y respeto mutuo, contribuyendo a un clima escolar favorable para el aprendizaje y el bienestar emocional de cada individuo. En este sentido, la cohesión grupal no debe considerarse como un objetivo alcanzado de forma definitiva, sino como un proceso continuo que requiere atención y esfuerzo constante para asegurar un entorno inclusivo y propicio para el crecimiento personal y académico de todos los infantes.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arritokieta, M. (2015). Juegos cooperativos en el recreo: Una propuesta para fortalecer la cohesión grupal y favorecer las conductas prosociales en Educación Infantil. *Universidad Internacional de La Rioja, Facultad de Educación*. Recuperado de: https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2871/MariaArritokieta_Zabala_Irastorza.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fuentes, M. (2004). ¿Por qué el grupo en la Psicología Social?. *Selección de Lecturas. Psicología Social II*, págs. 3-22.

Giraldo, J. (2005). Juegos cooperativos: jugar a que todos ganen. Barcelona: *Océano*.

Gómez, P. (2018). Juegos cooperativos en el aula: Una propuesta para mejorar el clima de convivencia y el rendimiento académico. *Revista de Educación*, 377, 202-217.

Hogg, M. (1983). Cohesión de grupo. Estructuras y procesos de grupo. Madrid, *UNED*. Vol. 1. Págs 463-486.

Hogg, M. A., y Terry, D. J. (2000). Social identity and self-categorization processes in organizational contexts. *Academy of Management Review*, 25 (1), págs 121-140.

- Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Buenos Aires: *Paidós*.
- Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (2006). Cooperative learning: The foundation for active learning and teaching. *Educational Horizons*, 85 (2), págs. 92-99.
- Kagan, S. (1994). Cooperative learning. San Clemente, CA: *Resources for Teachers*, Inc. Recuperado de: <https://www.kisii.gl/wp-content/uploads/2019/11/Kagan-Stenlev-Cooperative-Learning.pdf>
- Martínez, G. (2012). Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial. Tesis. *Universidad Abierta Interamericana*. <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Naranjo, M, Pedragosa, O., Riera, G., Soldevila, J., Olmos, G., Torner, A., Rodrigo, C. (2011). El programa CA/AC (“Cooperar para Aprender / Aprender a Cooperar”) para enseñar a aprender en equipo. En Pujolàs, P.y Lago, J.R. (Coords.), Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula. *Universidad de Vic*. Recuperado de: <https://www.elizalde.eus/wp-content/uploads/izapideak/CA-ACprograma.pdf>
- Romero, V. y Gómez, M. (2003). Metodología del juego. Barcelona: *Altamar*.
- Schachter, S., Ellertson, N., McBride, D. y Gregory, D. (1951). An experimental study of cohesiveness and productivity. *Human Relations*, 4. págs. 229-238.
- Torrallas, J. (2017). Diagnóstico del proceso de cohesión grupal en contextos escolares. *Facultad de Psicología, Universidad de La Habana. Tesis en opción al grado académico de Máster en Psicología Educativa*.

9. ANEXOS

Anexo 1. Storytelling “La colmena del bosque”

El otro día viniendo hacia el cole me encontré a una abejita que volaba sola y se posó sobre mi hombro.

- ¡Hola abejita! - le dije con entusiasmo - ¿Cómo te llamas?
- Hola - contestó entre sollozos- me llamo Reina.

La abejita estaba muy triste, tan triste que no quería ni volar. Entonces le pregunté:

- ¿Qué te pasa, por qué estás triste?

Y Reina me contó lo que le sucedía. Resulta que ella vivía en una colmena con un montón de abejitas obreras. Dulce, Pol, Zumba y Maya eran sus mejores amigas de la colmena. Cada una tenía un trabajo importante allí, junto a muchas otras abejitas: Dulce era una abeja recolectora, ellas se encargan de recolectar el néctar de las flores para hacer miel; Pol era una abeja polinizadora, de las que llevan el polen de flor en flor parapolinizarlas; Reina era una abeja cuidadora, ellas cuidan de los huevos para que nazcan nuevas abejitas; Maya era una abeja constructora, construía los túneles junto a sus compañeras para llegar a todas las partes de la colmena; y Zumba era una abeja animadora, de las que se encargan de dar ambiente y alegría a la colmena con sus bailes.

Pero hace unos días llovió mucho mucho mucho en el bosque donde vivían estas abejitas. Había una tormenta con un viento tan fuerte que derribó su colmena. La casita de las abejas cayó al suelo y se destrozó toda. Todo el trabajo que habían conseguido se destruyó. Entonces todas las abejas de la colmena se fueron en busca de otra casa donde vivir, pero Reina, Dulce, Pol, Zumba y Maya decidieron quedarse juntas.

Las cinco abejitas se pusieron manos a la obra para reconstruir su hogar. Pero, como solo quedaron ellas, se dieron cuenta que no podían hacer cada una su trabajo sola. Dulce tardaba muuuucho tiempo en llevar el néctar para hacer miel de un sitio a otro, Pol no podía llevar él solo el polen a todas las flores, a Reina no le cabían en brazos todos los huevos para cuidarlos y se le caían, Maya era demasiado lenta cavando túneles ella sola, y Zumba se había olvidado de los pasos de muchas canciones que antes sus compañeros animadores le recordaban, pero ahora ya no estaban para hacerlo.

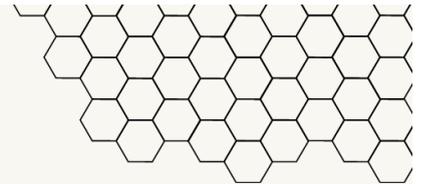
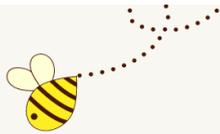
Y por todo esto, Reina estaba triste y decidió ir en busca de ayuda, y así acabó en mi hombro. Entonces yo le dije:

- Oye Reina, ¿por qué no probáis a hacer las distintas tareas todos juntos? Yo soy profe en una clase donde los niños y las niñas cooperan y trabajan juntos, ayudándose los unos a los otros, seguro que si vosotras lo hacéis así os saldrá mejor.
- ¡Qué buena idea! - me contestó ella- Se lo diré a mis amiguitas. Adiós, muchas gracias.

Y salió volando. No la he vuelto a ver desde entonces, pero hoy me ha llegado una carta que dice que viene de la colmena del bosque, seguro que es de las abejas. ¿Queréis que la lea aquí con vosotros? Vamos a ver qué nos dicen.”

Anexo 2. Carta de las abejas del bosque:

¡Hola amiguita!



Gracias por ayudarnos con tu consejo, ahora todas las abejas hacemos todas las tareas y trabajamos juntas. La colmena está quedando genial, y cada vez hay más abejas que quieren venir a nuestra casita.

Estoy segura de que tienes unos niños y niñas en clase que son geniales, por ello te voy a dejar por aquí las instrucciones para que ellos y ellas aprendan a ser abejas recolectoras, polinizadoras, cuidadoras, constructoras y animadoras! Así podrán crear su propia colmena para la clase.

¡Espero que os lo paséis genial aprendiendo juntos! Y no lo olvidéis, lo más importante es ayudarnos los unos a los otros para conseguir nuestro objetivo.

Nos vemos pronto,
Las abejas de la colmena del bosque.



Anexo 3. Instrucciones para crear la Colmena de la Clase:

LA COLMENA DE LA CLASE

PARA CREAR VUESTRA COLMENA DEBÉIS APRENDER A TRABAJAR COMO LAS ABEJAS OBRERAS.

LAS ABEJAS APARECERÁN CUANDO MENOS LO ESPERÁIS, UNA A UNA, PARA ENSEÑAROS SU LABOR Y, CUANDO LA APRENDÁIS, OS RECOMPENSARÁN:



ABEJA POLINIZADORA

CUANDO APAREZCA ESTA ABEJA, OS ENSEÑARÁ A LLEVAR EL POLEN HASTA LAS FLORES ENTRE TODOS Y TODAS.

ABEJA CUIDADORA

ESTA ABEJA OS INDICARÁ CÓMO CUIDAR DE LOS HUEVOS DE LA COLMENA.



ABEJA CONSTRUCTORA

CON ELLA APRENDERÉIS A CONSTRUIR TÚNELES PARA LLEGAR A TODAS LAS PARTES DE LA COLMENA.



ABEJA RECOLECTORA

ESTA ABEJITA OS EXPLICARÁ LA FORMA MÁS RÁPIDA DE RECOLECTAR EL NÉCTAR Y LLEVARLO HASTA LA COLMENA.



ABEJA ANIMADORA

CUANDO APAREZCA ESTA AMIGUITA OS ENSEÑARÁ CÓMO CREAR LOS MEJORES BAILES PARA ANIMAR LA COLMENA

Anexo 4. Colgamos y observamos las instrucciones:



Anexo 5. Abeja polinizadora:



Anexo 6. Abeja cuidadora:



Anexo 7. Abeja constructora:



Anexo 8. Abeja recolectora:



Anexo 9. Abeja animadora:

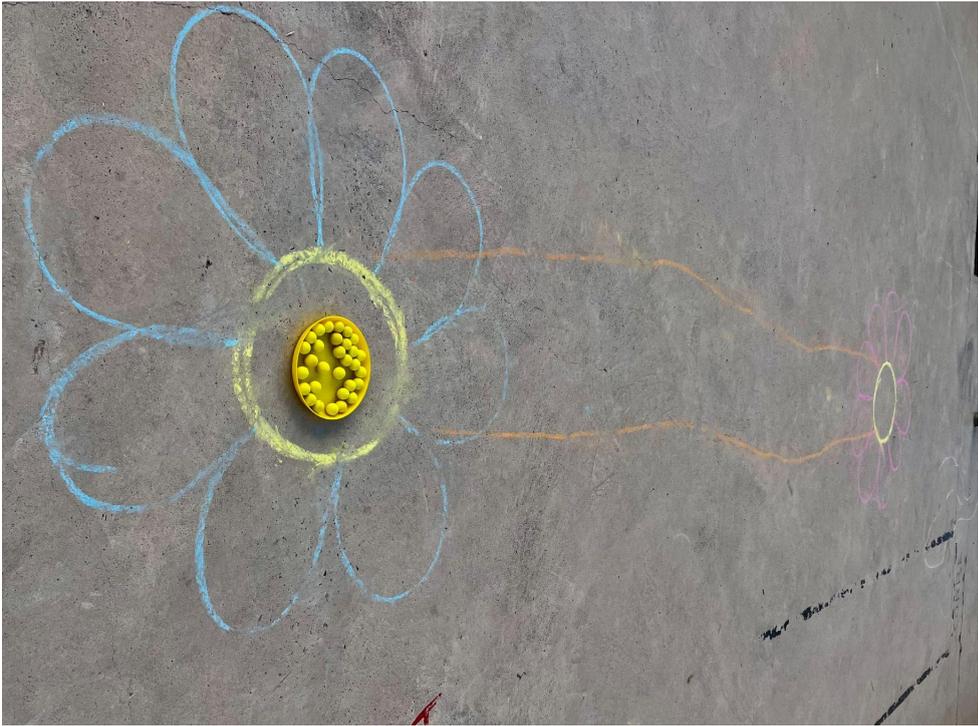


Anexo 10. Partes de la colmena:

Para elaborar las distintas partes he usado tubos de cartón reciclados del papel de wc. Estos los corté en tiras y a estas les di forma doblándolas para formar seis lados, es decir, un hexágono, forma característica del panal de las abejas. Finalmente pegué sus lados para formar el panal.



Anexo 11. Dibujo flores para Sesión 2:



Anexo 12. Juego Sesión 3:



Anexo 13. Formación túnel para Sesión 4:

13.1. Túnel con el cuerpo:



13.2. Túnel con aros:



Anexo 14. Juego Sesión 5:





Anexo 15. Juego Sesión 6:





Anexo 16. Sesión 7:





Anexo 17. Abejas plastificadas:



Anexo 18. Colmena final unida, pintada y colgada en el aula:



Anexo 19. Rúbrica evaluación juegos.

ÍTEMS	SÍ	NO	OBSERVACIONES
¿Los niños/as interactúan entre sí de manera positiva durante el juego?			

¿Los niños/as colaboran activamente en el juego, trabajando juntos para alcanzar un objetivo común?			
¿Los niños/as se comunican y/o organizan para lograr el objetivo del juego?			
¿Los niños/as experimentan un sentido de pertenencia y aceptación por parte de los demás jugadores?			
¿Los niños/as brindan apoyo emocional a sus compañeros durante el juego?			
¿Los niños/as muestran comprensión y empatía cuando alguien está frustrado o necesita ayuda?			
¿Los niños/as celebran los logros del grupo en el juego?			
¿Los niños/as reconocen y valoran los esfuerzos individuales y colectivos?			
¿Los niños/as resuelven los conflictos que puedan surgir de manera pacífica y constructiva?			

Anexo 20. Rúbrica de autoevaluación:

Valora de 1 al 5, siendo 1 poco y 5 mucho los siguientes ítems. A continuación, responde a la pregunta.

ÍTEM	1	2	3	4	5
¿El proyecto ha cumplido las expectativas y objetivos planteados inicialmente?					
¿El desarrollo del proyecto ha seguido el plan establecido?					
¿Las estrategias utilizadas han resultado efectivas?					
¿Se considera haber realizado una labor satisfactoria como maestro/a facilitadora durante la implementación del proyecto?					
¿Qué aspectos podrían mejorarse en caso de llevar a cabo nuevamente la implementación del proyecto?					

Anexo 21. Preguntas test sociométrico:

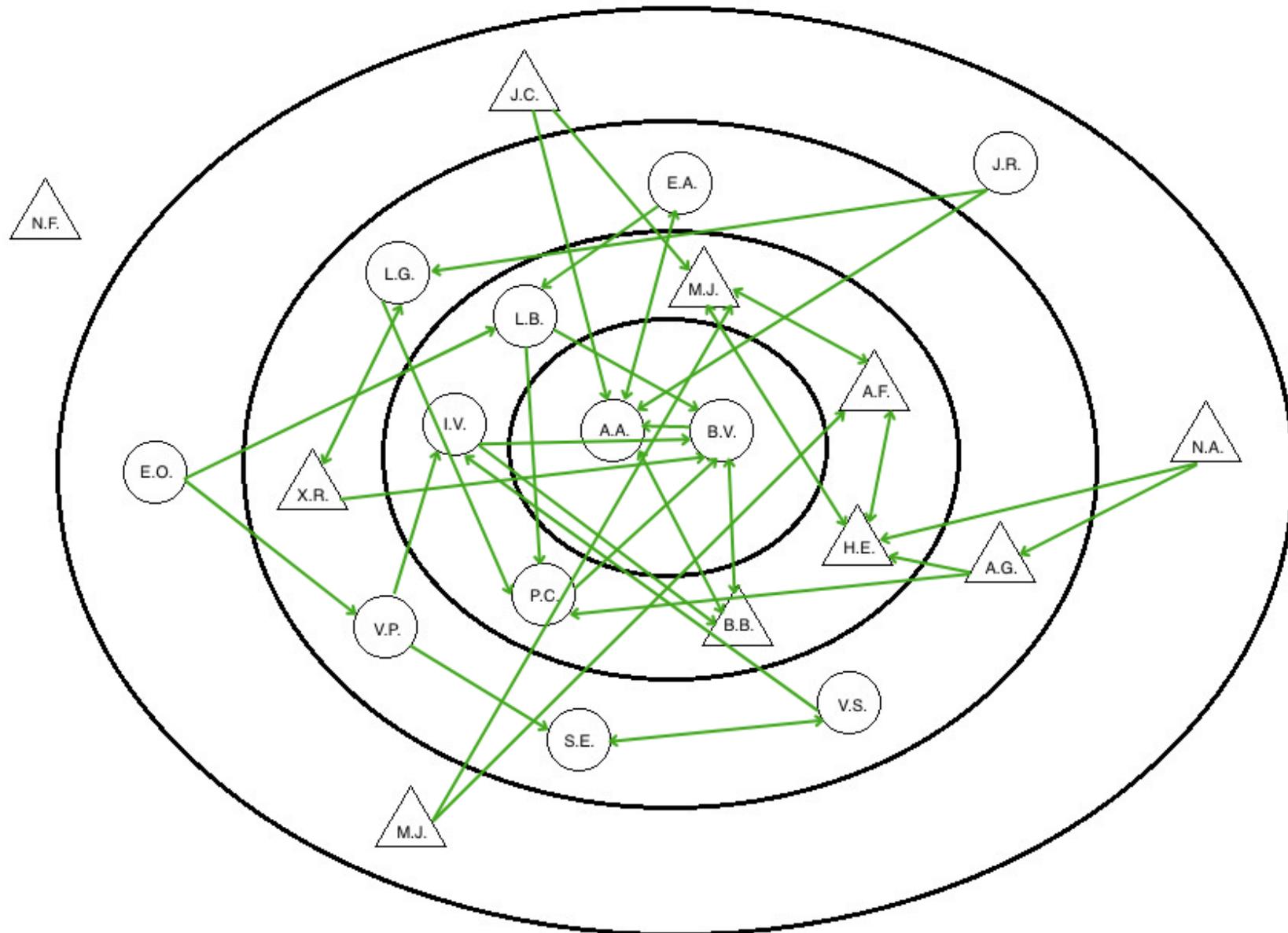
- “¿Con qué compañero/a te gusta jugar más?”
- “¿Qué compañero/a te gustaría que estuviera en tu equipo?”
- “¿Con qué compañero/a no te gusta jugar?”
- “¿Qué compañero/a no te gustaría que estuviera en tu grupo?”

Anexo 22. Matriz sociométrica pre-test:

	A.A.	E.O.	E.A.	L.B.	B.B.	J.C.	P.C.	H.E.	M.J.	N.F.	A.F.	A.G.	N.A.	L.G.	M.J.	V.P.	X.R.	J.R.	V.S.	I.V.	B.V.	S.E.	
A.A.			X		X								X			X							
E.O.				X				X				X				X							
E.A.	X			X							X		X										
L.B.							X			X	X	X										X	
B.B.	X									X		X										X	
J.C.	X		X												X	X							
P.C.						X				X										X	X		
H.E.											X				X	X							X
M.J.											X	X			X								X
N.F.																							
A.F.								X							X					X			X
A.G.							X	X								X			X				
N.A.								X		X		X				X							
L.G.							X					X					X						X
M.J.								X			X		X										X
V.P.								X			X									X			X
X.R.										X	X			X								X	
J.R.	X											X	X	X									
V.S.				X				X													X		X
I.V.					X									X						X		X	
B.V.	X				X					X	X	X											
S.E.				X												X			X	X			
SP	5	0	1	3	3	0	3	4	0	0	3	1	0	2	4	1	1	0	1	3	5	2	
SN	0	0	1	1	0	1	0	3	0	6	3	7	4	1	0	6	0	0	2	2	0	5	
RP	2	0	1	0	2	0	0	2	0	0	2	0	0	1	2	0	1	0	1	0	1	1	
RN	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	

X = elección positiva (elección)	SP = Estatus de elecciones (número de elecciones recibidas)
X = elección negativa (rechazo)	SN = Estatus de rechazo (número de rechazos recibidos)
	RP = Elecciones recíprocas (número de elecciones mutuas)
	RN = Rechazos recíprocos (número de rechazos mutuos)

Anexo 23. Sociograma pre-test: Elecciones.

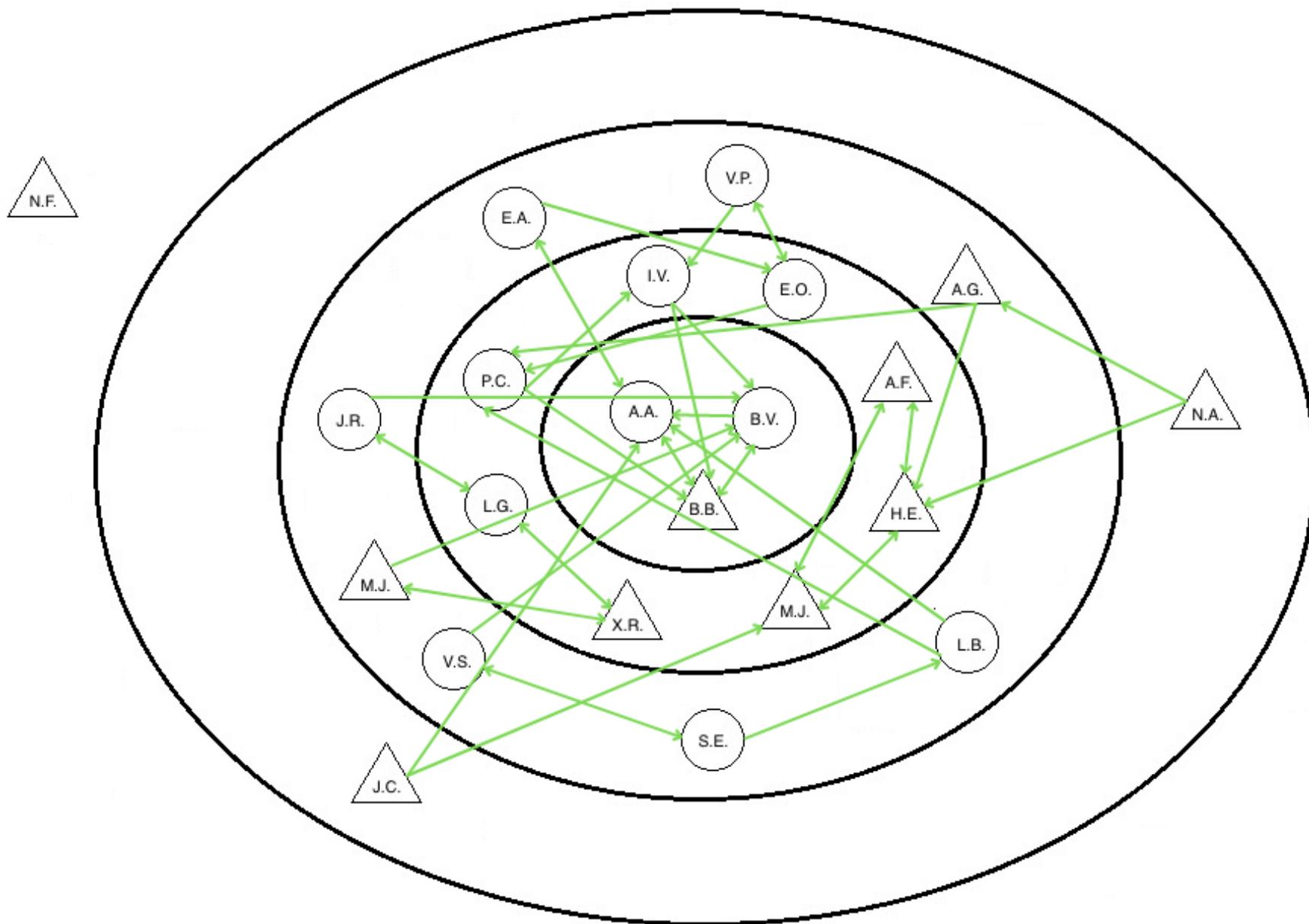


Anexo 25. Matriz sociométrica post-test:

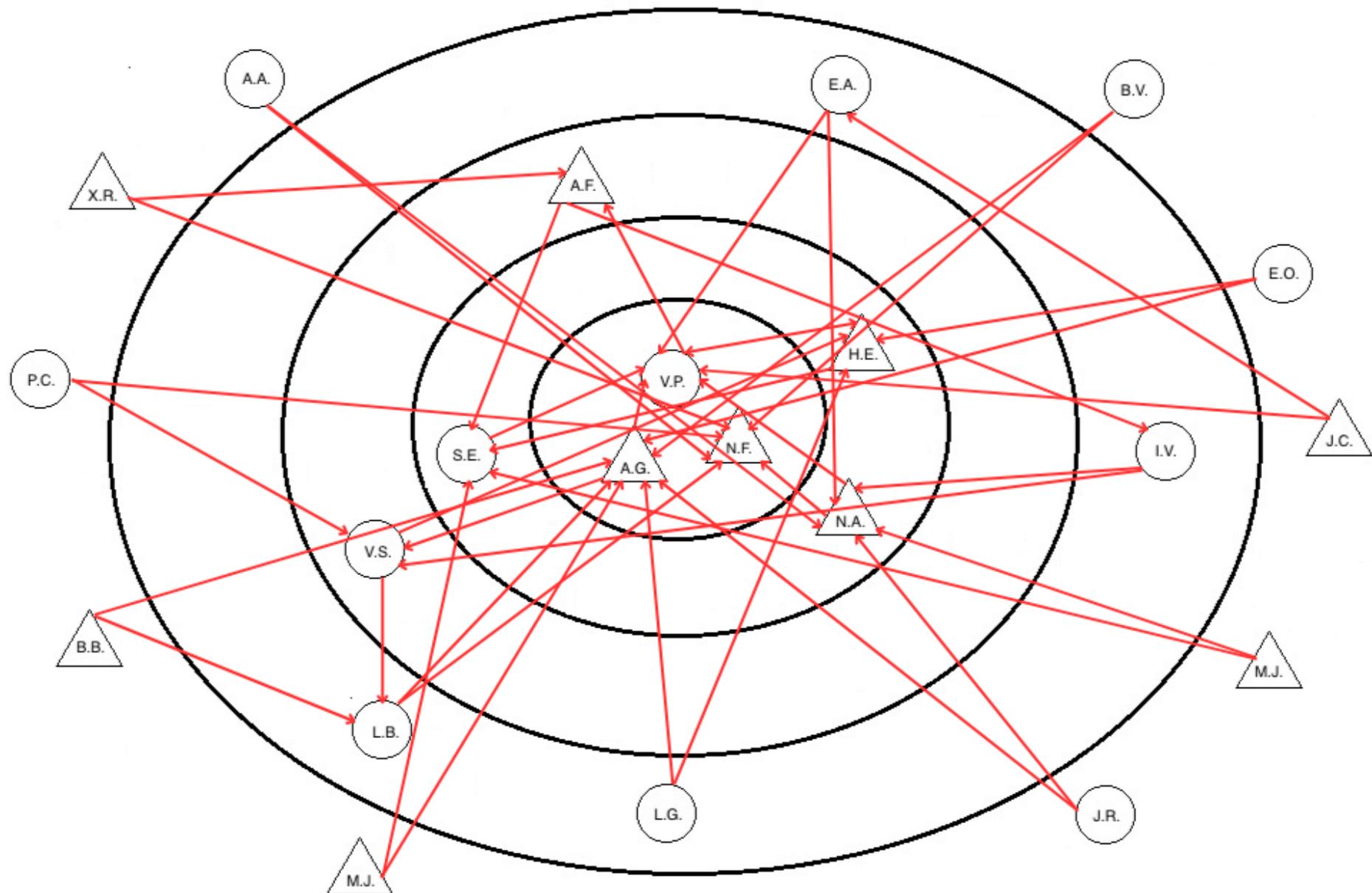
	A.A.	E.O.	E.A.	L.B.	B.B.	J.C.	P.C.	H.E.	M.J.	N.F.	A.F.	A.G.	N.A.	L.G.	M.J.	V.P.	X.R.	J.R.	V.S.	I.V.	B.V.	S.E.	
A.A.			X		X					X			X										
E.O.							X	X				X				X							
E.A.	X	X											X			X							
L.B.	X						X			X		X											
B.B.	X			X								X										X	
J.C.	X		X												X	X							
P.C.					X					X									X	X			
H.E.											X				X	X							X
M.J.												X					X				X		X
N.F.																						X	X
A.F.								X							X						X		X
A.G.							X	X								X			X				
N.A.								X		X						X							
L.G.								X				X					X	X					
M.J.								X			X		X										X
V.P.		X						X			X										X		
X.R.									X	X	X			X									
J.R.												X	X	X								X	
V.S.				X				X														X	X
I.V.					X								X						X			X	
B.V.	X				X					X		X											
S.E.				X												X			X				
SP	5	2	1	1	3	0	3	4	1	0	2	1	0	2	3	1	2	1	1	2	5	1	
SN	0	0	1	2	0	0	0	4	0	6	2	7	5	0	0	6	0	0	3	1	0	4	
RP	2	1	1	0	2	0	0	2	1	0	2	0	0	2	2	1	2	1	1	0	1	1	
RN	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	

X = elección positiva (elección)	SP = Estatus de elecciones (número de elecciones recibidas)
X = elección negativa (rechazo)	SN = Estatus de rechazo (número de rechazos recibidos)
	RP = Elecciones recíprocas (número de elecciones mutuas)
	RN = Rechazos recíprocos (número de rechazos mutuos)

Anexo 26. Sociograma post-test: Elecciones.



Anexo 27. Sociograma post-test: Rechazos.



Anexo 28. Rúbrica de evaluación mediante observación directa:

ÍTEMS	SÍ	NO	OBSERVACIONES
¿Los niños/as interactúan entre sí de manera positiva durante el juego?	X		Algunos/on ayudan al resto cuando lo necesitan.
¿Los niños/as colaboran activamente en el juego, trabajando juntos para alcanzar un objetivo común?	X		En general → 1 caso de niño que se frustra al compartir.
¿Los niños/as se comunican y/o organizan para lograr el objetivo del juego?	X		En general. un grupo reducido NO.
¿Los niños/as experimentan un sentido de pertenencia y aceptación por parte de los demás jugadores?	X		Se animan y aplauden cuando un compañero/a consigue un logro.
¿Los niños/as brindan apoyo emocional a sus compañeros durante el juego?	X		↙ " " " " ↘
¿Los niños/as muestran comprensión y empatía cuando alguien está frustrado o necesita ayuda?	X		La mayoría se ayuda o anima cuando a un niño/a le cuenta.
¿Los niños/as celebran los logros del grupo en el juego?	X		SÍ. se acaban llamando : " Super equipo "
¿Los niños/as reconocen y valoran los esfuerzos individuales y colectivos?	X		MUCHO. Durante las reflexiones.
¿Los niños/as resuelven los conflictos que puedan surgir de manera pacífica y constructiva?		X	Algunos sí. Pero en la mayoría de casos acaban acudiendo a la docente.

Anexo 29. Rúbrica de autoevaluación docente:

Valora de 1 al 5, siendo 1 poco y 5 mucho los siguientes ítems. A continuación, responde a la pregunta.

ÍTEM	1	2	3	4	5
¿El proyecto ha cumplido las expectativas y objetivos planteados inicialmente?				X	
¿El desarrollo del proyecto ha seguido el plan establecido?				X	
¿Las estrategias utilizadas han resultado efectivas?					X
¿Se considera haber realizado una labor satisfactoria como maestro/a facilitadora durante la implementación del proyecto?					X
<p>¿Qué aspectos podrían mejorarse en caso de llevar a cabo nuevamente la implementación del proyecto?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Horario flexivo para las actividades → adaptando para que haya un mayor número de alumnos/as (sobre todo aquellos con más necesidad de integración) - Organización por grupos heterogéneos. 					