



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO FIN DE GRADO

**SUPERAMOS RETOS MOTRICES JUGANDO Y
COOPERANDO**

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO ACADÉMICO 2019-2020

AUTORA: Celia González Gonzalo

TUTOR: Higinio Arribas Cubero

RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado se lleva a cabo una Unidad Didáctica basada en los desafíos cooperativos. El principal objetivo es observar si a partir de los desafíos cooperativos se pueden resolver los conflictos de confianza, autoestima y buena relación entre los alumnos.

Primero se describe un marco teórico con todos los datos sobre el juego cooperativo y los desafíos para poder entender la dinámica que seguirá la Unidad Didáctica, con una duración de 3 semanas, con 7 sesiones para dar respuesta a los objetivos marcados.

La Unidad Didáctica esta centrada en los alumnos de 5º de Educación Primaria.

Palabras claves: Juego cooperativo, relación social, desafíos cooperativos, educación física.

Abstract: In this Final Degree Project, a Didactic Unit based on cooperative challenges is carried out. The main objective is to see if conflicts of trust, self-esteem and a good relationship between students can be resolved through cooperative challenges. First, a theoretical framework is described with all the data on cooperative play and the challenges to understand the dynamic that will follow the teaching unit, wich will last 3 weeks, with sessions to respond to the established objectives. The Didactic Unit is focused on 5th grade Primary Education students.

Keywords: Cooperative games, social relation, cooperative challenges, physical education.

ÍNDICE

RESUMEN	2
1. INTRODUCCIÓN	5
2. JUSTIFICACIÓN	7
3. OBJETIVOS	8
4. MARCO TEÓRICO	9
4.1 CONCEPTO DE JUEGO COOPERATIVO	9
4.2 CARACTERÍSTICAS Y TIPOS DE JUEGO COOPERATIVO	11
4.2.1 Características del juego cooperativo.....	11
4.2.2 Tipos de juegos cooperativos	12
4.3 DIFERENCIAS ENTRE JUEGO COOPERATIVO Y JUEGO COMPETITIVO	13
4.4 EL JUEGO COOPERATIVO COMO MEDIO SOCIALIZADOR	15
4.5 PROBLEMAS QUE PUEDEN PRESENTARSE DURANTE LA PRÁCTICA DEL JUEGO COOPERATIVO	17
4.6 DESAFÍOS COOPERATIVOS	19
4.6.1 ¿Qué son los desafíos cooperativos?.....	19
4.6.2 Grupos y roles en los desafíos.....	20
4.6.3 Organizar una sesión de retos cooperativos	21
4.6.4 El papel del docente en los desafíos cooperativos	22
4.7 INVESTIGACIONES Y EXPERIENCIAS	23
5. METODOLOGÍA	27
5.1 PROCESO DE ELABORACIÓN DE LA UD.	27
5.1.1 Objetivos de la unidad.....	28
5.1.2 Fundamentación legal	28
5.2 CONTEXTO UNIDAD DIDÁCTICA	29
6. DISEÑO DE PROPUESTA DE INTERVENCION. Unidad didáctica: SUPERAMOS RETOS JUGANDO Y COOPERANDO	30
6.1 CONTENIDOS	30
6.1.1 CONTENIDOS BOCYL.....	30
6.1.2 CONTENIDOS DE LA UNIDAD.....	31
6.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	32
6.2.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN BOCYL	32

6.2.2	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD	32
6.3	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.	33
6.3.1	ESTANDARES DE APRENDIZAJE BOCYL	33
6.3.2	ESTANDARES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD	34
6.4	METODOLOGÍA	34
6.5	SESIONES	36
SESION 1		36
SESIÓN 2		38
SESIÓN 3		43
SESIÓN 4		47
SESIÓN 5		51
SESIÓN 6		55
SESIÓN 7		59
6.6	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	60
6.7	CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CLAVE.	61
6.8	INTERDISCIPLINARIEDAD Y TRANSVERSALIDAD.	62
7.	<i>CONSIDERACIONES FINALES.</i>	64
8.	<i>REFERENCIAS.</i>	66
ANEXOS		68

1. INTRODUCCIÓN

El Trabajo de fin de grado (TFG) presente, es un trabajo del área de Educación Física, mención escogida durante el Grado de Educación Primaria. Dónde se reflejan las competencias y conocimientos que se ha adquirido después del grado.

Este TFG está realizado a partir de lo dispuesto en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, en el cual se establecen las enseñanzas universitarias oficiales.

La ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, presenta los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habilitan para el ejercicio de la profesión de Maestro de Educación Primaria. En ella aparecen recogidas doce competencias, entre las que se pueden destacar:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal de los estudiantes.

Desde estos planteamientos, he decidido enfocar mi trabajo hacia la cooperación, concretamente en los retos cooperativos para transmitir respeto entre todos y que los alumnos consigan trabajar en equipo solucionando los problemas que les vayan surgiendo.

No es una temática solo relacionada con la asignatura de Educación física, sino que también con el resto de asignaturas de la etapa de primaria. Es fundamental para crear en el aula un clima adecuado basado en el respeto, el dialogo y el trabajo en equipo, y así poder trasladarlo luego a la vida cotidiana.

En primer lugar podemos ver una justificación dónde explico la elección de este tema, a continuación los objetivos por lo que me guio y seguidamente el marco teórico en el que plantearemos los referentes principales en el diseño de la Unidad Didáctica.

Finalmente, nos encontraremos con la Unidad Didáctica, elaborada mediante las ideas expuestas en el marco teórico, centrado en los autores más relevantes en el tema de la cooperación como son: Carlos Velázquez (2004) y Omeñaca y Ruíz (2001). En la Unidad Didáctica que vamos a llevar a cabo en un Colegio de Medina del Campo (Valladolid), se presentan unos desafíos o retos cooperativos para ayudar al alumnado a establecer de la mejor manera posible sus relaciones personales con el resto de compañeros. De manera que aprendan a respetarse entre todos, a socializar y a cooperar.

Por último expongo una serie de conclusiones sobre este trabajo de Fin de Grado, mediante una investigación sobre los retos cooperativos y una valoración más personal sobre qué me ha aportado este trabajo.

2. JUSTIFICACIÓN

El objetivo de mi TFG es reducir las agresiones, el rechazo entre los compañeros de clase y las conductas competitivas en la materia de Educación Física, mejorando así su capacidad de socialización en el entorno escolar.

Para cumplir estos objetivos me he centrado en el juego cooperativo como eje principal, ya que es un recurso de gran importancia para los docentes. Más aún en el área de Educación Física, ya que en ella el juego cooperativo es minoritario en comparación con el juego competitivo, más extendido en la mayoría de las clases.

El juego competitivo puede generar diversos sentimientos entre alumnos (superioridad e inferioridad frente a otros), dónde solo se preocupan por ganar y no se acuerdan del primer y fundamental objetivo de todo esto, disfrutar del juego y aprender a través de él. No es que estas actitudes no deban darse en el aula, si no que se hace de forma excesiva pasando por alto muchas veces la parte del disfrute, compañerismo e igualdad de oportunidades entre todos los alumnos.

Es fundamental crear un clima dónde el dialogo, el trabajo en equipo y el respeto, entre otros, estén presentes en la jornada escolar y así poder trasladarlos a su vida cotidiana.

Me parece muy interesante el hecho de que ningún alumno se sienta desplazado en clase, porque puede afectar al nivel social y del aprendizaje, ya que por miedo a ser rechazado no avanza.

Me ha servido para ver que por medio del juego cooperativo se pretende que estos problemas se mitiguen y crezca el nivel social del alumnado para poder tener un clima adecuado basado en el respeto, el compañerismo y la igualdad.

Concluyendo, me centraré por tanto en todo lo anterior mediante una Unidad Didáctica sobre desafíos cooperativos en un aula de 5º de Educación Primaria. Expongo a continuación mis consideraciones respecto a los objetivos marcados en mi TFG.

3. OBJETIVOS

En los días de prácticas, como docente de Educación Física, observas algunos problemas que surgen mientras se realizan las sesiones. Sin duda la competitividad domina ante la cooperación, por lo que los niños muestran conductas únicamente competitivas y se olvidan del placer de jugar ya que solo quieren ganar. Este hecho no solo crea una competitividad con el fin de solo ganar, sino que también puede llegar a causar rechazo en algunos alumnos que presenten diferente nivel en sus habilidades motrices. Estos sentimientos hace que su participación en clase no sea tampoco la que debería y les impide por tanto progresar en su desarrollo motriz, social y emocional.

Por lo que después de observar esto en mis prácticas me he planteado una serie de objetivos para llevar a cabo mi Unidad Didáctica sobre desafíos cooperativos y así poder crear en el aula un ambiente de aprendizaje acogedor dónde todos los alumnos tengan las mismas posibilidades de aprendizaje y desarrollo.

Concretando estas cuestiones previas, **me centraré en conseguir los siguientes objetivos:**

- Profundizar y valorar los desafíos como propuesta en el área de EF primaria.
- Valorar el aprendizaje cooperativo como metodología en toda la Educación.
- Desarrollar una propuesta didáctica sobre retos cooperativos a través de una educación basada en valores, teniendo en cuenta el respeto, la escucha y el trabajo en equipo.

4. MARCO TEÓRICO

En este apartado haré un breve recorrido sobre lo que los autores han escrito que servirá de aproximación al juego cooperativo. Comenzaré exponiendo el concepto de juego cooperativo desde las definiciones de diferentes autores. Desde ellas analizaré las características esenciales del juego cooperativo y sus tipos, antes de exponer las diferencias entre juego competitivo y el juego cooperativo, profundizando en los aspectos claves del juego cooperativo.

Seguidamente, destacaré el juego cooperativo como medio para favorecer la socialización en los niños en sus relaciones diarias a partir de sus prácticas en las clases de Educación Física, apoyándome en un breve apartado sobre investigaciones y experiencias del juego cooperativo.

Continuaré con los desafíos cooperativos, como propuestas lúdicas cooperativas en las que se centra mi Unidad Didáctica. Así, expondré lo que, cómo organizar las sesiones con desafíos cooperativos, el papel del docente durante las mismas y la relación que se crean entre el alumnado y las actividades de retos cooperativos.

Por último, realizaré un apartado sobre experiencias e investigaciones que se han realizado con desafíos cooperativos a lo largo del tiempo en el ámbito de la EF escolar.

4.1 CONCEPTO DE JUEGO COOPERATIVO

El juego es una actividad que realizan uno o más jugadores utilizando su imaginación y su destreza con una serie de normas con el fin de divertirse. Hablar de juego implica relaciones interpersonales, el disfrute del propio juego, con independencia de que la competición esté presente en el juego o no.

En cambio, cuando hablamos de juego cooperativo, la diversión prima ante el resultado, incluye a todos los alumnos y la unión de todos los participantes es fundamental para poder superar un reto común.

Omeñaca y Ruíz (2005, p.29) definen el juego como “una actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a

la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje”.

Para Velázquez (2004), el juego cooperativo se caracteriza por ser una actividad lúdica en la que no existe oposición alguna entre los participantes, por el contrario todos los participantes suman sus esfuerzos para alcanzar un fin común.

Velázquez (2012) clasifica las actividades motrices en función del tipo de relación que se establece entre los participantes. Si existe interrelación entre todos los participantes estaríamos hablando de actividades colectivas, y si no, estaríamos refiriéndonos a actividades individuales.

Las actividades colectivas o grupales pueden presentar oposición. Cuando existe oposición hablamos de actividades competitivas y cuando no existe oposición nos referimos a actividades cooperativas.

Omeñaca y Ruiz (2005, p.49) exponen que “para que un juego sea realmente cooperativo, debe ser concebido por quienes participen en el propio juego, como un universo de exploración creativa en colaboración con los demás buscando un mismo objetivo común”

Garaigordobil (2002, p.25) define los juegos cooperativos como “aquellos juegos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes”

Bantulá (1998, p.11) considera que “el juego cooperativo transmite una serie de valores y crea relaciones entre las personas. Todos los participantes deben estar implicados, generando así sentimientos de aceptación y de consideración hacia las demás personas”. Por tanto, los juegos cooperativos se centran sobre todo en transmitir valores sociales y cívicos, para así promover relaciones interpersonales dentro del grupo, favoreciendo la inclusión de todos y todas. Todos los participantes son importantes, nadie puede quedar excluido.

A partir de todas estas definiciones, llego a la conclusión de que el juego cooperativo es aquel en el que todos los participantes comparten estrategias para alcanzar un objetivo común, divirtiéndose, respetándose mutuamente y ayudándose los unos a los otros en

beneficio del grupo, fomentando así una serie de valores y habilidades sociales como el respeto, la solidaridad o la participación.

4.2 CARACTERÍSTICAS Y TIPOS DE JUEGO COOPERATIVO

Una vez que definido el juego cooperativo, vamos a ver las características que este posee y los diferentes tipos de juegos cooperativos que podemos considerar.

4.2.1 Características del juego cooperativo

Según Orlick (1990), los juegos cooperativos tienen varias características positivas que están muy relacionadas con el trabajo grupal. A continuación mostraremos algunas de ellas:

- El juego cooperativo no muestra en ningún momento competición, ya que el objetivo de los juegos cooperativos es que todos los niños intervengan para lograr una meta común. Por lo tanto, todos los niños juegan y se divierten sin tener la presión que puede generarse en la competición. El interés del participante en estos juegos es solamente participar.
- Está libre de eliminación, este tipo de juego está diseñado para que todos los niños participen activamente en el juego. Se busca incluir, no excluir, y promover las mismas posibilidades de éxito para así poder experimentar y mejorar.
- Libre para poder elegir sus propias modificaciones, para poder construir con total libertad. Es primordial que todos los niños aporten sus ideas y opiniones, ya que las reglas de estos juegos son variables. Así, los participantes podrán cambiarlas libremente en función de sus gustos y necesidades.
- El juego cooperativo debe de estar libre de agresiones, dado que para poder conseguir el objetivo los participantes tienen que unir esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

En el juego cooperativo no se pone especial importancia en el resultado final, sino que lo más importante es el proceso orientado a alcanzar una meta común. Por ello, se crea un sentimiento de protagonismo colectivo, ya que en todas las actividades los alumnos tienen un papel destacado.

Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2001) destacan como principal característica del juego cooperativo el logro de un objetivo común a todos los participantes, lo que conlleva que los alumnos utilicen una serie de estrategias y tengan una comunicación continua dentro del grupo.

4.2.2 Tipos de juegos cooperativos

Para clasificar los juegos cooperativos nos hemos centrado en Velázquez (2004), que organiza las actividades a partir de dos variables:

- La interrelación en las acciones de los participantes.
- La compatibilidad o incompatibilidad de metas.

Existen dos tipos de actividades, por un lado están las actividades individuales, en las cuales no existe interrelación entre las acciones de los participantes; por otra, las actividades colectivas, en las que existe interrelación entre las acciones de los participantes.

Las actividades colectivas pueden ser competitivas, en las cuales existe oposición en las acciones de los participantes y además la meta es incompatible, o no competitivas, en las que existe interrelación entre las acciones de los participantes, pero en este caso no hay una incompatibilidad de meta. Una clase de actividades no competitivas son las cooperativas.

Las actividades cooperativas son actividades colectivas en las que no existe ninguna oposición entre las acciones de los participantes, de modo que todos ellos buscan un objetivo común.

Velázquez (2004) distingue dos tipos de actividades cooperativas:

- **Con objetivo cuantificable.** El objetivo está claramente definido y es observable; por tanto, se puede determinar si se logra o no.
 - Con puntuación. Que son actividades con un tanteo colectivo. El objetivo común es hacer el mayor número de puntos posibles.

- Sin puntuación. Actividades en las que el objetivo que hay que superar no es el de alcanzar una determinada puntuación, sino que el grupo debe superar una prueba.
- **Con objetivo no cuantificable.** Actividades en las que el objetivo no está definido explícitamente, de modo que no se puede evaluar su cumplimiento, por lo que no existen ni ganadores ni perdedores. Dentro de este apartado, se pueden distinguir diferentes subgrupos en función del tipo de objetivos que consideremos: Mantener un objeto en movimiento, de imitación...

4.3 DIFERENCIAS ENTRE JUEGO COOPERATIVO Y JUEGO COMPETITIVO

En este apartado me centraré en las diferencias más significativas entre el juego cooperativo y el juego competitivo, ambos utilizados en las clases de Educación Física.

Arumí, Cornella, Bayer y López-Muñoz, (citado por Velázquez 2002, p.74) señalan que “en la mayoría de las clases de Educación Física se prioriza el juego competitivo sobre el juego cooperativo”.

Omeñaca, Puyuelo y Ruíz (2001) afirman que la diferencia que existe entre el juego cooperativo y el juego competitivo radica en el proceso, ya que en la competición, el proceso está guiado simplemente para obtener el resultado de la manera más eficaz y más rápida, intentando superar al contrario lo antes posible. En cambio, en los juegos cooperativos, el proceso se orienta a alcanzar un ambiente adecuado entre todos los alumnos, mediante el respeto y la amabilidad, para así poner en práctica las diferentes ideas de cada miembro del grupo para poder dar soluciones diferentes y asumir el riesgo de fallar sin ser criticados o sin estar sometidos a presión.

El juego competitivo se caracteriza por una interdependencia negativa de metas. Si alguien gana, otro tiene que perder. Este hecho puede provocar ciertos momentos tensos durante su práctica, ya que, por lo general, los alumnos con más habilidades y destrezas suelen ser los ganadores y tienden a acaparar el protagonismo del juego. Además, el hecho de que no todos los participantes puedan alcanzar el objetivo del juego puede generar agresividad entre ellos, al tiempo que puede dejar excluidos a los alumnos con menor habilidad.

Como afirma Orlick (1990, p.99): “el uso de juegos cooperativos por encima de juegos competitivos permite que los niños se centren más en la experiencia de juego que en el resultado”.

Cada persona se siente importante de un equipo, lo que puede contribuir a generar comportamientos agresivos durante los juegos. Este hecho favorece los valores sociales y los personales, ya que estos, son los más importantes para el desarrollo del alumno, ayudando y favoreciendo así su convivencia escolar (Omeñaca, Puyuelo y Ruíz, 2001).

Aún con todas las ventajas del juego cooperativo, subrayamos la idea de que eso no debe excluir al juego competitivo en las clases de Educación Física. Porqué como decía Brotto (1997, p.40): “Si competir es importante, cooperar es lo fundamental”. La tabla 1, sintetiza las diferencias entre el juego cooperativo y el competitivo.

Tabla 1. *Comparación entre juego competitivo y juego cooperativo*, a partir de Brotto (citado en Velázquez, 2004, p. 27)

JUEGO COOPERATIVO	JUEGO COMPETITIVO
No existe oposición entre los participantes del juego.	Existe oposición siempre entre los participantes.
El objetivo del juego es el mismo para todos los participantes y se para conseguirlo deben unir sus esfuerzos.	El objetivo solo es conseguido por algunos participantes.
El proceso es preferente al resultado.	Lo importante es como sea el resultado final del juego.
El error se acepta y nadie puede abandonar el juego hasta que no se acabe. Hay un número mayor de experiencias.	El error llega a provocar la expulsión del juego, y pasar a convertirse en un mero observador externo.
No conlleva a situaciones de agresividad o conflictos. No excluye ni discrimina, todos aportan independientemente de sus habilidades.	Conlleva a situaciones de alta agresividad y algunos conflictos.
Existen más actitudes benévolas, como la ayuda al resto de participantes, la	Suelen generar actitudes negativas, como el egoísmo, la agresión, rivalidad... Y

resolución de los problemas de manera más pacífica...	esto puede crear a la vez situaciones de desconfianza para muchos alumnos.
Aumenta su autoestima, autoconfianza y la confianza con los demás, ya que se sienten que forman parte del grupo.	Se pierde confianza en sí mismos cuando no obtienen los resultados que ellos querían en el juego y la autoestima baja se ve reflejada en ellos.
Comparten el éxito del grupo, divirtiéndose mientras realizan la actividad.	Se busca que el rival pierda, que le pase algo para que ellos sean los que puedan conseguir el objetivo y ganar.

4.4 EL JUEGO COOPERATIVO COMO MEDIO SOCIALIZADOR

La Educación Física es una asignatura con un elevado componente social, ya que permite y promueve la interacción entre iguales, aunque en muchos casos, estas interacciones pueden verse truncadas por la falta de confianza del propio alumno y puede que esto cause también falta de confianza a la hora de interactuar con los demás (Omeñaca y Ruíz, 2001).

No es difícil encontrar situaciones en las que algunos alumnos pueden ser rechazados por los demás compañeros. Esto suele ser porque estos alumnos o muestran unas malas habilidades sociales o se muestran más tímidos a la hora de poder relacionarse con los demás. Las habilidades sociales pueden entenderse como el conjunto de “estrategias que permiten interactuar de forma constructiva en los diferentes ámbitos de relación social de la persona” (Omeñaca y Ruíz, 2001, p.82).

Las clases de Educación Física permiten introducir actividades, que impliquen compartir ideas entre todos los alumnos y respetar por tanto también la de los demás. En estas actividades, los alumnos se ayudan, ponen estrategias en común para llegar a un acuerdo en el juego y conseguir el objetivo y alegrarse por los logros de los demás. La cooperación relacionada con los valores mencionados anteriormente favorece una interacción social positiva (Pérez Oliveras, 1998).

Por ello, los profesores de Educación Física deberían programar el aprendizaje de habilidades sociales, al igual que los valores relacionados con la prosocialidad, también desde las otras materias (Omeñaca y Ruíz, 2001).

Bedoya (2002), expone algunos de los valores que desde los juegos cooperativos contribuyen a la socialización del alumnado:

- La construcción de una relación social positiva, los juegos cooperativos, favorecen la creación de un ambiente de aprecio mutuo, que sirve tanto para diversión como para un aprendizaje intelectual como actitudinal.
- Empatía. Los alumnos mejoran en la capacidad de situarse en la posición de otro compañero y así poder comprender la opinión y el punto de vista del compañero.
- La cooperación, necesaria para superar juntos los retos planteados. Son la mejor forma de socializarse, compartir y tener preocupación por los demás para colaborar por un fin común.
- La comunicación, es la capacidad para poder expresarnos con libertad, mostrar nuestros conocimientos, emociones y cualquier sentimiento que podamos tener.
- La participación. Todos los miembros es necesario que participen, por lo que estas actividades al realizarlas en conjunto generan un clima de confianza mayor, por lo que aumenta la autoestima de todos los participantes.
- El aprecio y el auto concepto positivo. Desarrollando una imagen positiva de si mismo y así reconociendo la importancia de los otros.
- La alegría. En los juegos cooperativos, al desaparecer el miedo al fracaso, la alegría se muestra con toda nitidez.

Por todo ello, el juego cooperativo puede convertirse en un excelente recurso en las clases de Educación Física ya que permite el desarrollo de las habilidades motrices y promueve el desarrollo, entre los estudiantes, de valores como el respeto hacia los demás, la ayuda para todos y el diálogo con los compañeros.

4.5 PROBLEMAS QUE PUEDEN PRESENTARSE DURANTE LA PRÁCTICA DEL JUEGO COOPERATIVO

Una vez explicado todo lo anterior, parece que la práctica de los juegos cooperativos es un camino fácil en la asignatura de Educación Física, pero existen varios factores que pueden llegar a condicionar a los alumnos y su forma de actuar. Omeñaca y Ruiz (2005) indican algunas situaciones que puedan llegar a dificultar los juegos cooperativos

- **El egocentrismo.** En la etapa de Educación Primaria los niños entienden que su forma de ver las cosas y de pensar es la única existente y que los demás deberán adoptarla sin ninguna queja. Los juegos cooperativos favorecen que el egocentrismo desaparezca y vean que existen diferentes puntos de vista a la hora de solucionar los problemas.
- **La tendencia a la competición y respeto a la individualidad.** El hecho de superar a otros crea en algunos alumnos una satisfacción personal. Algunos niños de estas edades casi siempre buscan ganar, de modo que relacionan, desde pequeños, los juegos con ganar o perder. Por ello, los juegos cooperativos deberán de crear un ambiente en el que los alumnos encuentren un reto personal, que les produzca satisfacción cuando consigan el objetivo grupal.
- **El incumplimiento de las reglas del juego.** Afrontar las reglas de los juegos varía mucho según la edad y características personales de los alumnos. Por ello, siempre hay que dejarlas claras y promover su cumplimiento. Los alumnos se ajustan a las normas más cuando las entienden, las valoran y las aceptan con totalidad.
- **El favoritismo intergrupal.** Cuando existen actividades de cooperación en distintos grupos, en los que existen unos marcadores que van contando los logros de los determinados grupos y son observados por el resto, suelen aparecer actitudes de rivalidad que pueden llegar a causar conflictos entre los grupos. Para que esto no ocurra debemos modificar o establecer otras reglas en el juego, cambiar los objetivos comunes por otros que así fomenten la coordinación entre los distintos grupos para el logro de otro superior.
- **La reacción hacia los menos capacitados.** Cuando practican juegos cooperativos y no se logra alcanzar el reto marcado, algunos alumnos pueden sentirse frustrados y buscan culpables, por lo que pueden producirse actitudes de

rechazo hacia los alumnos que poseen una menor habilidad de socialización y una competencia motriz más baja.

- **Clima social de la clase.** Durante las clases de Educación Física se establecen relaciones sociales que vienen influenciadas por el clima de clase. Por lo tanto, si el clima del aula no es el mejor para poder realizar actividades cooperativas debemos explicar con claridad los objetivos que queremos llegar a conseguir y así mejorar los comportamientos.

Por otro lado, Velázquez (2004) nos indica cómo introducir las actividades no competitivas en las clases de Educación Física, actuando sobre los agrupamientos, los espacios y los materiales durante su desarrollo. Se proponen varias soluciones:

- **Agrupamientos:** Organizando a los alumnos en filas paralelas, pueden manifestarse ciertos comportamientos que generan competencia entre los integrantes. Para evitar esto, lo ideal es crear grupos con diferente número de integrantes u orientar los grupos en direcciones contrarias. Si los grupos formados están realizando la misma actividad en distintos espacios pero tienen contacto visual, esto incita a competir por ver quién acaba antes la actividad. Para evitarlo podemos:
 - Crear grupos diferentes, tanto en el número de personas como en los recursos que utilizan.
 - Proponer distintas reglas o modificaciones de ellas en función de cómo los grupos van resolviendo los problemas que surgen.
 - Establecer distintos niveles de dificultad, eligiendo el propio grupo en qué nivel de dificultad quieren desarrollar la actividad propuesta.
 - Llevar a cabo una rotación de las actividades, a modo de circuito, por ejemplo, turnándose en cada parte de la actividad.
 - Realizar cambios constantes de pareja/grupo o del papel que desempeñen durante la actividad que se está realizando.
- **Materiales y espacios**
 - Algunos materiales, como los balones, pueden relacionarse con el juego competitivo, aunque depende de variables como: el número de personas en los grupos, el espacio dónde se desarrolla...etc.

- Otro tipo de materiales alternativos (el paracaídas, materiales reciclados...) pueden fomentar comportamientos tanto cooperativos como competitivos y esto depende de la primera vivencia que los alumnos hayan tenido con dichos materiales.
- El uso de ciertos elementos como porterías o canastas, por ejemplo, están vinculados inherentemente al juego competitivo, por lo que los alumnos pueden confundirse.

Relacionado con todo lo anterior, podemos llegar a concluir que las conductas que crean competición no solo se ven relacionadas con los agrupamientos, materiales y espacio donde se realiza la actividad, también puede depender de las experiencias previas del alumnado.

4.6 DESAFÍOS COOPERATIVOS

En este apartado mostraré qué son los desafíos cooperativos, cómo se deben de organizar las clases para realizarlos, el papel del profesorado en estas clases y las relaciones interpersonales en el grupo.

4.6.1 ¿Qué son los desafíos cooperativos?

Los desafíos cooperativos se pueden definir como actividades físicas cooperativas planteadas de forma colectiva, en las que el grupo tiene que resolver un problema de solución múltiple adaptando sus acciones a las características individuales de todos y cada uno de los participantes (Velázquez, 2004).

Los desafíos cooperativos, según Fernández-Río y Velázquez (2005), requieren la superación de un problema que se ha planteado y, no la superación de la ejecución de los demás compañeros, cómo puede sugerir en las actividades de competición. Esto hace que todos los alumnos aporten sus capacidades, no solo motrices, sino también cognitivas o sociales, con el fin de dar respuesta a dicho problema.

Fernández-Río (2003) plantea tres componentes esenciales en cualquier reto cooperativo:

- **Motriz:** Referido a la ejecución motriz que se realizan para las diferentes soluciones junto con las capacidades físicas, habilidades y destrezas necesarias para que la ejecución sea un éxito.
- **Conceptual:** Hace referencia a los problemas que se plantean en el grupo y que tienen que resolver junto con las posibles respuestas para poder conseguirlo.
- **Afectivo-relacional:** Los distintos factores intrapersonales o interpersonales que repercuten en el éxito o fracaso de los retos, como el miedo y la frustración, la capacidad para comunicarte con el grupo...

La relación entre estos tres aspectos es clave para favorecer la inclusión de todo tipo de alumnado en las clases de Educación Física.

4.6.2 Grupos y roles en los desafíos

Según Velázquez y Fernández-Río (2005) el número de componentes del grupo es siempre un aspecto clave a la hora de llevar a la práctica los desafíos cooperativos de forma eficaz. Para generar un comportamiento social adecuado y una responsabilidad individual correcta, se pueden asignar unos roles a los alumnos. Estos roles tendrán la duración de una sesión, y los alumnos irán rotando por los distintos roles a lo largo de las sesiones. Entre estos roles destacan:

- **Secretario:** Lee los retos que se describen en las fichas, y recuerda al grupo tanto los acuerdos que tomen como las normas que se describen en la ficha del reto. También será el encargado de indicar la consecución de los retos en las fichas.
- **Animador:** Anima al grupo en todo momento para poder superar el reto.
- **Moderador y orden:** Controla todos los tonos de voz de cada participante, para así no molestar nadie a ningún compañero y que no se pierda demasiado tiempo para conseguirlo cuanto antes.
- **Material:** Responsable de todo el material que se dispone para el reto, que los alumnos lo utilicen de manera adecuada y que al acabar todo quede como estaba al principio del reto.

Cuando los grupos se componen de más alumnos que de los roles que indicamos arriba, el papel de moderador puede tener más de un participante, al igual que el del material.

4.6.3 Organizar una sesión de retos cooperativos

El espacio y el material son dos elementos fundamentales para que la sesión de retos sea atractiva y funcional. En este sentido, se debe tener siempre preparados más retos que grupos forman los alumnos ya que así no influirá en el tiempo que los equipos tarden en realizar el reto y podrán ir avanzando al ritmo que ellos necesiten.

Para Fernández-Río y Velázquez (2005) a la hora de plantear las sesiones con los desafíos cooperativos el docente debe tener en cuenta los siguientes elementos:

1. **Presentación del desafío.** Los alumnos deben identificar el objetivo que pretende conseguir el docente con estos retos, por lo que este objetivo deberá de estar muy claro a la hora de establecerlo. Estos desafíos podrán ser planteados de forma verbal o mediante fichas dónde los alumnos deben de leer e interpretar lo que se pretende conseguir.
2. **Objetivos del grupo.** Los alumnos deben de comunicarse entre ellos, deberán dar opiniones acerca de cómo se podría solucionar este reto, por lo que aportarán cada uno de ellos una forma de cómo creen que podrían solucionarlo.
3. **Edad de los participantes.** Se pueden plantear retos para todas las edades, pero los retos deberán de ajustarse a la edad de los participantes para poder así estar al alcance de los niño y no crear una mayor frustración en ellos.
4. **Tamaño del grupo.** El tamaño del grupo influirá a la hora de llegar a acuerdos durante la ejecución de los desafíos. Se aconseja que los grupos no superen los 10 alumnos, utilizando habitualmente grupos de 4 a 8 estudiantes.
5. **Orden de presentación de los desafíos.** Normalmente se empezarán por retos más sencillos que generen éxito en los alumnos con el fin de promover su confianza y el que puedan avanzar hacia otros más complejos.
6. **Instalaciones y materiales disponibles.** Las actividades dependerán de los recursos que el centro tenga, no es lo mismo en un gimnasio pequeño, donde el espacio es muy limitado a poder contar con un espacio amplio donde poder desarrollar más retos. Para ello el docente deberá seleccionar y ajustar todas las propuestas al espacio y materiales disponibles.
7. **Organización de la sesión.** Existen diversas formas de organizar las sesiones de desafíos, y sobre todo cuando las clases son numerosas.

- a) **Organización en paralelo:** Divide al alumno en grupos de entre 6 y 10 personas y se proponen los mismos retos a todos los alumnos y al finalizar la sesión se plantea una charla grupal en la que los alumnos exponen sus experiencias. El inconveniente de esta organización es que si los alumnos no están habituados a trabajar de manera cooperativa puede que genere en ellos un sentimiento de competición, que es precisamente lo que queremos evitar.
 - b) **Organización en circuito:** En el espacio que se disponga, se prepararan diferentes desafíos con grupos pequeños de entre 6 y 10 alumnos y cada grupo iniciará la actividad en un reto y con un determinado tiempo para conseguirlo. El inconveniente que presenta esta organización se debe a la frustración que se crea en los alumnos que no pueden superar el reto que se les ha propuesto, y así causarles un sentimiento de angustia y fracaso ante los demás compañeros.
 - c) **Organización libre:** En esta organización se disponen más retos que grupos hemos creado, en este caso no existe límite de tiempo para realizarlo, por lo que cada grupo puede intentarlo hasta resolverlo o darse por vencido. En ambos casos seguirán intentando nuevos retos que se hayan propuesto para esa sesión.
8. **Reflexión grupal:** Es muy importante que al final de cada sesión los alumnos realicen una breve reflexión sobre el funcionamiento del grupo y cuales son los aspectos que deben mejorar para que exista un funcionamiento más adecuado hacia la consecución de los retos, esto es lo que se llama en aprendizaje cooperativo un procesamiento grupal.

4.6.4 El papel del docente en los desafíos cooperativos

Para Fernández-Río y Velázquez (2005) el papel del profesor es fundamental a la hora de realizar los desafíos cooperativos, por lo que nos indican unas pautas de cómo deberá de comportarse el docente ante estas sesiones sobre retos.

En los desafíos cooperativos, el interés y el ánimo debe de provenir de los propios alumnos que forman el grupo, pero no debemos de dejar de lado la función del docente, ya que es fundamental para que la clase se desarrolle con normalidad.

El profesor encargado del aula deberá plantear bien los desafíos, de manera que los alumnos los entiendan y así animarles a que lo completen con éxito. Debe crear un clima agradable y de confianza entre todos los participantes, por lo que en todo el proceso tiene que estar pendiente de todos los grupos existentes y de sus actuaciones para que cuando precisen de su atención la tengan.

Debe de estar pendiente en un aspecto muy importante como es la seguridad de los alumnos para evitar riesgos en la ejecución de diferentes respuestas motrices, por lo que deberá recomendar algunos materiales para evitar golpes o para reforzar simplemente la seguridad.

También debe mediar entre ellos y buscar soluciones cuando surjan posibles disputas, de manera que él no sea quien resuelva el conflicto, sino que medie para que sean los propios alumnos los que regulen el conflicto que se ha creado.

En el caso de que en un grupo exista un alumno que actúe como líder en demasía, obstaculizando la participación del resto, el profesor, como hemos indicado antes, realizará la tarea de organizar diferentes roles, para promover una participación igualitaria durante la realización de las sesiones de desafíos.

Algunos grupos pueden sentir cierta frustración a la hora de solucionar un reto porque ya llevan mucho tiempo intentándolo, o no se ponen de acuerdo en cómo se puede solucionar de la mejor manera, por lo que el docente podrá guiarles en el proceso dando algunas pautas o pistas que encaminen las acciones del grupo en la dirección adecuada (Velázquez, 2003).

4.7 INVESTIGACIONES Y EXPERIENCIAS

Investigar sobre los juegos y los desafíos cooperativos me ha llevado a un proyecto innovador con retos físicos cooperativos que comenzó en la Escuela “L’Arenal de llevant” de Barcelona, en el año 2011. El proyecto recibe el nombre de “Hormigas cooperativas” y realiza un intercambio de ideas sobre retos cooperativos con diferentes escuelas de España y Suramérica.

En este proyecto los alumnos realizan una Unidad Didáctica sobre retos cooperativos propuesta por el docente que, una vez acabada, permite a los propios alumnos crear sus propios retos, que luego comparten con el alumnado de otros centros.

Este proyecto, diseñado para los alumnos de primaria y ESO, pretende fomentar el uso de la metodología cooperativa en Educación Física a través de la creación e intercambio de retos. Los alumnos intercambian los retos virtualmente que así permite que todos los centros compartan sus nuevos retos y reciban una valoración de los mismos por parte del alumnado de otras escuelas.

Los aspectos claves de este proyecto son la forma en la que la sesión se ha organizado, ya que debe tener una disposición atractiva y funcional. La estructura para llevar a cabo las sesiones es siempre: piensa, comparte y actúa (Grineski, 1996).

A raíz de este proyecto ha provocado que se creen nuevos pequeños retos cooperativos como por ejemplo “El encuentro de hormigas cooperativas de Poblenou” o “Compartimos los retos con las familias en Catalunya”

Otro proyecto que he investigado es el de la asociación “El espacio cooperativo”, G. De cleen (2013, 25 de mayo), *Goteo* (obtenido el 01/10/2019 de <https://www.goteo.org/project/el-espacio-cooperativo>) en este proyecto se encargan de crear un conjunto de retos dinámicos cooperativos que contrarreste la motivación de los juegos competitivos. Quieren que los niños disfruten de los juegos y puedan colaborar con todos para llegar a una meta final.

Esta asociación realiza actividades en espacios abiertos, donde los niños de diferentes edades se enfrentan juntos a diferentes retos planteados por los monitores. Cada juego que realizan finaliza con una reflexión sobre lo que ha ocurrido durante el reto planteado, es decir, los éxitos, los problemas y dificultades generadas o los conflictos entre alumnos.

Este proyecto lleva 10 años de experiencia en la formación del profesorado, por lo que cada año renuevan las herramientas para así gestionar los grupos de los alumnos de una manera más eficaz. Fomenta una forma no competitiva de jugar para iniciar así a los jóvenes al espíritu de la cooperación.

Los jóvenes tienen una página Web a su disposición, donde dejaran todo tipo de comentarios para contar su experiencia en este proyecto y así poder mejorarlo con los años.

Por último, destaco jornadas de retos cooperativos en Santanyín, *redaccióMAC*, (2018, 22 de abril), *Mallorca Confidencial*. (Obtenido el 02/10/19 de <https://mallorcaconfidencial.com/2018-04-22-90-alumnos-participan-santanyi-una-jornada-retos-coopertaius>) un proyecto telemático cooperativo, donde alumnos de diferentes escuelas experimentan retos cooperativos e inventan unos nuevos, que forma parte del proyecto de hormigas cooperativas citado anteriormente, donde se prueban los retos, se intenta que salgan de la mejor manera posible y al final realizan una valoración. Este proyecto principalmente está desarrollado en catalán. En este proyecto participan niños de 6º y 5º curso de Educación Primaria, divididos en grupos de 5 alumnos. Los alumnos van realizando los retos indicados, acordes a su edad y van intentando buscar la mejor forma de desarrollo para que esta pueda ser la más eficaz.

Otro proyecto realizado sobre desafíos cooperativos que me ha interesado mucho por la forma en la que lo han realizado, se desarrolló en Benidorm, el proyecto es una propuesta de “breakout” o “scape room” por medio de retos físicos cooperativos. En este proyecto se busca desarrollar las habilidades mentales para solucionar problemas o enigmas, y así poner en práctica la creatividad y el pensamiento crítico de los alumnos. Se desarrollan muchas habilidades: comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas y reflexión.

La metodología que han usado en este proyecto, está basada en la gamificación y a la vez del aprendizaje cooperativo, por lo que así se promueve la creatividad, favorece la socialización y la resolución de problemas. En este proyecto David Ruíz nos explica cómo se realiza la gamificación, una técnica de aprendizaje que plasma la mecánica de los juegos en el ámbito educativo para mejorar resultados. También nos explica lo que nos aporta el “Breakout” o “Scape-Room” en Educación Física. Los alumnos lo encuentran más divertido y se puede adaptar ya no solo a la Educación Física, sino a cualquier área del currículo. La colaboración y el trabajo en equipo es fundamental, ya que mejora el pensamiento crítico a la hora de resolver problemas y los alumnos son los protagonistas de su propio aprendizaje.

En este proyecto se han seguido unos pasos para realizarlo, de manera que:

- Se establezca un objetivo.
- Se tenga claro a quién va dirigido, las características del alumnado: edad, curso, nivel motriz, cognitivo, si hay algún alumno no necesidades especiales...
- Para narrar el “Breakout” es importante ambientarlo con una temática, que tenga un hilo conductor o basarte en algún videojuego, alguna película o serie...
Aconsejan que se elabore un tráiler motivador para meter en el papel al alumno.
- Exista una organización del espacio y el material del que se dispone.
- Se elijan las pruebas que se van a proponer y el orden de entrega de las mismas.
- Por último, haya una evaluación del proceso.

Teniendo en cuenta los pasos a seguir en las investigaciones realizadas, a continuación, en la unidad didáctica que se presenta se incluyen los siguientes aspectos: Originalidad, creatividad, autonomía del alumnado y trabajo en equipo.

5. METODOLOGÍA.

Esta Unidad didáctica no se pudo llevar a cabo para realizar un TFG de intervención por problemas a la hora de realizar el TFG en el año de prácticas. Por lo que he realizado una Unidad Didáctica original y creativa para simular la intervención que debería haber realizado en el colegio.

5.1 PROCESO DE ELABORACIÓN DE LA UD.

En esta Unidad didáctica, los alumnos de 5º de Educación Primaria deberán realizar una serie de retos cooperativos. Estos retos cooperativos han sido seleccionados de manera que se adapten a la edad de los alumnos y así puedan resolverlo sin causar estrés ante la situación. Se formulan en fichas porque así es más lúdico y a los alumnos les puede llamar más la atención.

También estas fichas y las normas les pueden servir, ya que teniendo unos roles y unas tarjetas los alumnos puedan mejorar la cooperación con el grupo ya que es de lo que se trata. Al principio pensé que cuantos más retos podían estar más activos, pero me di cuenta que tienen que tener el tiempo que quieren para resolver cada uno de los retos, así que decidí que poner algún reto menos los alumnos lo realizarían con más tiempo y por lo tanto de mejor manera.

Investigaran sobre cómo resolverlos, y deberán de entender el motivo por el que lo consiguen, en este caso, se tienen que dar cuenta de lo fundamental que es el trabajo en equipo y el respeto hacía los demás.

Al principio se les explicará lo que van a realizar durante las 6 sesiones siguientes. Tendrá que quedar claro el principal concepto, cooperar, y así poder avanzar sesión tras sesión.

El juego cooperativo es aquella actividad en la que todos los alumnos participan para conseguir un fin común. Con estos juegos quiero implicar al alumnado a cooperar y respetarse los unos a los otros. De este modo entran en juego el desarrollo de las capacidades físicas básicas y además del proceso del desarrollo corporal. También otra parte muy importante de esta Unidad es la manera en la que se relacionan los alumnos, esta debe de ser respetuosa, y con esto se podrá potenciar la manera de relacionarse con su entorno social.

Con esta Unidad quiero que los alumnos vean lo importante que es cumplir las normas y atender a las explicaciones, ya sean del alumno o del profesor, para poder entender las actividades y así poder participar activamente ayudando y respetado al resto de compañeros y sus decisiones. Como también, otro factor importante es la resolución de problemas. Con esta Unidad pretendo que lo vayan comprendiendo y que aprendan de forma autónoma a resolver los conflictos que surjan en el grupo de una manera educada y con respeto, sin discusiones.

5.1.1 Objetivos de la unidad

- Establecer el uso de retos cooperativos para incentivar la importancia del trabajo cooperativo en los alumnos.
- Fortalecer las relaciones y mejorar el clima escolar en el aula de EF.
- Crear la necesidad de un pensamiento grupal en los retos motrices.
- Explorar sus posibilidades corporales, adaptando su capacidad motriz a diferentes situaciones.
- Realizar combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un espacio y en un determinado tiempo.
- Conocer y practicar ejercicios desarrollando diferentes capacidades físicas.
- Fomentar la creatividad y la implicación del alumnado en propuestas motrices.
- Lograr una responsabilidad individual dentro del trabajo colectivo.

5.1.2 Fundamentación legal

Las leyes que he utilizado para mi Unidad Didáctica son:

- Ley orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación (BOE de 4 de mayo).
- Ley orgánica 8/2013, de 9 de Diciembre, para la mejora de la calidad educativa (BOE de 10 de Diciembre).
- Real decreto 126/2014, de 28 de Febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (BOE de 1 de Marzo).
- Orden ECD/65/2015, de 21 de Enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato (BOE de 29 de Enero).

- 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 (BOCyL de 25 de Julio).

5.2 CONTEXTO UNIDAD DIDÁCTICA

La Unidad Didáctica que he desarrollado está diseñada para llevarse a cabo en el Colegio San José Hijas de Jesús en Medina del Campo, provincia de Valladolid. Es un centro concertado-privado religioso de las Jesuitinas. Va dirigida a los alumnos de 5º de Educación Primaria, que cuenta con un total de 18 alumnos.

En el Colegio existen dos espacios habilitados para la asignatura de Educación Física. Disponemos de un patio exterior bastante amplio, un gimnasio cubierto donde se realizarán los retos por precaución, ya que el suelo de este patio está forrado por piezas recubiertas para evitar golpes duros.

También, disponemos de bastante material para la Unidad Didáctica, como por ejemplo: Colchonetas, picas, balones, pelotas de gomaespuma, aros, pelotas de pimpón, bancos, espalderas, combas... etc.

La Unidad Didáctica constará de 7 sesiones. La primera de ellas será una sesión introductoria al tema, para que vayan pensando y razonando lo que van a realizar. Las 5 siguientes realizarán los retos cooperativos, y por último, la sesión número 7, tendrán tiempo para realizar lo que no hayan podido conseguir. Tendrán que conseguir en estas 5 sesiones los 15 retos propuestos, 3 retos por cada sesión.

6. DISEÑO DE PROPUESTA DE INTERVENCION. Unidad didáctica: SUPERAMOS RETOS MOTRICES JUGANDO Y COOPERANDO.



6.1 CONTENIDOS

6.1.1 CONTENIDOS BOCYL

Bloque 2: Conocimiento corporal

- Conciencia y control del cuerpo. Aspectos propioceptivos relacionados con las posturas corporales. El control postural en reposo y/o movimiento de forma económica y equilibrada.
- Valoración, aceptación y respeto de la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica ante los modelos sociales estético-corporales.
- Desarrollo de la percepción selectiva: Anticipación de las consecuencias sensoriales del movimiento.

Bloque 3: Habilidades motrices

- Coordinación y equilibrio estático y dinámico en situaciones inestables y de complejidad creciente.

- Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.
- Disposición favorable a participar en actividades, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y valorando el esfuerzo personal.

Bloque 4: Juegos y actividades deportivas

- Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Normas, reglas, roles y finalidad de los juegos. Comprensión, aceptación, respeto, tolerancia y no discriminación hacia las normas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

6.1.2 CONTENIDOS DE LA UNIDAD

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, los contenidos que se trabajaran en esta Unidad Didáctica serán los siguientes:

- Uso de estrategias para resolver retos cooperativos.
- Control del cuerpo: Resolución de problemas motrices para la aplicación de respuestas a los retos.
- Ejecución de acciones coordinadas en los retos.
- Desarrollo de la iniciativa para la toma de decisiones mediante estrategias para solucionar los desafíos de forma cooperativa.
- Aceptación y respeto hacia las normas y las personas participantes mediante juego limpio,
- Valoración del esfuerzo individual y colectivo en los retos.

6.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

6.2.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN BOCYL

Bloque 2: Conocimiento corporal

1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.
2. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás mostrando una actitud reflexiva y crítica.

Bloque 3. Habilidades motrices

1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.

Bloque 4. Juegos y actividades deportivas

1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.
2. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.
5. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

6.2.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD

1. Resolver retos tácticos aplicando las normas planteadas en cada uno de ellos, respetando las opiniones de los demás y aportando las tuyas propias.
2. Resolver diferentes situaciones motrices seleccionando las habilidades adecuadas en las distintas funciones implícitas en juegos y actividades.
3. Actuar de forma cooperativa para resolver retos motrices, respetando las

normas y demostrando un comportamiento responsable.

4. Participar en todos los retos motrices que se propongan actuando con interés e iniciativa tanto individual como colectiva, con un comportamiento responsable y respetando las normas de seguridad.
5. Colaborar con la recogida del material utilizado en las clases los días que corresponda.

6.3 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.

6.3.1 ESTANDARES DE APRENDIZAJE BOCYL

Bloque 2. Conocimiento corporal

- 1.1 Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- 1.2 Resuelve problemas motrices seleccionando las estrategias más adecuadas.
- 3.1 Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de clase.

Bloque 3. Habilidades motrices

- 1.1 Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- 1.5 Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico expresivas, teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos y ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- 1.6 Práctica desplazamientos realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.
- 1.7 Realiza saltos desarrollando correctamente gestos técnicos básicos adaptados.
- 1.8 Ejecuta lanzamientos y recepciones realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.

Bloque 4. Juegos y actividades deportivas

- 1.1 Práctica desplazamientos realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.
- 1.2 Realiza saltos desarrollando correctamente gestos técnicos básicos adaptados.

- 1.3 Ejecuta lanzamientos y recepciones realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.
- 1.4 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- 1.5 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

6.3.2 ESTANDARES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD

- 1.1 Realiza correctamente desplazamientos en el reto que le corresponde.
 - 1.2 Resuelve por medio de estrategias como superar los retos indicados.
 - 1.3 Respeta la realidad corporal de los demás compañeros.
 - 1.4 Controla el equilibrio corporal en diferentes posiciones y superficies.
 - 1.5 Aplica giros a los respectivos retos que tiene que realizar.
 - 1.6 Actúa de forma coordinada y cooperativa para resolver los retos.
 - 1.7 Ejecuta lanzamientos y recepciones con pelotas y balones en diferentes situaciones.
 - 1.8 Salta una serie de obstáculos o aros alternando apoyos.
- 5.1 Participa activamente en los juegos.
 - 5.2 Se relaciona con el grupo y actúa de acuerdo a ellos.
 - 5.2 Participa en la recogida y organización del material.
 - 5.3 Acepta y cumple las normas del juego.
 - 5.4 Resuelve un problema intentando razonar.
 - 5.5 Escucha las ideas de los compañeros.

6.4 METODOLOGÍA

Los retos cooperativos crean una metodología muy diferente a la tradicional, y lo que queremos es eso, que los alumnos vayan viendo ellos mismos su propia evaluación y consecución de los diferentes objetivos.

Para ello utilizamos una metodología activa y participativa, esta metodología parte de los intereses del alumno y prepara al alumno para su vida diaria, promueve por lo tanto la participación siendo protagonistas todos los miembros del grupo incluyendo al docente que será el encargado de facilitar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología tiene que ser: Lúdica, interactiva, creativa, formativa y flexible.

Y por descubrimiento guiado, donde los alumnos deben seguir las pautas y normas que el profesor les ha indicado, los alumnos lo hacen por sí solos con ayuda del grupo. El profesor está dispuesto a esperar el tiempo que sea necesario para que el alumno busque la respuesta, el alumno desarrolla todo el proceso y entre alumno y profesor hay una transmisión de intereses.

El alumnado durante todas las sesiones estará participando activamente siempre, tendrá un contacto directo con los demás compañeros y ellos mismos serán los que vayan creando su propio aprendizaje. El docente está en un segundo plano, guía el aprendizaje cuando es necesario en cualquier problema, pero en todo momento debe dejar que el alumnado sea el que avance y consiga resolver los problemas que se le plantean.

En los desafíos cooperativos suelen crearse diferentes conflictos ya que los alumnos siempre están en contacto unos con otros, y normalmente existen diferentes opiniones o no escuchan al compañero cuando habla. Con esta metodología queremos que sean los propios alumnos los que solucionen los problemas sin necesitar la ayuda del docente. En caso de que no llegaran a una solución el docente deberá actuar y hacerles ver a los alumnos porque no lo han conseguido. Debe ayudar a los alumnos a ver sus propios errores y como deben actuar en estos casos.

En estos casos hay varias formas basadas en Omeñaca, Puyuelo y Ruíz (2001) que utilizaremos para resolver estos conflictos que servirá para que vaya disminuyendo la intervención del maestro y así ir logrando la autonomía de los alumnos.

- Debemos buscar una solución positiva para sí mismo e imponer puntos de vista propios.
- Negociar un punto de acuerdo donde todos queden satisfechos pero que hayan cedido en parte.
- El diálogo debe de ser una herramienta obligatoria, el docente va a crear un ambiente de confianza y comunicación entre sus alumnos.

Para todo esto seguiremos unos pasos, que son:

- Crear un ambiente adecuado.
- Analizar los conflictos que vayan surgiendo.
- Propuestas de soluciones viables.
- Llegar a un punto de acuerdo.
- Llevar el acuerdo a la práctica.

Cada reto tendrá una ficha dónde dan las pautas para conseguir lograrlo, también tendrán unas normas, que en caso de no cumplirlas (aunque fuera de manera involuntaria) tendrían una penalización que estará explicada en las tarjetas. Cada grupo podrá acudir al cualquier reto, deben de leer la ficha, asegurarse de que todos lo han comprendido y acordar así una posible solución, después deben ejecutarla cumpliendo las normas. Si el grupo que esta haciendo el reto lo consigue, tendrán que poner una pegatina del color de su grupo que se les dará antes de empezar los retos en la primera sesión de introducción a la Unidad Didáctica, y continuarán con los siguientes retos. Los grupos también tienen la posibilidad de rendirse si en cualquier caso no pueden resolverlo, podrán continuar con otro reto que no este ocupado, y no colocarán por lo tanto la pegatina detrás de la ficha.

6.5 SESIONES

Esta Unidad Didáctica cuenta con 7 sesiones sobre retos o desafíos cooperativos. La primera sesión es una introducción al tema y la organización de los grupos que permanecerán durante el resto de sesiones. En las sesiones 2, 3, 4, 5 y 6 los alumnos realizarán los retos que se proponen. Por último los alumnos en la sesión 7 realizarán algunos retos que no hayan podido conseguir y finalmente realizarán una autoevaluación sobre todo lo que han aprendido y observado acerca de los retos cooperativos y cómo actuar ante diferentes situaciones.

SESION 1

En esta sesión se realizará una breve explicación de lo que vamos a realizar durante la Unidad Didáctica, empezaremos introduciendo el tema y en que consiste el juego cooperativo.

Para ello se hará una “lluvia de ideas” sobre el tema. Preguntaré a los alumnos que es para ellos cooperar, que es el juego... A continuación mostraré las preguntas que realizaré a los alumnos y después pasaremos a explicarlo mejor. Una vez aclarado lo que es este concepto y en que se basa, los alumnos visualizaran un *video*¹ con unos retos diferentes a los que van a realizar ellos para que puedan ver lo que van a hacer durante las 7 sesiones.

Preguntas a los alumnos:

¹ Enlace video ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=2kRGPhSspqg&feature=youtu.be>

- ¿Qué es jugar para vosotros?
- ¿Qué creéis que significa cooperar?
- ¿Qué es un reto?
- ¿Cómo podéis solucionar retos?
- ¿Solos podríais conseguir algún reto?

Una vez explicado realizaremos una actividad para hacer los grupos que permanecerán estables durante toda la Unidad Didáctica.

La actividad que se llevará a cabo para realizar los grupos en el aula será “la granja”, realizaré unas tarjetas con nombres de animales (**anexo 1**). Repartiré todas a los alumnos y estos con los ojos cerrados deberán de ir por la clase imitando el ruido del animal correspondiente hasta juntarse con otros compañeros que emiten la misma onomatopeya.

Una vez divididos, cada grupo recibirá una tarjeta con las normas y los roles que se llevarán a cabo en la Unidad Didáctica y que deberán de tener siempre presente a la hora de realizar los retos, para así poder evitar cualquier problema, y si por algún casual existiesen problemas, cómo poder resolverlos de la mejor manera.

Roles	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6
Lector de los retos					
Encargados de recoger el material					
Portavoz del equipo					

También entregaré a todos los alumnos una hoja (**anexo 2**) dónde podrán marcar que les ha parecido cada reto y si les ha gustado.

En la sesión número 7 y última de la Unidad Didáctica, los alumnos realizarán los retos que no hayan podido conseguir, si por algún casual algún grupo haya conseguido todos los retos tiene que ayudar al resto de compañeros a conseguirlo, ayudándoles mediante pistas, en este caso todos recogeremos todo el material, en el papel de leer los retos y del portavoz, le tocará al siguiente en el orden establecido.

Por último, en la sesión N°7, que será explicada en su apartado los alumnos realizarán también una autoevaluación que será necesaria para el profesor para la evaluación.

SESIÓN 2

Primero realizaremos un juego de activación, en este caso será la “araña peluda”. Para este juego los no necesitan ningún tipo de material, escogeré a un alumno que hará de araña y lo colocaremos en la zona donde se puede mover para que el resto de participantes no podrán salirse de la zona delimitada y tendrán un tiempo para pasar al otro lado. El objetivo de este juego es: estimular el movimiento, fomentar la escucha, pero el objetivo fundamental es lúdico, se usa en este caso como calentamiento previo a la sesión.

Una vez que tengan claros los miembros que pertenecen a su grupo, que lo habrán realizado en la sesión anterior, con el juego “la granja” que consistía en buscar mediante sonidos o gestos a su mismo animal y comenzarán los retos. No hay tiempo, cada uno al ritmo que necesite.

Son un total de 18 alumnos por lo que los grupos se han dividido de forma que hay 3 grupos formados por 6 personas cada uno. Los alumnos podrán permanecer en el reto el tiempo que sea necesario para conseguirlo, por lo que la sesión consta de 4 retos por si en algún momento, algún grupo no fuese capaz de conseguir ese reto puedan pasar a otro que no este ocupado y volver luego si fuese necesario.

RETO N°1

En esta actividad los niños deberán de cruzar una parte del campo de baloncesto, que estará delimitado por unas cintas en el suelo para no salirse del recorrido, el grupo cogerá el balón que estará situado al otro lado y volverá al inicio del ejercicio dándose pases entre ellos sin tocar el suelo, una vez que lleguen al final el reto estará superado, en cambio si el balón toca el suelo deberán de empezar de nuevo.

Adjunto la ficha que irá ubicada en el reto que indicamos, para que los alumnos puedan leerla y comprender lo que tienen que hacer con sus respectivas normas.

El rescate de la cereza

Hay un tiburón que se quiere comer la cereza (balón de baloncesto) y nosotros debemos de salvarla. Disponemos de 6 ladrillos para ir a buscarla al otro lado de la pista. Una vez que lleguemos debemos volver al inicio dando pases con el

balón entre los miembros del grupo.



NORMAS

- Nadie del grupo puede tocar el suelo, si no todo el grupo empieza de nuevo
- El balón no puede tocar el suelo, si no empezáis desde dónde le cogisteis.
- No se pueden arrastrar los ladrillos.

MATERIAL: 6 LADRILLOS Y 1 BALÓN DE BALONCESTO

RETO N°2

En este reto los alumnos tendrán que transportar el balón de baloncesto con una cuerda por jugador, en este reto el campo estará delimitado con cinta en el suelo simulando un recorrido por el que deberán de llevar el balón con la cuerda. Para ello deberán de ponerse de acuerdo de cómo podrán hacerlo, respetando las normas que indica la ficha que les dejaré en este reto.

En busca de La sandía

Estamos en un campamento y tenemos que salir a buscar comida, encontráis una sandía gigante (un balón de baloncesto) pero no podéis llevarlas al campamento por qué se resbalan. Solo disponéis de 6 cuerdas para atravesar todo el campo.



Normas:

- Ningún jugador puede tocar el balón con ninguna parte del cuerpo.
- No se pueden caer el balón al suelo.

Material: 1 cuerda por jugador y un balón de baloncesto.

RETO N°3

En este reto los alumnos deberán levantar una colchoneta que estará completamente apoyada en el suelo con sus cabezas, manteniendo el equilibrio sobre ellas. El recorrido estará también marcado por cinta aislante para que los alumnos lo sigan. Realizarán el reto indicado a continuación respetando las normas que se les indican.



El paraguas



En nuestra aventura por la Isla comenzó a llover y para refugiarnos solo hemos encontrado una tabla (colchoneta) en el suelo debemos entre todos cogerla y refugiarnos de este diluvio.



Normas:

- No se puede tocar con ninguna extremidad, únicamente con la cabeza. Excepto a la hora de levantarla que se podrá tocar con las manos para colocarla.
- Todos los componentes del grupo deben terminar de pie debajo de la colchoneta.

Material: 1 colchoneta.

RETO N°4

Todos los miembros del grupo deberán transportar el balón de fútbol de un lado a otro de la pared que estará indicado con gomets. Los alumnos únicamente tendrán la ficha al comienzo del reto, dónde deberán informarse de las reglas del reto. Cuando queden 5 minutos para acabar la sesión reuniré a los alumnos en un círculo, dónde expresarán cómo se han sentido trabajando en equipo. Una vez que hayan dado su opinión realizaremos un breve estiramiento de vuelta a la calma y subiremos a la clase.

💣 La bomba 💣

Una bomba os habéis encontrado, para desactivarla tenéis que transportarla desde un lado de la pared al otro con cuidado, ya que si la bomba se despega de la pared, explotará.



Normas:

- El balón no puede dejar de tocar la pared en ningún momento.
- No se puede tocar con las manos ni otra parte del cuerpo, solo con los pies.

Material: 1 balón de fútbol.

En esta sesión relacionamos las competencias de aprender a aprender, dónde los alumnos deben de aprender a pensar, a usar procesos creativos para poder superar el reto y que así les permita resolver las dudas que tengan, en este caso seleccionan y relacionan la información que tienen para así crear conocimiento y finalmente aplicarlo. También esta relacionada con la competencia social y ciudadana, dónde los alumnos deberán relacionarse entre todos, trabajar en cooperación y respetar a los demás. Y por último, la competencia de autonomía e iniciativa personal, dónde tendrán que tener confianza en uno mismo y en el grupo, siendo innovador y creativo a la hora de resolver los retos.

SESIÓN 3

Al empezar la sesión realizaremos un juego de activación, en este caso será el juego de “las colas”, cada alumno llevará en su pantalón colgado un pañuelo, y deberán quitárselo a los compañeros para conseguir el máximo número de pañuelos. Los objetivos que buscamos con este juego son: mejorar la velocidad de desplazamiento, desarrollar la psicomotricidad, la estrategia y de forma lúdica previo a una sesión a modo de calentamiento, que será el objetivo más fundamental de este inicio de sesión.

Una vez realizado el juego que durará aproximadamente unos 5-6 minutos, los niños se ubicaran en un reto con los mismos grupos de la anterior sesión. El material esta colocado por el profesor mientras los niños realizan el juego.

RETO N°1

Este reto consiste en trasportar el aro sin soltarle por todos los miembros del grupo de un lado a otro del campo marcado el recorrido por una cinta, mientras los alumnos botan el balón de baloncesto mirando hacia fuera del aro, y en ningún caso puede dejar de botar. Los alumnos leerán la tarjeta correspondiente a este reto para conseguirlo y respetar las normas que están indicadas en él.

EL flotador

Nuestro flotador (aro) no se puede perder, pero cada uno debemos de trasportar nuestro balón de baloncesto sin dejar de botar por que se puede explotar.



Normas:

- No se puede dejar de botar el balón.
- Todos los alumnos deben de mirar hacia fuera del aro.
- Nadie del grupo puede soltar el aro con una mano.
- Si algún balón se escapa, se vuelve a empezar.

Materiales: Un balón de baloncesto por cada miembro del grupo y un aro.

RETO N°2

Este reto consiste en desplazarse de un lado al otro del gimnasio con solo una colchoneta, los alumnos deberán colocarse sobre ella y seguir el camino indicado por la cinta que pone el profesor. Los alumnos deberán seguir las normas indicadas en la ficha que estará colocada encima de la colchoneta. En este caso los alumnos no podrán usar las manos.

EL NÁUFRAGO

Estáis perdidos en medio del mar desde hace 1 mes, al final, en el horizonte se ve la tierra, pero solo tenéis una vieja colchoneta para poder cruzar.



Normas:

- No se pueden usar las manos.
- Debéis tener todos los pies dentro de la colchoneta.
- Si algún miembro del equipo cae, se vuelve a empezar.

Material:

- Una colchoneta.

RETO N°3

Este reto consiste en transportar una colchoneta (o esterilla) por un recorrido con obstáculos. Primero probarán con la colchoneta, si veo en algún momento que es demasiado grande y que no pueden realizarlo les daré una esterilla ya que es más manejable y pesa menos. Los alumnos no podrán tocar la colchoneta con las manos, solo para colocarla según la vayan a transportar y la colchoneta no podrá tampoco tocar el suelo.

EL TRANSPORTISTA

Max necesita ayuda para transportar este cristal de oro que le han encargado. Para ello debéis de recorrer este camino dónde podréis encontraros con obstáculos, confío en vosotros para llevar este cristal a La Reina. Disfrutad del viaje.



Normas:

- La colchoneta no puede tocar el suelo ni los obstáculos.
- No se pueden usar las manos.
- Si la colchoneta toca el suelo o algún obstáculo se vuelve a empezar.

Material:

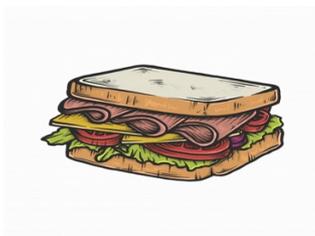
- Colchoneta.
- Obstáculos (Bancos, aros, ladrillos, picas...)

RETO N°4

Consiste en que los alumnos tienen que estar subidos todo el grupo en 3 colchonetas, y sin bajarse de ellas tienen que conseguir sacar la del medio y quedarse subidos en las otras dos. Deberán seguir las normas del reto que quedarán escritas en la ficha que estará ubicada en las colchonetas y decidir cómo lo van a realizar.

EL SANDWICH

A Tom no le gusta el tomate y su mamá la ha preparado uno. Tom ha decidido solo comerse el pan y le tenemos que ayudar. Quitar el tomate del medio (la colchoneta) para que lo pueda disfrutar.



Normas:

- No se puede tocar la colchoneta con las manos.
- Ningún miembro del grupo se puede salir de las colchonetas.
- Si alguien pisa el suelo se vuelve a empezar.

Material: 3 colchonetas.

En esta sesión relacionamos las competencias de aprender a aprender, donde los alumnos deben de aprender a pensar, a usar procesos creativos para poder superar el reto y que así les permita resolver las dudas que tengan, en este caso seleccionan y relacionan la información que tienen para así crear conocimiento y finalmente aplicarlo. También está relacionada con la competencia social y ciudadana, donde los alumnos deberán relacionarse entre todos, trabajar en cooperación y respetar a los demás. Y por último, la competencia de autonomía e iniciativa personal, donde tendrán que tener confianza en uno mismo y en el grupo, siendo innovador y creativo a la hora de resolver los retos.

SESIÓN 4

Esta sesión comenzará con un juego de activación como las anteriores. Realizaremos el juego de “la cadena”. Un alumno comienza pillando, y sin salirse nadie del campo de fútbol tienen que conseguir esquivar al jugador que pilla, pero si no lo consigue y le pillan debe unirse al otro compañero de la mano para unir a la cadena al resto de alumnos. Jugarán dos veces a este juego y comenzarán con los retos. Dos de los objetivos fundamentales de este juego es que mejora la velocidad de desplazamiento y el otro objetivo es lúdico, simplemente algo previo a una sesión para activar las pulsaciones y calentar.

RETO N°1

En este reto los alumnos deberán levantar el aro del suelo sin las manos hasta la altura de los hombros del compañero que se situará en el medio para que pueda salir. Todos los miembros del grupo deberán estar al menos una vez dentro del aro.

ENCARCELADOS

Vuestro amigo se ha metido en un lío y a la cárcel ha ido. Para salir tendréis que levantar la verja del suelo (el aro) hasta la altura de los hombros de vuestro compañero.



Normas:

- No se puede tocar el aro con las manos.
- El aro debe llegar a la altura de los hombros para conseguir el reto y que salga el alumno.

Material: Un aro

RETO N°2

El reto n°2 consiste en transportar 4 pelotas de pin pon por un banco hasta encestar en un vaso que estará situado al final del banco. Para ello los alumnos deberán ponerse de acuerdo para poder hacer llegar la pelota sin usar las manos ni ninguna parte del cuerpo al interior del vaso que esta situado al final del banco.

BOLAS DEL DESIERTO

Las bolas del desierto no pueden andar más y necesitan ayuda para volver a su hogar. Este puente debéis de cruzar y encestar para lograr terminar.



Normas:

- No vale tocar la pelota con ninguna parte del cuerpo.
- Las manos podrán estar apoyadas en el banco.

Materiales: Una pelota de pin pon, un vaso y un banco.

RETO N°3

El tercer reto de esta sesión será “las mina” los alumnos tendrán que conseguir dar 50 toques entre todos con un balón de espuma, podrán utilizar todas las partes del cuerpo que necesiten menos las manos. Para conseguir este reto el balón deberá pasar al menos una vez por todos los miembros del equipo. Una vez acabado, deberán realizar lo mismo con una pelota de tenis.

SNITCHS DORADAS

Harry Potter necesita ayuda para abrir estas snitchs doradas, para ayudarlo solo tenéis que dar 50 toques con una y 50 con otra, pero... SORPRESA! Si la tocas con la mano vuelves a empezar.



Normas:

- Se pueden usar todas las partes del cuerpo menos las manos.
- Las dos pelotas deben de pasar por todos los miembros del equipo al menos una vez.

Material: Pelota de espuma y pelota de tenis.

RETO N°4

En este reto todo el grupo tiene que pasar de un lado al otro del campo de baloncesto ubicado en el patio del colegio, sin tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo.

Para ello los alumnos dispondrán de 3 colchonetas que tendrán que ver como colocarlas para poder avanzar.

CRUZANDO EL PANTANO

Queridos exploradores toca atravesar este pantano, y el capitán Milano ha ordenado que estas tres tablas (colchonetas) estén de vuestra mano. Las necesitaréis...



Normas:

- Si alguien toca el suelo en algún momento volvéis a comenzar.

Material: 3 colchonetas.

En esta sesión relacionamos las competencias de aprender a aprender, dónde los alumnos deben de aprender a pensar, a usar procesos creativos para poder superar el reto y que así les permita resolver las dudas que tengan, en este caso seleccionan y relacionan la información que tienen para así crear conocimiento y finalmente aplicarlo. También esta relacionada con la competencia social y ciudadana, dónde los alumnos deberán relacionarse entre todos, trabajar en cooperación y respetar a los demás. Y por último, la competencia de autonomía e iniciativa personal, dónde tendrán que tener confianza en uno mismo y en el grupo, siendo innovador y creativo a la hora de resolver los retos.

SESIÓN 5

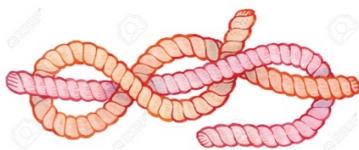
Nueva sesión dónde los alumnos seguirán consiguiendo retos planteados por el profesor. Pero antes de empezar realizaran un juego de activación, en este caso será “cortar el hilo” el juego consiste en que un jugador pilla, pero tiene que centrarse solo en un jugador el resto tendrá que intentar pasar por el medio de esos dos jugadores y cortar la jugada, si eso ocurre el que pilla irá a por el que ha pasado por el medio de los dos. Iremos cambiando de jugador que pilla si no logrará pillar a nadie. El objetivo de este juego es simplemente lúdico, para calentar antes de la sesión. También refleja el nivel de participación de los alumnos que nos servirá también para tomar nota, ya que veras quién se atreve a cortar la jugada y quién no. Una vez finalizado el juego continuaremos con los retos siguientes.

RETO N°1

El nudo humano consiste en que los alumnos se sitúan en un círculo, se dan la mano todos los compañeros pero no con el que tienes a tu derecha ni a tu izquierda. Luego soltarán una mano y se la darán a otro compañero que tampoco sea con el de su lado. Ahora se tendrán que desenredar.

EL NUDO

De la mano en círculo empezaréis, a otro compañero que no sea el de tu lado la mano daréis. Ahora soltaréis una mano y a otro compañero se la daréis y al final os desenredaréis.



Normas:

- No os podéis soltar en ningún momento de la mano.
- Siempre tendréis que dar la mano a un compañero que no sea el de al lado.

RETO N°2

En este reto los alumnos deberán de seguir un recorrido realizado previamente por el profesor con conos y dibujos en el suelo con tiza. Los alumnos que hagan de caballo tendrán que realizar el recorrido con los ojos cerrados y ayudarse de sus compañeros para conseguirlo. Tampoco podrá hablar ningún miembro del grupo por lo que antes deben de ponerse de acuerdo de cómo van a saber lo que sus compañeros le indican.

CABALLOS CIEGOS

Caminando por el gran cañón nos hemos quedado sin carro, pero tenemos unos caballos ciegos (dos de vosotros). Hemos gritado mucho pidiendo ayuda y nos hemos quedado afónicos. Debemos atravesar este camino para poder llegar al final de la excursión.



Normas:

- Los caballos van con los ojos tapados.
- No se puede hablar porque estáis afónicos.
- Para no perdernos hay que ir siempre juntos dentro de una goma elástica que sujetarán los caballos con sus patas (las manos).
- Si un caballo se sale del camino se vuelve a empezar.
-

Material: Conos o chinos, una tiza, 2 pañuelos y una goma elástica.

RETO N°3

El reto de “pasar el aro” consiste en realizar un círculo dónde los alumnos deberán darse la mano y una vez que tengan los aros colocados tendrán que pasar 3 aros sin soltarse las manos del compañero para poder trasportarlo por todos los miembros del grupo hasta que complete una vuelta entera.

PASAR EL ARO

Formaréis un círculo agarrados todos de las manos y tendréis 3 aros que debéis de trasportar para poder usar. Desde el principio hasta el final el aro deberá de llegar pero no os debéis soltar.



Normas:

- No os podéis soltar de la mano del compañero en ningún momento. Si alguien se suelta vuelve a empezar.
- Todos los aros deberán de dar una vuelta completa.

Material: 3 aros

RETO N°4

Los alumnos tienen que realizar pompas de jabón y entre el resto de compañeros meterlas en un aro antes de que se exploten o caigan al suelo. Deberán ponerse de acuerdo para ver quien realiza primero un papel en el juego y como rotan aunque una de las normas es que todos van a estar en todas las posiciones, pero aún así deberán hablarlo para llegar a al mejor acuerdo. De esta manera podrán conseguir el reto sin ningún problema. En total deberán de encestar 3 pompas.

LAS POMPAS TRAVIESAS

Para lograr este reto tendréis que meter a las 3 pompas traviesas en sus casas (aro). Dos alumnos sujetan la casa (aro), tres ayudan a la pompa a encontrar su hogar y uno debe de crear la pompa.



Normas:

- Todos los alumnos tienen que pasar por todas las posiciones.
- La casa (aro) no se puede mover.
- Si la pompa explota y no pasa el aro se vuelve a empezar.

Material: Pompero grande y aro

En esta sesión relacionamos las competencias de aprender a aprender, dónde los alumnos deben de aprender a pensar, a usar procesos creativos para poder superar el reto y que así les permita resolver las dudas que tengan, en este caso seleccionan y relacionan la información que tienen para así crear conocimiento y finalmente aplicarlo. También esta relacionada con la competencia social y ciudadana, dónde los alumnos deberán relacionarse entre todos, trabajar en cooperación y respetar a los demás. Y por último, la competencia de autonomía e iniciativa personal, dónde tendrán que tener confianza en uno mismo y en el grupo, siendo innovador y creativo a la hora de resolver los retos.

SESIÓN 6

Últimos retos de la Unidad Didáctica. Comenzaremos realizando el juego de activación como venimos haciéndolo hasta ahora. El juego de esta sesión es “el comecocos” que consiste en ir caminando por las líneas pintadas en el suelo del campo de fútbol para no ser atrapados por el que se la queda (comecocos). No se podrá dar media vuelta, ni correr o salirse de las líneas. En el caso de que dos cocos se encuentren frente a frente no podrán cruzarse y tendrán que dar media vuelta. El niño que sea pillado intercambiará el rol con el comecocos. El objetivo del juego es la percepción espacial y también cómo en los anteriores tiene un objetivo lúdico, que nos servirá para calentar antes de la sesión.

RETO N°1

Este reto consiste en que los alumnos tienen una cuerda, que tendrán que levantar del suelo sin utilizar las manos y pasar por debajo de ella.

EL LIMBO

El limbo tenéis que atravesar, pero sin levantar esta cuerda entre todos no podréis, además que no sabéis que os pasa en las manos que después de tantas aventuras ya no las sentís.



Normas:

- No se pueden utilizar las manos.
- Tenéis que pasar todos por debajo de la cuerda.

Material: Una cuerda

RETO N°2

En este reto el grupo debe llegar desde un punto a otro, previamente delimitado por el profesor, usando el material que tienen. En este caso los alumnos disponen de 3 ruedas y una pelota grande que será la que tendrán que transportar al otro lado del circuito. Si la pelota toca el suelo o algún alumno deberán volver a empezar.

EL RIO CONTAMINADO

Este río contaminado está y solo tenéis 3 botes (ruedas) para poder llegar al otro lado, pero cuidado, el tesoro no debéis perderlo.



Normas:

- Ni los alumnos ni la pelota pueden tocar el suelo. Si esto pasa, debéis volver a empezar.
- Las ruedas pueden moverlas a su gusto.

Material: Una pelota grande y 3 ruedas.

RETO N°3

En este reto se necesita un ladrillo más de miembros que tenga el grupo, en este caso necesitaremos siete ladrillos. Se colocaran en fila 3 en un lado y otros 3 en otro mirándose, y el ladrillo que sobra en el centro de las dos filas. Y tendrán que intercambiar posiciones a la otra fila pasando por el ladrillo central sin tocar el suelo ni mover los ladrillos.

EL ROMPECABEZAS

Para conseguir este reto tenéis que volveros a organizar, cada uno en un ladrillo os debéis ubicar, y en el centro otro ladrillo para poder pasar. Pero cuidado porque no os debéis equivocar, si caes, vuelves a empezar.



Normas:

- No se pueden mover los ladrillos.
- Nadie puede tocar el suelo.

Material: 7 ladrillos

RETO N°4

En este reto los alumnos tienen que lanzar las pelotas grandes dentro del lago que estará delimitado por una cuerda. Tendrán que sacar las pelotas grandes sin meterse dentro y dejar las pequeñas. Una vez que saquen todas ellas el reto estará conseguido.

PESCANDO A LOS PECES

Muertos de hambre estáis y a pescar vamos a comenzar. Los peces grandes (pelotas grandes) debemos capturar, porque los pequeños aún tienen que crecer. Con las cañas (pelotas grandes) desde fuera del lago tenéis que apuntar para poder sacarlos y disfrutar de este manjar.



Normas:

- No pueden pisar dentro del lago.

Material: Pelotas grandes, pelotas pequeñas y una cuerda.

En esta sesión relacionamos las competencias de aprender a aprender, dónde los alumnos deben de aprender a pensar, a usar procesos creativos para poder superar el reto y que así les permita resolver las dudas que tengan, en este caso seleccionan y relacionan la información que tienen para así crear conocimiento y finalmente aplicarlo. También esta relacionada con la competencia social y ciudadana, dónde los alumnos deberán relacionarse entre todos, trabajar en cooperación y respetar a los demás. Y por último, la competencia de autonomía e iniciativa personal, dónde tendrán que tener confianza en uno mismo y en el grupo, siendo innovador y creativo a la hora de resolver los retos.

SESIÓN 7

Última sesión de la Unidad Didáctica. En esta sesión los alumnos tendrán tiempo para repetir cualquier reto que no hayan podido lograr. Si algún grupo de los alumnos ha terminado todos, puede ayudar al resto de sus compañeros a que logren los demás. Para esta actividad los alumnos dispondrán de 35 minutos de la clase. Cuando pasen los 35 minutos recogeremos todos juntos el material y realizaremos un círculo para realizar una asamblea final sobre la Unidad Didáctica.

Una vez que los alumnos estén colocados en círculo en el gimnasio después de los retos se les entregará un documento (**anexo 3**) que será una autoevaluación final. En este documento tendrán una serie de cuestiones que tienen que contestar para entregarlas al profesor. Esta hoja me servirá para completar mi evaluación, dónde yo habré ido recogiendo datos en la aplicación dónde tengo la rúbrica de evaluación (anexos 2) con los estándares de aprendizaje que tienen que lograr.

Una vez que tengan completada la hoja de autoevaluación preguntaré a los alumnos uno por uno cómo se han sentido y que han aprendido, y haremos una pequeña asamblea para saber reacciones y pensamientos de todos los alumnos.

Una vez finalizada se recogerá el gimnasio y los materiales y la Unidad Didáctica habrá finalizado.

6.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

En esta Unidad Didáctica el instrumento de evaluación será la observación directa del alumnado. Que por que sea de forma cooperativa no anula la evaluación individual del alumno.

TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Observación	Ficha de evaluación mediante la aplicación <i>adittio</i> , con el fin de evaluar el aprendizaje del alumno y emitir la calificación. En esta misma aplicación tendré notas que iré apuntando a lo largo de las sesiones. ² (Anexo 3)
Autoevaluación	Hoja de evaluación al final de la Unidad que completarán los alumnos y un escrito escribiendo lo que han sacado de conclusión con la Unidad. (Anexo 4)
Verbalización	Dialogo durante toda la Unidad Didáctica con los alumnos y en la puesta común final de cada sesión. (Anexo 5)

Observaré cada actuación del alumnado, su comportamiento, si respeta las normas de las actividades y a los propios compañeros (Anexo 6). La evaluación final es individual y personalizada, ajustada a lo que se ha propuesto y como ha logrado superar los objetivos cada alumno, tanto el proceso como el resultado final.

Cobrarán especial importancia las actitudes y la manera de cooperar con sus compañeros como hemos dejado claro en los estándares de aprendizaje ya que es lo más importante de estos retos. Por lo tanto, evaluaré el proceso de manera individual y grupal, para que los alumnos aumenten conductas de cooperación, reflexionen sobre su práctica en los retos y sepan que la evaluación del proceso repercute en la recompensa por el trabajo realizado.

Todo esto lo plasmaré en una rúbrica (anexo 3) que la relacionaré con los estándares de aprendizajes correspondientes a cada sesión. Utilizaré para ello una aplicación llamada

² Acceso a la página web para descargar la aplicación: <https://www.additioapp.com/es>

Adittio, esta aplicación sirve para tomar notas sobre tus alumnos, gestiona todas las notas y medias a raíz de unos marcadores donde sitúas los estándares de aprendizaje y dónde vas a indicar la nota.

También realizaré una autoevaluación (**anexo 4**) para que los alumnos sean conscientes de su participación, de su autocontrol y la de la regulación de las propias acciones. También es servirá para comprender en uno mismo los problemas que le han surgido y poder así solucionarlos. Una vez realizada esta autoevaluación si esta es positiva suele generar mayor confianza en si mismo y aumentar su responsabilidad. Y por lo que también me servirá a mí para ajustar la nota individual que le corresponde.

6.7 CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CLAVE.

En esta propuesta se tienen en cuenta algunas de 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.
- Aprende a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Consideramos que para los retos cooperativos el alumnado debe desarrollar la **comunicación lingüística**, ya que debe de relacionarse con los demás alumnos, negociar ante los retos las diferentes propuestas y entender también al resto de sus compañeros. Por lo que necesitarán comunicarse y transmitir así sus ideas para la consecución de todos los retos propuestos.

Otra competencia necesaria en los desafíos cooperativos es **aprender a aprender**, ya que la mayor parte de los retos cooperativos tienen que resolverlos y decidir cómo entre los compañeros. Tanto de una manera individual como cooperativamente para lograr así el objetivo y por lo tanto obtener nuevos aprendizajes.

La más destacada en esta Unidad Didáctica sin duda es la **competencia social y cívica**, ya que el alumno tiene que participar en todas las actividades de manera activa relacionándose así con el resto de compañeros. Esta competencia hará a los alumnos comprender la realidad, cooperar y convivir en sociedad. Además de, participar en las actividades, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas.

Otra muy característica de esta Unidad Didáctica es la competencia del **sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor**, ya que los alumnos tienen que llegar a debatir la posible solución del reto y saber solucionar los problemas que surjan por sí mismos. Por lo que deben de ser responsables, autocríticos, creativos... Y poder solucionar de la mejor manera los retos que se han planteado.

6.8 INTERDISCIPLINARIEDAD Y TRANSVERSALIDAD.

Esta Unidad Didáctica se relaciona con todos los elementos transversales pero especialmente desatacaré tres que serán los más importantes.

La coeducación, por lo que trabajaremos grupos heterogéneos de niños y niñas, ya que quiero conseguir la igualdad entre sexos, por lo que ejerceré un papel importante a la hora de realizar los grupos mixtos.

Por otra parte esta la Educación para la Paz, por lo que insistiré en que las actividades promuevan el dialogo, la solidaridad y la critica hacia las actitudes que generen una violencia deportiva.

Y por último la Educación moral y cívica, la convivencia y la solidaridad, a través del respeto de las normas, las reglas y los compañeros que participan. También podríamos relacionarlo con la funcionalidad, ya que pretende aumentar la autonomía del estudiante, colocándolo como el protagonista de su propio aprendizaje.

En el caso de la interdisciplinarietà siempre es imprescindible que se conecte con otras asignaturas de la etapa si lo que buscas es una enseñanza integral y completa. He querido relacionarlo con la asignatura de las ciencias naturales ya que ambas asignaturas contribuyen al conocimiento del cuerpo humano. En este caso también a la hora de la lectura de las fichas, los alumnos refuerzan su nivel de lectura por lo que también podría relacionarse con la asignatura de Lengua.

Por otro lado, también lo relacionamos con la asignatura de Ciencias Sociales ya que es un área que prepara al alumno para participar en la vida en sociedad e interactuar con el medio y comprenderlo. De esta manera se quiere favorecer a la formación integral del alumno.

7. CONSIDERACIONES FINALES

En este capítulo expondremos las conclusiones que he obtenido realizando la Unidad Didáctica en la que se basa mi TFG.

El objetivo principal del TFG era realizar una intervención en el Colegio San Juan de la Cruz (Medina del Campo), pero por problemas de temporalización no se pudo realizar. Por lo que la siguiente opción fue realizar una programación didáctica sobre retos cooperativos, crear una Unidad que fuese creativa y así animar a los alumnos a participar y conseguir que comprendieran la cooperación como base fundamental.

Por lo que se centro en:

- Unidad didáctica de retos cooperativos originales y creativos.
- Ayudar con estos retos a la socialización de los niños.
- Conseguir que los niños aprendan a cooperar y trabajar en equipo para mejorar.

Primero se realizó la búsqueda de información sobre juegos cooperativos. Investigación en documentos, libros... para poder realizar el marco teórico que ajunto en el TFG.

Una vez que se aclaró este concepto se realizo la búsqueda de los retos motrices cooperativos, una modalidad de los juegos en los que los alumnos realizan todo de manera autónoma en pequeños grupos. Una vez realizado el marco teórico con los diferentes puntos más importantes que marcarán nuestro TFG. En este caso el marco teórico se centra en:

- Juegos cooperativos, que son y en que consisten.
- La socialización con el resto de compañeros mediante juegos cooperativos.
- Retos cooperativos, que son, en que consisten, las actitudes de los alumnos y el profesor y por último el trabajo en equipo para conseguir los retos.

La segunda parte del TFG consistía en la intervención en el colegio, pero cómo hemos dicho antes no pudo ser por lo que se sustituye por una Unidad didáctica llamada: *Superamos retos motrices jugando y cooperando*.

La unidad muestra una estructura que esta indicada en el índice del TFG. Al principio costo buscar el hilo conductor, pero una vez encontrado la Unidad ha seguido una estructura que consiste en 4 retos por sesión, dónde los alumnos resolverán los retos de manera autónoma, sin la ayuda del profesor, a no ser que sea de especial importancia.

Son 7 las sesiones que consta la Unidad Didáctica dónde se observan retos motrices de todo tipo.

La Unidad didáctica cuenta también con una evaluación y una autoevaluación, que sirve para que así los alumnos aparte de realizarla, contrasten y dejen por escrito los resultados tanto de cada sesión como de toda la Unidad. Lo que les sirve para afianzar los conceptos que hemos realizado.

Por último consta de un apartado dónde muestro la metodología de este trabajo, en el que me he sentido al final muy a gusto realizándolo. Ha sido un trabajo difícil al principio por que no pudo ser como quería, pero poco a poco, a base de esfuerzo y gracias a la ayuda ofrecida por mis dos tutores durante este tiempo se logró llegar a un acuerdo final que es lo que presentamos en este trabajo.

Realizar este trabajo me ha servido para valorar la cantidad de horas que los maestros tienen que estar trabajando, ya que es un trabajo que requiere mucha constancia pero también mucha creatividad. No ha sido fácil realizar la Unidad y valoró mucho lo que se siente al realizarla, al dar a tus alumnos lo mejor para así poder crecer tanto académicamente y como persona. Me ha servido para valorar aún más de lo que valoraba este grado.

8. REFERENCIAS.

- Bantulá J. (1998). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Bedoya, C. (2002). *Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando*. Cooperante acción.
- Brotto, F. O. (1997). *Jogos cooperativos. Se o importante é competir, o fundamental é cooperar*. Santos: Projeto Cooperação.
- 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 *Boletín oficial de Castilla y León*. 142 (25 de julio de 2016). 34184-34746.
- Fernández Río, J. (2003). *Desafíos físicos cooperativos: Historia y posibilidades didácticas*. Valladolid: La Peonza. Cederrón.
- Fernández-Río, J. y Velázquez, C. (2005). *Desafíos físicos cooperativos. Retos sin competición para las clases de Educación Física*. Sevilla: Wanceulen.
- Gairgordobil, M. (2002), *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego conducta prosocial y creatividad*, Madrid, Pirámide.
- Grineski, S. (1996). *Cooperative Learning in Physical Education*. Champaign. IL: Human Kinetics.
- Omeñaca., R. y Ruiz, J.V. (2005). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R., Puyuelo, E. y Ruiz, J.V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar: Bases teóricas y Unidades Didácticas para la educación física escolar abordada desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. Barcelona: Paidotribo.
- Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el

ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, 312. (29 de diciembre de 2007), 53747-53750.

Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.

Pérez Oliveras, E. (1998). *Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. Educación Física y deportes*. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>.

Ruíz Pérez, L. M. (1995). *Competencia Motriz*: Madrid: Gymnos.

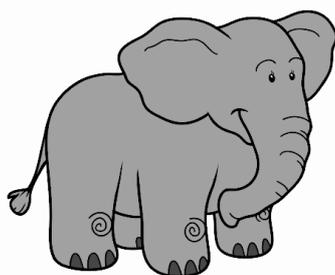
Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación de valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Mexico, D.F.: Secretaria de educación pública.

Velázquez, C (2012). *La pedagogía de la cooperación en Educación Física. Valladolid: La peonza*

Velázquez, C. (2008). Las actividades cooperativas como recurso para el tratamiento de los conflictos en las clases de educación física. En VV.AA (2008). *La resolución de los conflictos en y a través de la educación física*. p. (117-161). Barcelona: Graó

ANEXOS

Anexo 1, actividad grupos:



Anexo 2: Dame tu opinión

Retos sesión 1	¿Te ha gustado la ficha?. (1 al 10)	¿El reto era divertido?. (1 al 10)	¿Has superado el reto?. (1 al 10)	¿Has entendido lo que queríamos transmitir?. (1 al 10)
Reto nº1				
Reto nº2				
Reto nº3				
Reto nº4				

(Cada sesión se les dará esta ficha para realizar la evaluación. Puntuar de 1 al 10 dónde 1 es nada y 10 excelente).

Anexo 3: Evaluación docente

SESION 1					Acciones	Cancelar	Guardar	
	Excelente	10	Muy bien	8	Bien	5	Mal	3
B3.2.1 Utiliza estrategias básicas para resolver diferentes situaciones. (B3.2.1)	Descripción		Descripción		Descripción		Descripción	
B4.5.4 Recoge el material utilizado en las clases.	Descripción		Descripción		Descripción		Descripción	
B4.5.5 Asume formar parte del grupo que le corresponde.	Descripción		Descripción		Descripción		Descripción	

Anexo 4: Hoja de autoevaluación

Nombre y apellidos:					
Preguntas	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
He leído o escuchado los desafíos con atención	1	2	3	4	5
He dado soluciones para superar el reto de manera ordenada	1	2	3	4	5
Sabía cual era mi función durante el desafío	1	2	3	4	5
He animado a los compañeros, sobre todo, cuando las cosas no salen bien	1	2	3	4	5
No me he reído de ideas o habilidades de otros.	1	2	3	4	5
Puntos totales:					

Ficha de autoevaluación por sesiones. Opinión sobre la sesión por escrito:

Nombre y apellidos:	Fecha:	Sesión:
Opinión sobre la sesión (máximo 10 líneas):		

Anexo 5: Cuaderno de notas del profesor mediante observación directa

Nombre del alumno	Nº de sesión	Observaciones