

# **“Reflexiones en torno a una propuesta didáctica sobre juegos cooperativos en el área de Educación Física en Educación Primaria”**

**Trabajo de Fin de Grado**  
**Tutor: Marcelino Vaca Escribano**  
**Autor: Mario Lobato Bustillo**



---

**Universidad de Valladolid**  
**Campus de Palencia**

## RESUMEN

El aprendizaje cooperativo es una metodología educativa en la que el alumnado trabaja junto en pequeños grupos heterogéneos para conseguir un objetivo común y adquirir un conocimiento.

Mi Trabajo de Fin de Grado consiste en una intervención educativa, que tiene como base la cooperación. Se desarrolla durante mi actuación docente en el colegio Sofía Tartilán (practicum II), Palencia. La intervención se ha realizado en un aula de 25 alumnos de 6º curso de Educación Primaria (11-12 años). Está basado en desarrollar un proceso de transición que parte del juego cooperativo para llegar al aprendizaje cooperativo y se han alcanzado los objetivos inicialmente propuestos. A lo largo de este proyecto voy a mostrar el potencial educativo que tienen los juegos cooperativos en las clases de educación física. He realizado esta meta reflexión ( reflexión sobre reflexiones realizadas en otros trabajos de la carrera) con la intención de saber más sobre Unidades Didácticas en Educación Física intentando aproximar al alumnado al trabajo cooperativo y para ello he trabajado con diferentes materiales con el fin de lograr que los alumnos trabajen cooperativamente.

A partir de esto, con los resultados obtenidos podemos comprobar que el aprendizaje cooperativo desarrolla en los alumnos habilidades sociales y valores como la solidaridad, la ayuda, la empatía, el respeto y el esfuerzo. De aquí se deriva la importancia que tiene trabajar los juegos y retos cooperativos en el área de EF, debido a su potencial educativo en valores y al fomento en el desarrollo integral del alumnado.

## INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. JUSTIFICACIÓN.....	5
OBJETIVOS.....	6
3. RELACIÓN TFG CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS DEL CURRÍCULUM..	7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
4.1 El juego.....	9
4.2 Importancia del juego en la infancia.....	10
4.3 Definición juego cooperativo.....	11
4.4 Características del juego cooperativo.....	11
4.5 Necesidad de los juegos cooperativos.....	13
4.6 Diferencias juego cooperativo y juego competitivo.....	13
4.7 valores que transmiten los juegos cooperativos.....	14
5. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	17
5.1 Título.....	17
5.2 Introducción-justificación.....	17
5.3 Justificación curricular.....	18
5.4 Localización en el currículo oficial básico.....	19
5.5 Contexto.....	20
5.6 Contexto espacial.....	20
5.7 Tema.....	20
5.8 Atención a la diversidad.....	21
5.9 Conexiones interdisciplinarias.....	21
5.10 “Diseño”. Objetivos y contenidos de la propuesta didáctica.....	22
5.11 Metodología.....	23
5.12 Temporalización.....	25
5.13 Actividades.....	26
5.14 Observaciones más destacables y valoración de las actividades.....	31
5.15 Evaluación.....	32
6. CONCLUSIONES DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.....	34
7. CONCLUSIONES del TFG.....	36
8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	39
9. ANEXOS.....	40

## 1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo Fin de Grado (TFG) es realizado para concluir con los estudios de Grado de Magisterio de Educación Primaria con mención en Educación Física (EF), e integrar en él los conocimientos y competencias adquiridos a lo largo de esta titulación.

He decidido centrar mi Trabajo de Fin de Grado en uno de los contenidos que, a mi parecer, no sólo en el área de la Educación Física, ha de ser transversal al resto de áreas debido a la gran aportación que tiene en el desarrollo y en el aprendizaje de nuestro alumnado. En este caso, me he centrado en el juego cooperativo, ya que es el área al que en mi formación (practicum II) he dedicado más tiempo especialmente. He elegido este tema porque me parece que por medio del aprendizaje cooperativo podemos llegar a la enseñanza más libre y autónoma que es en definitiva la que se pretende alcanzar. Desde mi punto de vista esta temática no solo es específica del área de Educación Física, sino que también del resto de las áreas. Es fundamental crear un clima donde la armonía, el diálogo, el trabajo en equipo, la igualdad y el respeto, entre otros, estén presentes en el día a día de la jornada escolar, de modo que los estudiantes puedan posteriormente trasladarlos a su vida cotidiana.

En las siguientes páginas trataré de hacer una revisión teórica sobre el juego y especialmente sobre el juego cooperativo, mostrando sus características, sus ventajas e inconvenientes y los valores que se transmiten con este tipo de juegos. A continuación voy a desarrollar una unidad didáctica sobre retos cooperativos y para terminar voy a dar una serie de conclusiones.

Me he decantado por este tema porque creo que mediante el juego los niños pueden desarrollar habilidades sociales básicas en esta vida. Además creo que es uno de los medios más eficaces para lograr una educación integral. Vamos a tratar de eliminar la discriminación, todos los alumnos componentes del grupo van a tener la misma importancia en la consecución de los objetivos. Lo que pretendo con esta unidad didáctica es la completa socialización del niño/a.

El juego va ser el eje en torno al cual va a girar la consecución de nuestros objetivos y contenidos; que se acerque a las necesidades, intereses y motivaciones de nuestro alumnado para conseguir un verdadero aprendizaje significativo. Todo esto a través de una propuesta de actividades llamativa y

motivante hacia los alumnos, con variedad de juegos cooperativos y de desarrollo grupal.

Este TFG está dividido en 6 apartados en los que se explican los objetivos y la justificación del mismo, la fundamentación teórica, la intervención didáctica y sus resultados, por último expondré unas conclusiones y reflexiones acerca del trabajo.

## 2. JUSTIFICACIÓN

La elección del juego cooperativo como tema central de mi TFG se debe a que considero que es un gran recurso que los docentes tienen a la hora de enseñar, tanto en lo conceptual, en lo procesual y sobre todo en lo actitudinal.

He escogido este tema porque creo que mediante el juego los niños aprenden de manera dinámica y divertida. El juego ayuda a motivarlos en la iniciación de los posteriores aprendizajes.

El juego cooperativo, además, va desarrollar valores muy importantes tales como la solidaridad, el compañerismo, el trabajo en equipo, la capacidad de escucha y de respeto hacia las opiniones de los demás. Además creo que es un proceso por el cual los niños aprenden a socializarse. El juego es un medio de evasión para los niños, los permite expresarse libremente, por medio de estos los niños pueden aprender dichos valores de forma divertida. Siempre tiene que tener el propósito de divertir, pero la finalidad de desarrollar habilidades sociales.

Por estos motivos se desarrolla este tema, no sólo para conocer más acerca de la cooperación en educación, sino para poder llevarlo a cabo nosotros mismos. Además, consideramos que es un tema importante para cualquier maestro de EF, ya que nuestra área es muy propensa para desarrollar este tipo de aprendizaje en el alumnado. Por último, es necesario que todo maestro conozca los beneficios del aprendizaje cooperativo en la sociedad actual, donde cada vez parece que se da menos importancia a los valores sociales, y saber cómo desarrollarlo en un aula de Primaria.

Por otro lado, hago un pequeño análisis sobre la presencia de la cooperación en el curriculum. Entre todos los principios metodológicos, planteados para la etapa de Educación Primaria, destaca el aprendizaje cooperativo orientado a que los unos aprendan de los otros, ya que requiere poner en común conocimientos y estrategias para resolver diversas situaciones. También este concepto se ve presente en diversas áreas como en Ciencias de la Naturaleza o Ciencias Sociales. En ellas se reclama la presencia del trabajo cooperativo para la adquisición de conocimientos, a su vez que incide como un medio para el dialogo, la resolución de conflictos, la ayuda a los demás...

Los niños/as aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o perder como un grupo. Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que, todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades. Cada niño/a tendrá un papel diferente pero a la vez igual de importante que los demás.

Actualmente nos encontramos con muchas situaciones complejas a la hora de favorecer la inclusión en el aula. Por medio de la Educación Física y a través de la cooperación y del aprendizaje cooperativo creo que se puede conseguir una escuela mucho más enriquecedora e inclusiva, porque hacer trabajar a los alumnos en equipo es una forma de hacerlos ver que son iguales y que se necesita de la colaboración y el esfuerzo de todos para conseguir un mismo objetivo.

Desarrollar un proyecto cooperativo de estas características me permite reflexionar sobre aspectos básicos de mis estudios y capacitarme para planificar, desarrollar y evaluar procesos de enseñanza valiosos en la Educación Primaria. Dentro de los muchos objetivos que existen, he decidido clasificar aquellos que son más relevantes, por lo tanto con este proyecto cooperativo pretendo alcanzar los siguientes **objetivos**:

- Explorar de qué modo y por qué razones pueden y deben trabajar juntos el maestro tutor y el maestro especialista en Educación Física.
- Identificar los valores que esta reflexión sobre una práctica desarrollada puede acercarme a los objetivos declarados para el TFG.
- Saber más sobre las programaciones didácticas, las evaluaciones de una Unidad Didáctica y sobre las oposiciones hacia el cuerpo de maestro.
- Planificar y poner en práctica un proyecto cooperativo.
- Reflexionar sobre mi propia experiencia docente y evaluar periódicamente su práctica, asumiendo que dicho ejercicio debe ir perfeccionándose y actualizándose a los cambios o innovaciones pedagógicas.

### 3. RELACIÓN DEL TFG CON LAS COMPETENCIAS BASICAS DEL CURRÍCULUM

Existen varias competencias básicas relacionadas con este TFG, con las cuales favorecemos al desarrollo del currículum. Voy a hablar de los diferentes aspectos que abarca cada una en relación con nuestro trabajo:

- Competencia en comunicación lingüística: Los debates que pueden surgir dentro del grupo para superar una adversidad serán necesarios e imprescindibles. Por lo que la comunicación verbal se hará fundamental en esta unidad didáctica. Además los alumnos/as deberán plasmar en su cuaderno de campo las experiencias que vayan vivenciando. Dentro del cuaderno hay documentos que propician la conversación sobre las tareas propuestas y sobre los resultados obtenidos en ellas.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: Pues todo lo que incluye moverse por el espacio, supone interactuar con el entorno. Es decir el empleo de sus capacidades motrices (capacidades físicas básicas y cualidades motrices) para superar una tarea en un contexto definido contribuye con esta competencia. Al experimentar juegos en diferentes entornos aparecen diferentes posibilidades motrices que ellos van a experimentar y el respeto al medio ambiente. Aceptar las posibilidades y limitaciones físicas, respetándolas, son algunas de las pretensiones que persigue el currículum de la educación corporal. El alumnado necesitará habilidades sociales para respetar las reglas y para la convivencia.
- Competencia matemática: los alumnos tendrán que tomar decisiones sobre medidas y distancias en los escenarios de juego. También a partir de las anotaciones que hace en su cuaderno de campo usará conceptos matemáticos en relación con el tiempo.

- Competencia Social y Ciudadana: Al ser retos en los que TODOS deben superar el juego para ganar, se potencia esta competencia pues, yo diría incluso que es la más importante. El debate grupal es necesario para la consecución de un mismo fin u objetivo. Deberán respetar las normas de los juegos, cuidar el material...Por tanto, las habilidades de conocerse y valorarse, expresar y escuchar, ponerse en el lugar del otro, decidir, etc., se desarrollarán en nuestras sesiones.
- Competencia para aprender a aprender: por medio de los juegos los alumnos van a motivarse y encontrarán cierta satisfacción a la hora de resolver los problemas. Se dará cuenta que con interés y esfuerzo pueden superar cualquier desafío. Para ello es necesario tomar conciencia de las propias capacidades y saber utilizarlas en nuevos contextos. La práctica les proporciona información suficiente para que al planificar y ejecutar lo planteado crezcan sus habilidades.
- Autonomía e iniciativa personal: La iniciativa individual para proponer soluciones que el resto del grupo puede ver como buenas o malas, crea en el alumno conductas autónomas para pensar y buscar alternativas adecuadas en base a conseguir el objetivo común. La estrategia en los juegos, pone de manifiesto la capacidad del alumnado para idear, planificar, llevar a cabo y evaluar planes colectivos en los que cada uno ha de jugar su papel.

## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Voy a empezar hablando del juego en general para terminar hablando del juego cooperativo. Hablaré también de sus ventajas e inconvenientes y de los valores ya mencionados anteriormente que se transmiten con este tipo de juegos. El aprendizaje cooperativo no solo debe medirse teniendo en cuenta el producto académico, sino que también persigue una mejora de las propias relaciones sociales y un vínculo entre los miembros del grupo. *“La escuela debe llegar a ser ocasión para el desarrollo del pensamiento crítico, la experiencia de grupo, la definición de la propia identidad la reflexión y experimentación de valores como la participación, la solidaridad...”* (Lobato, 1998 y Johnson, 1999)

### 4.1 El juego

El juego busca poner en movimiento las capacidades motoras de las personas, podemos considerar juego cualquier actividad cuyo fin sea la diversión. Me gusta mucho la definición que hace Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, *“el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer”*.

El juego genera placer, moviliza al sujeto, desarrolla la creatividad, la curiosidad la imaginación y facilita la convivencia entre otras muchas cosas positivas en la vida del niño.

A su vez el juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Es de vital importancia en el desarrollo global de los niños y de las niñas: intelectualmente, desarrollando pensamiento y capacidad creativa; psicomotrizmente, a través de un desarrollo perceptivo y coordinativo; socialmente, a través de interacciones comunicativas y cooperativas; emocionalmente, a través del cultivo del auto concepto, el equilibrio y el control psico-afectivo.

Quiero destacar el carácter lúdico que tienen los juegos (actividad elegida libremente, alegre, alejada de lo cotidiano y siendo un fin en sí misma) y su capacidad de colocar la diversión por encima de los resultados, evitando ganadores y perdedores y la exclusión, así como su acción generadora de participación de todos y de cooperación de todos para lograr un mismo objetivo

grupal por encima del individual. Por medio del juego los niños y las niñas pueden aprender valores siendo inconscientes de ello.

El juego debe utilizar la regla para dejar patente cuál es el convenio y para que el jugador inserte sus acciones dentro de los límites de lo acordado. Todo sistema de reglas está dotado de un aspecto procedimental, el cual hemos de conjugar con la esencia del juego; es decir, el jugador ha de adecuar sus acciones al objetivo motor principal del juego. La esencia del juego es un concepto complejo, pues se manifiesta en el objetivo motor, pero, igualmente en las normas que usan los jugadores cuando aplican de manera real el juego.

## **4.2 La importancia del juego en la infancia**

Si hay algún principio relacionado con el desarrollo y el aprendizaje de la infancia que nadie cuestiona es precisamente la importancia del juego.

Tenemos que procurar hacer pensar a los niños de forma creativa y diferente, de ahí la importancia que tiene el pensamiento lateral en los juegos. En estos vamos a desarrollar pensamientos creativos escapando de las ideas fijas. Además los juegos permiten descubrir nuevas facetas de su imaginación, desarrollar nuevos pensamientos.

El juego es un elemento básico para que el niño afronte con éxito las diferentes situaciones que se le presentan en su relación y vivencia personales. Requiere una autosuperación personal para desenvolverse en diferentes circunstancias y situaciones de forma satisfactoria y placentera. Es fundamental crear en el grupo un clima de confianza, seguridad y apoyo que incite a situarse con ánimo, interés y motivación ante cualquier situación imprevista. Podemos afirmar que el juego prepara para la vida futura personal, grupal y socialmente.

Las clases deberían plantearse de forma que los alumnos/as adquieran un papel activo en ellas. Al incluir el juego en las actividades del aula se les va enseñando que aprender es fácil y divertido.

### 4.3 Definición de juego cooperativo

Un juego cooperativo es aquel en el que los jugadores no compiten sino que colaboran para lograr un mismo objetivo. Los logros se consiguen mediante el esfuerzo de todos los participantes, por lo que ningún jugador gana o pierde en concreto sino que son más bien todos, en conjunto, los que ganan o pierden.

### 4.4 Características del juego cooperativo

Para complementar la definición de juego que hemos realizado en el apartado anterior, es importante hacer alusión a las características más importantes que posee el juego cooperativo. A continuación voy a exponer algunas de ellas.

Quiero destacar a Terry Orlick uno de los pioneros de los juegos cooperativos. Este autor se centra en que las personas jueguen juntas y no unas en contra de las otras, por lo que reduce mucha importancia a la victoria y a la derrota. Define el juego cooperativo *“como un conjunto de libertades que contribuyen al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo”*. Estas libertades las resumen en cinco:

- Libres de la competición: el objetivo es que todas las personas participen para conseguir un mismo objetivo, por lo que elimina la rivalidad y la distinción entre ganadores y perdedores.
- Libres de la exclusión: no existe la expulsión del juego, todos deben tener una mayor experiencia y todos son ganadores o perdedores. Fomenta la inclusión en vez de la exclusión.
- Libres para crear: las reglas no van a ser estrictas, los propios participantes pueden modificarlas con el fin de lograr que todos participen y se diviertan con el juego. De esta forma vamos a potenciar la imaginación de los niños/as.
- Libres en la posibilidad de elegir: los alumnos van a tener total libertad a la hora de elegir las soluciones y tomar las decisiones que ellos creen oportunas. Con esto se pretende aumentar su motivación.
- Libres de la agresión: dado que el resultado se obtiene por la colaboración y esfuerzo de todos, desaparecen las conductas violentas.

También quiero hacer referencia a otros dos autores muy importantes que son Omeñaca y Ruiz y que también nos señalan las características que tienen este tipo de juegos.

- Es una actividad conjunta y participativa, que necesita que todos los participantes colaboren entre ellos. Todos tienen un fin común y tienen que trabajar juntos para conseguirlo.
- Los participantes compiten contra elementos no humanos y no entre ellos mismos.
- Permite explorar y desarrollar la creatividad en la búsqueda de soluciones.
- Favorece las relaciones “empáticas, cordiales y constructivas” entre los compañeros.
- Da más importancia al proceso que al resultado final, es decir, se le da mucha más importancia lo que proporciona dentro del grupo que llegar a lograr el objetivo del juego al final.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social, exige una igualdad entre los miembros.
- No excluye ni discrimina: todas las personas aportan algo al grupo, por lo tanto no elimina, lo que permite seguir experimentando y, por ende, tener una mayor experiencia.



## **4.5 La necesidad de los juegos cooperativos**

Aun sin estar plenamente generalizada, cada vez es más importante resaltar la idea de la experiencia lúdica en el desarrollo físico, social, moral e intelectual de los niños y niñas, no solo entre los profesionales de la educación sino también entre los padres, medios de comunicación y sociedad en general.

El juego es un fin en sí mismo, como proyección de una necesidad que debemos cubrir, como fuente de placer, como comunicación y diversión. Al mismo tiempo, el juego es un medio extraordinario para descubrir el entorno y las relaciones humanas que en él se producen.

También tenemos que tener en cuenta que los juegos transmiten y potencian un determinado código de valores a través del cual se estructuran un determinado tipo de persona-jugador, unas determinadas relaciones entre los propios jugadores, una determinada forma de entender la diversión, etc. En otras palabras no todos los juegos cumplen el requisito de ser educativos. Debemos, pues, clarificar nuestras actitudes y posiciones con respecto al tipo de juegos que queremos usar o practicar para hacerlos coherentes con nuestra forma de pensar.

En este sentido, si las ideas que defendemos están en consonancia con la participación frente a la exclusión, la cooperación frente a la competitividad, la comunicación frente a la incomunicación, la risa de todos frente a la risa de unos sobre otros, la igualdad frente a la discriminación, etc... debemos tener muy presente los roles y valores que transmitimos a través del juego. Por consiguiente se trata de potenciar juegos que sean acordes a los valores de la igualdad, la participación, la empatía la cooperación... Y aquí es donde radica la importancia de los juegos cooperativos. En definitiva los juegos cooperativos son un instrumento muy útil para modificar las relaciones y estructuras sociales vigentes, claramente violentas.

## **4.6 Diferencias entre el juego cooperativo y el juego competitivo**

La principal diferencia es que los juegos competitivos hacen ver al otro como un rival al que tienes que superar, ganando o eliminando, mientras que los juegos cooperativos tratan a todos por igual y se basan en la ayuda y el esfuerzo de todos para llegar a un mismo objetivo.

Brown (1998) destaca que los individuos en situaciones cooperativas se percatan con facilidad de que la resolución de las mismas es consecuencia del trabajo de todos. Estos miembros tendrán mayor aptitud para valorar las acciones de sus compañeros a lograr los objetivos comunes, en comparación con grupos competitivos, así como también tenderán a ayudarse mutuamente con mayor frecuencia.

A continuación muestro las diferencias más significativas entre el juego cooperativo y el juego competitivo, basándome especialmente en el autor Omeñaca y Ruiz:

JUEGO COOPERATIVO	JUEGO COMPETITIVO
No hay oposición entre los participantes	Hay oposición entre los participantes
Todos ganan y todos pierden	Unos ganan y otros pierden. Hay temor al fracaso.
El objetivo del juego es común y se consigue con la unión.	El objetivo solo es conseguido por algunos.
Es más importante el proceso que el resultado.	Lo importante es el resultado final.
El error es aceptado.	El error provoca la expulsión del juego.
No excluye ni discrimina.	La falta de habilidad conduce a situaciones de rechazo
Sentir que forman parte del grupo aumenta su autoestima y la confianza en los demás.	Pierden la confianza en sí mismos cuando fracasan en el juego.
Aprenden a compartir el éxito grupal.	Solo se consigue el éxito de unos pocos.

#### 4.7 Valores que transmiten los juegos cooperativos

- **Construcción de una relación social positiva.** Los juegos cooperativos cambian las actitudes de las personas hacia el juego y hacia ellas mismas, favoreciendo la creación de un ambiente de aprecio recíproco, apto no sólo para la diversión, sino también para el aprendizaje intelectual como actitudinal. Asimismo generan comportamientos pro sociales basados en unas relaciones solidarias, afectivas y positivas.
- **La empatía.** Capacidad para situarse en la posición del otro para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus

necesidades y su realidad. La comunicación empática excluye toda forma autoritaria de comunicación, estando asociada a la igualdad y a la simetría comunicativas. Igualmente precisa de la expresión “*animar y devolver conductas de interacción como la auto apertura y superar la tendencia a detenerse en cómo perciben a uno las personas con las que nos comunicamos*” (Scott y Powers, 1985, p.211).

- **La cooperación.** Valor y destreza necesaria para resolver tareas y problemas juntos a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control. Las experiencias cooperativas son la mejor forma de aprender a compartir, a socializarse y a preocuparse por los demás. De esta forma, a colaborar para un fin común, las respuestas destructivas se cambian en constructivas.
- **La comunicación.** Desarrollo de la capacidad para expresar, deliberada y auténticamente, nuestro estado de ánimo, nuestras percepciones, nuestros conocimientos, nuestras emociones, nuestras perspectivas. Para ello es necesario que la comunicación se realice desde la claridad y sobre todo, desde la congruencia del mensaje emitido (P. Cela, 1985, p.5).
- **La participación.** En una cultura selectiva y discriminatoria, los juegos cooperativos persiguen como valor y como destreza la participación de todos los miembros. Esta participación colectiva en la ejecución del juego y en la búsqueda de posibles soluciones, genera un clima de confianza y de mutua implicación absolutamente necesarias para una auténtica comunicación humana.
- **El aprecio y autoconcepto positivo.** Desarrollar una imagen positiva de sí mismo y reconocer, apreciar y expresar la importancia del otro.
- **La alegría.** En general como nos recuerda L.Corman (1978) “uno de los caracteres más notables de la educación no violenta es el de formar niños alegres” (p. 184). En los juegos cooperativos, al desaparecer el miedo al fracaso y al rechazo, generalmente asociado con los juegos competitivos, la alegría se desvela con toda nitidez.

Para terminar con la fundamentación teórica voy hablar de **las ventajas y los inconvenientes** que tienen los juegos cooperativos.

En cuanto a las ventajas cabe destacar las siguientes:

- El juego cooperativo promueve las relaciones entre los estudiantes.

- Desarrolla habilidades interpersonales y estrategias para resolver conflictos.
- Desarrolla la tolerancia, respeto y flexibilidad hacia los demás.
- Desarrolla actitudes positivas hacia el aprendizaje.
- Estimula habilidades personales.
- Disminuye los sentimientos de aislamiento.
- Favorece los sentimientos de auto eficiencia.
- El trabajo colaborativo en el aula educa en valores de cooperación, solidaridad y generosidad.

Y en cuanto a los inconvenientes podemos mencionar los siguientes:

- Existencia de falta de concreción inicial del objetivo que se persigue.
- Puede suceder que exista algún miembro que quiera controlar o imponer un método.
- Los integrantes en el trabajo en grupo tienen estilos de aprendizaje y desarrollos distintos y también sucede que tengan distintas ideas y sea difícil llegar a un acuerdo.

## **5. PROPUESTA DIDÁCTICA (Unidad didáctica retos cooperativos)**

### **5.1 Título**

“Colabora con tus compañeros”.

### **5.2 Introducción-justificación**

Para construir la Unidad Didáctica me he basado en la estructura de la revista digital de Buenos Aires publicada en Enero del 2009.

La Unidad Didáctica que presento está pensada para ser aplicada en el segundo nivel del tercer ciclo de Primaria (sexto curso). Es una propuesta basada en un planteamiento del proceso de enseñanza – aprendizaje y cuya aplicación en el centro de trabajo va a ir precedida de un análisis previo de las características de los alumnos/as y del grupo, con la finalidad de hacer los cambios necesarios para adaptarla al entorno sociocultural y ambiental en el que se incluye la escuela, en concreto el C.E.I.P Sofía Tartilán.

La estructura de sesión que vamos a utilizar está dividida en tres partes principales: puesta en acción, parte principal y vuelta a la calma. Al iniciar y finalizar cada sesión los alumnos se cambian de vestuario, zapatillas y se asean. Las actividades de cada parte son flexibles, ya que los retos cooperativos necesitan un tiempo variable que no se puede determinar de antemano.

La cooperación entre los miembros de cada grupo dará lugar a que los alumnos/as interactúen a través del juego, esto les ayudará a conocerse, potenciar por nuestra parte la coeducación y trabajar aquellos valores de carácter no competitivos.

El desarrollo de la U.D. que planteo contempla un modelo de enseñanza en el que no exista ningún tipo de distinción para chicos y chicas en las actividades que se programan.

En primer lugar eliminamos discriminaciones y malos sentimientos propios, pues sustituimos el “unos ganan” por el “todos ganamos”. Además con los desafíos cooperativos (en los que el trabajo en equipo es imprescindible), se establecen lazos de unión dentro del grupo, pues nuestro objetivo común es superar el reto y si uno del grupo no lo logra, ninguno lo consigue, por lo que deberán unir esfuerzos y orientar sus acciones en base a conseguir superar el desafío todos juntos, que puede tener varias soluciones, desarrollando así la

imaginación, la creatividad y la originalidad. Recursos muy importantes a la hora de resolver una tarea de forma adecuada en un contexto definido. Por lo tanto también contribuyen considerablemente al desarrollo de las competencias básicas.

Me parece importante señalar que los retos cooperativos son un recurso muy útil para trabajar en toda la Educación Primaria, y la EF presenta un marco idóneo para ello. Con esta UD se pretende que el alumnado conozca y aprenda otro tipo de contenidos relacionados no sólo con el ámbito de la EF, sino estrechamente relacionados con la educación en valores, fomentando la autonomía personal, el trabajo en grupo y la aceptación e integración de todos los compañeros.

Así, la práctica de actividades físicas es garantía de salud física y mental, de recreo, divertimento, disfrute, es un medio ideal para hacer nuevas amistades, fortalecer los valores personales y humanos que facilitan la convivencia en la sociedad (respeto, responsabilidad, etc.).

### **5.3 Justificación curricular**

Esta Propuesta Didáctica está pensada para llevarse a cabo con el alumnado de 6º de Educación Primaria, de manera que hay que justificarlo en el REAL DECRETO 126/2014 del 28 de febrero por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Estos son algunos de los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje que influyen en nuestro trabajo. Todos ellos están extraídos del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

En cuanto a los criterios de evaluación queremos que los alumnos sean capaces de:

3. 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.
7. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.

13. 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.

Los estándares de aprendizaje que más vamos a tener en cuenta son los siguientes:

1.5 realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o entornos no habituales adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.

2.4 construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, verbales o plásticos.

4.3 distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.

7.1 respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

13.4 Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.

13.5 acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

#### **5.4 Localización en el currículo oficial básico de la Educación Primaria**

La actividad que llevamos a cabo se encuentra dentro del bloque 5 de contenidos según el REAL DECRETO 1513/2006, del 7 de diciembre, denominado “Juegos y actividades deportivas”, ya que se tendrá en cuenta un uso adecuado de las estrategias básicas del juego relacionado con la cooperación. Además se valorará el esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y desafíos dejando al margen los prejuicios y preferencias.

## **5.5 Contexto**

Esta Unidad Didáctica va dirigida a alumnos y alumnas del 3º ciclo de Educación Primaria, concretamente a 6º curso (11-12 años) El centro escolar donde se llevará a cabo es un colegio público situado en un barrio acomodado de la ciudad, el CEIP Sofía Tartilán.

El Colegio "Sofía Tartilán" es un centro perteneciente a la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León y por lo tanto de titularidad pública.

Está situado en la zona noreste de la ciudad, en el Barrio de Eras del Bosque/San Juanillo. El centro consta de dos edificios: uno de Educación Primaria y otro de Educación Infantil.

El barrio en el que está ubicado es de clase media obrera, la mayor parte de la población son trabajadores de FASA, funcionarios y una pequeña minoría de la población es emigrante y de etnia gitana, en torno a 30 alumnos pertenecen a la población emigrante y 24 de ellos son de etnia gitana. El alumnado es poco problemático y muy disciplinado

La clase cuenta con 24 alumnos (14 chicos y 11 chicas) del 2º nivel del tercer ciclo de primaria.

Disponemos de unos recursos ambientales y materiales básicos.

## **5.6 Contexto espacial**

El principal lugar donde se pondrá en práctica la unidad didáctica será el gimnasio. Este es muy amplio y cuenta con una gran variedad de recursos materiales. Cuando el tiempo sea bueno y agradable saldremos a realizar las actividades al patio del colegio. Y para las actividades con el paracaídas vamos a desplazarnos al parque de al lado.

## **5.7 Tema**

**Juegos cooperativos.** A través de esta sesión, se pretende que los alumnos valoren la importancia de trabajar en equipo. Se iniciará la unidad con dos juegos de cooperación-oposición, en la que se dividirá al grupo en dos equipos que tendrán que competir. En los siguientes retos se les propondrá trabajar en conjunto a través de juegos, desafíos y retos cooperativos.

### **Secuenciación**

Esta unidad didáctica se va llevar a cabo en el segundo trimestre. Tendrá una duración de tres semanas aproximadamente y el horario de Educación Física del grupo-clase es el siguiente:

Lunes de 9:30 a 10.30 y Jueves de 12:00 a 13:00.

### **5.8 Atención a la diversidad**

La propuesta de actividades que se presentan a lo largo de toda la unidad didáctica no requiere de unas medidas especiales para garantizar una atención a la diversidad, dado que los contenidos que se tratan ofrecen la posibilidad de que cada alumno se acomode a su nivel de destreza y desarrollo motor.

La exigencia física de las sesiones va a permitir que casi todos los niños puedan practicarlos independientemente de sus circunstancias. Aun así, en el caso de alumnos que no puedan realizar práctica motriz serán introducidos en la dinámica de la sesión dotándoles de protagonismo, asumiendo otros roles y haciéndolos sentir codirectores en la puesta en práctica de las actividades.

Para llevar a cabo una educación inclusiva tendremos en cuenta todas las características individuales de los alumnos, así como las características del grupo-aula en general.

### **5.9 Conexiones interdisciplinarias**

La unidad didáctica que presento a continuación se va realizar en su mayor parte dentro del gimnasio del colegio, pero siempre y cuando el tiempo sea agradable se realizarán los juegos fuera del gimnasio en el patio del colegio, concretamente en las canchas de baloncesto y de fútbol sala.

Siempre es imprescindible que se conecte con otras asignaturas si lo que se busca es una enseñanza integral y completa.

Relación con ciencias naturales: quizás sea la asignatura que más se relaciona con la materia de la Educación Física, ya que ambas contribuyen al conocimiento del cuerpo humano.

## **5.10 “Diseño”. Objetivos y contenidos de la propuesta didáctica**

### **Objetivos didácticos**

Podemos determinar que los objetivos didácticos de esta U.D. se fundamentan en todos los objetivos generales del área referidos a:

- Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.

Los objetivos específicos de esta unidad didáctica son los siguientes:

- Desarrollar las actitudes de cooperación y participación: lograr el respeto mutuo, aportar ideas para un objetivo común.

- Anteponer el juego al triunfo, facilitando la integración y respetando las normas.

- Mejorar globalmente las habilidades motrices básicas en situaciones de juego superando las adversidades.

- Aprender a respetar a los compañeros, materiales y normas de las actividades en el trabajo diario.

- Valorar el trabajo cooperativo, asumiendo con respeto el papel desempeñado por las diferentes personas dentro del mismo.

- Disminuir las diferencias existentes entre niños y niñas, tratando de que sus relaciones sociales sean adecuadas.

- Fomentar y reflexionar sobre otros valores sociales como la empatía, solidaridad, compañerismo, diálogo, igualdad...

## **Contenidos**

A pesar de lo que hemos expresado anteriormente del carácter cíclico de la Educación Física, de la relación entre unos contenidos y otros y, de que es muy difícil aislar el trabajo de un contenido específico a lo largo de una sesión, podemos decir que esta unidad didáctica, se encuentra ubicada principalmente en el Bloque de contenidos: “Juegos y actividades deportivas”.

### **Procedimentales**

- Ejecución de juegos en grupo, donde se necesite la cooperación y participación de todos los miembros del grupo.
- Aplicación de habilidades básicas en situaciones de juego.
- Fomento de valores sociales: cooperación, empatía, respeto, solidaridad, compañerismo, dialogo, igualdad...

### **Conceptuales**

- Coordinaciones y habilidad.
- Conocimiento de las diferentes habilidades y destrezas motrices básicas: andar, correr, saltar, girar y equilibrios.
- Realización de actividades para afianzar el equilibrio.
- Elaboración de figuras básicas por parejas y tríos. Posibilidad de cuartetos en función del trabajo y del aprendizaje del grupo.

### **Actitudinales**

- Aceptación de los diferentes niveles de aptitud motriz dentro del grupo.
- Respeto hacia los compañeros, los materiales y normas de las actividades.
- Actitud de respeto y responsabilidad hacia el propio cuerpo y el de los otros.
- Confianza e iniciativa en el trabajo grupal e individual.

## 5.11 Metodología

Las metodologías que utilizaremos en nuestra propuesta didáctica, son las que nos van a guiar a conseguir los objetivos establecidos. Esta UD está basada en una metodología activa y participativa, ya que son los propios alumnos los que realizan los diferentes retos cooperativos.

Vamos a intentar construir aprendizajes significativos y lograr que todos los alumnos/as sean autónomos en la toma de decisiones.

Uno de los aspectos más importantes en esta unidad didáctica es la cooperación y el trabajo en equipo, que se verá presente en cada una de las sesiones y cooperar no solo aparecerá como un contenido del área sino también como una herramienta a la hora de tratar otros contenidos. Es por eso que el uso del dialogo y el consenso para tomar las decisiones, respetando siempre la opinión de los demás cobra una gran relevancia.

En algunos momentos de las sesiones van a ser los propios alumnos quienes elijan el juego y establezcan las normas del mismo. Por medio de los juegos vamos a intentar lograr que la actividad sea intensa y siempre que se pueda sean los propios alumnos los protagonistas. En este caso nuestra intervención como docentes será de ayuda y de guía. No delimitaremos procesos ni resultados, ya que serán los alumnos quienes los irán determinando. Nuestra función como docentes será de observar y sugerir nuevas formas para la realización de la actividad

En otros casos seremos nosotros los que estableceremos las normas del juego, favoreciendo la consecución de técnicas y modelos a través de actividades dirigidas, como es en el caso del acrosport, que marcaremos una serie de pautas antes de empezar con las representaciones de las figuras, que sin embargo si serán de libre elección.

Para garantizar el aprendizaje de los alumnos, se van a llevar a cabo aspectos como el aprendizaje significativo (teniendo en cuenta los conocimientos previos de los alumnos y la motivación extrínseca e intrínseca) y la socialización (estimular climas positivos en los que predominen las técnicas, instrumentos y sistemas de trabajo participativos y colectivos).

El desarrollo de la UD se lleva a cabo en un ambiente de afecto, socialización, confianza y seguridad. Se intenta que los alumnos obtengan un aprendizaje significativo y puedan tener nuevos conocimientos y recursos sobre la cooperación, desarrollando retos prácticos para la posterior observación y evaluación de los nuevos conocimientos adquiridos.

Finalmente decir un aspecto a tener en cuenta: la estructura que siguen todas las sesiones consta de 4 partes, el calentamiento, las actividades, el juego libre y la vuelta a la calma (relajación).

## 5. 12 Temporalización

Sesiones	Actividades	Duración
Sesión 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Calentamiento</li> <li>- Juego de la cárcel</li> <li>- Juego de la cadena</li> <li>- Que no caiga la pica</li> <li>-Vuelta a la calma</li> <li>- Reflexión grupal final</li> </ul>	60 minutos
Sesión 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Calentamiento</li> <li>- Cruzar el río</li> <li>- Paracaídas</li> <li>- Desafío de la pica</li> <li>-Reflexión grupal final</li> </ul>	60 minutos
Sesión 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>-video explicativo acrosport</li> <li>-iniciación acrosport</li> <li>-relajación muscular</li> </ul>	60 minutos
Sesión 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Calentamiento específico acrosport</li> <li>-Ensayo figuras acrosport</li> <li>-Representacion</li> <li>-Reflexión grupal</li> </ul>	60 minutos
Sesión 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Juego de calentamiento</li> <li>-Que no caiga el balón</li> <li>-Los bancos equilibristas</li> <li>-Juego libre</li> <li>-Vuelta a la calma</li> </ul>	60 minutos

## **5.13 ACTIVIDADES**

### **Sesión 1**

#### **Objetivos**

- conocer los principales rasgos del juego cooperativo diferenciándolo del juego competitivo.
- cooperar y participar en las actividades propuestas.

#### **Materiales**

Picas, conos.

#### **Actividades**

Calentamiento: movilidad articular y estiramientos musculares dinámicos.

También se harán 3 minutos de carrera continua por el patio del colegio.

Para la movilidad articular se colocarán en fila por parejas, y avanzarán hasta mi posición primero moviendo los brazos, luego el tronco y luego las piernas.

Los estiramientos se realizarán por parejas, un miembro de la pareja se tumbará en el suelo y el otro le ayudará.

#### **Juego de la cárcel**

Se hacen dos equipos y a cada uno se le asigna un determinado espacio. En cada uno de ellos se colocan 7 conos que deben ser recuperados por el equipo contrario. Cuando uno entra en el campo del adversario puede ser pillado. De ser así irá a la “cárcel” (zona marcada) y otro jugador de su equipo podría salvarlo dándolo en la mano. Gana el que consiga antes todos los conos.

#### **Juego de la cadena**

La cadena: 1 alumno/a se la queda tratando de pillar a los demás, al ser pillado debe unirse a él formando cada vez una cadena más larga, cogidos de la mano intentarán pillar al resto. La cadena cada vez irá siendo más grande lo que requerirá de una cooperación para ponerse de acuerdo a quién quieren pillar y atrapar en la cadena. Se puede dividir en grupos para dar más dinamismo al juego.

#### **Que no caiga la pica**

Formaremos un círculo, cada niño/a tendrá una pica en su mano derecha, a la voz del profesor todos dejarán caer la pica para que el compañero la recoja.

Tendrán que coordinar en dejar caer la pica a su compañero lo mejor posible y a su vez recoger la de su otro compañero.

### **Vuelta a calma**

Se realizarán estiramientos por parejas y un pequeño masaje también por parejas.

### **Reflexión grupal**

Analizaremos la sesión de hoy encontrando las posibles diferencias y semejanzas entre las actividades. Así iremos conociendo el juego cooperativo frente al competitivo.

## **Sesión 2**

### **Objetivos**

- Mantener el equilibrio, coordinando las acciones consigo mismo y con los compañeros para lograr un mismo objetivo.
- Buscar estrategias para resolver el reto planteado participando de forma activa y cooperando.
- aprender a utilizar el paracaídas y vivenciar las posibilidades que nos ofrece.

### **Materiales**

Aros, bancos suecos, paracaídas, picas.

### **Actividades**

Calentamiento: movilidad articular y estiramientos musculares, todo esto por parejas. Primero se tumbará un miembro de la pareja y el otro le ayudará a estirar los miembros del tren inferior. Luego cambiarán los papeles.

### **Cruzar el río**

Para comenzar se forman grupos de 6 personas. Los componentes del grupo se colocan en fila con un aro y un aro más que habrá en el suelo. En ningún momento se podrá pisar fuera de los aros. Tratarán de cruzar el gimnasio “el río” sin que ningún miembro del grupo pise fuera de los aros, sino volverán todos los componentes del grupo a la salida.

La solución es que todos los miembros del grupo vayan pasándose los aros para poder avanzar, teniendo en cuenta la distancia para que todos tengan la misma posibilidad de avanzar.

El juego se repetirá varias veces añadiendo alguna dificultad, por ejemplo algún objeto en el camino, como puede ser un banco que tengan que superar.

### **Paracaídas**

El profesor coloca un paracaídas en el suelo. Los alumnos se sitúan alrededor, agachados y agarrándolo con las dos manos. Tras una señal, todos levantan el paracaídas por encima de sus cabezas. En este momento se llena de aire y se forma una sombrilla gigante que se va desinflando poco a poco.

Iremos repitiendo el proceso para explorar nuevas posibilidades: si se quiere dejar sin aire rápidamente, hay que llevar el paracaídas hacia abajo y afuera o si queremos que suba más arriba, tenemos que dar algún paso hacia el centro cuando el paracaídas este inflado.

Ahora se numeran del 1 al 4 y a la señal inflan el paracaídas lo más alto posible a la vez que todos los alumnos que tienen el número que el profesor ha dicho intercambian sus posiciones por debajo del paracaídas antes de que este se desinflen.

Para finalizar, los alumnos suben el paracaídas lo más alto que puedan a la vez que dan dos pasos hacia el centro. Cuando empieza a bajar se lo pasan por la espalda hasta que llegue el borde al suelo y se sientan sobre el formando una gran “tienda de campaña”.



### **Desafío de la pica**

Se formará un círculo grande, cada miembro del círculo tendrá una pica en la mano apoyada contra el suelo, a la voz del profesor tendrán que dejar caer la pica para que el compañero de su derecha la recoja y a su vez coger la que ha dejado caer el compañero de la izquierda. Debemos conseguir que ninguna pica caiga al suelo y que todos hayamos cogido la de nuestro compañero.

### **Sesión 3**

#### **Objetivos**

- Conocer y practicar los diferentes roles del acrosport.
- Valorar la importancia de los compañeros y de las ayudas en la realización de las figuras.
- Favorecer la relajación corporal del compañero.

#### **Materiales**

Colchonetas

#### **Actividades**

##### **Power point y video explicativo del acrosport ( figuras, roles, agarres...)**

Calentamiento por parejas, movilidad articular y estiramientos. Empezaremos moviendo los miembros inferiores, para terminar moviendo los brazos las muñecas y el cuello que van a ser los elementos que más van a intervenir en la sesión.

Exploración de figuras por parejas, mientras exploran e investigan colocaciones más cómodas, figuras más estables, etc. Se hacen pequeños parones para explicar cuál es la forma correcta de ejecutarlas. Existirá un intercambio de roles.

Para finalizar tienen que buscar diferentes formas de mantener el equilibrio sobre el compañero.

##### **Agrupamientos**

Repartiremos una ficha con figuras donde los alumnos agrupados de cuatro en cuatro intentarán realizar las figuras expuestas (anexo).

**Vuelta a la calma:** relajación por parejas, uno de la pareja se tumba boca abajo y el otro con la ayuda de un balón masajea su espalda siguiendo las instrucciones del profesor. Después se intercambian los roles.

#### **Sesión 4**

##### **Objetivos**

- Realizar diferentes equilibrios estáticos grupales representando una variedad de figuras.
- Desarrollar las actitudes de cooperación y participación: lograr el respeto mutuo y aportar ideas para un trabajo común y una representación final.

##### **Materiales**

Colchonetas.

##### **Actividades**

Calentamiento específico del acrosport, incidiendo sobre todo en las zonas que se van a trabajar ( muñecas, espalda...)

Se les entregará otra ficha con nuevas figuras (anexo) de las cuales dispondrán de cierto tiempo para poder practicarlas y encajar los roles más convenientes en cada una de ellas.

Posteriormente elegirán tres o cuatro figuras que quieran representar delante de sus compañeros las practicarán y será el momento de exponerlas delante del grupo-clase.

Para finalizar con el acrosport se realizará una pequeña reflexión grupal.

#### **Sesión 5**

##### **Objetivos**

- Participar de manera activa cooperando con los compañeros.
- Respetar las normas del juego.

##### **Materiales**

Balón, bancos suecos.

##### **Actividades**

Juego de calentamiento “**la araña**”: 1 alumno/a se la queda en el centro del campo intentando pillar a los alumnos que pueda cuando pasen de un extremo

a otro de la pista, los pillados se quedan en el centro junto a él para pillar a los demás.

**Que no Caiga el Balón.** Entre todos golpear un balón de playa o globo hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo. Se cuenta en número de veces que le dan cada vez.

**Los Bancos Equilibristas.** Se coloca una fila de bancos suecos:

- Toda la clase se sube en ellos. Los miembros del grupo coordinan sus acciones para que el mayor número posible de personas se mantenga sobre el menor número de bancos suecos.
- Los niños forman sendas filas en los extremos. Un niño de cada fila avanza por los bancos hacia el extremo contrario y coopera con el compañero para que ninguno de los dos caiga al suelo cuando se encuentren.
- Los alumnos se suben sobre un banco sueco. Determinan un criterio para establecer un orden (estatura, mes de nacimiento...) Cooperan para que, sin que nadie caiga del banco los componentes del grupo acaben ordenados.

### **Juego libre**

Ellos serán los que propongan un juego para terminar con esta unidad didáctica. Vuelta a la calma: estiramientos por parejas.

## **5. 14 Observaciones más destacables de las sesiones y valoración de las actividades**

Presentación de nuevos materiales, en este caso el paracaídas.

Enseñanza del cuidado del material.

Alto grado de participación y motivación de los participantes.

Muy buen ambiente en general durante todo el transcurso de la sesiones.

En líneas generales, la valoración de la sesión ha sido muy buena, mejor de lo esperada, ya que prácticamente los objetivos propuestos se han cumplido de forma notable, han conocido un nuevo material para jugar y pasarlo bien (el paracaídas), han aprendido a utilizarlo y cuidarlo, se ha mejorado la comunicación, el respeto y diferentes valores sociales, ha destacado la cooperación, la colaboración y el espíritu de equipo por encima de todo,

mejorando la cohesión del mismo. Pero sobretodo y lo más importante es que hemos creado un ambiente agradable, afectivo y de diversión inolvidable.

## 5. 15 Evaluación de la Unidad Didáctica

La evaluación es de vital importancia ya que nos permite conocer si los objetivos que planteamos al principio de las actividades se han cumplido. El profesor tiene como función observar el progreso tanto individual como colectivo para poder evaluar el desarrollo del mismo. Para ello se ha utilizado el cuaderno del maestro (análisis de las sesiones, evaluación continua y final de los alumnos y evaluación de las sesiones y de la práctica docente) nos proporciona mucha información acerca de la intervención didáctica en su globalidad. Además también nos complementa la evaluación del maestro de EF del aula.

A través de las sesiones y de las actividades propuestas en la unidad didáctica, se pretende llevar a cabo una evaluación continua, no sólo evaluando el resultado final sino teniendo en cuenta todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto va ser mucho más importante el proceso que el resultado. Siempre se han ido apuntando anotaciones durante el transcurso de las sesiones, con la finalidad de poder ir mejorando las sesiones en el mismo momento.

Las técnicas y los instrumentos de evaluación que más tendremos que tener en cuenta son los siguientes:

- La observación directa durante la realización de las actividades, comprobando su actitud y su implicación. Hoja de observación (Anexo)
- Las reflexiones finales que se harán al finalizar cada sesión. Los últimos 5-10 minutos de cada sesión, en la fase de cierre, se emplearán para realizar una reflexión y valoración con los y las participantes de las actividades sobre diferentes aspectos como las situaciones acontecidas en la sesión, actitud de los participantes, participación en la misma, implicación en las actividades, aspectos a resaltar, aspectos a mejorar,... Estos comentarios se tendrán en cuenta tanto para la evaluación posterior de la sesión realizada como para la preparación de las sesiones posteriores.

En cuanto a los instrumentos que se van a utilizar, en nuestra propuesta llevada a cabo en el practicum II son los siguientes:

- Cuaderno de campo: en él los alumnos/as recogerán todo lo que han aprendido durante cada una de las sesiones y valorará si les han gustado las actividades y su actuación en ellas.
- Cuestionario para los alumnos: irá dentro de su cuaderno de campo, y se les hará una serie de preguntas para saber si el funcionamiento de la unidad didáctica ha sido el correcto y para ayudarnos a mejorar aquellos aspectos que no hayan funcionado bien, de cara a un futuro. (Anexo)
- Cuaderno del maestro: dentro de este instrumento se encuentran unas fichas de evaluación para cada sesión, en las que además de analizar unos criterios establecidos, puede anotar observaciones y aspectos relevantes de las sesiones. También cuenta con la evaluación continua y final de los alumnos, donde puede ir anotando sus aprendizajes y algunos comentarios relevantes. Esta evaluación se basa en la observación directa, y se puede rellenar durante las sesiones o después de las mismas. Por último señalar que posee una autoevaluación de la práctica docente, para ser consciente del papel que ha tenido como maestro y posibles mejoras. (Anexo)

Para obtener una valoración final de cada alumno, basándome en todo lo anterior, la nota se distribuye en los siguientes porcentajes, los cuales han de ser superados, es decir, obtener al menos la mitad de cada porcentaje para hacer media entre todos ellos:

- 20%: el comportamiento.
- 10%: participación activa en las actividades, ropa adecuada para las actividades...
- 70%: la consecución de los estándares de aprendizaje.

Por otro lado y para finalizar con la evaluación, el docente también realizará una evaluación de sí mismo y de la puesta en práctica de las sesiones, realizando aquellas reformulaciones que considere oportunas para posteriores cursos o años.

En líneas generales el papel del maestro ha sido bueno, se ha fomentado el desarrollo integral de los alumnos. Los objetivos, contenidos y actividades han estado adaptados a la edad de los participantes y el tiempo de los retos ha sido flexible en función de su desarrollo.

## 6. CONCLUSIONES DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

Después de haber realizado la propuesta didáctica, puedo decir que todos los alumnos/as han aprendido que para conseguir un logro se necesita de los aportes, las habilidades, las actitudes y la cooperación de todos los miembros del grupo. Además todos estos deben de tener una gran responsabilidad individual. Cada miembro tiene una gran autonomía para participar y proponer sus ideas.

La interacción social era un punto fuerte en esta propuesta didáctica. Formaba parte de uno de los objetivos a alcanzar y hemos podido comprobar cómo nuestro alumnado ha llegado a él. Estoy de acuerdo con Velázquez (2012) cuando dice que para cooperar es necesario la existencia de una interacción social positiva, actuando así en la zona de desarrollo próximo de Vigotsky, fomentando un aprendizaje significativo.

El encuentro en los juegos cooperativos permite la vivencia, la afectividad, la comunicación asertiva, la cooperación, la resolución pacífica de conflictos, la búsqueda de soluciones, la toma de decisiones consensuadas, la afirmación, la confianza... Además, se logra la aprehensión de la solidaridad en la cual se reconoce al otro como otro, es decir, en el aprecio, respeto y aceptación de su diferencia.

La cooperación es una fuente de transmisión de valores inigualable. Se ha podido comprobar en nuestras sesiones como los alumnos y alumnas apoyadas siempre con nuestra actuación docente y con este tipo de metodología, han llegado a adquirir estos valores de respeto, compañerismo, empatía, etc., todos han colaborado y se han ayudado para conseguir el mismo objetivo final. El dialogo que se ha creado ha sido fundamental en este proceso, estoy de acuerdo con Omeñaca (2001) donde dice que cooperar es dialogar. También es cierto que para que estos valores se lleguen a transmitir de forma total es importante que se sigan trabajando durante todo el año, ya sea en la Educación Física como en el resto de materias.

En cuanto a los aprendizajes actitudinales, si se generan actitudes positivas se transmiten en efectos positivos y al contrario si se generan actitudes negativas sus efectos son negativos. Por lo que trataremos que todos los niños/as se sientan cómodos en las actividades, dando el mismo protagonismo a todos los componentes dentro de los grupos. Por medio de los juego su motivación e interés crecerá.

Al realizar las reflexiones finales al término de cada sesión los alumnos/as podrán explicar si sus actitudes han sido negativas o positivas y las valorarán por medio de la experiencia ya vivida.

Todos se han dado cuenta de que el fortalecimiento del trabajo en equipo es fundamental para la resolución de conflictos, el logro de metas comunes y la generación de propuestas para resolver los retos. Han terminado por ayudarse unos a otros con el fin de alcanzar el mismo objetivo en las actividades. Me lleva a poder afirmar esto el alto grado de participación de los alumnos y de las alumnas, su implicación en las actividades y su aceptación en el desarrollo de todas las sesiones cooperativas y estoy seguro de que los sentimientos de aislamiento han desaparecido ya que todos han adquirido la misma importancia dentro de los grupos.

Como docente me he dado cuenta de que debemos escuchar al alumnado cuando realizan las pequeñas intervenciones y debemos fomentar los procesos de reflexión. A partir de estas reflexiones debemos valorar que nos ha hecho tener éxito y que nos ha hecho fracasar. Para que todos adquieran la misma importancia dentro del grupo cada vez nombraremos a un portavoz del grupo. Siempre hay alumnos/as más tímidos, a los que les cuesta expresarse en público, pero a medida que todos los compañeros aportan sus comentarios y van participando, estos se animan y comentan sus opiniones y sus valoraciones.

El aporte de feedbacks en los que buscamos procesos cognitivos críticos y autónomos en el alumnado supone una reflexión en la acción constante. Creo que puede resultar muy interesante una actividad final en la que no solo se valore la participación individual y grupal, sino también los procesos didácticos y la participación del profesor. De este modo el alumno adquiere un papel importante ya que su opinión es escuchada y tenida en cuenta para futuras sesiones.

## 7. CONCLUSIONES DEL TFG

Desde este trabajo hemos tratado de exponer una manera de entender la Educación Física alejada de propuestas competitivas exclusivistas y tradicionales, que sólo hacen hincapié en el resultado y los objetivos motrices. Hemos defendido cómo la Educación Física es mucho más; es una herramienta educativa de alto valor y que no sólo da importancia a las cualidades físicas o a las habilidades motrices, sino que además transmite valores, comportamientos, conductas responsables, que fomentan la cooperación, la diversión, que permite interconectar la vida de un centro, que sirve para mejorar la comunicación de quienes aprenden con ella (el alumnado) y de quienes la usan como instrumento pedagógico (el profesorado)..., todo esto canalizado a través de un recurso, el juego cooperativo y educativo, que puede servir como recurso metodológico en el aula de Educación Física o como base para actividades de dinamización de un centro educativo.

El aprendizaje cooperativo no solo influye en el ámbito motor, sino también en el desarrollo y mejora de las habilidades sociales del alumnado. Posee un alto componente de educación en valores, tales como la propia cooperación, el compañerismo, la ayuda, la igualdad, la colaboración, la empatía, la solidaridad, el esfuerzo, el respeto, la convivencia, la resolución pacífica de conflictos... Estos son valores que he intentado transmitir durante todo el transcurso de las actividades. La ayuda, el respeto y el ánimo hacia los demás, la comunicación mediada por el dialogo...son las actitudes que más se han propiciado a lo largo del desarrollo de mi unidad didáctica.

Uno de los objetivos que me marcaba antes de llevar a cabo esta propuesta didáctica era el de favorecer la interacción social a través de las tareas cooperativas. Puedo decir que todos los alumnos se han implicado en la realización de las actividades y que no han existido discriminaciones de ningún tipo.

Otro de los objetivos que me marqué fue el de aumentar la participación activa, y efectivamente el alumnado participó de forma activa incluso los niños que son

más rechazados por el resto de la clase intentaban esforzarse por contribuir al logro de la actividad. Sí es cierto que la participación era mayor cuando se trataba de pequeños grupos que en aquellas que todos los miembros de la clase tenían que realizarla conjuntamente y es precisamente en este tipo de actividades en las que los alumnos con peores habilidades motrices pasaban más desapercibidos. Este hecho lo podemos relacionar con la idea de Velázquez (2004) de que hay que promover la participación y, para ello, reducir el tamaño de los grupos posibilita que todos participen equitativamente.

También decir como conclusión que los alumnos en teoría sí saben cómo comportarse y reaccionar ante ciertas situaciones adversas que se dan en clase, pero a la hora de trabajar de una manera cooperativa se encuentran con varios problemas que no quieren o no pueden resolver por sí solos. Aquí la intervención del profesor es fundamental. Es muy fácil hacerles ver que trabajando en equipo se pueden conseguir los objetivos y que todos unidos pueden llegar a conseguir más fácilmente llegar a la meta que remando cada uno por su lado. Lo difícil es que lo asuman y lo incorporen a su forma cotidiana cuando participen en actividades físicas. Este es un reto pendiente de lograr.

El papel del maestro es muy importante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, en especial dentro del aprendizaje cooperativo, debemos ser mediadores, orientar la búsqueda de soluciones, reflexionar sobre las estrategias utilizadas y ayudar a la resolución de conflictos.

Con los juegos cooperativos buscaré el trabajo de las habilidades sociales: ayuda mutua y respeto hacia los demás, coordinación comunicación, confianza...

En los juegos que programe no realizaré ningún tipo de eliminación ya que buscaré la inclusión de los alumnos relegando la competitividad. Cada alumno intentará aportar sus diferentes habilidades siendo imprescindible la coordinación de todos.

Por último, queremos especificar las ideas más importantes que hemos podido extraer a partir de la realización de esta propuesta didáctica, y son las siguientes:

- Es necesario fomentar el trabajo cooperativo desde el área de EF porque favorece el desarrollo integral del alumnado. El aprendizaje cooperativo posee un alto componente en educación en valores, tales como el compañerismo, la

ayuda, la solidaridad, la empatía, el respeto, el esfuerzo..., aspecto que es imprescindible desarrollar en la sociedad en la que vivimos.

- Desde la EF es importante promover las relaciones sociales e integración del alumnado, y los retos cooperativos son un recurso idóneo para ello.

- Como maestros, debemos conocer cómo llevar a cabo Unidades Didácticas o sesiones basadas en juegos cooperativos, y desarrollar adecuadamente nuestro papel como guías y orientadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos es imprescindible para la consecución de los objetivos planteados.

- Una alternativa interesante sería plantear que cualquier contenido del área de EF puede ser trabajado basándonos en planteamientos cooperativos que favorezcan la promoción de actitudes y valores positivos, sobre todo, desde el punto de vista de la socialización.

## 8. BIBLIOGRAFIA Y WEBGRAFIA

- Raúl Gutiérrez. El juego de grupo como elemento educativo.
- Xesus R. Jares. El placer de jugar juntos, nuevas técnicas y juegos cooperativos. Editorial CCS/Madrid.
- Grupo la Tarusa (2001). Educación Física en primaria a través del juego. Tercer ciclo. Barcelona: Inde
- Bantulá Janot, J. (2004). Juegos Motrices Cooperativos. Barcelona: Paidotribo.
- Revista agora
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2005). Juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona: Paidotribo.
- TÁNDEM. (2008). Competencias básicas en el marco de la convergencia europea. Didáctica de la Educación Física. Editorial Graó, de IRIF, S.L.

### Disposiciones legales

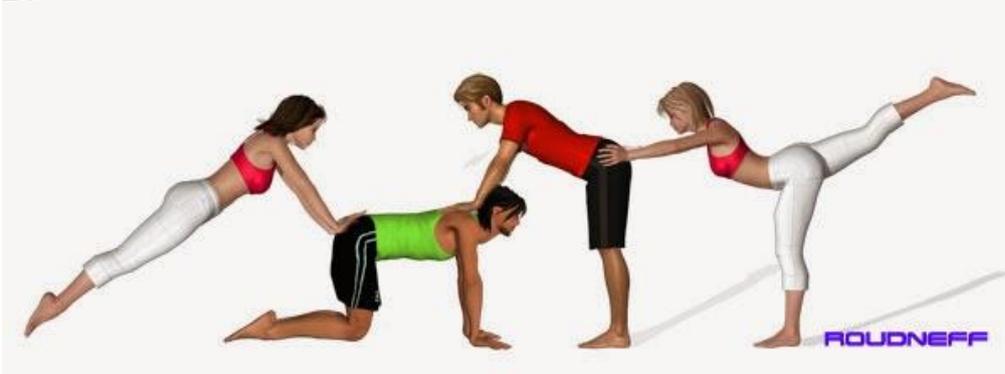
Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (BOE nº 52. Sec. I. Pág. 19349) Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2014-2222>

## ANEXOS

Figuras de Acrosport:



<http://eps.roudneff.com>



## ANEXO

### RUBRICA DE EVALUACION DEL PROFESOR

	ALUMNO 1			ALUMNO 2			ALUMNO 3			ALUMNO 4			.....		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Participa activamente en los juegos															
Trabaja más de forma individual que colectiva															
Respeto las normas de los juegos															
Respeto a sus compañeros															
Aporta ideas															
Emplea el diálogo para comunicarse															
Acepta las críticas															

La puntuación es la siguiente:

1. Siempre
2. Algunas veces
3. Nunca

**ANEXO**  
**HOJA DE EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS**

NOMBRE.....

¿Te has sentido a gusto trabajando en grupo?

.....  
 .....

¿Has prestado atención a las ideas que aportaban tus compañeros?

.....  
 .....

Marca con una X sobre la casilla que consideres oportuna

	VERDADERO	FALSO
Nos hemos puesto de acuerdo al comienzo sobre el objetivo.		
¿Ha faltado orden, no hemos aprovechado el tiempo?		
Hemos nombrado un coordinador		
¿Todos hemos intervenido de igual manera?		

Proponed algunas sugerencias para que en otra ocasión el grupo funcione mejor:

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

## CUESTIONARIO PARA LOS ALUMNOS

Marca con una cruz la casilla correspondiente:

	A veces	sí	no
¿Me he divertido realizando juegos cooperativos?			
He aportado mis ideas al grupo			
He respetado las opiniones de los demás			
Considero que mi actividad ha contribuido al logro de la actividad			
He realizado comentarios despectivos a algún compañero			
He ayudado a todos mis compañeros que han necesitado ayuda			
He aceptado a todos los grupos en los que he estado			

- ¿Qué crees que podrías mejorar y como podrías hacerlo?
- ¿Consideras que hay algún compañero que no haya sido del todo integrado en la realización de los juegos? En caso de que sea afirmativo, nómbralos y explica el motivo.
- Explica brevemente como ha sido tu cooperación a lo largo de las diferentes sesiones.
- A continuación puedes comentar aquello que quieras destacar sobre las actividades que hemos realizado.

**CUADERNO DEL MAESTRO**

**SESION 1**

CRITERIO	M	B	P	MP	N	OBSERVACIONES
¿Han cooperado bien?						
¿Han participado en todos los retos?						
¿Se han puesto de acuerdo?						
¿Se han ayudado y respetado?						
¿Han respetado las normas?						
¿Qué han aprendido?						
Aspectos a mejorar						
Ideas relevantes						

**N: nunca**

**MP: muy poco**

**P: poco**

**B: bastante**

**M: mucho**