



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación de Segovia

Grado de Maestro en Educación Primaria

Mención en Educación Física

TRABAJO DE FIN DE GRADO

EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA: UNA
PROPUESTA DIDÁCTICA DE RETOS COOPERATIVOS

Autora: Elena Gómez Yagüe

Tutor Académico: Alberto Gonzalo Arranz

Junio 2018, Segovia



RESUMEN

El aprendizaje cooperativo es una metodología que ha empezado a tomar importancia en España hace relativamente poco, de ahí el interés por su estudio. En el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se presenta una revisión bibliográfica que parte del juego, pasa por el aprendizaje cooperativo y llega hasta los retos cooperativos dentro de la Educación Física. Además, se muestra una propuesta de intervención didáctica en Primaria y su respectivo análisis.

La finalidad de este trabajo es realizar una propuesta didáctica que proporcione una metodología más amplia, en la que todos los alumnos sean cual sean sus capacidades y habilidades sean bienvenidos. Busca fomentar ciertos valores escasos en la educación y ver la evolución de los alumnos. Se ha llevado a cabo en 2º de Primaria (7-8 años), en un colegio concertado de Segovia, se ha implementado en dos clases diferentes, con un total de 51 alumnos, 25 y 26.

Palabras clave: aprendizaje cooperativo, retos cooperativos, valores, metodología, educación física, educación.

ABSTRACT

Cooperative learning is a methodology that has recently started to take importance in Spain, that is the reason of the interest on its study. This Final Degree Work (FDW) shows a bibliography review that starts on the game, goes through cooperative learning and through cooperative challenges inside Physical Education. Moreover, a proposal of intervention in Primary Education is shown with its respective analysis.

The purpose of this project is to provide a wider methodology where all the students, whatever their abilities are, are welcome. This intervention attempts to promote some values not usual in Education and to see the student's evolution. It has been carried out in two different classes of a second grade (7-8 years old) private School of Segovia, with 51 students.

Key words: cooperative learning, cooperative challenges, values, methodology, Physical Education, education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	1
3. JUSTIFICACIÓN	2
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	3
4.1. El juego.....	3
4.1.1. ¿Qué es el juego?.....	3
4.1.2. Tipos de juego	4
4.2. El juego en el ámbito educativo	5
4.3. El juego en Educación Física.....	6
4.4. Los juegos cooperativos	8
4.4.1. Aprendizaje cooperativo.....	8
4.4.1.1. ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?	8
4.4.1.2. Componentes aprendizaje cooperativo.....	8
4.4.1.3. ¿Qué se busca con el aprendizaje cooperativo?.....	11
4.4.1.4. La evaluación del aprendizaje cooperativo	13
4.4.1.5. Dificultades del aprendizaje cooperativo	14
4.4.2. El juego cooperativo.....	15
4.4.2.1. ¿Qué es el juego cooperativo?.....	15
4.4.2.2. Características juego cooperativo.....	16
4.4.2.3. Ventajas del juego cooperativo frente al juego competitivo	18
4.4.2.4. Diferencia entre aprendizaje cooperativo y juego cooperativo	19
4.4.2.5. Educar en valores desde los juegos cooperativos.....	19
4.4.3. Los retos cooperativos	20
4.4.3.1. ¿Qué son los retos cooperativos?.....	20
4.4.3.2. Tipos de retos cooperativos	21
4.4.3.3. El papel del docente.....	22

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	23
5.1. Contextualización	23
5.2. Objetivos.....	23
5.3. Contenidos	25
5.4. Competencias	25
5.5. Temporalización	27
5.6. Metodología.....	28
5.7. Atención a la diversidad	28
5.8. Evaluación	29
5.8.1. Instrumentos de evaluación	29
5.9. Recursos	31
5.10. Sesiones	31
6. RESULTADOS Y VALORACIÓN GLOBAL DE LA PROPUESTA	36
6.1. Cumplimiento de los objetivos planteados.....	36
6.2. Aprendizaje del alumnado	38
6.2.1. Problemas encontrados	29
7. CONSIDERACIONES FINALES, APORTACIONES Y LIMITACIONES	40
7.1. Aportaciones a la formación.....	40
7.2. Oportunidades, limitaciones y perspectiva de futuro	41
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
9. ANEXOS	44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Resumen definición del juego de diferentes autores	3
Tabla 2: Tipos de juego según Piaget.....	4
Tabla 3: Actuación del docente para favorecer la interdependencia positiva	9
Tabla 4: Dificultades del aprendizaje cooperativo	14
Tabla 5: Juego cooperativo vs juego competitivo	18
Tabla 6: Aprendizaje cooperativo vs juego cooperativo	19
Tabla 7: Competencias de la propuesta de intervención	25
Tabla 8: Calendario temporalización propuesta de intervención	27
Tabla 9: Técnicas e instrumentos de evaluación	29
Tabla 10: Ficha de seguimiento grupal.....	29
Tabla 11: Registro anecdótico	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Componentes esenciales del aprendizaje cooperativo	10
Figura 2: Características para conseguir una evaluación auténtica	13

1. INTRODUCCIÓN

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se aborda la cooperación desde dos perspectivas interrelacionadas directamente entre sí, una teórica y otra práctica. Por un lado, se da un repaso teórico del aprendizaje cooperativo basado en grandes autores donde se argumentan diferentes aspectos de esta metodología. Por otro lado, se plantea una propuesta de intervención con los alumnos de 2º de Primaria para hacerles ver aspectos diferentes de la educación, se promueve la comunicación, la escucha, el debate y la ayuda para poder conseguir un objetivo final común.

El trabajo está formado por 8 partes claramente diferenciadas, primero nos encontramos con la justificación, los objetivos y la fundamentación teórica. Posteriormente aparece la propuesta de intervención con sus respectivos resultados. Por último están las conclusiones, una posible futura línea de trabajo y la respectiva bibliografía de todo el TFG.

Aclarar que siempre que nos referimos a alumnado, alumnos, o docentes hablamos en modo genérico, incluyendo siempre ambos sexos.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal del presente trabajo es *diseñar, ejecutar y evaluar una propuesta de intervención didáctica en Educación Física, basada en los retos cooperativos a través del aprendizaje cooperativo*. Supeditados al objetivo anterior nos encontramos con los siguientes objetivos secundarios:

- Valorar el aprendizaje cooperativo como metodología en la educación.
- Conocer la utilidad de los retos cooperativos dentro de la Educación Física.
- Trabajar los retos cooperativos a través de una educación basada en valores, teniendo en cuenta el respeto, la escucha, el trabajo en equipo, etc.
- Desarrollar las habilidades y destrezas motrices básicas, tales como desplazamientos, saltos, giros y manipulaciones.

3. JUSTIFICACIÓN

El motivo de la realización de este trabajo es por el acercamiento que he tenido hacia este tipo de metodología durante los últimos años de Universidad en comparación con mi etapa escolar. Gracias a asignaturas tales como “Juegos y Deportes” y “Educación Física y Salud” he podido comprobar la utilidad y la necesidad de aplicar el aprendizaje cooperativo dentro de la educación en general y de la Educación Física en particular.

Durante mi etapa escolar no he tenido más que metodologías directivas (o de mando directo) en las que el profesor se limitaba a dar las instrucciones del juego y el papel del alumnado era simplemente ejecutarlo, sin ir más allá. Sólo interesaba lo meramente físico y además, en cierto modo se fomentaba siempre la competitividad, dando mucha más importancia al resultado que al proceso. Al no conocer otras metodologías para mí eso era lo correcto y lo normal, no me imaginaba otra manera de impartir la Educación Física.

Esto cambió al cursar 3º y 4º curso de Universidad, donde pude comprobar en primera persona la importancia que tiene el aprendizaje cooperativo en la educación de la población en general. Esta metodología aporta una perspectiva diferente de la educación, enseña valores diferentes y necesarios, y sobre todo enseña la importancia del proceso en cualquier tipo de actividad, ayudando así a fomentar un desarrollo global del niño.

De ahí mi interés por saber más, por profundizar en este tema, para poder tener un amplio abanico de conocimientos y así en un futuro próximo poder dar a mis alumnos una enseñanza más completa. Al tomarlo como tema de TFG, además, podía ponerlo en práctica por mí misma como maestra, para comprobar los beneficios de esta metodología y sus respectivas dificultades.

Considero fundamental que todos los futuros docentes (y los actuales) se formen en las diferentes metodologías existentes para la EF y no solo se centren en una, sino que prueben, que experimenten y que conozcan tanto los puntos fuertes como los débiles de todas ellas. Hablando en particular del aprendizaje cooperativo, y enmarcándolo en la sociedad actual, creo que su utilización es esencial para que el alumnado desarrolle unos valores elementales en la vida.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4. 1. EL JUEGO

4. 1. 1. ¿Qué es el juego?

Desde bien pequeños se nos habla del juego, aprendemos a jugar y a divertirnos, pero ¿alguien se ha parado a pensar qué es el juego?

El juego no solo aparece en los humanos, el juego es una actividad común en la mayor parte de los mamíferos, es una de las conductas básicas de aprendizaje cuando las crías comienzan a tener coordinación motora. Es por ello por lo que es una actividad lúdica mundialmente recurrida y multitud de autores se han atrevido a lanzar una definición del juego como tal. A continuación expongo aquellas que me han parecido más llamativas.

Díaz (1993), Flinchum (1988), Brower (1988) y Hetzer (1992) citados en Meneses y Monge (2001) dan las siguientes definiciones: Díaz (1993) caracteriza el juego como una actividad pura, donde no existe interés alguno, el jugar es simplemente espontáneo, algo que nace y se exterioriza. Es placentero, hace que la persona se sienta bien. Para Flinchum (1988) el juego da al niño la libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Brower (1988) por su lado, dice que el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo. Por último quiero destacar a Hetzer (1992) el cual dice que es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena.

Díaz	Actividad pura, espontánea.
Flinchum	Libera energía, fomenta habilidades interpersonales.
Brower	Una necesidad.
Hetzer	La mejor base para un buen futuro.

Tabla 1: resumen definiciones diferentes autores. Elaboración propia

Bernabeu y Goldstein (2009) por su lado afirman que el juego es una actividad humana compleja que ha sido estudiada desde diferentes puntos de vista. Johan Huizinga (1968) fue el primero en hablar sobre este tema, y define el juego de la siguiente manera:

una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente (p. 49).

Cada uno de estos autores da una perspectiva diferente del juego. Si las juntamos podemos crear una definición común: el juego es una actividad lúdica, pura, placentera, espontánea, libre, necesaria para el desarrollo del niño, la cual fomenta las habilidades sociales y lleva en sí mismo un aprendizaje.

4. 1. 2. Tipos de juego

Existen multitud de juegos, cada uno creado y diseñado en función a la edad que está destinado, esto es: existen juegos para los niños más pequeños al igual que existen juegos para los más adultos. Siempre relacionamos el juego con la infancia, cosa que no es mala, pero no nos damos cuenta de que el juego es un recurso muy útil para cualquier edad siempre y cuando este se adapte a las necesidades que se requieren. Además, este varía no solo en función de la edad, sino también de la cultura, cada uno se ciñe a sus intereses y motivaciones, por lo que podemos encontrarnos con multitud de actividades y variantes. En definitiva, es una actividad lúdica y global, la cual varía dependiendo de la edad y la cultura.

Siguiendo la teoría de Piaget (1932, 1945, 1966) citado en Hervas (2008) podemos dividir los juegos en cuatro tipos diferentes:

Juego motor	Es la forma primitiva de actividad lúdica. Consiste en “la repetición por placer de actividades adquiridas con un fin de adaptación” (Piaget, 1966 citado en Omeñaca y Ruiz 2002).
Juego simbólico	Aquellos juegos en los que los jugadores utilizan los símbolos como sustituto de objetos o situaciones reales. Como bien dijo Piaget (1945) citado en Omeñaca y Ruiz (2002), “transforma lo real por asimilación a las necesidades del yo”.
Juego de reglas	Aquellos juegos que utilizan códigos de normas que además de guiar el propio juego, sirven para relacionarse con los

	demás y socializarse. Este tipo de juegos supone un aspecto positivo en el desarrollo individual de los niños.
Juego de construcción	Aquellos juegos en los que se utilizan diferentes objetos para construir y crear elementos y situaciones con el fin de recrear la vida real.

Tabla 2: tipos de juego según Piaget (1932, 1945, 1966). Elaboración propia

Todos estos tipos de juego aportan al jugador diferentes sensaciones, más o menos adecuadas a unas edades u otras, pero el uso y la utilización de todos estos juegos ofrecen a las personas efectos muy positivos tanto física como cognitivamente.

4. 2. EL JUEGO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

La población general suele compartir la opinión de que el juego es una actividad utilizada simplemente para pasar un buen rato, sin que esto conlleve ningún tipo de aprendizaje, pero la verdad resulta ser contraria, son muchos los aprendizajes que nos producen los juegos, tanto a nivel cognitivo, como a nivel social y físico. Bernabeu y Goldstein (2009) señalan que “el juego promueve y facilita cualquier aprendizaje tanto físico como mental, y además, activa y estructura las relaciones humanas, jugando las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras”.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. “El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador”, Sandoval (2010).

Al enmarcarnos dentro de la educación y por lo tanto dentro de lo establecido por el currículo, hay ciertos aspectos o ventajas que se pierden dentro del juego, a la vez que se ganan muchas otras. Se pierde cierta libertad, ya no es un juego libre, hay un adulto mirando y “vigilando”, por lo que el alumno no podrá ser tan espontáneo. Además, el fin del juego no es el mero placer y diversión, sino que el placer es un medio para la consecución de un fin, que en este caso es el aprendizaje. Los juegos están planificados, controlados e incluso evaluados, es por ello por lo que hay más justicia tanto en los resultados como en el propio proceso. El hecho de que haya un educador que dirija el objetivo del juego puede parecer algo negativo, pero la realidad resulta ser muy contraria,

tiene muchos beneficios ya que le da un carácter educativo y añade observación y evaluación, que a su vez puede ser motivador para el alumno.

Quiero destacar la cita de Benitez (2009) en la que afirma que el juego debería ser valorado como algo esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de maduración del individuo, y por tanto, debería ser considerado pedagógicamente como medio y fin en sí mismo del desarrollo humano. Gracias al juego los niños aprenden no solo a divertirse, sino a controlar sus movimientos corporales, sus habilidades sociales, su inteligencia emocional, sus recursos estratégicos, sus habilidades lingüísticas, sus límites, reacciones e incluso su imaginación, entre otras. Es por ello por lo que resulta ser un muy buen recurso para la adquisición de cualquier aprendizaje que se quiera. “Jugar significa un modo de aprender” Benitez (2009).

4.3. EL JUEGO EN EDUCACIÓN FÍSICA

Ahora bien, ¿dentro de la Educación Física el juego tiene la misma función?

El juego en Educación Física, según Omeñaca y Ruiz (2001) “se caracteriza por establecer una actividad a realizar, por estar regido por un sistema de reglas que marcan su dinámica interna como actividad física organizada y por hacer efectiva la posibilidad de utilizar estrategias de actuación.” (p.19)

Si nos paramos a mirar bien el BOCYL nos encontramos en el apartado de Educación Física un bloque destinado a juegos y actividades deportivas. Podemos observar entonces la importancia que se le da al juego dentro de esta asignatura y no ya solo como contenido como tal, sino también *como estrategia metodológica que afecta al resto de los contenidos y les confiere un tratamiento determinado* (Orden EDU/519/2014). Para Arráez (2000) “el juego es también un medio atractivo e idóneo para globalizar e interrelacionar los diferentes contenidos de la Educación Física”. Además, no solo hablamos de contenidos de la E.F. sino que también podemos enfocar los juegos para trabajar contenidos de diferentes áreas y materias. Es por ello por lo que es tan importante planificar bien dichos juegos, plantear bien la finalidad y su consecución.

Para que los juegos promuevan aprendizajes significativos Omeñaca y Ruiz (2002) ponen en consideración tres diferentes aspectos:

- Los alumnos deben poseer tanto el grado de madurez suficiente como los conocimientos previos con lo que poder conectar los nuevos aprendizajes.
- Los nuevos contenidos de aprendizaje han de ser significativos.
- Es necesaria la disponibilidad del alumno para aprender significativamente.

Es decir, para que un aprendizaje sea significativo tienen que colaborar tanto los docentes como los alumnos. Los docentes deben adaptar los juegos al desarrollo de los niños tanto físico como psicológico, deben planearlo de manera progresiva, y con un sentido. Por su lado, los alumnos tienen que estar dispuestos y con ganas de realizarlo, de no ser así, por mucho que la labor del docente haya sido excelente el aprendizaje no se podrá adquirir.

En definitiva, es un medio que facilita el aprendizaje y la socialización donde las conductas de habilidades motoras aparecen interrelacionadas con las cognitivas y afectivas.

Dentro de la Educación Física según Johnson (1981) podemos diferenciar tres tipos de juego según su estructura de meta:

- Juegos con estructura de meta *individualizada*: Los objetivos del individuo no están relacionados con los del resto, no existe interacción ni relación con el éxito o fracaso de los otros.
- Juegos con estructura de meta *de competición*: Los objetivos individuales de uno sólo se pueden alcanzar a costa de los otros del mismo grupo. Los éxitos individuales van unidos al fracaso del resto.
- Juegos con estructura de meta *de cooperación*: Los objetivos que el juego marca para cada persona van unidos a los de los demás, cada uno alcanza su meta sólo si el resto de los participantes alcanza la suya.

Parlebás (1988) además, añade otro tipo de juego, denominado como juego paradójico. En ellos se establecen roles cambiantes, es decir, pueden darse roles individuales, competitivos y cooperativos en diferentes momentos y en diferentes personas en un mismo juego.

La elección del tipo de juego va a diferir mucho dependiendo de lo que se quiere conseguir en el alumnado, tanto de las actitudes y valores, como de los aprendizajes.

4.4. LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Para entender mejor el sentido de los juegos cooperativos veo necesaria una primera explicación del aprendizaje cooperativo.

4.4.1. Aprendizaje cooperativo

4.4.1.1 ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?

Son muchos los autores que han lanzado una definición de lo que es aprendizaje cooperativo, las más interesantes y completas son las dadas por Velázquez y Fernández Río.

Para Velázquez (2010) el aprendizaje cooperativo es “una metodología educativa que se basa en el trabajo en grupos, generalmente pequeños y heterogéneos, en los cuales cada alumno trabaja con sus compañeros para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás.”

Fernández Río (2014) por su lado entiende el aprendizaje cooperativo como “modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positiva y donde el docente y estudiantes actúan como co-aprendices”

Ambos coinciden en que el aprendizaje cooperativo es un trabajo grupal basado en la ayuda entre compañeros. Las personas aprenden por sí mismas al igual que gracias a los demás.

4.4.1.2. Componentes aprendizaje cooperativo

Acorde con Velázquez (2010) en las actividades en grupo, aquellas en las que se encuentran varias personas a la vez, pueden darse varias situaciones diferentes. Por un lado, que un componente no quiera realizar las tareas, ya sea porque no se sienta capaz o porque no se sienta motivado, lo que Kerr y Bruun (1981) citado en Velázquez (2010) denominaron como “efecto polizón”. Por otro lado, que un componente del grupo sea el líder y el cabecilla, siendo este el que tome todas las decisiones y mande a los demás su respectiva tarea a realizar. Y por último, que todos se sientan responsables de las tareas

de todos. Las dos primeras situaciones no son consideradas trabajo cooperativo sino trabajo en grupo (más adelante explicaré las estrategias de actuación del docente para evitar que los alumnos tomen estos roles), mientras que la última sí es considerada trabajo cooperativo.

Para entender mejor y dejar claro qué características definen bien el aprendizaje cooperativo nos vamos a basar en Johnson, Johnson y Holubec (2013) citado en Velázquez (2010), los cuales presentan cinco componentes clave:

1. Interdependencia positiva: los alumnos tienen dos responsabilidades importantes, la primera orientada a la adquisición propia de nuevos aprendizajes y la segunda orientada a que los demás también adquieran esos aprendizajes. Para tener éxito en la tarea no solo vale con la aportación individual de cada uno, sino que tiene que ser la suma de todas las aportaciones y algo más. Esto es la interdependencia. Además, esta ayuda debe darse de manera positiva, no negativa, perjudicándose.

El docente desde su posición según Velázquez (2010) puede favorecer esta interdependencia positiva de diferentes formas:

Interdependencia de objetivos	Haciendo que el objetivo solo se consiga si todas las personas del grupo lo superan.
Interdependencia de recursos	Haciendo que cada persona del grupo sólo cuente con una parte de los recursos y para poder llegar al objetivo se necesiten unos a otros.
Interdependencia de recompensa	Haciendo que el grupo entero reciba una recompensa si se han esforzado y trabajado.
Interdependencia de roles	Haciendo que cada persona del grupo tenga un rol, y que estos roles se complementen entre sí.
Interdependencia de identidad	Haciendo que el grupo se fije un nombre con el que se identifiquen.
Interdependencia respecto del contrario	Haciendo algunas técnicas que incluyan competición intergrupala.

Tabla 3: actuación del docente para favorecer la interdependencia positiva. Elaboración propia

2. Interacción promotora: los compañeros deben animarse, apoyarse y ayudarse. Velázquez (2010) afirma que deben pensar en nosotros en vez de en yo, y deben incluirse en vez de discriminarse. Para que se pueda dar esta interdependencia promotora primero tiene que existir interdependencia positiva. El docente desde su papel tiene que crear situaciones en las que los alumnos comprendan la necesidad de la interacción promotora para poder alcanzar los objetivos.

3. Responsabilidad personal e individual: cada alumno debe ser consciente de que su aportación y trabajo es clave para la consecución del objetivo. El esfuerzo no es solo por el beneficio personal sino también por el beneficio grupal. Los alumnos, además, deben saber que el docente va a identificar los aportes individuales en el trabajo colectivo. De esta manera, se favorece que todos los compañeros del grupo sean responsables y cumplan como mínimo con su tarea.

4. Habilidades interpersonales y de grupo: si los alumnos se juntan en grupo, por sí solos no van a hacer por cooperar, para poder hacerlo tienen que aprender a interactuar con los demás, tienen que aprender ciertas habilidades sociales necesarias para conseguir realizar una tarea de forma cooperativa. Como bien dice Velázquez (2010) “las habilidades sociales son la clave de la productividad de un grupo”, esta habilidad social se refiere a la escucha, al debate, al saber hablar, al empatizar, al apoyar, etc. Todo lo necesario para que la relación del grupo fluya, y se puedan ayudar unos a otros para conseguir el objetivo.

5. Procesamiento grupal o autoevaluación: es el momento reflexivo, donde se evalúa todo lo hecho en el trayecto para la consecución del objetivo. Johnson, Johnson y Holubec (1999) lo definen como “la reflexión sobre una sesión grupal para describir qué acciones del grupo resultaron útiles y cuáles no y, en consecuencia, tomar decisiones respecto a qué conductas deben mantenerse y cuáles deben cambiarse”. En definitiva, evaluar el proceso de aprendizaje que han llevado a cabo durante la actividad.



Figura 1: componentes esenciales del aprendizaje cooperativo. Velázquez (2010)

4.4.1.3. ¿Qué se busca con el aprendizaje cooperativo?

Ya hemos visto qué es lo necesario para que se dé el aprendizaje cooperativo, pero ahora, ¿qué es lo que busca este tipo de aprendizaje? ¿Los docentes que lo utilizan qué pretenden?

Pues bien, según Velázquez (2004, 2010) lo que se busca con la utilización de esta metodología es lo siguiente:

- Que los alumnos *logren un conjunto de objetivos de aprendizaje específicos de un área determinada*: al igual que cualquier asignatura o metodología, uno de los principales fines es que los alumnos adquieran una serie de aprendizajes específicos de la materia. En este caso la diferencia es el modo en el que estos aprendizajes se adquieren.
- Que los alumnos *tengan a los compañeros como referentes de aprendizaje a la vez que sirvan de referente de aprendizaje a los compañeros*: el ratio de alumnos actualmente varía de entre 20 a 25 alumnos. Un profesor no siempre puede estar pendiente y ayudando a los 25 alumnos, por lo que si se consigue que los alumnos busquen ayuda en sus compañeros, él podrá coordinar las actividades y centrarse en aquellos alumnos que de verdad necesitan su ayuda.

- Que los alumnos *se ayuden entre sí para buscar múltiples soluciones a los problemas que se plantean*: el trabajar en grupos hace que haya intercambio de opiniones e ideas entre los componentes, esto provoca el desarrollo de ciertas habilidades comunicativas y sociales al tener que defender sus ideas, debatirlas y llegar a un consenso. Además, las diferentes opiniones favorece la creatividad y el pensamiento lateral.
- Que los alumnos *sean capaces de trabajar en grupo, distribuirse las tareas, los roles y las responsabilidades*: esta división de roles y tareas ayuda a rentabilizar los esfuerzos, cada uno se hace responsable de su parte y se evita el “efecto polizón”. Además, si se rotan los roles se fomenta el desarrollo de la empatía, los alumnos se ponen en la situación de los demás y toman conciencia de su trabajo.
- Que los alumnos *desarrollen habilidades sociales y regulen conflictos de forma constructiva*: al trabajar en grupo pueden surgir cualquier tipo de conflictos, pero “regulados constructivamente, favorecen entre otras cosas la re conceptualización del conocimiento, la búsqueda de consensos creativos y sobre todo, el mayor dominio y capacidad de retención de lo que se está discutiendo.” (Velázquez, 2010). Y como ya hemos dicho antes, a desarrollar habilidades sociales tales como el diálogo, el respeto de turnos de palabra, etc.
- Que los alumnos *desarrollen aspectos afectivos hacia sus compañeros, actitudes democráticas y motivación hacia el aprendizaje*: al trabajar juntos y resolver todo tipo de problemas se crean vínculos afectivos entre compañeros. Además, se consigue desarrollar actitudes democráticas tales como la participación, el respeto, la búsqueda de soluciones, etc. Este proceso favorece el aprendizaje y motiva al alumnado.

El aprendizaje cooperativo entonces no solo mejora el rendimiento académico sino que además potencia las capacidades intelectuales y sociales (Fernández-Río, 2013).

4.4.1.4. La evaluación del aprendizaje cooperativo

Para empezar este apartado primero aclarar el concepto de evaluación, López (2006) clarifica este término de la siguiente manera: “cuando hablamos de evaluación educativa nos estamos refiriendo a la evaluación que se realiza dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo en las aulas.”

La cooperación se debe evaluar tanto individual como grupalmente, repercutiéndose entre sí uno y otro. El aprendizaje individual influye directamente en el progreso del aprendizaje del grupo al igual que el aprendizaje grupal afecta directamente en el progreso del aprendizaje individual. Es por ello por lo que a la hora de evaluar se debe considerar tanto los aprendizajes y los resultados individuales como los grupales.

Al tener que evaluar el proceso y el aprendizaje se rechaza completamente el modelo tradicional de evaluación-calificación el cual solo evalúa el resultado y superficializa completamente el aprendizaje.

López, Barba, Vacas y Gonzalo (2010) proponen un modelo de evaluación auténtica, adaptado a los objetivos de la educación que actualmente se están buscando. Este tiene dos características esenciales:

1. Tiene que ser *formativa*: la finalidad es “mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje” (López et al, 2010) es decir, dar la información necesaria al alumnado para que pueda mejorar, corregir sus errores y aprender más, y a la vez que los profesores aprendan a hacer su trabajo cada vez mejor.
2. Tiene que ser *compartida*: se tiene que triangular informaciones, no es solo la opinión del profesor la que vale. La información tiene que llegar de tres puntos diferentes, del propio alumnado (autoevaluación), de lo que dice un alumno sobre otro (coevaluación), y de lo que dice el docente (heteroevaluación).



Figura 2: características para conseguir una evaluación auténtica. Elaboración propia.

Si una evaluación sigue estos parámetros, se consigue que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea mucho más rico y que se mejoren tanto los aprendizajes del alumnado como la calidad educativa del profesorado.

4.4.1.5. Dificultades del aprendizaje cooperativo

Así como hemos visto todas las ventajas y los aspectos positivos que nos ofrece el aprendizaje cooperativo, también es necesario saber las dificultades que nos podemos encontrar al aplicar este tipo de metodología. A pesar de que la intención sea crear un ambiente cooperativo y producir consecuencias educativas deseables, son muchos los factores que pueden intervenir en este proceso.

Vamos a dividir estas dificultades dependiendo del lugar del que procedan, estos pueden ser: del alumnado, del aprendizaje en sí, o del propio docente.

Dificultades provenientes del alumnado
Actitud al no conseguir el objetivo. De acuerdo con Omeñaca y Ruiz (2001), “en el juego suele existir un alto grado de incertidumbre y el éxito no está garantizado”. Si dentro de un grupo de alumnos a los que les ha propuesto un objetivo, hay un alumno que no consigue alcanzarlo, puede provocar en el alumno, como bien dicen Omeñaca y Ruiz (2001), un sentimiento de responsabilidad sobre él mismo y sobre el propio grupo que le hace sentir incompetente motivadamente e incluso desmotivado. Además, el resto del grupo puede hacerle sentir frágil acusándole por no alcanzar el éxito.
Egocentrismo. Centrado más en los alumnos de primer ciclo. Al buscar cooperativamente soluciones a un problema, existe una tendencia a pensar en sí mismos y en sus ideas sin tener en cuenta las consideraciones y aportaciones del compañero.
Incumplimiento de las reglas. Infringir las reglas muchas veces supone estar un paso más cerca del objetivo, es decir, incumplir las reglas puede acarrear un resultado beneficioso en el grupo.
Interés por la competición. La escuela está enmarcada dentro de una sociedad competitiva, de ahí el interés de los alumnos por la competición. La competición ofrece a los alumnos una satisfacción especial, que a veces sienten que la cooperación no.

<p>Rivalidad intergrupala. Relacionado con el aspecto anterior, en actividades por grupos es probable que aparezcan sentimientos de competitividad entre unos y otros, creando incluso conflicto.</p>
<p style="text-align: center;">Dificultades provenientes del propio aprendizaje</p>
<p>Aprendizajes previos. Para llevar a cabo el aprendizaje cooperativo en cualquier tema es necesario que los alumnos sepan previamente de ese tema. Para hacer una coevaluación y poder evaluar al compañero es necesario saber cómo se hace y conocer el tema a evaluar.</p>
<p style="text-align: center;">Dificultades provenientes del docente</p>
<p>Falta de formación en el tema. En España ha nacido el interés por el aprendizaje cooperativo hace relativamente poco tiempo, por ello, como bien indica Velázquez (2010), son pocos los docentes que han recibido formación inicial de metodologías cooperativas.</p>
<p>Deseo por obtener resultados inmediatos. Al no ver unos resultados directos sienten que la cooperación no da su fruto. Omeñaca y Ruiz (2001) defienden que “la cooperación ha de afrontarse dentro de una perspectiva temporal amplia que rebasa los límites de una sesión o de una unidad didáctica”. p.78</p>

Tabla 4: dificultades encontradas en el aprendizaje cooperativo. Elaboración propia.

4.4.2 El juego cooperativo

Una vez entendido el sentido del aprendizaje cooperativo, procedemos a desarrollar el juego cooperativo.

4.4.2.1. ¿Qué es el juego cooperativo?

Basándonos en la estructura de meta explicada previamente de Johnson (1981), los juegos cooperativos son “actividades lúdicas que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común”, Omeñaca y Ruiz (2002). Por otro lado, Garaigordobil (2002) citado por Velázquez (2010) define los juegos cooperativos como “aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos”. Es decir, juegos en los que prima el grupo, la ayuda entre sí y los objetivos colectivos antes que los individuales.

Según Orlick (2002) lo que este tipo de juegos busca es lo siguiente: “jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego” (p. 16). Por ello los juegos cooperativos son considerados como recursos muy buenos para conseguir en los alumnos valores y actitudes de compañerismo y ayuda.

4.4.2.2. Características juegos cooperativos

Para entender mejor el concepto y el sentido de estos juegos lúdicos cooperativos me voy a ayudar de diferentes autores y sus respectivas aportaciones.

Pallares (1978) citado en Omeñaca y Ruiz (2002) marca cuatro características base de este tipo de juegos:

- Todos los participantes aspiran a un fin común: trabajar juntos
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Por su lado, Crévier y Berubé (1987), citado por Omeñaca y Ruiz (2002) resaltan las siguientes características:

- La participación de cada jugador en el bienestar de los demás
- La no eliminación
- La liberación de agresividad física
- La posibilidad de intercambiar papeles dentro del juego
- La participación de acuerdo con las propias capacidades
- El énfasis en el placer

Por último, para Orlick (1986) las principales características del juego cooperativo son la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión.

Así podemos ver como a pesar de sus diferencias todos los autores coinciden en que lo más destacable de este tipo de juegos es la participación, el trabajo común y el disfrute.

Orlick, unos años más tarde relaciona este tipo de juegos con la libertad en diferentes ámbitos:

- *Libre de competición*: la estructura interna de estos juegos cambia totalmente con respecto a los demás, el objetivo del juego deja de ser individual para ser grupal. Los jugadores dejan de intentar superar a los demás, y empiezan a tener interacciones positivas con el resto.
- *Libre para crear*: los juegos cooperativos no indican a los jugadores el camino a seguir para la consecución del objetivo. Se les da la oportunidad de crear, de pensar y de buscar diferentes alternativas para llegar al punto esperado. De esta manera los niños tienen una gran satisfacción personal y ganan experiencias positivas.
- *Libre de exclusión*: eliminar o apartar jugadores del propio juego genera un sentimiento negativo, tanto de rechazo como desconfianza. Estos juegos eliminan la eliminación y no dividen los jugadores como ganadores o perdedores. Los jugadores no tienen que preocuparse por los fallos o críticas, generando así un mayor disfrute.
- *Libre para elegir*: dar la oportunidad a los jugadores de elegir y de opinar cualquier aspecto del juego “les hace sentirse importantes, les da una sensación de control personal, resuelve muchos problemas y les ayuda a aprender a tomar decisiones por sí mismos” señala el autor. Hacerles ser parte del planteamiento o la mejora del juego les hace sentirse autónomos y responsables.
- *Libre de la agresión*: los juegos competitivos o individualistas generan en los jugadores comportamientos destructivos y deshumanizados con tal de conseguir el objetivo. Los juegos cooperativos al tener un objetivo común para todos los jugadores, genera comportamientos de esfuerzo y ayuda.

Por lo tanto, según Orlick (2002), solo se conseguirá que un juego sea completamente cooperativo si se logra que no haya competición, exclusión o agresión, y que los jugadores puedan crear y elegir.

4.4.2.3. Ventajas del juego cooperativo en comparación con el juego competitivo

Diferentes estudios evidencian las divergencias encontradas entre los dos tipos de juego, autores como Bay-Hinitz, Peterson y Quilitich (1994), Finlinson, Austin y Pfister (2000), y Zan y Hildebrandt (2003) citados en Garaigodobil y Fagoaga (2006) afirman que durante los juegos cooperativos hay un aumento de actitudes cooperativas y una disminución de agresividad, y hay más “nivel de estrategias de negociación y de experiencias de compartir” (Zan y Hildebrandt, 2003, citado por Garaigodobil y Fagoaga, 2006). Por el contrario durante los juegos competitivos se dan más comportamientos negativos. A continuación se muestra una tabla resumen en la que se plasman las ventajas más evidentes de los juegos cooperativos frente a los competitivos.

Juegos cooperativos	Juegos competitivos
Son divertidos para todos.	Son divertidos sólo para algunos
Todos tienen un sentimiento de victoria.	La mayoría tiene sentimiento de derrota.
Hay una mezcla de grupos creando un alto nivel de aceptación mutua.	Algunos son excluidos por falta de habilidad.
Se aprende a compartir y confiar en los demás.	Se aprende a ser desconfiado, egoísta y alguno se puede sentir atemorizado.
Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.	Los jugadores no se solidarizan, no les importa que al resto le pase algo “malo”.
Los grupos son heterogéneos, creando un alto grado de aceptación mutua.	Hay división por categorías, creando barreras entre personas y exclusión.
Nadie se elimina.	Los perdedores abandonan el juego y pasan a ser observadores.
Desarrollan la autoconfianza porque todos son aceptados.	Pierden confianza en sí mismos cuando son rechazados o pierden.
La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.	La poca tolerancia a la derrota desarrolla en los jugadores un sentimiento de abandono ante las dificultades.

Tabla 5: Juego cooperativo vs juego competitivo. Brotto (1999) citado por Velázquez (2010)

4.4.2.4. Diferencia entre aprendizaje cooperativo y juego cooperativo

A modo de conclusión y para tener una idea clara del aprendizaje cooperativo y el juego cooperativo, se muestra una tabla resumen en la que se comparan diferentes aspectos de ambos recursos Aunque la base es la cooperación y pueda parecer lo mismo, es importante conocer y saber sus divergencias:

Aprendizaje cooperativo	Juego cooperativo
Metodología	Actividad
Principal objetivo: aprendizaje	Principal objetivo: diversión
Presencia necesaria de: interdependencia positiva, interacción promotora, responsabilidad individual, habilidades interpersonales y de pequeño grupo y procesamiento grupal	No es necesaria la presencia de todos los componentes, en especial la responsabilidad individual (solo grupal)
Puede existir competición intergrupala	No existe en ningún momento oposición entre las acciones de los participantes

Tabla 6: Aprendizaje cooperativo vs juego cooperativo. Velázquez (2010)

4.4.2.5. Educar en valores desde los juegos cooperativos

La Educación Física siempre ha procurado fomentar y transmitir valores, y así ha sido, pero ¿han sido los indicados?

A través de los juegos competitivos, por ejemplo, como bien dicen Omeñaca y Ruiz (2002) se transmiten valores deseables y otros que no lo son tanto. Los docentes a través de estos intentan fomentar la deportividad y el juego limpio, pero a veces, sin quererlo, fomentan también la rivalidad o el menosprecio.

En este sentido aparecen los juegos cooperativos, los cuales aprovechan para fomentar aquellos valores que desde otros juegos no se consiguen promover. “Por su orientación cooperativa llevan a una valoración positiva de la ayuda, la colaboración, la equidad, el respeto a las necesidades de los otros, el altruismo, la solidaridad, etc.” (Omeñaca y Ruiz (2002), p.59).

Estos mismos autores, en 2001, afirman que:

la cooperación pone al alumno en contacto con valores universales para su desarrollo personal, para la convivencia y para la vida en equilibrio con el entorno: libertad, responsabilidad, tolerancia, diálogo, respeto, amistad, cooperación, solidaridad y paz, además de alegría, autoestima y autosuperación, y de competencia motriz, creatividad motriz y salud. P111

Todos estos valores mencionados previamente los alumnos los adquieren a partir de sus propias vivencias, de las relaciones con los demás, del diálogo constructivo y crítico, de la reflexión y de la elaboración de significados personales. Y tratan de traspasar las barreras educativas como tal, para instalarse en el día a día de los alumnos.

Es por todo ello por lo que los juegos cooperativos son clave dentro de la Educación Física si queremos educar a los alumnos en valores.

4.4.3. Los retos cooperativos

4.4.3.1. ¿Qué son los retos cooperativos?

Para Velázquez (2003) citado en Fernández-Río y Velázquez (2005) los retos cooperativos, también llamados como desafíos físicos cooperativos, son las “actividades físicas cooperativas de objetivo cuantificable, planteadas en forma de reto colectivo, donde el grupo debe resolver un determinado problema de solución múltiple, adaptando sus acciones a las características individuales de todos los participantes.” Es decir, los desafíos cooperativos son las situaciones que generan ciertos retos que solo se pueden conseguir a través de la cooperación.

El reto en sí, como dice Fernández-Río y Velázquez (2005), se dirige a la superación de un problema, no a la superación de otras personas, lo que favorece a aquellos alumnos menos hábiles y a los menos integrados. Además, no limita las posibilidades de aquellos alumnos más hábiles que superan con facilidad cualquier tipo de obstáculo, haciéndoles ayudar a los compañeros.

Para que una actividad se considere reto cooperativo según Fernández-Río y Velázquez (2005) debe tener los siguientes componentes:

- Aspecto conceptual: el problema en sí y sus posibles soluciones.

- Aspecto motriz: la ejecución motriz de las soluciones del problema.
- Aspecto afectivo-relacional: factores intra o interpersonales que afectan en la consecución de la tarea.

Estos tres aspectos deben estar conectados e interrelacionados para poder favorecer la inclusión de todo tipo de alumnado. Personas con problemas motrices pueden tener su punto fuerte en lo afectivo o a la hora de dar ideas para superar la tarea, mientras que puede haber personas cuyo punto fuerte sea lo motriz, ayudando al resto a superarlo. La clave está en encontrar el equilibrio para que entre todo el grupo consigan resolver el reto.

4.4.3.2. Tipos de retos cooperativos

Existen multitud de retos o desafíos físicos cooperativos, Fernández-Río y Velázquez (2005) seleccionan y mencionan los principales tipos:

- Dependiendo del número de personas partícipes: podemos encontrar desafíos en pequeño grupo, entorno a cinco personas, o desafíos en gran grupo, de toda la clase.
- Dependiendo del tipo de riesgo: encontramos desafíos de aventura, donde el riesgo les sirve de motivación, o desafíos de creatividad, donde no hay ningún tipo de riesgo.
- Dependiendo del tipo de solución: nos encontramos con desafíos de entrenamiento, donde todas las soluciones que los alumnos tomen son correctas, pero unas más eficaces que otras, o desafíos reales, donde no todas las soluciones resuelven el desafío.
- Dependiendo de su complejidad: nos podemos encontrar con desafíos simples, aquellos cuya meta implica la resolución de un reto, con desafíos combinados, aquellos cuya meta implica la resolución de varios desafíos simples, o megadesafíos, desafíos combinados compuestos por desafíos combinados.

A pesar de sus diferencias, la base es la misma, superar los retos necesarios a través de la cooperación para tener éxito en la tarea.

4.4.3.3. El papel del docente

Se debe saber que las sesiones en las que se realizan retos cooperativos o desafíos físicos cooperativos se centran en los alumnos. Ellos son los que se organizan y realizan dichos retos, buscando soluciones, dialogando entre ellos, creando, pensando y llegando a conclusiones. “El docente deja de ser el experto que proporciona información para que la procese el alumnado y se convierte en una especie de guía que acompaña al alumnado en su proceso de aprendizaje por descubrimiento.” (Fernández-Río y Velázquez, 2005, p. 36). Además, este es el encargado de valorar y evaluar la participación e implicación de los alumnos en el trabajo, valorar en cuanto al proceso del desarrollo y evaluar en cuanto al resultado.

El profesor, además, tiene que intentar que todos los grupos y los alumnos trabajen cooperativa y democráticamente, “favoreciendo la implicación de todos sus miembros en todo el proceso, desde la comprensión del problema hasta la ejecución de la solución más eficaz para resolverlo, pasando por el planteamiento y análisis de otras soluciones posibles” (Fernández-Río y Velázquez, 2005, p.37).

En aquellos grupos donde hay un claro líder, o por el contrario, se da el “efecto polizón” hablado en varias ocasiones, el docente puede actuar de diferentes maneras:

1. Asignar diferentes roles a cada miembro del grupo, con sus respectivas tareas.
2. Por turnos, cada alumno dice una posible solución al reto dado. Se prueba y se realizan todas ellas, y entre todos se llega a la conclusión de cuál es la más efectiva.

Otra de las tareas del docente es la de vigilar y asegurar que se toman todas las medidas de seguridad establecidas. Y por último, en caso de atasco en algún grupo, el profesor debe hacerles reflexionar, intentar ayudarles sin darles la respuesta, sino abriéndoles otros caminos para poder encontrarla.

En definitiva, la labor del docente es la de guiar, ayudar y favorecer el aprendizaje de los alumnos, eliminando el rol de docente calificador, y cogiendo un rol de profesor-orientador, acompañando a sus alumnos en la consecución del aprendizaje.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. CONTEXTUALIZACIÓN

La propuesta de intervención se ha llevado a cabo en el centro Nuestra Señora de la Fuencisla de Segovia, comúnmente conocido como Maristas. Se trata de un centro concertado de naturaleza privada, abarca todos los cursos de la etapa escolar, desde 1º de Infantil hasta 2º de Bachillerato y cuenta con 2 líneas en cada uno de sus cursos. En el centro hay un total de 731 alumnos, alrededor de 25 alumnos por clase. Cuenta con una minoría inmigrante, la gran parte del alumnado proviene de unas familias con un nivel socioeconómico normal-alto.

Esta propuesta de intervención se ha implantado en concreto en 2º de Primaria, tanto en 2ºA como en 2ºB, alumnos de entre 7 y 8 años, siendo un total de 51 niños. Los grupos son muy dispares, lo que nos proporciona un esfuerzo extra para adaptar las actividades a cada uno de los contextos.

En el primer grupo (2ºA) nos encontramos con 15 niños y 11 niñas. Ninguno tiene problemas motores. Es una clase en su mayoría responsable, trabajadora y motivada con la Educación Física, exceptuando algún caso particular de algún alumno cuyo comportamiento está siendo estudiado y valorado para posterior actuación.

En el segundo grupo (2ºB) hay 13 niños y 12 niñas. Aquí nos encontramos con un alumno con problemas motrices, está recién operado de la cadera por una enfermedad. Esta clase en general destaca por su inquietud, la mayor parte de los alumnos son muy movidos y les cuesta concentrarse para trabajar, pero en general si se motivan con la actividad obtienen resultados muy buenos.

5.2. OBJETIVOS

Los objetivos de etapa que se buscan en esta propuesta de intervención de acuerdo con lo establecido en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria son los siguientes:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo y crítico de la ciudadanía y respetar los derechos humanos.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- k) Utilizar la educación física como medio para favorecer el desarrollo personal y social.
- m) Desarrollar una actitud contraria a los prejuicios de cualquier tipo.

En esta propuesta de intervención, además, basándonos en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, se siguen una serie de objetivos propios de la Educación Física como pueden ser:

- Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espaciotemporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas.
- Resolver retos tácticos elementales propios del juego, actuando de forma cooperativa.
- Opinar coherentemente con actitud crítica ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, aceptando las opiniones de los demás.
- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

Por último, quiero hablar de los objetivos propios de esta propuesta de intervención para este curso en específico, 2º de Primaria, donde podemos encontrar:

- Fomentar hábitos cooperativos entre el alumnado.
- Inculcar valores de compañerismo, respeto, ayuda...
- Respetar a los compañeros, las normas y los materiales.
- Prestar mayor atención a aquellos alumnos con problemas en las actividades motoras.

5.3. CONTENIDOS

Según el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, los contenidos que se van a trabajar en esta propuesta de intervención en este contexto son:

Dentro del bloque 3 de contenidos, “Habilidades motrices”:

- Desarrollo general de las capacidades físicas básicas a través de situaciones de juego.
- Desarrollo de la autonomía y la iniciativa en la toma de decisiones: resolución de problemas motores sencillos que impliquen la utilización del pensamiento divergente, adaptando procedimientos conocidos y descubriendo otros nuevos.

Dentro del bloque 4 de contenidos, “Juegos y actividades deportivas”:

- Práctica de juegos libres y organizados: cooperativos.
- Identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la confianza en las propias posibilidades, la relación con los demás.
- Descubrimiento de las situaciones colectivas de cooperación, utilización de las reglas correspondientes y aceptación de distintos roles en el juego.
- Participación activa en el juego, con independencia del rol, los compañeros, la modalidad, el espacio o el entorno.

Dentro del bloque 6 de contenidos, “Actividad física y salud”:

- Respeto de las normas en el uso de materiales y espacios en la práctica de actividad física.

5.4. COMPETENCIAS

En esta propuesta de intervención se tienen en cuenta todas las competencias del currículo (DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León). Entre ellas nos encontramos con:

Comunicación lingüística
Competencia digital
Aprender a aprender
Competencias sociales y cívicas
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Tabla 7: competencias de la propuesta de intervención. Elaboración propia.

Consideramos de vital importancia que el alumno desarrolle la **comunicación lingüística** en todos los desafíos físicos cooperativos de la propuesta de intervención. Si por algo destaca el aprendizaje cooperativo es por la relación que tienen que tener los alumnos entre ellos, por la negociación que deben de llevar a cabo, el entendimiento, la ayuda... para lo que es sumamente necesario que sepan comunicarse y transmitir sus ideas. Además, se realizan paradas de reflexión-acción y al comienzo y al final de la sesión se les propone preguntas que deben pensar e intentar responder.

Al comienzo de la propuesta de intervención, sin decirles de qué va a ir este nuevo bloque, se les enseñará un vídeo de dibujos animados en el que se verá como los personajes solucionan problemas y consiguen objetivos cuando se ayudan entre todos. Con esto trabajaremos en cierto modo la **competencia digital**, aunque suponga una menor contribución. Para esto, se ha utilizado la pantalla digital con la que cuenta el centro en cada una de las clases.

Otra de las competencias que va a trabajarse es la de **aprender a aprender**. La mayor parte del aprendizaje lo crean ellos a partir de los diferentes desafíos y retos que se proponen. Tanto individualmente como cooperativamente tienen que trabajar con los compañeros para conseguir el objetivo, y por lo tanto, para obtener nuevos aprendizajes.

Una de las competencias más obvias en el contexto de esta propuesta es la **competencia social y cívica**, en todo momento el alumnado tiene que participar de manera activa en las actividades relacionándose con los demás.

El alumnado en los diferentes desafíos físicos cooperativos tiene que ser capaz de debatir, poder llevar a cabo la solución propuesta por el grupo y saber resolver los problemas por sí mismos. Tienen que ser responsables, creativos, autocríticos, etc. Esto es el **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**.

5.5. TEMPORALIZACIÓN

La propuesta de intervención se ha llevado a cabo durante el mes de marzo de 2018, justo antes de las vacaciones de Semana Santa. Consta de 6 sesiones de 1 hora cada una de ellas, en las que se propondrá un planteamiento abierto y flexible, las distintas sesiones podrán ser modificadas en función del ritmo de aprendizaje de la clase.

En 2º de Primaria, se cuenta con dos/tres horas semanales de Educación Física. La estrategia y la distribución del horario de este colegio para este curso en concreto es la siguiente: ambas clases tienen dos horas de Educación Física por semana (lunes y jueves), y se le añade una hora más alternativamente por semana (viernes), es decir, una semana una clase tiene un total de tres horas, mientras que la otra tiene dos, y la semana siguiente es al contrario, la clase que la semana anterior tuvo dos horas esa semana tiene tres.

La propuesta de intervención se llevará a cabo durante dos semanas y media, periodo de tiempo suficiente para adquirir aprendizajes relacionados con el aprendizaje cooperativo.

Para clarificar mejor lo expuesto anteriormente, se muestra una tabla a modo de calendario en el que se muestra los días en los que se ha llevado a cabo la propuesta de intervención. En azul se marcan los días en los que tienen clase los 2 cursos, en naranja se marcan los días que solo tiene clase 2ºA y en verde los días que solo tiene clase 2ºB:

Marzo				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
			1	2
5	6	7	8	9
12	13	14	15	16
19	20	21	22	23
26	27	28	29	30

Tabla 8: calendario temporalización propuesta de intervención. Elaboración propia.

5.6. METODOLOGÍA

Queremos que esta propuesta de intervención sea algo diferente, que logre en los alumnos actitudes nunca vistas por los métodos tradicionales y que vayan viendo ellos mismos la evolución que van teniendo. Para ello, la forma en la que se tiene que impartir la clase también tiene que ser diferente. Esto lo hemos conseguido gracias a una metodología **activa, participativa** y por **descubrimiento guiado**.

El alumnado está durante toda la sesión interviniendo activamente, en contacto directo con los demás compañeros y son ellos mismos los que van creando su propio aprendizaje. El docente pasa a un segundo plano, es un mero guiador del aprendizaje, interviene lo necesario para provocar en el alumno actitudes específicas, pero debe intentar en todo momento que sea el propio alumno el que avance por sí mismo, y sobre todo, que se dé cuenta de ello. Se le da mucha más responsabilidad al alumno de su propio aprendizaje.

En los juegos y retos cooperativos, al estar constantemente en contacto con otros compañeros suelen crearse ciertos conflictos ya sean por diferencia de opinión, por no saber escuchar, etc. Con otras metodologías en cuanto sucediera algo así el profesor debería intervenir inmediatamente, pero en cambio, en este caso se espera que los propios alumnos lleguen a una solución conjunta, sin necesitar ayuda ajena. En caso de no llegar a ningún consenso por supuesto que el docente tiene que actuar, y posteriormente hacerles ver a los alumnos el por qué no han llegado a ninguna solución. De esta manera, los alumnos recapacitan, y deberían darse cuenta de cómo se debería actuar en esos casos.

5.7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Esta propuesta de intervención está formada de tal manera para que sea fácil atender a cualquier tipo de diversidad que nos encontremos. Si algo tienen de particular los juegos cooperativos es que incluyen a todo tipo de alumnado independientemente de sus condiciones, no exigen de una buena condición física, con estar comprometido con el juego y sobre todo con el grupo es suficiente. Fijándonos en Omeñaca y Ruiz (2002) hablan de las ventajas y los beneficios que nos aportan los juegos cooperativos nos encontramos con que:

- Potencian la comunicación entre iguales.
- Permiten la atención de las demandas educativas de estos alumnos en el seno del grupo.
- Orientan relaciones de ayuda y responsabilidad y no de sobreprotección.

En este caso nos hemos encontrado en una clase con un alumno recién operado del fémur, es una enfermedad crónica por lo que el niño está acostumbrado a la situación. El primer día que se llevó a cabo la propuesta de intervención fue justo el primer día en el que el niño se incorporaba al colegio, por lo que necesitaba muletas para poder desplazarse. Aun así, decir que este niño destaca por sus ganas de estar bien, de moverse, y por su inconsciencia a la hora de querer soltar las muletas sin estar bien, a lo que tenemos que estar los docentes muy pendientes.

Al tratarse de retos cooperativos, el tener un compañero con problemas motores era un reto añadido al propio juego, entre todos los compañeros tenían que superar el propio reto del juego teniendo en cuenta las dificultades añadidas que tenían.

Los docentes hemos intentado escoger aquellos retos que son, en cierta manera, fáciles para que el alumno en concreto pudiera realizarlos. Hemos procurado no hacer retos que requieran de esfuerzo físico, de correr, o incluso de andar.

5.8. EVALUACIÓN

La evaluación que se va a llevar a cabo en esta propuesta de intervención sigue la propuesta en el previo marco teórico, (pg. 13). Se procurará que sea una evaluación auténtica, es decir, formativa y compartida. Se hará un seguimiento continuo pero con más detalle en la 1ª sesión, en la 4ª y en la 6ª sesión, momentos en los que se considera clave en la evolución del aprendizaje del alumnado.

5.8.1. Instrumentos de evaluación

Instrumentos y técnicas basadas en López (2006).

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación	Ficha de seguimiento grupal, durante y al final de la unidad didáctica, con el fin de evaluar el aprendizaje del alumnado y emitir la posterior calificación. Registro anecdótico, en el cuaderno del profesor.
Autoevaluación	Diana de evaluación completada por los alumnos.
Verbalización	Diálogo con los alumnos en las paradas de reflexión-acción y en la puesta en común final de cada sesión.

Tabla 9: técnicas e instrumentos de evaluación. Elaboración propia.

1. Ficha de seguimiento grupal:

	Indicador de logro A	Indicador de logro B	Indicador de logro C	Indicador de logro D
Alumno 1				
Alumno 2				
...				

Tabla 10: Ficha de seguimiento grupal.

Se realizará a través del grado de cumplimiento de los siguientes criterios de evaluación:

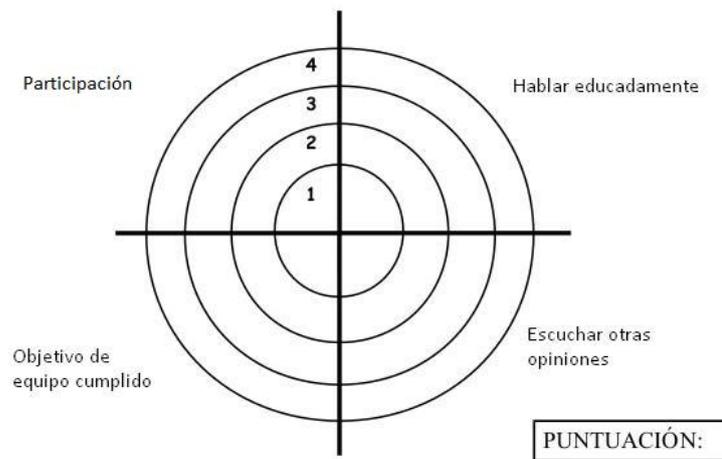
- A. Grado de desarrollo en los ámbitos motriz, cognitivo, emocional y social del alumnado.
- B. Ayuda a crear un buen clima de convivencia en la clase y se esfuerza en integrar en el grupo a todos sus compañeros.
- C. Participa de forma activa en la clase, respetando las normas.
- D. Colabora con sus compañeros en la resolución de los juegos.

2. Registro anecdótico:

RETOS COOPERATIVOS		
Fecha /sesión n°	Descripción hecho observado y alumnos implicados	Interpretación

Tabla 11: registro anecdótico

3. Autoevaluación:



5.9. RECURSOS

En esta propuesta de intervención utilizaremos gran variedad de recursos materiales tales como aros, balones de plástico, picas, pañuelos, colchonetas, paracaídas, conos, cuerdas, etc. Gracias a los cuales podemos crear actividades con un mayor enriquecimiento tanto para los alumnos como para los docentes.

Los recursos temporales los hemos visto en el apartado de temporalización, subrayar que tienen 2 o 3 horas semanales y que hay que aprovecharlo al máximo posible para que dé tiempo a los alumnos a ver su evolución y progresión.

Por último, como recursos espaciales contamos tanto con el pabellón del colegio cuyas dimensiones son más que suficientes para la realización de todos los desafíos físicos cooperativos, como con un aula de psicomotricidad de dimensiones más reducidas. También podemos utilizar el patio exterior del centro, pero por causas meteorológicas no pudimos darle uso.

5.10. SESIONES

Las seis sesiones van a llevar la misma estructura de sesión. Esta estructura de sesión la hemos tomado de López (2006), y se va a dividir en tres partes claramente diferenciadas:

1. Empezando... de entre 5 a 10 minutos
2. En marcha... de 30 a 45 minutos
3. Para terminar... de 10 minutos

Quiero destacar que los retos cooperativos varían mucho entre un curso y otro, e incluso entre el mismo curso pero diferentes días, por lo que los tiempos y las propias actividades se irán adaptando al ritmo de cada una de las clases.

A continuación voy a mostrar una tabla resumen con el eje de cada una de las sesiones para un mayor entendimiento de su proceso.

Sesión 1	Presentación de la Unidad. Retos en pequeños y medianos grupos.
Sesión 2	Retos en pequeños y medianos grupos.
Sesión 3	Retos en medianos grupos.
Sesión 4	Retos en medianos grupos.
Sesión 5	Retos en gran grupo.
Sesión 6	Retos en gran grupo. Despedida.

Tabla 12: sesiones de la propuesta de intervención. Elaboración propia.

Un ejemplo de sesión de retos en pequeños y medianos grupos (sesión 1) y otro de retos en gran grupo (sesión 5) serían los siguientes:

SESIÓN 1	
Eje: Presentación de la Unidad. Retos en pequeños y medianos grupos	
Material: balones y aros	
Empezando...	15 minutos
<i>Asamblea inicial</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualización del vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=CgBAo_JnUkk Sacar conclusiones sobre qué es la cooperación, para qué la necesitamos, en qué nos beneficia, etc.
<i>Normas de funcionamiento</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Explicación de la Unidad Didáctica. - Normas: Respetar al compañero, al docente, al material, y al propio juego. - Principios de actuación:

<p><i>Organización por grupos</i></p>	<p>Cooperación entre el grupo para la consecución del objetivo final de la actividad. La intervención personal ayuda al grupo. Actuar por el bien de todos, no por el bien propio. Ser libre a la hora de participar. Se trata de cooperar, no de competir, todos tenemos el mismo objetivo. Ser todos partícipes de la actividad, sin eliminación o discriminación.</p> <p>- Grupos: Se divide a la clase en parejas, intentando formar estas de manera heterogénea en todos sus sentidos.</p>
<p>En marcha...</p>	<p>25 minutos</p>
<p><i>Avanzar hacia las actividades cooperativas.</i></p> <p><i>Paradas de reflexión-acción.</i></p>	<p>Reto 1: Siameses del balón</p> <p>Por parejas, cooperan para trasladar un balón de un sitio a otro. La primera norma es simplemente trasladarlo entre las 2 personas. La segunda norma, en función de lo que se vea, se prohíbe utilizar las manos. Se pueden añadir variantes.</p> <p>Reto 2: El arco del triunfo</p> <p>En grupos de 12 personas, deben cooperar para trasladar varios balones de un sitio a otro. La primera norma es que todos los componentes del grupo deben tocar todos los balones para poder trasladarlo. La segunda norma es que al tocar el balón no se pueden mover. La tercera norma es que desde el principio tienen los pies anclados al suelo.</p> <p>Reto 3: Pasar el aro</p> <p>En los mismos grupos. Cada grupo forma un círculo dándose la mano entre ellos, se mete un aro atravesado entre los brazos de dos componentes del grupo. Tienen que intentar, sin soltarse las manos, que el aro vuelva a llegar al punto de salida. Se pueden meter más aros, incluso en sentido contrario.</p>
<p>Y para terminar...</p>	<p>10 minutos</p>
<p><i>Asamblea final o puesta en común.</i></p>	<p>Se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy, sobre cómo se han sentido, si han cooperado... Se insistirá fundamentalmente en el análisis de los problemas</p>

<i>Autoevaluación.</i>	surgidos en los grupos: recriminaciones, frustraciones, etc.
<i>Despedida.</i>	Se les reparte una diana de autoevaluación en la que tienen que plasmar su comportamiento, esfuerzo, etc.

Tabla 13: Primera sesión.

SESIÓN 5	
Eje: Retos en gran grupo	
Material: paracaídas y pelotas	
Empezando...	
	5 minutos
<i>Asamblea inicial</i>	<p>Recordar el sentido de la cooperación y de la Unidad Didáctica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Normas: Respetar al compañero, al docente, al material, y al propio juego. - Principios de actuación: Cooperación entre el grupo para la consecución del objetivo final de la actividad. La intervención personal ayuda al grupo. Actuar por el bien de todos, no por el bien propio. Ser libre a la hora de participar. Se trata de cooperar, no de competir, todos tenemos el mismo objetivo. Ser todos partícipes de la actividad, sin eliminación o discriminación.
<i>Normas de funcionamiento</i>	
En marcha...	
	45 minutos
<i>Avanzar hacia las actividades cooperativas.</i>	<p>Se les introduce la sesión diciéndoles que hemos encontrado una bolsa en un desván, que está llena de polvo. Se les pregunta qué creen que hay dentro y acto seguido se abre y se sacude para soltar el polvo.</p> <p>Reto 1: Construir una carpa</p>
<i>Paradas de reflexión-acción.</i>	<p>Entre todos se agarra de la carpa, se lanza hacia arriba y sin soltar se pasa por detrás del cuerpo hasta sentarse encima de él. De esta forma entre todos se forma la</p>

	<p>carpa. Se puede elegir a un alumno para que sujete la parte de en medio y conseguir una forma muy real.</p> <p>Reto 2: Equilibrista Un balón haciendo de equilibrista, deben lograr que dé una vuelta completa a la carpa sin caerse.</p> <p>Reto 3: León y domador Dos leones se meten por debajo de la carpa, el domador pisa por encima y debe intentar encontrarlos mientras que el resto de compañeros lo evita ondeando la carpa. Se van turnando para que todos realicen algún papel.</p> <p>Reto 4: Colores Cada espectador tiene un color, entre todos se levanta la carpa a la de 3, el profesor dice un color, y los espectadores que tengan ese color deben intercambiarse por debajo.</p>	
Y para terminar...		10 minutos
<p><i>Asamblea final o puesta en común.</i></p> <p><i>Autoevaluación.</i></p> <p><i>Despedida.</i></p>	<p>Se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy, sobre cómo se han sentido, si han cooperado... Se insistirá fundamentalmente en el análisis de los problemas surgidos en los grupos: recriminaciones, frustraciones, etc.</p>	

Tabla 14: Quinta sesión.

El resto de sesiones se pueden ver en Anexos.

6. RESULTADOS Y VALORACIÓN GLOBAL DE LA PROPUESTA

Este apartado va enfocado a la valoración general de la propuesta didáctica, tanto desde el punto de vista de los alumnos como desde el mío como docente. Los resultados de este trabajo están basados en el análisis de los instrumentos de evaluación realizados durante la puesta en práctica de esta propuesta didáctica.

6.1. CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Al comenzar el TFG me planteé una serie de objetivos que quería conseguir a través de la realización e implantación de la propuesta didáctica de retos cooperativos. Este apartado va a ir encaminado hacia la consecución, o no, de estos objetivos y sobre todo del por qué.

Empezando por el objetivo principal *diseñar, ejecutar y evaluar una propuesta de intervención didáctica en Educación Física, basada en los retos cooperativos a través del aprendizaje cooperativo*, me gustaría decir que se ha conseguido de una manera muy satisfactoria. Desde un primer momento tenía más o menos claro el fin que quería conseguir con este proyecto, a lo que me puse manos a la obra. Tras empezar con la revisión bibliográfica, e ir buscando autores y sus respectivas aportaciones me di cuenta de por dónde quería llevar el trabajo. La mayor parte de propuestas de intervención se han llevado con alumnos a partir de 4º de Primaria, fue entonces cuando vi un claro hueco en el que tenía que actuar, con alumnos algo más pequeños. El diseño de actividades para alumnos de 2º de Primaria fue algo más difícil, pero adaptando actividades y creando alguna otra llegué a un diseño de propuesta muy bueno. La ejecución y su evaluación fueron muy gratificantes como docente, la propuesta didáctica tuvo un recibimiento muy bueno por parte de los alumnos y del tutor de prácticas. Este último me ayudó a llevar a cabo una evaluación auténtica, y a enseñar a los alumnos a autoevaluarse, lo que fue más costoso por su temprana edad y su falta de costumbre.

El primer objetivo secundario de *valorar el aprendizaje cooperativo como metodología en la educación* se ha conseguido completamente gracias, sobre todo, a la

fundamentación teórica realizada, donde la búsqueda de autores me ha enseñado la importancia que tiene este tipo de metodología en la educación de los alumnos. Ofrece unos valores que con otras metodologías no se llegan a conseguir, la clave está en el cómo se adquiere ese aprendizaje, que es por sí mismos y gracias a los demás compañeros. El poder aprender por ti solo te aporta además, cierta motivación extra, muy útil para afrontar las clases con una actitud más positiva. Por todo esto, tras haber realizado este trabajo, valoro en gran medida el aprendizaje cooperativo como metodología para la educación en general.

El segundo objetivo secundario *conocer la utilidad de los retos cooperativos dentro de la Educación Física* va unido al anterior objetivo, pero más centrado en la EF. Los retos cooperativos me han parecido un elemento muy útil dentro de esta asignatura, además de la necesidad de desarrollar y utilizar las habilidades motrices, necesita de los alumnos ciertas actitudes cognitivas que suponen en el alumno cierto reto mental. Por otro lado, la necesidad de cooperar con los compañeros requiere de los alumnos también de actitudes a las que no suelen estar acostumbrados. Por todo ello, gracias a la revisión bibliográfica y a la puesta en práctica de la propuesta didáctica considero que la utilización de los retos cooperativos en la Educación Física debería ser algo mucho más recurrido.

El tercer objetivo secundario de *trabajar los retos cooperativos a través de una educación basada en valores, teniendo en cuenta el respeto, la escucha, el trabajo en equipo, etc.* es el que en cierta manera me ha costado más, sin haberlo logrado del todo. Los alumnos de 2º de Primaria del colegio en el que he llevado a cabo la propuesta de intervención didáctica no estaban acostumbrados a utilizar el aprendizaje cooperativo, por lo que no estaban acostumbrados ni a trabajar en equipo ni a escuchar. En este curso son más bien egocéntricos, solo piensan en ellos mismos y en su propio beneficio, a la hora de escuchar las opiniones de los demás les cuesta bastante, en las últimas sesiones se empezó a ver un cambio en las actitudes, a lo que mi tutor se alegró bastante y me comentó que quería seguir trabajando en ello. Por todo ello, trabajar los retos cooperativos teniendo en cuenta el respeto, la escucha o el trabajo en equipo se ha conseguido en cierta manera, faltando tiempo para poder lograrlo del todo.

Por último, el cuarto y último objetivo secundario de *desarrollar las habilidades y destrezas motrices básicas, tales como desplazamientos, saltos, giros y manipulaciones* se ha conseguido en su totalidad. Todos los retos cooperativos estaban enfocados tanto a

la cooperación como a un desarrollo motriz global del niño, centrado por supuesto en el curso al que estaba destinado. Las exigencias motrices eran sencillas, prestando atención a la diversidad, más teniendo en cuenta las limitaciones que tenía uno de los alumnos con muletas.

6.2. APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

Desde el punto de vista del alumnado, según lo recogido mediante la verbalización, sienten en cierta manera haber aprendido a cooperar y a trabajar en equipo. En un principio ellos pensaban que sí que sabían cooperar, pero tras la explicación de lo que realmente es, y la primera sesión, se dieron cuenta de que quizá saben lo que es pero que no saben trabajar en equipo.

Para el alumnado, simplemente con estar en un equipo y tener que realizar una misma tarea les parecía estar cooperando, pero se olvidaban de todos los valores y actitudes que hay que tener para conseguir cooperar de verdad. Aspectos recogidos en la ficha de autoevaluación (anexo 2) tales como el respeto, la escucha, la participación, etc. son los importantes para lograr trabajar en equipo de una manera correcta.

Poco a poco, sesión tras sesión, han ido adoptando actitudes de ayuda, de respeto, procurando escuchar a todos los alumnos del grupo. Mientras su aprendizaje crecía, el reto también lo hacía, por lo que siempre había un desafío nuevo a conseguir.

Como podemos ver en el anexo 2 uno de los aspectos en los que ellos mismos más han aprendido y lo han notado ha sido en la escucha de los demás. Han aprendido a ser más pacientes, a no tener que hablar y dar siempre ellos mismos las opiniones, sino a prestar atención a las aportaciones de los demás compañeros. Poco a poco, si se siguiera practicando esta metodología, se conseguiría en estos alumnos una atención a los compañeros envidiable.

Además, otro aprendizaje que se han llevado ha sido a autoevaluarse, están acostumbrados a que sea el docente el que evalúe en relación a su resultado, pero no a valorar ellos mismos tanto su actuación durante el proceso como del resultado. Para la realización de la primera autoevaluación tuvimos que invertir un largo periodo de tiempo para que llegaran a comprender cuál era el funcionamiento de este, y cómo debían evaluarse. Para la segunda vez ya sabían el funcionamiento, y, aunque no sabemos hasta

qué punto han sido honestos, han conseguido entender la utilidad de este recurso de evaluación.

Han aprendido también, según lo hablado en la última puesta en común, que cuando se juntan las fuerzas de varios compañeros se puede llegar más lejos. Si se tiene que enfrentar uno solo a un desafío le va a costar mucho más, e incluso no va a poder realizarlo, sin embargo, al contar con la ayuda de los compañeros, se puede superar cualquier tipo de reto con mucha más soltura.

Una de las frases que más me llamó la atención dicha por el alumno con problemas motores fue: “nunca me habían hecho tanto caso”. Se sentía ayudado, escuchado y respetado. Los alumnos habían aprendido que o todos o ninguno, y este alumno era uno más.

En general, desde mi punto de vista, sí que siento que han aprendido, tanto la metodología en sí como la importancia del trabajo en equipo y de la ayuda que se tienen que prestar entre sí. Además, de la extrapolación a otras materias y al día a día de la vida.

6.2.1. Problemas encontrados

Uno de los mayores problemas encontrados ha sido la diferencia de actitudes entre unos alumnos y otros. La falta de trabajo cooperativo en edades tempranas hace que los alumnos no estén acostumbrados a ello, lo cual va acarreando unas pequeñas deficiencias en el comportamiento que se plasman cuando se busca este tipo de actitudes.

Dentro de los retos de grupos medianos, por un lado había alumnos que no participaban, que se dejaban llevar, y otros que eran los que llevaban el peso de la actividad (lo que en la fundamentación teórica hemos llamado “efecto polizón”). No había cooperación como tal, sino que unos mandaban y otros se adaptaban. Cuando uno de los alumnos que “se dejaba llevar” intentaba hablar no era escuchado, por lo que se frustraba. Cambiar este tipo de actuaciones ha sido lo más costoso de toda la intervención, ya que los alumnos van adoptando roles a los que se acostumbran muy rápido, y a pesar de tener solo 7-8 años ya tienen muchas costumbres.

Otro de los problemas que más me ha llamado la atención ha sido la forma en la que se hablan en general entre ellos, cuando cualquier compañero del grupo no les hace caso, tienden a levantar la voz e incluso a dirigirse con un tono de voz algo más alterado. Este

aspecto les ha costado un poco más controlarlo, sobre todo a una alumna en particular, la cual suele sentirse ofendida continuamente por lo que su tono de voz suele ser bastante descontrolado.

Además de esto, ha habido problemas de alumnos en particular, pero dentro de lo normal sabiendo que hablamos de alumnos de entre 7 y 8 años, por lo que todos se han solucionado de manera rápida.

7. CONSIDERACIONES FINALES, APORTACIONES Y LIMITACIONES

En este apartado quiero plasmar un resumen final de todo lo que me ha aportado este trabajo. Además, se hablará específicamente de las oportunidades y de las limitaciones que nos hemos encontrado a la hora de realizarlo y llevarlo a cabo, y de la perspectiva de futuro que podría tener si quisiéramos seguir trabajando con él.

7.1. APORTACIONES A LA FORMACIÓN

Son muchas las aportaciones que me ha proporcionado la realización de este TFG, tanto a nivel personal como a nivel profesional. En este apartado voy a hablar de estas últimas, de cómo ha contribuido este trabajo en mi formación como docente.

Para empezar, me ha aportado mucho aprendizaje sobre el aprendizaje cooperativo en general, tanto sus puntos a favor como puntos en contra. De esta manera, en un futuro próximo sabré enfrentarme a esta metodología teniendo referencias y sabiendo cuál es el objetivo que quiero conseguir con ella.

Además, me ha ayudado a saber utilizar de mejor manera tanto los documentos oficiales como los libros de diferentes autores. Esto me aporta una base muy buena para poder enfrentarme a cualquier tipo de trabajo o de búsqueda para próximas veces.

Como es lógico, el llevar a cabo una propuesta de intervención te aporta seguridad, te da experiencia y te enriquece profesionalmente. En las sesiones impartidas en primera persona tienes que actuar de verdad como docente, tienes que estar pendiente de todo, solucionar conflictos, cambiar actividades enteras en un minuto para adaptarlas a las

necesidades de los alumnos, etc. Personalmente creo que esto es lo que te ayuda a formarte, llevar a cabo sesiones, equivocarse para corregir errores y utilizar esos conocimientos como aprendizajes útiles para otras situaciones similares que puedan surgir.

En general valoro muy positivamente la realización de este trabajo, me ha aportado muchísimos aprendizajes y sobre todo experiencia, la cual me va a servir como base para un futuro esperemos que sea cercano.

7.2. OPORTUNIDADES, LIMITACIONES Y PERSPECTIVA DE FUTURO

La realización de este trabajo me ha dado la posibilidad no solo de aprender más en detalle la utilidad y los beneficios del aprendizaje cooperativo, sino también de poder realizar, llevar a cabo y evaluar una propuesta de intervención didáctica destinada al rango de edad con el que quería llevarlo. Esto me ha servido como aprendizaje tanto por los fallos cometidos como por los aciertos.

En cuanto a las limitaciones encontradas, no sabría decir una clara, tanto el tutor de prácticas (especialista en Educación Física) como el propio centro me han abierto las manos para realizar cualquier tipo de actividad en todo momento, a lo que estoy muy agradecida. Tanto a nivel de tiempo, como de materiales o espacios he podido escoger lo que quisiera mirando siempre por el beneficio del aprendizaje del alumnado.

Hablando ahora de la perspectiva de futuro me gustaría hablar de las posibilidades que tiene esta metodología ya no solo en la Educación Física sino en todas las áreas de la educación. Sería muy interesante poder llevar a cabo un proyecto de aprendizaje cooperativo en el que desde todas las materias se apostara por esta metodología, para ver si de verdad causa efecto en el alumnado.

Otra posibilidad sería la comparación entre un curso del primer ciclo de Primaria (o incluso Infantil) con el último curso de Primaria. Se podría ver una evolución, o no, a la hora de trabajar en equipo, de ayudarse, etc. Se valoraría realmente si los valores de cooperación son adquiridos por la edad o por la enseñanza recibida durante el periodo de escuela. Este estudio podría abrir muchas puertas y se podría hacer desde muchas perspectivas diferentes.

También podría hacerse un seguimiento de un mismo curso desde el comienzo de la educación Primaria hasta el final, trabajando esta metodología de manera transversal para ver hasta qué punto de cooperación pueden llegar los alumnos, y ver si lo trasladan al día a día o simplemente se queda en las clases en las que se trabaja. Otra línea de trabajo sería realizar la misma propuesta de intervención didáctica con el mismo curso pero en diferentes centros, para ver si es la educación la que favorece las actitudes de los niños o simplemente influye la edad.

Quiero terminar este apartado hablando de la satisfacción personal que ha supuesto la realización de este trabajo. No es lo mismo llevar a cabo un trabajo de un tema con el que no te sientes identificado, que llevar a cabo un trabajo con un tema que te motiva y te enriquece tanto como docente como persona.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arráez, J. (2000). *¿Puedo jugar yo?* Granada, España: Proyecto Sur
- Benítez, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*. *Revista digital*. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje*. Madrid, España: Narcea.
- Caillois, R. (1994). *Los juegos y el hombre*. Colombia: FCE.
- Decreto 26/2016, de 17 de junio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación primaria de la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, 142, de 20 de junio de 2014
- Fernández-Río, J. Rodríguez, J. M., Velázquez, C. y Santos, L. (2003). *Actividades y juegos cooperativos para educar en la escuela y en el tiempo libre*. Madrid, España: CCS.
- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. España: Secretaría General Técnica.
- Hervas, E. (2008). *Importancia del juego en primaria*. Innovacion y experiencias educativas. Granada. Recuperado de:

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_13/ESTHER_HERVAS_1.pdf

- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires, Argentina: Emecé Editores.
- Johnson, D. y Johnson, R. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires, Argentina: Aique.
- López, V. M. (Coord.) (2006). *La evaluación en educación física. Revisión de los modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa: la evaluación formativa y compartida*. Madrid, España: Miño y Dávila
- Meneses, M. & Monge, M. A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista educación*, 25 (2), 113-124. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2002). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Omeñaca, R., Puyuelo, E. y Ruiz, J. V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona, España: Paidotribo.
- ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona, España: Paidotribo
- Pallarés, M. (1978). *Técnicas de grupo para educadores*. Madrid, España: ICCE
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga, España: Unisport
- Sandoval, R. W. (2010). La educación física y el juego. *Investigación educativa*, 14 (26), 105-112. Recuperado de: http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf
- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. México: Subsecretaría de Educación Básica y Normal.

Velázquez, C. (Coord.). (2010). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física*. Barcelona, España: INDE.

9. ANEXOS

➤ ANEXO 1: SESIONES

SESIÓN 2	
Eje: Retos en pequeños y medianos grupos	
Material: cuerdas, pañuelos, picas	
Empezando...	5 minutos
<p><i>Asamblea inicial</i></p> <p><i>Normas de funcionamiento</i></p> <p><i>Organización por grupos</i></p>	<p>Recordar el sentido de la cooperación y de la Unidad Didáctica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Normas: Respetar al compañero, al docente, al material, y al propio juego. - Principios de actuación: Cooperación entre el grupo para la consecución del objetivo final de la actividad. La intervención personal ayuda al grupo. Actuar por el bien de todos, no por el bien propio. Ser libre a la hora de participar. Se trata de cooperar, no de competir, todos tenemos el mismo objetivo. Ser todos partícipes de la actividad, sin eliminación o discriminación. - Grupos: Se divide a la clase en parejas, intentando formar estas de manera heterogénea en todos sus sentidos.
En marcha...	45 minutos
<p><i>Avanzar hacia las actividades cooperativas.</i></p> <p><i>Paradas de reflexión-acción.</i></p>	<p>Reto 1: El lazarillo</p> <p>Por parejas, uno de ellos se tapa los ojos con un pañuelo y el otro se convierte en lazarillo. El lazarillo debe guiarle por un camino previamente preparado a través de indicaciones, para evitar que tropiece con cualquiera de los objetos que atraviesan el camino. Se intercambian los papeles</p>

	<p>Reto 2: El limbo</p> <p>En grupos de 4-5 personas. Hay una cuerda en el suelo, entre todos y sin utilizar las manos tienen que conseguir levantarla y pasar por debajo sin tocarla.</p> <p>Reto 3: El salto</p> <p>En los mismos grupos. Una cuerda situada ahora a media altura. Deben pasar todos por encima suya sin tocarla.</p>
Y para terminar...	10 minutos
<p><i>Asamblea final o puesta en común.</i></p> <p><i>Autoevaluación.</i></p> <p><i>Despedida.</i></p>	<p>Se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy, sobre cómo se han sentido, si han cooperado... Se insistirá fundamentalmente en el análisis de los problemas surgidos en los grupos: recriminaciones, frustraciones, etc.</p>

SESIÓN 3	
Eje: Retos medianos grupos	
Material: colchonetas	
Empezando...	5 minutos
<p><i>Asamblea inicial</i></p> <p><i>Normas de funcionamiento</i></p>	<p>Recordar el sentido de la cooperación y de la Unidad Didáctica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Normas: Respetar al compañero, al docente, al material, y al propio juego. - Principios de actuación: Cooperación entre el grupo para la consecución del objetivo final de la actividad. La intervención personal ayuda al grupo. Actuar por el bien de todos, no por el bien propio. Ser libre a la hora de participar. Se trata de cooperar, no de competir, todos tenemos el mismo objetivo.

	Ser todos partícipes de la actividad, sin eliminación o discriminación.
En marcha...	45 minutos
<p><i>Avanzar hacia las actividades cooperativas.</i></p> <p><i>Paradas de reflexión-acción.</i></p>	<p>Reto 1: Animales</p> <p>En círculo, el profesor va uno a uno diciéndoles individualmente cuál es su animal. Una vez están todos repartidos, los alumnos se tapan los ojos y tienen que imitar el sonido del animal que le ha tocado. El objetivo del juego está en encontrar al compañero que tiene el mismo animal que tú, es decir, hay que reunirse por manadas. Utilizamos al gato, al perro, el gallo, la vaca y la oveja para formar un total de 5 grupos de 4-5 personas cada uno.</p> <p>Reto 2: Caparazón</p> <p>Los grupos formados en la actividad previa se colocan en una de las líneas del pabellón. Cada grupo tiene una colchoneta y tiene que intentar llevarla hasta el lado opuesto del pabellón sin tocarla con las manos y tocándola todos los miembros del grupo. Si la colchoneta toca el suelo se vuelve a empezar.</p> <p>Reto 3: Carrera de barcos.</p> <p>En los mismos grupos. Las colchonetas colocadas en el suelo y en disposición de carrera. Cada grupo se sube de pie encima de su colchoneta y deben intentar llegar al otro lado del río sin tocar el agua. Para alcanzar el objetivo de este juego se deben dar cuenta de que tienen que cooperar entre todos los grupos.</p>
Y para terminar...	10 minutos
<p><i>Asamblea final o puesta en común.</i></p> <p><i>Autoevaluación.</i></p>	<p>Se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy, sobre cómo se han sentido, si han cooperado... Se insistirá fundamentalmente en el análisis de los problemas surgidos en los grupos: recriminaciones, frustraciones, etc.</p>

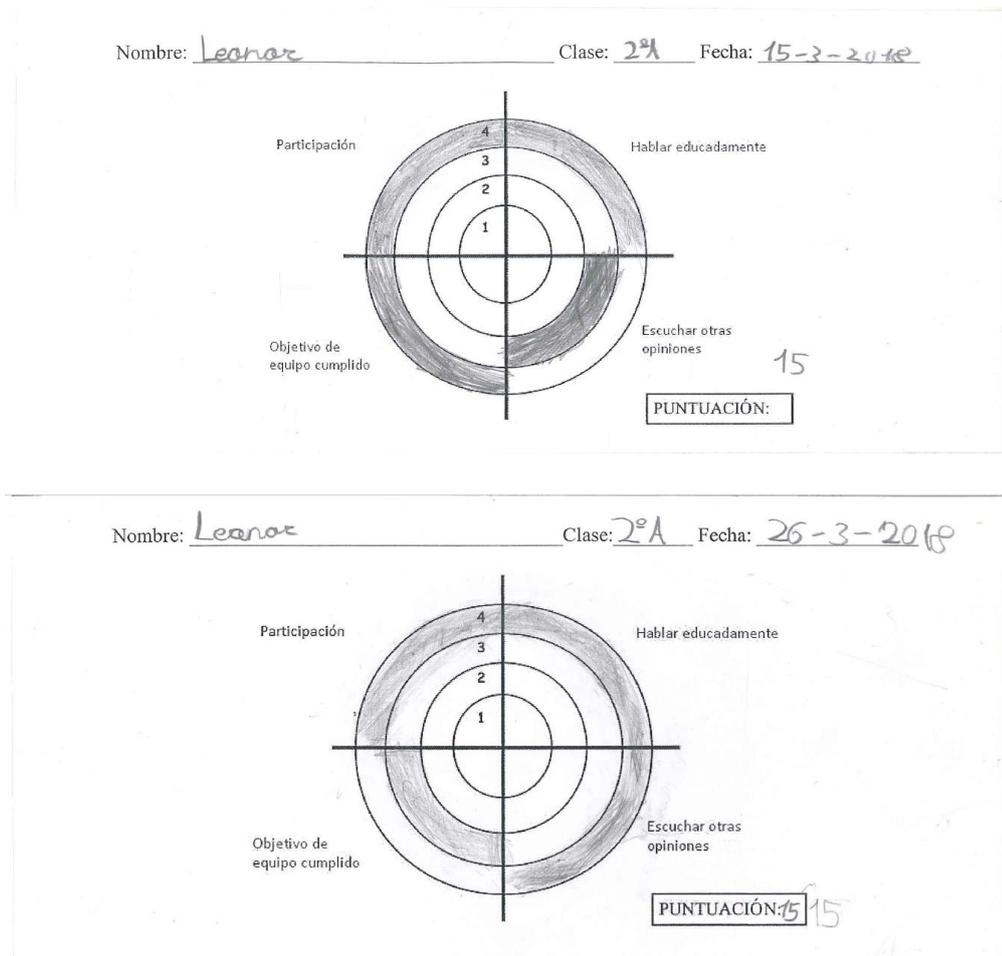
	<p>En los grupos de 4-5 personas hechos en la actividad anterior. Se colocan en filas grupo a grupo. Se les va diciendo una serie de indicaciones en las que se tienen que ir ordenando, para ello tienen que cooperar entre los miembros del grupo. Ejemplo: por orden de altura, por orden de cumpleaños, por orden del número de clase... cuando el profesor decida va juntando grupos para que la cooperación se vea más complicada, has poder juntar a toda la clase.</p> <p>Reto 3: Fantasma</p> <p>En un espacio delimitado, los alumnos andan hacia donde quieren. Cuando se dice “fantasma” todos se tumban boca abajo y el profesor tapa a uno de los alumnos con la colchoneta. Entre todos tienen que adivinar quién es el alumno que falta. Para complicar más el juego se tapan todos los ojos, y tienen que conseguir un método adecuado y organizado para descubrir quién es el que falta.</p>
Y para terminar...	10 minutos
<p><i>Asamblea final o puesta en común.</i></p> <p><i>Autoevaluación.</i></p> <p><i>Despedida.</i></p>	<p>Se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy, sobre cómo se han sentido, si han cooperado... Se insistirá fundamentalmente en el análisis de los problemas surgidos en los grupos: recriminaciones, frustraciones, etc.</p>

SESIÓN 6	
Eje: Retos en gran grupo	
Material: aros	
Empezando...	5 minutos
<i>Asamblea inicial</i>	Recordar el sentido de la cooperación y de la Unidad Didáctica.

<p><i>Normas de funcionamiento</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Normas: Respetar al compañero, al docente, al material, y al propio juego. - Principios de actuación: Cooperación entre el grupo para la consecución del objetivo final de la actividad. La intervención personal ayuda al grupo. Actuar por el bien de todos, no por el bien propio. Ser libre a la hora de participar. Se trata de cooperar, no de competir, todos tenemos el mismo objetivo. Ser todos partícipes de la actividad, sin eliminación o discriminación. 	
<p>En marcha...</p>		<p>45 minutos</p>
<p><i>Avanzar hacia las actividades cooperativas.</i></p> <p><i>Paradas de reflexión-acción.</i></p>	<p>Reto 1: Sillas cooperativas</p> <p>Se hace un círculo con aros, y se pone una música. Cuando se para la música todos deben estar dentro de un aro. Se van quitando aros poco a poco pero sin eliminación. La única norma es que no pueden tocar el suelo y que ningún aro se puede quedar solo. Al final se dejan dos aros, e incluso se puede intentar dejar solo uno para que entren todos.</p> <p>Reto 2: Cebolla</p> <p>Agarrados de la mano, una de las personas empieza a girar y a enrollarse. Poco a poco se van enrollando todos los de la clase hasta que llega al último compañero. Tienen que intentar no soltarse. Vuelven a abrirse.</p> <p>Reto 3: Encontrar la pelota</p> <p>Todos los jugadores menos uno se juntan formando un círculo chocando hombro con hombro. Con las manos en la espalda deben pasarse una pelota de uno a otro. El de en medio mientras tiene que intentar descubrir quién tiene la pelota. Si le pilla, cambian los papeles.</p>	

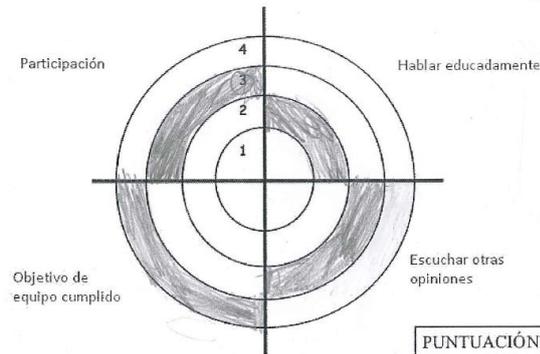
Y para terminar...	10 minutos
<p><i>Asamblea final o puesta en común.</i></p> <p><i>Autoevaluación.</i></p> <p><i>Despedida.</i></p>	<p>Se realiza una reflexión sobre la Unidad Didáctica en general, sobre los aprendizajes adquiridos y su posible utilización en diferentes aspectos de la vida.</p> <p>Para finalizar la Unidad tienen que volver a rellenar la diana autoevaluación, de esta forma el profesor puede ver la posible progresión.</p>

➤ ANEXO 2: Ejemplos significativos de la autoevaluación

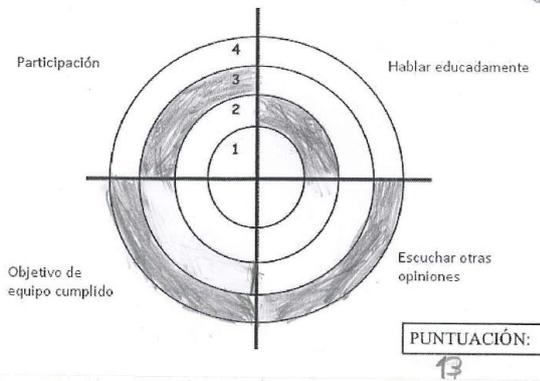


El aprendizaje cooperativo: una propuesta didáctica de retos cooperativos

Nombre: Mirreya Clase: 2^aA Fecha: jueves 15



Nombre: Mirreya 20 Clase: 2^aA Fecha: lunes 26 de marzo del 2018



Nombre: Jorge Clase: 2^aA Fecha: 15 marzo

