



Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

**Los métodos pedagógicos en Educación
Física: una propuesta de intervención
didáctica basada en los juegos y retos
cooperativos en Educación Primaria**

AUTOR: Patricia Cuesta Antona

TUTOR ACADÉMICO: Juan Carlos Manrique Arribas

Grado en Educación Primaria

Curso: 2018/2019

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado aborda el tema del aprendizaje cooperativo en Educación Primaria a través de una intervención didáctica. Esta propuesta se basa en la aplicación de los juegos cooperativos, y más concretamente mediante los retos en equipos, en varias sesiones de Educación Física. Después de la puesta en práctica y de la recogida de los resultados mediante diferentes instrumentos de evaluación se ha constatado que los alumnos han participado de forma activa y motivadora, lo que ha facilitado el desarrollo personal de cada alumno y la integración al grupo. También han aprendido a relacionarse y a resolver los conflictos a través del diálogo. La técnica del trabajo en pequeños grupos ha resultado beneficiosa para alcanzar los objetivos marcados en la planificación docente.

PALABRAS CLAVE: Educación Física, aprendizaje cooperativo, metodologías activas y participativas, juegos cooperativos, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

This last project deals with cooperative learning in Primary Education through a didactic intervention. This proposal is based on the application of cooperative games, and specifically about challenges in teams, in several sessions of Physical Education. After having applied it and having considered the results by means of different assessment instruments, it has been verified that students have participated in an active and motivating way, which has facilitated the personal development of each student and the integration into the group. Students have also learned how to relate and resolve conflicts through the dialogue. The group work technique has been beneficial to achieve the objectives set in teacher planning.

KEY WORDS: Physical Education, cooperative learning, active and participatory methodologies, cooperative games, meaningful learning

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	2
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. OBJETIVOS.....	4
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	5
4.1. MÉTODOS PEDAGÓGICOS	5
4.2. MÉTODOS PEDAGÓGICOS EN EDUCACIÓN FÍSICA.....	6
4.3. EL APRENDIZAJE COOPERATIVO	7
4.4. CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.....	8
4.5. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.....	11
4.6. TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO	11
4.7. EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA.....	13
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	15
5.1. JUSTIFICACIÓN	15
CONTEXTUALIZACIÓN.....	16
5.2. OBJETIVOS	16
5.2.1. Objetivos generales	16
5.2.2. Objetivos didácticos.....	17
5.3. CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	18
5.4. COMPETENCIAS	19
5.5. METODOLOGÍA	21
5.6. ESTRUCTURA DE LAS SESIONES	23
5.6.1. Desarrollo de las sesiones	24
5.7. RECURSOS	36
5.8. ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO	37
5.9. EVALUACIÓN.....	38
6. RESULTADOS Y VALORACIÓN GLOBAL.....	42
6.1 RESULTADOS.....	42

6.2. VALORACIÓN GLOBAL	45
7. CONSIDERACIONES FINALES	47
8. OPORTUNIDADES, LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	48
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
10. ANEXOS	51
ANEXO 1: DIARIO DE CLASE.....	52
ANEXO 2: ANECDOTARIO	53
ANEXO 3: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN POR PARTE DEL DOCENTE CON ESCALA VERBAL SOBRE SU PRÁCTICA.....	54
ANEXO 4: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN POR PARTE DEL DOCENTE CON ESCALA VERBAL SOBRE LA UD.	55
ANEXO 5: EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS	56
ANEXO 6: AUTOEVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS	59

ÍNDICE DE TABLAS

SESIÓN 1	25
SESIÓN 2	27
SESIÓN 3	29
SESIÓN 4	31
SESIÓN 5	33
SESIÓN 6	35
Tabla 1: <i>Técnicas e instrumentos de evaluación. Elaboración propia.</i>	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Características esenciales del aprendizaje cooperativo.....	10
---	----

1. INTRODUCCIÓN

Hemos escogido el tema del Aprendizaje Cooperativo (AC) en la Educación Física (EF) en Educación Primaria (EP), porque este método pedagógico se centra en los alumnos, ya que es una metodología educativa por la cual trabajan en pequeños grupos heterogéneos para así conseguir un objetivo común. Además, es una buena estrategia para que en los centros y en las aulas de los colegios se consigan crear buenas relaciones entre los alumnos en un ambiente de confianza. Nos gustaría intentar poner en práctica nuestra propuesta de intervención didáctica en un colegio público de Segovia, en este caso el centro va a ser el colegio "Villalpando". Con ello lo que pretendemos es que la educación sea activa y genere igualdad de oportunidades para nuestros alumnos, es decir, una educación inclusiva en la que adquieran aprendizajes significativos dentro y fuera de la clase. Lo que queremos alcanzar es que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más útil y motivador para los alumnos a través de una metodología activa y participativa y así aprendan a resolver cualquier conflicto con estrategias y diálogos mediante la cooperación entre ellos.

Hemos realizado una propuesta de intervención didáctica en el 3º curso de EP. Nuestra intervención está basada en el AC a través de los juegos y retos cooperativos, para que consigan aprendizajes significativos a través de sus propias experiencias y esfuerzos en conseguir su objetivo común en grupo o participando activamente de manera individual cuando sea necesario. De este modo se pretende conseguir su desarrollo integral, es decir, favorecer una igualdad de oportunidades para que todos los alumnos del grupo, mediante la resolución de conflictos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adquieran las competencias que se han marcado. Se ha utilizado el juego como instrumento esencial para que las relaciones entre todos los miembros de la clase se realicen de manera natural, sin imposiciones y mediante acuerdos.

Este trabajo, por tanto, comienza con una justificación en la que desarrollamos los motivos para escoger este tema. Posteriormente se detallan los objetivos que queremos que se consigan con esta propuesta. Seguidamente se hace una explicación teórica en la que se expone la información de los autores más relevantes sobre el aprendizaje cooperativo, contrastada con el análisis de diferentes experiencias didácticas ya puestas en práctica y publicadas en contextos científicos. A continuación se expone una

planificación docente, perfectamente contextualizada con el planteamiento de sus objetivos, contenidos y competencias; así como también se elabora un plan de actuación que sigue la metodología cooperativa, se detallan las actividades de cada una de las sesiones, los recursos utilizados, su temporalización, la atención a la diversidad, la evaluación y los instrumentos aplicados. Después de su puesta en práctica y de la recogida de datos, se han analizado los resultados obtenidos para realizar las posteriores conclusiones, para concluir con las reflexiones obtenidas de nuestro TFG entero y plantear las oportunidades, limitaciones y futuras líneas de investigación. Para acabar este trabajo se reflejan las referencias bibliográficas que se han utilizado y se añaden los anexos que aclaran mejor las actuaciones realizadas.

2. JUSTIFICACIÓN

Hemos elegido este tema del método pedagógico de aprendizaje cooperativo basado en diferentes juegos o retos que tienen que lograr entre todos como contenido principal de la propuesta práctica de este TFG. Por ello, creemos que como futuros profesores de Educación Física (EF) debemos profundizar en esta metodología para conocerla bien y así saberla llevar a la práctica de la mejor manera posible. Además, pensamos que el proceso de enseñanza-aprendizaje debería ser aplicado mediante un modelo inclusivo. Según Pujolás (2004),

La educación es un instrumento de desarrollo personal y social de todos los alumnos, no solo de los más capaces, y cuya función social consiste en dotar a todos los alumnos de una formación integral, partiendo de la base de que todos pueden aprender, y tienen que aprender, cada uno hasta el máximo de sus posibilidades (p.21).

Nuestro interés por esta metodología empieza ya en la carrera de Educación Infantil (EI) con las asignaturas de "Análisis de prácticas y Diseño de proyectos" y "Recursos didácticos", pero continúa creciendo en Educación Primaria (EP) con las asignaturas de "Juegos y Deportes", "Educación Física y Salud" y "Educación Física Escolar", en todas ellas se trata el aprendizaje cooperativo dentro del ámbito del área de EF.

Esta metodología nos marcó mucho ya que durante toda nuestra infancia hemos estado sometidos a metodologías tradicionales y directivas, en las que el profesor era el que sabía toda la información y nos daba las pautas para conseguir el objetivo final sin

importarle cómo nos sintiéramos como alumnos, solo se centraban en los más hábiles. Por ello, la asignatura de EF no ha hecho que tengamos un gran interés y motivación por ella sino todo lo contrario. A nosotros nos parece que lo más importante para que cualquier asignatura se desarrolle de manera correcta es que el alumnado participe de manera activa y flexible, centrándose en los intereses y las características de cada uno. Es fundamental que ellos sean protagonistas de su propio aprendizaje para que estén o sigan motivados y así aprendan unos de otros a través de sus experiencias personales en un ambiente de confianza.

Con esta metodología se desarrollan valores positivos en el alumnado, puesto que los alumnos, en estas edades, se caracterizan por ser egocéntricos y la competitividad entre ellos para ganar. Es decir, que hacen lo que sea solo por ser los primeros o ganar y no consideran trabajar en equipo colaborando de forma cooperativa. Por un lado, el uso de esta metodología se fomenta la empatía y el respeto por los demás, junto con la ayuda que se presta a los compañeros, ya que para conseguir el objetivo final todos tienen que ayudar se y así se sentirán importantes dentro del grupo. Además adquieren una mayor responsabilidad al tener que participar de manera activa, puesto que es compromiso de todos desarrollar su esfuerzo y capacidades para conseguir lo propuesto a través del diálogo y las ideas de todos.

Por otro lado, nos parece esencial resaltar la importancia de que los alumnos aprendan a trabajar de manera cooperativa, en un ambiente en el que puedan dar sus ideas sin miedo y atendiendo las opiniones que dan los demás compañeros, valorándolas y reflexionando para llegar a un acuerdo, solucionando cualquier conflicto y así lograr un resultado final satisfactorio.

Para acabar con esta justificación, queremos resaltar que desde nuestra opinión, como docentes, es fundamental experimentar diferentes metodologías, para así poder conocer las ventajas e inconvenientes de cada una de ellas, y tratar así de motivar a los alumnos en las clases de EF. Además de potenciar las capacidades de los alumnos y ser capaces de solventar las necesidades individuales y grupales de ellos. Es necesario buscar el desarrollo integral del estudiante participando de manera activa en su proceso de aprendizaje, al convertirse en los auténticos protagonistas. De manera que con el aprendizaje cooperativo estimamos que es con el método pedagógico cooperativo con el conseguirán mejor dichos objetivos, además de aprender a trabajar en grupo,

relacionarse y respetarse unos a otros resolviendo cualquier conflicto a través del diálogo.

3. OBJETIVOS

En esta parte nos centramos en detallar el objetivo general de la intervención y de él diseñaremos los objetivos específico-didácticos, que se derivan de aquél. Estos son:

El objetivo general de nuestra intervención es:

- Elaborar, llevar a cabo y evaluar una intervención didáctica en EF, basada en el aprendizaje cooperativo.

Los objetivos específicos de nuestra intervención dependientes al objetivo anterior, y que serán el fundamento para realizar la elaboración de las conclusiones del TFG son:

- Fomentar actitudes de respeto, colaboración o participación hacia uno mismo y los demás compañeros a través de la comunicación y la utilización de juegos cooperativos.
- Conocer y valorar el aprendizaje cooperativo en el área de EF a través de juegos y retos cooperativos.
- Adquirir diferentes habilidades y destrezas motrices básicas (desplazamientos, saltos y manipulaciones), a través de la puesta en práctica de metodologías activas y participativas inherentes al método pedagógico cooperativo.
- Valorar y analizar la propuesta de trabajo y nuestra intervención como medio de perfeccionamiento para nuestra formación inicial como maestros.
- Fomentar una actitud motivadora hacia el aprendizaje significativo en EF.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. MÉTODOS PEDAGÓGICOS

Para entender qué son los métodos pedagógicos debemos empezar definiendo qué significa "método". Es un término que procede del griego μέθοδος e indica el camino, senda, medio, sendero para alcanzar el fin planteado. En la actualidad se define "método" como un procedimiento de reglas o normas que nos ayudan obtener un objetivo concreto y que estrecha para conseguir el máximo de sus resultados. Es decir, las decisiones y el camino que siguen los alumnos para superarlos objetivos de la actividad.

Los Modelos Pedagógicos, según Rovegno (2006) y Casey (2016) citados por Fernández-Río, Calderón, Hortigüela, PérezPueyo y Aznar (2016), están basados en la interdependencia de las relaciones entre el aprendizaje, la enseñanza, el contenido y el contexto real. Por ello, la actual enseñanza centrada en ellos es un enfoque pedagógico que se aparta de los contenidos o del profesor, pretendiendo ordenar los resultados de aprendizaje con las necesidades de los alumnos y del estilo de enseñanza.

También Delgado (1991) define los métodos como vías que nos ayudan a obtener el aprendizaje en los alumnos, para así conseguir los objetivos que queremos que adquieran. El método interactúa entre el profesor y el alumno para la adquisición de su enseñanza mediante aprendizajes significativos.

Por tanto, los métodos Pedagógicos surgen para que exista una relación entre el aprendizaje y la participación activa de los alumnos. De este modo, con ello desaparece la aplicación de los estilos tradicionales donde el alumno es un mero receptor de la información del profesor sin poder participar y construir sus propios aprendizajes significativos ya que antes de ellos la organización de la planificación de los profesores dependía de los estilos de enseñanza y al quedarse reducido ya que no abordan lo primordial del aprendizaje surgieron los métodos de enseñanza (es el modo de conducir el aprendizaje y enseñanza de los alumnos).

Los métodos y estilos de enseñanza son muy parecidos. Según Blázquez (2016, p.16), “los métodos de enseñanza son técnicas y procedimientos usadas por los profesores para así organizar las diferentes actividades de sus alumnos y así favorecer su enseñanza”.

Estos métodos se centran en los objetivos que pretenden conseguir con cada reto y la forma en que se trabaja con los alumnos.

Por otro lado, los estilos de enseñanza, según Blázquez (2016, p. 16), hacen referencia al ambiente de enseñanza y a los medios empleados para enseñar a los alumnos, junto con la forma en que interactúan los alumnos y el profesor mediante el proceso de aprendizaje-enseñanza. Se centran en crear un buen clima de la clase, mejorar la actitud que se tienen entre ellos y favorecer las interacciones entre los profesores y los alumnos.

4.2. MÉTODOS PEDAGÓGICOS EN EDUCACIÓN FÍSICA

Durante los últimos años las clases de educación física están siendo criticadas por no proporcionar una educación básica efectiva para los alumnos al ser un mando directivo por el profesor que asigna las tareas según ellos diseñen y expliquen en su clase magistral, sin ser flexibles y para mejorar su condición física sin importar las necesidades y características de cada alumno. Ya que en ellas se centran en que los alumnos adquieran los aprendizajes según diga el profesor, es decir, que son agentes pasivos que no se centran en sus necesidades sino en sus logros. Esto ha propiciado una situación crítica para la educación física. Aunque se entiende, como así lo certifican los objetivos planteados en el currículum de Educación Primaria, que la Educación Física (EF) es básica para la educación y el desarrollo de nuestros alumnos. Para el desarrollo integral de ellos debemos crear situaciones donde los estudiantes participen de forma activa y aprendan unos de otros a través de su interacción y diálogo para resolver los retos planteados.

A lo largo del siglo XX, la enseñanza de la Educación Física en los colegios ha estado basada en la aplicación de métodos de instrucción directa donde el protagonismo del alumnado era insuficiente y reducido, es decir, que eran alumnos pasivos dirigidos o guiados por el profesor y sin poder dar sus opiniones. Estos métodos habían sido heredados de la instrucción militar y adaptados a los programas físicos, según Van Dalen y Bannet, (1971), citados en Menéndez Santurio y Fernández-Río (2016).

Por ello, se busco nuevos métodos en los que los alumnos participaran activamente en las clases siendo los protagonistas de su aprendizaje-enseñanza través de la interacción entre ellos y el profesor, para así adquirir aprendizajes significativos.

4.3. EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Lo que queremos explicar en este apartado es definir qué es el aprendizaje cooperativo y en qué consiste. Para ello, nos vamos a basar en una serie de autores que definen el concepto de Aprendizaje Cooperativo (AC) desde enfoques diferentes y adaptados a contextos diversos.

Según Velázquez, Fraile y López (2014), el aprendizaje cooperativo es “una metodología educativa basada en el trabajo en pequeños grupos generalmente heterogéneos, en los que los estudiantes trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás miembros de su grupo” (p.239). Pero además, Fernández- Río, Calderón, Hortigüela, Pérez-Pueyo y Aznar Cebamanos (2016) expresan que el aprendizaje cooperativo se puede definir como un “modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices” (p.58).

Por otro lado, hay que destacar a Lickona (1991), citado en Fernández-Río, J. y Velázquez Callado, C. (2005,p. 22), que considera que “la estrategia de participación cooperativa consiste en generar situaciones de aprendizaje en las que un alumno o una alumna consiguen sus objetivos sí y sólo sí, el resto de los miembros del equipo o del aula también consiguen los suyos”.

Según las definiciones anteriores, entendemos que este modelo o metodología de aprendizaje cooperativo es muy importante, porque con ello los alumnos aprenden a relacionarse y trabajar en pequeños grupos heterogéneos, para así lograr o alcanzar el reto y contenidos planteados en la actividad. De este modo, se enfrentan entre los diferentes grupos pero sin rivalidad, aceptando las normas y reglas, ya que para ganar lo tienen que conseguir entre todos los participantes de esa actividad.

Por ello, en las actividades cooperativas los alumnos aprenden que cada uno de ellos es importante dentro del grupo y así aprovechan las habilidades y los puntos fuertes de cada persona en beneficio de todo el grupo. Además de que los alumnos aprenderán de

manera motivadora y divertida a colaborar, participar, reflexionar y ayudarse entre ellos, formándose como grupo-clase. Así dejarán atrás sus diferencias.

Por ello para desarrollarse de manera integral construyen y aprenden los conceptos y habilidades a través de sus propias experiencias personales, junto con las de sus compañeros.

Es decir, mediante este uso del método pedagógico cooperativo, se mejorarán sus relaciones sociales entre ellos dentro de clase y fuera, a la vez de que trabajarán una serie de contenidos concretos y obtendrán o pondrán en práctica una valores: respeto, solidaridad, compañerismo o colaboración; entre otros. Todo ello se aprende y se pone en práctica en las clases de Educación Física. Sin olvidar que se trabaja mediante el movimiento corporal para conseguir el desarrollo personal de cada alumno atendiendo a sus propias decisiones. No sólo se realiza la actividad física, sino que se trata de que los escolares reflexionen sobre lo que están realizando para llegar entre todos a la solución de la actividad. En necesario, por tanto, que todos los miembros de cada grupo aporten sus ideas y valoren las de los demás para conseguir así un mayor aprendizaje significativo.

4.4. CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Para que se desarrolle el aprendizaje cooperativo existen una serie de características esenciales que debe cumplir toda estructura de aprendizaje y así sea considerada cooperativa, según Johnson, Johnson y Holubec, (2013), citados en Fernández-Río et al, 2016, p. 58), Pujolás (2004), junto con Johnson, Johnson y Holubec (1999) citados por Velázquez (2010) y Curto, Gelabert, González y Morales(2009), son los siguientes (figura 1):

1. **Interdependencia Positiva:** los miembros de cada grupo dependen unos de otros para alcanzar el objetivo final y a la vez grupal (no pierden unos para que ganen otros sino que lo consiguen todos juntos). Se desarrollan actividades o retos orientados a conseguir un aprendizaje personal individual y, a su vez, asegurarse de que los demás compañeros logren conseguir también dicho aprendizaje que tienen que adquirir todos los participantes. Trabajan todos los

alumnos que forman el grupo en equipo distribuyéndose la responsabilidad según sus capacidades y habilidades, ya que del esfuerzo de cada uno de ellos se beneficia ella misma y los demás.

2. **Interacción Promotora:** los miembros del grupo tienen que estar en contacto directo unos con otros para ayudarse durante la realización de la actividad y así conseguir el reto final. Es decir, que pasan de trabajar en equipo para ser un equipo de verdad ayudándose y motivándose para así crear una relación personal y social en un ambiente de confianza en el que se ayuden todos para solucionar el problema planteado.
3. **Responsabilidad Individual y grupal:** cada miembro del equipo debe ser responsable en una parte del trabajo global del grupo, ya que cada uno de ellos es importante para conseguir el resultado final y beneficiar al grupo. Con ello hace que debatan y se pongan de acuerdo dialogando las diferentes ideas y así llegar a una conclusión final entre todos y actuar de la mejor manera posible entre todos sin que ninguno se aproveche del esfuerzo de los demás. Ya que no es justo que unos trabajen y los demás se beneficien sin hacer nada, por ello con esta metodología todos tienen que trabajar para conseguir el fin último.
4. **Procesamiento Grupal:** todo el grupo debe hablar, debatir y procesar toda la información disponible de manera conjunta para reflexionar sobre su actuación y mejorar lo que no estaban realizando de manera adecuada, y así lograr superar lo propuesto entre todos como grupo.
5. **Habilidades Sociales:** los miembros del grupo y de cada grupo desarrollarán habilidades de comunicación interpersonal (animar, escuchar activamente, motivar, respetarse el turno de palabra...), es decir dar su opinión cada uno de ellos y aceptarlas los demás utilizando la más adecuada mediante el diálogo, para supurar cualquier conflicto que suceda y así lograr el objetivo final de la actividad planteada.
6. **Evaluación Interdependiente:** se tiene que centrar en cómo se relacionan entre ellos y las aportaciones que hacen dentro de él, junto con el papel que desempeña

dentro del grupo tanto de forma individual como colectiva. Además de su esfuerzo para que puedan conseguir lo que pretenden. En resumen, la evaluación tiene que basarse en los esfuerzos individuales de cada uno para conseguir las mejoras dentro del grupo de trabajo hacia su fin.

7. **Igualdad de oportunidades:** todos tienen que participar dentro del grupo con las mismas condiciones para así lograr lo que se propone en cada actividad planteada. en ello, se divide el trabajo y los roles para que todos participen de la misma forma.

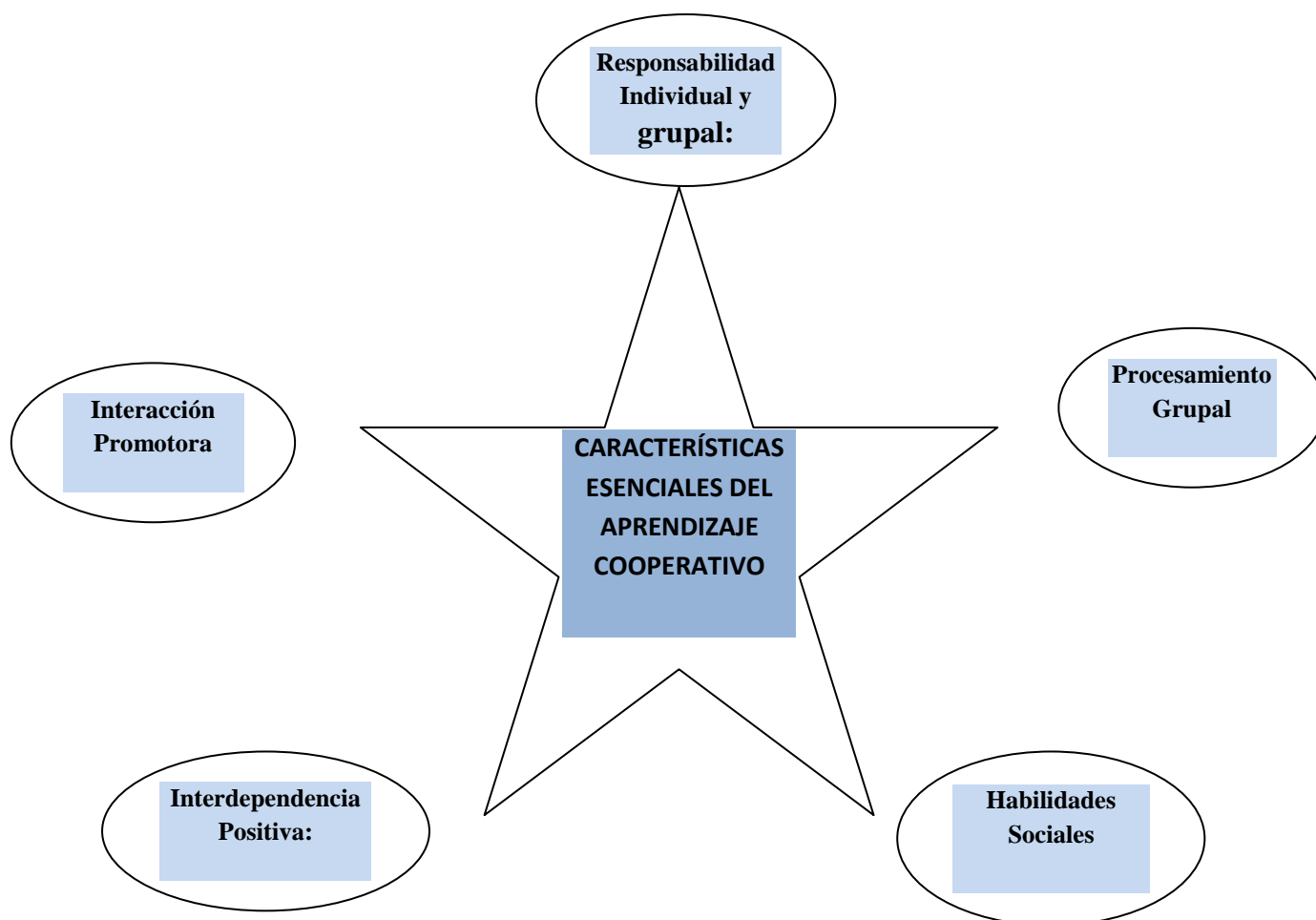


Figura 1: Características esenciales del aprendizaje cooperativo. Fuente: elaboración propia a partir de Fernández Río, Calderón, Hortigüela y Aznar (2016); Curto, Gelabert, González y Morales (2009) y Velázquez (2010).

4.5. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Según Barnett et al. (2003), es muy importante que dentro del grupo de trabajo se den estos principios para que funcionen y resuelvan los retos sin problemas.

1. Cooperación en los equipos y el grupo-clase: Para conseguir el fin último cada uno de ellos tiene que participar y colaborar con los demás para lograrlo y autosuperarse en cada reto. Todos los grupos se tienen que poner de acuerdo para conseguirlo al final entre todos.

2. Aprendizaje individual y evaluación individual: Cada alumno debe acabar la actividad aprendiendo cosas de los demás para su aprendizaje significativo y ayudar en el equipo con sus propios aprendizajes. Pero después se les tiene que evaluar de manera individual a cada uno de ellos sus aprendizajes adquiridos durante la propuesta.

3. Igualdad de oportunidades: Todos son importantes con su actuación centrándonos en sus características para el éxito del equipo.

4. Protagonismo de los alumnos: Cada uno de ellos es importante dentro del grupo tanto de forma individual como en grupo, ya que todos se ayudan para conseguir el objetivo final.

4.6. TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

Para aplicar el método pedagógico de aprendizaje cooperativo en las clases de EF hay que tener en cuenta una serie de técnicas adecuadas en cada momento según los objetivos planteados que se quieren conseguir en cada actividad. Estas técnicas permiten facilitar el aprendizaje cooperativo proponiendo situaciones en las que tienen que cooperar entre todos para resolver el reto que se plantea favoreciendo la participación de cada uno a través de la interacción y la comunicación (Pujolás, 2009). Por ello, queremos destacar las más utilizadas en el aprendizaje cooperativo según Orlick (1982), Fernández-Río (1999), Velázquez (2010) y Grineski (1996), citados por Fernández-Río, Calderón, Hortigüela, PérezPueyo y Aznar (2016) y Curto, Gelabert, González, y Morales (2009). Esas técnicas son las siguientes:

- **Resultado colectivo:** consiste en lograr obtener un resultado en grupo, es decir, toda la clase, aunque cada uno de manera individual o en pequeño grupo tengan una responsabilidad aportando cada uno de ellos su esfuerzo para conseguir de manera global el objetivo final. Para ello es importante que tengan una segunda oportunidad para intentar mejorar el primer resultado, compartiendo sus ideas y resultados para así acabar logrando lo propuesto entre todos
- **Parejas-Comprueban-Ejecutan:** se forman grupos de cuatro alumnos en los que se ayudan unos a otros de manera participativa y activa; dentro del grupo se juntan en parejas y cuando ya tienen los contenidos adquiridos se juntan las dos parejas para reflexionar sobre la siguiente tarea propuesta.
- **Piensa-Comparte-Actúa:** se les plantea a los alumnos un problema, desafío o reto que deberán resolver en grupo de trabajo. Primero cada uno de ellos debe pensar en la solución que creen más apropiada para después compartir con todo el grupo. Así todos juntos experimentan, discuten y negocian a través del diálogo la mejor idea para resolver el problema planteado. Si no funciona esa idea tiene que llegar en grupo a la conclusión de probar con las otras ideas propuestas durante el diálogo anterior.
- **Grupos de Aprendizaje:** en los grupos de trabajo se plantean dos roles (ejecutor y docente/árbitro/anotador); los alumnos van rotando de uno a otro a lo largo de la actividad propuesta.
- **Co-op Play (juego cooperativo):** resuelven los retos a través de su colaboración y la ayuda entre ellos compartiendo el material entre todos para conseguir el objetivo final. Se tienen que dar cuenta que todos son un grupo y se deben ayudar sin ponerse trabas entre los diferentes equipos, ya que buscan el mismo resultado.
- **Yo hago-nosotros hacemos:** A partir de la formación de los diferentes grupos formados de forma heterogénea, se les propone a los alumnos una tarea abierta en la que la tienen que resolver según ellos consideren dentro de cada grupo.

Después se pone en común con todos los grupos y se reflexiona cual fue la más apropiada para la solución de ese reto.

En todas las técnicas planteadas lo que podemos observar es que en cada una dentro de un grupo de trabajo se empieza trabajando de manera individual, para después poner en común las diferentes ideas y así elegir entre todos la mejor para resolver la situación planteada. Todos participan de manera activa y motivadora para mejorar su propio aprendizaje significativo y el de sus demás compañeros.

Para acabar este apartado queremos destacar que todas estas técnicas se utilizan durante las diferentes actividades de las 6 sesiones planteadas, ya que tienen un tiempo determinado en el que buscan entre todos las estrategias más adecuadas para la resolución del problema planteado trabajando de manera individual, en pequeños o gran grupo, para que interactúen y consigan el fin último de cada reto.

4.7. EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA

Aquí lo que queremos explicar son investigaciones y experiencias basadas en el AC en EF de forma práctica para así ver que es una metodología adecuada.

Velázquez, Fraile y López (2014) plantearon un estudio dirigido a conocer y analizar la concepción que los docentes de EF españoles tienen del AC y el modo en que lo implementan en sus clases. Identificaron aspectos comunes y diferenciaron entre la teoría y práctica. En este estudio participaron siete profesores (tres de Primaria, dos de Secundaria y otros dos de la Universidad). Este estudio se llevó a cabo de forma positiva ya que todos los profesores sabían qué era el AC y lo desarrollaban en sus clases de EF, ya que con su motivarles a participar activamente y así conseguir el fin último de cada actividad.

Polvi y Telama (2000) estudiaron los efectos del AC en el desarrollo del comportamiento de ayuda social. Ellos llevaron un experimento con 4 grupos de niñas de 11 años durante 9 meses. En los dos primeros grupos se llevó a cabo un método cooperativo en el que los alumnos hacían los ejercicios en parejas. Una de ellas realizaba la tarea, mientras que la otra observaba y ayudaba si la otra se quedaba bloqueada. El objetivo era aprender juntas de la mejor forma posible. En el primer grupo las alumnas tenían parejas al azar cada 3 semanas. Y en el segundo grupo las alumnas elegían ellas mismas a sus parejas. En el tercer grupo en las clases trabajaban

de forma individual. En el cuarto grupo solo era el grupo de control el que no recibió ninguna indicación. Los resultados de este experimento demostró que el primer grupo su actitud era motivadora y se ayudaban entre todas ellas. En el segundo grupo no colaboraban mucho entre ellos ya que se cansaban de ser la misma persona. En el tercer grupo dependían del profesor para desarrollar cualquier actividad y en el último, al ser libre su cooperación, no destacaba por ellos mismos. Por ello, el estudio concluyó que a través del AC los alumnos desarrollan ayuda entre ellos a través del diálogo y la interacción.

Grineski (1993) llevó a cabo un estudio para demostrar los efectos de la estructura individual, competitiva y cooperativa en alumnos de segundo y tercero. En él se observó que los alumnos que realizaban el AC hacían que su condición física mejorara y que interactuaran más entre ellos para la resolución de cada actividad que los otros dos.

Dunn y Wilson (1991) introdujeron en sus clases de EF estrategias en las que se trabajaba el AC, ya que con ella se favorecía un mayor rendimiento de sus alumnos y la mejora de sus relaciones. Esto posibilitaba que el control de la clase se llevaba mucho mejor y que el alumnado se comunicara mejor a través del diálogo.

Velázquez (2004) llevó a cabo diecisiete sesiones sobre el AC con alumnos de sexto sin haber trabajado ellos nunca con esta metodología. Se demostró que quitando alguna dificultad al principio, por su falta de contacto con esta estrategia pedagógica, en general se fomentó mejor la comunicación entre ellos, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. De esta manera se consiguió que todos los alumnos se integraran y motivaran hacia la realización de la actividad física.

Garaigordobil (1995) publicó un estudio en el que quería demostrar las ventajas de trabajar con el AC. Lo llevó a cabo con alumnos de tercero y cuarto de Primaria divididos en cinco grupos. Los cuatro primeros eran experimentales, tenían una vez a la semana una clase en la que se trabajaba esta metodología, en el último grupo no recibían nada sobre ello. Se concluyó que en los grupos que se trabajó el AC mejoró la cooperación grupal superando cualquier conducta agresiva, aumentó el respeto y la ayuda a sus compañeros.

Fernández-Río (2003) diseñó y llevó a cabo una programación anual de EF basada en el aprendizaje cooperativo con alumnos de Educación Secundaria donde desarrollo el

AC. Con este estudio demostró que las metodologías cooperativas fomentan el respeto a los compañeros, la ayuda a trabajar en grupo y el resolver todo a través de la comunicación. Con los retos consigue que los alumnos participen de forma motivadora y eso lleva a que todos tengan éxito en su actuación y desarrollo integral. Así se supera las malas experiencias que han tenido los alumnos con desarrollando las metodologías tradicionales.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN "SIENDO INSEPARABLES"

5.1. JUSTIFICACIÓN

Nos hemos centrado en la metodología del aprendizaje cooperativo y lo hemos relacionado con la EF. Después de haber recibido diferentes nociones sobre este método pedagógico de enseñanza-aprendizaje a lo largo de la carrera, nos pareció una metodología muy innovadora para aplicar en las clases, que rompía con la tradición que se ha venido implantando en la manera de afrontar la docencia en esta disciplina.

Para llevar a cabo esta propuesta de intervención nos hemos basado 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 Castilla y León. A su vez este Decreto está basado en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria; y este Real Decreto, a su vez, se basa en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, de Educación (LOMCE). En este documento oficial hay referencias a la utilización de la cooperación y la interacción de los alumnos. Exponemos algunos ejemplos de ello:

En los contenidos, en el bloque I: "Contenidos comunes", se expresa que hay técnicas de trabajo individual y grupal, centrándose en los alumnos según lo que necesiten en el momento concreto.

En el bloque 4: "Juegos y Actividades deportivas": se trabajan las actividades motrices en grupo a través del juego desde la ayuda, la interacción social, el respeto a sus compañeros y normas, así como la cooperación entre todos para conseguir el fin último para cada uno de ellos.

Y sobre todo se ve reflejado en la metodología, ya que con ella se quiere conseguir que se relacionen todos los alumnos entre ellos, se ayuden y se respeten, además de colaborar y cooperar en equipo, sin olvidar el esfuerzo personal, para acabar resolviendo cualquier conflicto que surja a través del diálogo.

CONTEXTUALIZACIÓN

Esta UD la vamos a desarrollar en el 3º curso de EP en el colegio "Villalpando" de Segovia, es decir, con alumnos de entre 8 y 9 años. El grupo-clase está formado por 24 alumnos, 11 niñas y 13 niños. Hay diversidad cultural en el aula con niños de diversas nacionalidades: hispanoamericana, gitana y marroquí. Cada alumno es muy diferente en su forma de ser y actuar, lo que conlleva a realizar las adaptaciones de los diversos juegos a sus características y necesidades personales. Con ella queremos trabajar valores como el respeto, la cooperación, participación y socialización. Todos somos importantes dentro de la clase sin importar si poseemos cualidades para la realización con éxito de cualquier actividad física o destreza técnica o si las ideas que damos son mejores o peores. Queremos enseñar a nuestros alumnos que da igual si somos los primeros o no en un deporte o espacialidad, porque lo que importa es ser un buen compañero respetando las normas y a los demás, utilizando la cooperación para conseguir el fin último de la actividad. Así trabajamos las relaciones que aparecen o se manifiestan, es decir, la socialización entre ellos.

También pretendemos que con esta propuesta los alumnos se desarrollen de manera integral a través de una forma lúdica y entretenida, pero a la vez que aprendan a respetarse y cooperar sin competir, y así resolver los conflictos a través del diálogo. A través del AC se priorizan las relaciones del alumno con los demás y comprenden el entorno cercano que les rodea. Además desarrollan su imaginación y el trabajo en grupo colaborando y participando de manera activa entre todos en un ambiente de confianza.

5.2. OBJETIVOS

5.2.1. Objetivos generales

Estos objetivos seleccionados atienden a los que se expresan 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 Castilla y León. Para el tercer curso de EP en la área de EF se abordarán los siguientes:

1. Desarrollar técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.
2. 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.
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.
4. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva.
5. Identificar y aceptar como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
6. Aceptar dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad del intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes responsabilidades.
7. 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.
8. Aumentar el repertorio motriz con estructuras dinámicas de coordinación progresivamente más complejas, consolidando y enriqueciendo funcionalmente las habilidades físicas básicas.

5.2.2. Objetivos didácticos

Estos objetivos están elaborados a través de los contenidos y los criterios de evaluación que aparecen 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 Castilla y León.

1. Conocer y respetar sus habilidades y las de sus compañeros participando en la resolución del conflicto de forma individual y grupal.

2. Desarrollar habilidades utilizando los recursos adecuados para adaptar y resolver las diferentes situaciones de juego que se presentan de forma individual y grupal.
3. Resolver los diferentes retos o en los juegos implicándose de forma individual, coordinada o cooperativa.
4. Respetar y valorar a los demás y a él mismo.
5. Respetar y valorar las ideas u opiniones de cada uno a través del diálogo.
6. Respetar y comprender las reglas y normas de cada juego o reto.
7. Participar y actuar de manera activa y participativa tanto de forma individual y grupal aceptando el resultado final.
8. Aceptar los cambios de roles dentro del equipo de manera motivadora para que asuman las diferentes responsabilidades dentro del grupo.
9. Respetar a sus compañeros y normas en las diferentes actividades físicas y los juegos
10. Aceptar el formar parte del grupo de trabajo que le ha tocado trabajando de forma activa de manera individual y grupal.
11. Actuar de manera ordenada para resolver los retos cooperativos en equipos o toda la clase.
12. Utilizar diferentes estrategias para resolver los diferentes retos cooperativos.
13. Fomentar la buena relación afectiva en todo el grupo-clase.

5.3. CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

Los contenidos que hemos desarrollado en esta propuesta también los hemos obtenido del 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 Castilla y León, como los objetivos, estos son:

- Bloque I: "*Contenidos comunes*"
 - Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.

- Bloque 3: "*Habilidades motrices*"
 - Control y dominio del movimiento o habilidades físicas básicas (andar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar, etc.) con la resolución de problemas motrices que impliquen selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas. En cada reto se trabaja una o varias de ellas.
 - Desarrollo de las capacidades físicas básicas (velocidad, fuerza, resistencia y flexibilidad), a través de situaciones jugadas. Se desarrolla en cada reto una o varias de ellas.
 - Refuerzo de la autoestima y la confianza en sí mismo mediante la participación activa y el diálogo para conseguir el resultado final.

- Bloque 4: "*Juegos y actividades deportivas*"
 - Realización de juegos libres y organizados de manera cooperativa.
 - Utilización de estrategias de cooperación en los juegos planteados.
 - Aceptación de distintos roles en los juegos.
 - Comprensión y cumplimiento de las normas de un juego.
 - Actitud de colaboración, tolerancia y no discriminación en la realización de los juegos.
 - Identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.

- Bloque 6: "*Actividad física y salud*"
 - Conocimiento y respeto de las normas en el uso de materiales y espacios en la práctica de actividad física.

5.4 COMPETENCIAS

En relación a las competencias a adquirir por parte del alumnado de Primaria, seguimos las que nos marca la Orden ECD/65/2015.

- ***Competencia en comunicación lingüística:*** se desarrolla mediante la continua comunicación y el diálogo para resolver el fin último del reto planteado de cada actividad. Con ello se tienen que relacionar hablando e interactuando entre ellos en el desarrollo de los diferentes juegos, ya que dan sus ideas para solucionar cualquier problema surgido. Se acabará reflexionando de todo lo sucedido o les

ha gustado durante la sesión en la asamblea final, junto con las paradas de reflexión-acción, si se necesitan en algún momento concreto.

- ***Competencia de Autonomía e Iniciativa Personal:*** los alumnos la desarrollan a lo largo de todas las sesiones propuestas, solucionar los problemas que les surgen de manera individual o grupal en los diferentes retos de cada sesión, ya que tienen que tomar decisiones entre todos para respetar el ritmo de aprendizaje de cada alumno y así conseguir el fin último.
- ***Aprender a aprender:*** se lleva a cabo en todo momento, ya que en todas las sesiones tienen que relacionarse e interactuar entre ellos para adquirir su propio aprendizaje y ser conscientes de sus potencialidades y debilidades. Lo importante es que se motiven y confíen unos en otros para que adquieran un aprendizaje significativo a través de las relaciones que se crean.
- ***Competencias sociales y cívicas:*** se desarrolla en todo momento ya que tienen que relacionarse e interactuar entre ellos para así trabajar de manera activa, participativa y cooperativa resolviendo en común los retos planteados. Todos ellos deben participar de manera individual y grupal con interés y motivación actuando de forma activa y responsable en todo momento y respetando el rol que se les asigne. Además de que aprendan a respetar las reglas o normas de cada reto, junto a respetar el material, al profesor y a los demás compañeros.
- ***Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:*** en todo momento está presente, ya que los alumnos de forma individual tienen que diseñar sus ideas, para después debatirlas y elegir la que crean mejor entre todos para así alcanzar su objetivo final, Además se demuestra en las paradas de reflexión en los que toman decisiones y generar sus propias estrategias para resolver cualquier problema surgido en las diversas sesiones.

5.5. METODOLOGÍA

La metodología que hemos utilizado para realizar nuestra UD no se lleva a cabo a través de los métodos tradicionales sino que lo que queremos conseguir con él es que todos los alumnos participen de manera activa y con interés a través de motivación en los diferentes juegos cooperativos. Por ello, decimos que nuestra UD se basa en una metodología activa y participativa, es decir, que todos los alumnos a través de su actuación son los protagonistas de su propio aprendizaje resolviendo todo lo planteado con satisfacción, además de que muestran interés por resolver todo ellos mismos junto a ayuda de los demás compañeros o profesor cuando lo necesiten.

El AC es una metodología que se centra en que los alumnos trabajen en pequeños grupos heterogéneos, en los que todos juntos intercambian la información y los recursos obtenidos para así poder mejorar su propio aprendizaje y el de sus demás compañeros con satisfacción (Velázquez, 2014). Según Kilpatrick (1918), es una estrategia didáctica en la que los alumnos en grupo discuten y consensuan soluciones para los diferentes problemas surgidos de situaciones reales, con el objetivo de que favorezcan los conocimientos de cada uno de ellos y a la vez desarrollen sus habilidades básicas para a su vez obtener su desarrollo integral.

Esta metodología activa y participativa se basa en la actuación de los diversos agentes, que tienen los siguientes perfiles: el *rol del estudiante*, este es el protagonista de su propio aprendizaje mediante su participación activa en las diferentes actividades junto con una reflexión final de los aprendizajes adquiridos a través de las actividades realizadas. Por ello, todos ellos tienen una actitud colaborativa entre el grupo para la construcción de su propio conocimiento. *Rol del profesor*: Guía y motiva a sus alumnos en las diferentes actividades o retos que desarrolla la participación activa de los alumnos. Los profesores se centran en que las diferentes actividades planteadas promuevan una comunicación directa entre ellos a través del diálogo, para así aprender todos de las sus diferentes reflexiones obtenidas a través de sus opiniones y experiencias. Las *estrategias metodológicas utilizadas se centran* en el alumno y que hagan que aprendan sobre el AC. Estas son el aprendizaje basada en problemas, experimentación, resolución de problemas o conflictos, trabajo cooperativo y en equipo (Castejón y Santos, 2011).

En esta metodología la función del profesor va a ser de guía para ayudar a sus alumnos solo interviniendo en el momento que ellos lo necesiten, pero no les va a dar la solución de cada reto ya que a eso tienen que llegar ellos. Al principio de cada sesión se les explica la actividad que van a llevar a cabo, para dejarles solos y que entre ellos se comuniquen y planteen las estrategias que consideren oportunas. Con ello se consigue que se organicen como grupo y así desarrollen su aprendizaje y el de sus compañeros mediante la resolución de los conflictos surgidos en el desarrollo y sus propias estrategias, para acabar obteniendo el resultado último de manera satisfactoria. Solo interviene si los alumnos no llegan a un acuerdo o no logran llegar a una solución para superar el reto. Se observarán las actitudes y la forma de actuar de cada alumno si entran en conflicto y no llegan a ninguna solución para intervenir si es necesario. En las asambleas finales se dialogará para que se percaten de sus posibles errores y así tenerlos en mente para futuras situaciones similares a la que han realizado.

Nuestra metodología utilizada se centra en la observación y experimentación, y por ello se fomenta el desarrollo de aprendizajes significativos en nuestros alumnos, ya que se basa en las necesidades, características e intereses de nuestros alumnos. Por ello, es muy importante fijarnos en cómo se relacionan entre ellos en las diferentes actividades, y así participen de manera activa y mostrando interés en la resolución del reto planteado para así conseguir el objetivo final. Por eso es muy importante fomentar un ambiente de confianza en el que todos se sientan importantes y no limitados por sus diferentes características naturales para así obtener su desarrollo integral.

Todas las sesiones se plantean de la misma forma, aunque en la primera se centra un poco más a través del diálogo y la reflexión en grupo sobre lo que es el AC, para así partir de lo que saben o no los alumnos sobre el tema que vamos a abordar en nuestra UD. Al principio de cada sesión se lleva a cabo una asamblea inicial en la que se expone el objetivo del día a trabajar. Posteriormente se realizarán los diferentes juegos planteados, para que todos los alumnos participen de forma activa colaboren y cooperando entre ellos en los distintos agrupamientos y compañeros. Durante los diferentes juegos el profesor solo interviene si observa que hay un problema y es complicado de resolver por parte de los alumnos. En la asamblea final de cada sesión, se analizan los resultados de cómo se han desarrollado los diferentes juegos, así como los comportamientos que han tenido lugar mientras participaban de las actividades.

Mediante la participación activa de los alumnos de forma individual o grupal, se tiene en cuenta su desarrollo natural y sus características tanto individuales como grupales, además de sus necesidades e intereses actuando todos con sus mejores actitudes y predisposición. Esto se pretende conseguir ya que todas las actividades planteadas son abiertas, flexibles, es decir, que cada reto está adaptado a las necesidades madurativas de cada uno. Por ello, es muy importante tener en cuenta las paradas de reflexión-acción que se realizan a lo largo de cada sesión en momentos concretos.

5.6. ESTRUCTURA DE LAS SESIONES

Para el desarrollo de nuestras sesiones nos hemos fijado en el modelo de sesión del Grupo de Trabajo de Investigación-acción de Educación Física (López, Pedraza, Ruano y Sáez, 2016), y más concretamente en sus tres momentos (empezando, en marcha y para terminar).

Por eso, la estructura que vamos a proponer en todas nuestras sesiones es de unos 55-60 minutos de duración, va a ser siempre la misma, con tres partes bien diferenciadas.

Primero "*empezando*". En la parte inicial de la sesión nos sentamos para llevar a cabo una asamblea inicial, en la que el profesor explica la sesión actual y se recordara lo realizado en las sesiones anteriores, para así en esta puedan aprender de los errores cometidos y utilizar las estrategias que les sirvieron para resolver los diferentes retos planteados. Además de tener preparado el material que usemos durante la sesión en cada juego o reto para así no perder tiempo y dejar todo el esfuerzo para los alumnos consigan los objetivos que se necesitan lograr en cada uno (10 minutos).

Después se desarrolla el segundo momento de la sesión "*en marcha*" (35 minutos). Se llevan a cabo las diferentes actividades de cada sesión. Además de parar entre los diferentes retos o juegos cooperativos para reflexionar sobre si se están consiguiendo o no a través de las paradas de reflexión-acción. En este momento es cuando se realizan los retos o juegos cooperativos en pequeños equipos y se da la resolución del problema planteado en grupo-clase.

Para acabar se desarrolla la última parte de la sesión "*y para terminar*". Hacemos una asamblea final (solo se explicara en la primera y última sesión, ya que en todas se desarrolla de la misma forma), en la que reflexionamos entre todos los aspectos

fundamentales sobre los juegos que vamos realizando en la sesión junto con el análisis de los comportamientos de los alumnos que han desarrollado durante la misma, para ver cómo se debería actuar en un futuro y así solucionarlo en posteriores situaciones (10 minutos). Y por último (5 minutos) los usaremos en el desplazamientos a clase y así les dé tiempo a cambiarse la ropa en el baño y llegar con tiempo a la siguiente clase.

5.6.1. Desarrollo de las sesiones

En esta parte desarrollaremos las seis sesiones que hemos realizado para esta propuesta didáctica, en la que se explican cada actividad o juegos sobre el aprendizaje cooperativo de forma detallada.

SESIÓN 1

Objetivos de la sesión:

- Actuar de forma cooperativa.
- Entender las diferentes reglas de los juegos y llevarlas a cabo.
- Trabajar en equipo y colaborar entre todos para conseguir el fin último del juego.
- Aceptar los diferentes roles que desarrollan durante el juego.
- Respetar las decisiones de cada uno junto con las de sus demás compañeros.
- Desarrollar estrategias cooperativas.
- Fomentar las relaciones afectivas dentro del grupo.
- Trabajar habilidades físicas básicas (andar, correr, saltar y lanzar)

Empezando:

- **Asamblea inicial:** en ella expondremos de qué va a referirse en la sesión. Además de sacar el material necesario para toda la sesión. Los alumnos darán su opinión sobre la metodología que vamos a trabajar (5 minutos).

- **GATO EN ALTO:**

Descripción: uno de los alumnos elegido al azar se la queda. El resto, para no ser pillados se suben en bancos, espalderas..., es decir, en todo lo alto que se pueda. Todos los que son cogidos se unen al primer gato pero este cambia de rol al pillar a su primer compañero (él pasa a ser de los que se escapan del gato).

Materiales: Ninguno

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

En marcha:

- **CRUZAR EL LAGO**

Descripción: se organizan en grupos de 3 o 4 alumnos. Se les dice que están delante de un lago lleno de cocodrilos y pirañas que se les comerán si pisan el suelo. Ellos tienen que cruzar el lago hasta la otra orilla con la única ayuda de pasar por las 4 piedras (ladrillos). Esas piedras las pueden pisar y mover si no están subidas en ellas, pero no desplazarse con ellas. Se tienen que ayudar entre todos, ya que si uno toca el agua pierde esa parte del cuerpo y vuelve a empezar el recorrido. No se acaba hasta que lo hayan cruzado todos.

Materiales: Ladrillos

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 10 minutos

- **LA TORRE**

Descripción: Con los mismos grupos de la actividad anterior y el mismo material deben crear la torre más alta sin que se caiga, para que no inunde su nueva casa en la isla. Después hacer lo mismo pero en grupo-clase.

Materiales: Ladrillos

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 10 minutos

- **PESCANDO A LOS PECES**

Descripción: Se crea un círculo con una cuerda que será el lago donde están los peces que necesitan para comer. Se les dice a los alumnos que para pescar solo pueden coger los grandes, ya que los pequeños se tienen que crecer para luego ser su comida. Los peces son las pelotas pequeñas de colores y para cogerlos deben lanzar pelotas grandes desde fuera del lago, para que puedan sacarlas tienen que chocar con las otras pelotas. Las pelotas que saquen las tendrán que coger y echar en la caja, que ahí se conserva la comida.

Esto anterior se llevara a cabo hasta que no les quede ninguna pelota pequeña en el círculo. No pueden pisar el lago, ya que si no se les comerán los tiburones, solo lo pueden hacer los profesores para sacar las pelotas grandes que se queden dentro y dárselas a los alumnos, y así logren conseguir el juego.

Materiales: Cuerda, pelotas pequeñas, pelotas grandes y caja de cartón

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 15 minutos

Y para terminar:

- **LEVANTARSE EN GRUPO:**

Descripción: Todos juntos se colocan en círculo agarrando una cuerda con las dos manos sin soltarla. Una vez que hayan realizado eso se sientan en el suelo sin poder soltar las manos de la cuerda ninguno. Su objetivo es levantarse todos juntos sin tocar el suelo con las manos.

Materiales: Cuerda

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

- **Asamblea final:** en la que reflexionamos con los alumnos lo sucedido en las diferentes actividades que hemos realizado y los diferentes comportamientos o conflictos que han sucedido entre ellos mediante la sesión (5 minutos). Y por último (5 minutos) los usaremos para recoger el material y desplazarnos a clase subiendo del patio o gimnasio para así cambiarse de ropa si es necesario.

SESIÓN 2

Objetivos de la sesión:

- Actuar de forma cooperativa.
- Entender las diferentes reglas de los juegos y llevarlas a cabo.
- Trabajar en equipo y colaborar entre todos para conseguir el fin último del juego.
- Respetar las decisiones de cada uno junto con las de sus demás compañeros.
- Desarrollar estrategias cooperativas.
- Resolver los conflictos a través de las ideas y dialogo de todos.
- Trabajar las habilidades físicas básicas (andar, correr, golpear, lanzar y saltar)

Empezando:

- **Asamblea inicial:** en ella explicaremos de qué trata la sesión (se pretende trabajar las habilidades físicas básicas a través de los diferentes retos y crear un grupo de confianza) junto con las agrupaciones de los alumnos (en grupos de 2, 3, 6 personas o todos juntos) y el recordatorio de lo trabajado en la sesión anterior. Además de sacar el materia necesario para toda la sesión (5 minutos).

- **LOS GUSANOS QUE SE CONVIERTEN EN MARIPOSAS**

Descripción: Todo el grupo-clase se distribuye libremente por el espacio. Uno de ellos, que ha sido elegido al azar, lanza el globo al aire. No se puede caer el globo ni tocar el suelo, pero ellos no lo pueden agarrar y cuando una persona lo toca se sienta en el suelo. Su objetivo es conseguir que todos se conviertan en mariposas sentándose en el suelo sin que el globo toque el suelo.

Materiales: Globo

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

En marcha:

- **PÁJARO-NIDO**

Descripción: se organizan en grupos de 3 alumnos, con un globo y un aro. Se les dice que son pájaros que tienen que llegar a su nido para dar de comer a sus crías. El jugador que lleva el aro es el nido, y los otros dos jugadores se colocan uno a cada lado. Los alumnos de los extremos golpean el globo (pájaro) alternándose para que cruce el aro, pero el que tiene el aro puede ayudar a que el globo pase por dentro del aro.

Su objetivo es que todos los globos pasen por dentro del aro. Esto se puede hacer en grupos de tres e irse añadiendo grupos hasta que los globos pasen por diferentes aros. **Materiales:** Globo y aro

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 10 minutos

- **CRUZAR LA MONTAÑA**

Descripción: se organizan en grupos de 6 alumnos a un extremo del gimnasio. Se les da una colchoneta a cada grupo para que crucen al otro lado sin pisar el suelo y solo la colchoneta, ya que si no se caerían y volverían a comenzar. Todos juntos deben pasar la colchoneta por encima de sus cabezas hasta que llegue al primero y la coloque en el suelo para que puedan seguir avanzando en el camino. El primer alumno la coloca y así se adelantan todos, pero el tiene que cruzar por debajo de las piernas de sus compañeros hasta el final para coger la colchoneta libre y pasarla como la primera entre todos por encima de sus cabezas hasta llegar al otro lado del gimnasio.

Materiales: Colchonetas

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 6 minutos

- **LOS CAZADORES**

Descripción: dos niños se la ligan (cazadores), van de la mano y, tienen que pillar al resto de

sus compañeros (conejos). El niño que pillen se unirá a ellos dándoles la mano, pero los dos primeros cambiarán el rol con los que la ligaban desde el principio. Cuando sean 6 niños se dividirá la cadena siendo dos cadenas de 3 cada una y así sucesivamente, para que pillen a sus compañeros de manera más fácil. Cuando la mayoría de los alumnos estén atrapados, todos los que se la ligan se darán las manos, creando una cadena única y muy largo. El juego acaba cuando todos estén pillados.

Materiales: Ninguno

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 7 minutos

- **SALVAR A LOS PÁJAROS ENJAULADOS**

Descripción: se organiza la clase en grupos de 6 alumnos. Cada grupo se tiene que colocar en una línea del espacio formando un cuadrado. En el centro de él hay un círculo con pelotas pequeñas (pájaros). Tienen que lanzar las pelotas grandes, para sacra las pequeñas, intentando que no se queden dentro porque no pueden entrar, ya que la jaula está colocada en el vacío por una cadena y se caerían. Su objetivo es que entre todos consigan que el círculo interior se quede vacío.

Materiales: pelotas pequeñas, pelotas grandes y tiza o cinta para el círculo y cuadrado

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 12 minutos

Y para terminar

- **EL PÁJARO:**

Descripción: Los alumnos se desplazan libremente por el espacio moviendo los brazos como alas según diga el profesor (andando, corriendo, saltando, a la pata coja...), con música de fondo. Cuando se pare la música, todos ellos se tumban en el suelo y cierran los ojos. En ese instante, el profesor tapaná a uno de ellos con una tela. Al abrir los ojos los demás alumnos tienen que averiguar qué niño es " el pájaro" que ha desaparecido.

Materiales: altavoz y tela

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

- *Asamblea final:* el mismo procedimiento que en la sesión anterior.

SESIÓN 3

Objetivos de la sesión

- Actuar de forma cooperativa.
- Entender las diferentes reglas de los juegos y llevarlas a cabo.
- Trabajar en equipo y colaborar entre todos para conseguir el fin último del juego.
- Respetar las decisiones de cada uno junto con las de sus demás compañeros.
- Desarrollar estrategias cooperativas.
- Resolver los conflictos a través de las ideas y dialogo de todos.
- Desplazarse de diferentes formas y materiales.
- Trabajar las habilidades físicas básicas(andar, golpear, lanzar, girar, correr).

Empezando:

- **Asamblea inicial:** en ella explicaremos los objetivos de la sesión (resolver los conflictos que surgen en cada juego a través de estrategias de comunicación y de diálogo entre todos ellos). Además de sacar el materia necesario para toda la sesión y reflexionar sobre los diferentes agrupamientos(todos o en grupos de 4) y si funcionaron o no. Dando entre todos su opinión sobre las sesiones anteriores y lo que hemos trabajado en ellas para así mejorar la actuación y estrategias en esta sesión (5 minutos).

- **LOS MOSQUITOS MOLESTAN**

Descripción: Todo el grupo-clase se distribuye en un espacio delimitado con un globo (mosquito). Cuando el profesor les diga "ahora" tendrán que golpear el globo y cooperar entre todos dando sucesivamente al globo, para que ninguno caiga al suelo, ya que te han tocado y eso hace que empiecen otra vez a contar desde cero cada golpeo que le dan al globo. Si esto lo superan rápido el profesor va introduciendo más globos según observe la dificultad de sus alumnos.

Materiales: Globos

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

En marcha:

- **PLANTAR FLORES**

Descripción: Todos se agrupan en grupos de 4 alumnos en cada colchoneta. Tienen que dar la vuelta a la colchoneta hasta que estén todos al otro lado. Si pisa el suelo alguno comienza desde el principio. Para aumentar la dificultad se aumenta el número de alumnos encima de cada colchoneta.

Materiales: Colchoneta

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 4 y 24 jugadores

Duración: 15 minutos

- **CAMINO MINADO**

Descripción: El grupo-clase se colocará en una fila agarrados de la mano de forma intercalada, es decir, unos miran hacia delante y otros hacia atrás. En el espacio de juego se colocara material variado (aros, picas, pelotas, cuerdas, ladrillos...), para que les estorbe a la hora de cruzar al otro lado. Su objetivo es llegar al otro lado sin tocar ninguno de los objetos que hay en el recorrido, sin soltarse de las manos y ayudándose entre todos para llegar, ya que si se separan comienzan desde el principio todos. Si lo consiguen rápido harán el mismo recorrido pero con los ojos cerrados y dándoles indicaciones los que están fuera der recorrido.

Materiales: Aros, picas, pelotas, cuerdas y ladrillos

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 20 minutos

Y para terminar:

- **POR EL ARO:**

Descripción: Todos los alumnos agarrados de las manos forman un círculo y tienen que cruzar un aro de un extremo del círculo al otro sin soltarse las manos, ya que empezarían de nuevo. Con agilidad y cooperando entre todos tiene que pasar el aro por todo su cuerpo y después pasar a su compañero, eso lo hacen sucesivamente hasta que llegue al primero que lo pasó otra vez. Si se separan o sueltan el reto empieza desde el primero.

Materiales: Aro

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

- *Asamblea final:* se realiza el mismo procedimiento que en la asamblea final de la primera sesión.

SESIÓN 4

Objetivos de la sesión:

- Actuar de forma cooperativa.
- Entender las diferentes reglas de los juegos y llevarlas a cabo.
- Trabajar en equipo y colaborar entre todos para conseguir el fin último del juego.
- Respetar las decisiones de cada uno junto con las de sus demás compañeros.
- Desarrollar estrategias cooperativas.
- Resolver los conflictos a través de las ideas y dialogo de todos.
- Desplazarse de diferentes formas y con distintos materiales.
- Trabajar las habilidades físicas básicas (andar, correr, golpear, lanzar, reptar y girar).

Empezando:

- **Asamblea inicial:** en ella explicaremos de que va a tratar la sesión (fomentar el trabajo en grupo a través de las diferentes habilidades físicas básicas con diversos materiales) y como se organizan los diferentes grupos. Además de sacar el material necesario para toda la sesión (grupos de 6 alumnos y todo el grupo-clase). Todos darán su opinión sobre los objetivos trabajados en las sesiones anteriores y si los han conseguido (5 minutos).

- **COGIENDO MANZANAS**

Descripción: Todo el grupo-clase se distribuye libremente por el espacio. Cuando el profesor les diga "ahora" lanzará un balón que tendrán que golpear entre todos y cooperar dándole golpes sucesivamente para que no toque el suelo. Se cuenta el número de veces que le dan cada vez. Y no puede dar al balón el mismo jugador dos veces.

Material: Balón

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

En marcha:

- **VENDER LAS MANZANAS**

Descripción: en grupo- clase tienen que transportar un tapón (manzana), cruzando dos bancos suecos atados por cuerdas. Una vez que los pasen se contarán los tapones y el reto estará conseguido si hay tantos tapones como alumnos en clase.

Materiales: Tapones, bancos suecos y cuerdas.

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 10 minutos

- **CRUZAR LOS ARBOLES**

Descripción: el grupo-clase deberá cruzar un espacio creado que son los árboles (obstáculos que interrumpen su camino: ladrillos, aros y cuerdas). Todos lo deben pasar sin tocar esos obstáculos que aparecen en su camino en grupos de 4 alumnos saltando pero metidos dentro de un saco. Todos los grupos tienen que llegar al otro lado y si pisan algo vuelven a empezar el recorrido.

Materiales: Cuerdas, ladrillos, sacos y aros.

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 4 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

- **CRUZAR EL BOSQUE**

Descripción: en grupo-clase se dividirá en dos equipos. Ellos tienen que cruzar un circuito y habrá dos paralelos. Salen por parejas haciendo el mismo circuito pero de forma paralela y a la vez. Realizarán el circuito atadas las parejas por un pañuelo en las muñecas. Las pruebas son: aros que están colocados en línea o zig-zag para cruzar pisando dentro de ellos; colchoneta para hacer una voltereta, picas enganchadas en pivotes y así pasarlas en zig-zag; bancos suecos para subirlos, andar por ellos y bajarse; cuerdas colocadas en el suelo para pasar por ellas sin tocar el suelo; y ladrillos con cuerdas colocados a diferentes alturas para que los salten.

Materiales: Pañuelos, aros, colchoneta, picas, pivotes, bancos suecos, cuerdas y ladrillos.

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 15 minutos

- **RECOGER LA COMIDA**

Descripción: se organizan en grupos de 6 personas y cada uno de ellos al lado de un banco sueco. Se forman los grupos viendo qué comida les tocó en su tarjeta que tienen en medio de los bancos (manzana, pera, plátano y fresa). Cada grupo se sitúa en un banco sueco y tiene que ordenarse sin que nadie toque el suelo, por orden de nacimiento.

Materiales: Tapones, bancos suecos y cuerdas

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

Y para terminar:

- **CONFIAR**

Descripción: Las parejas se sientan en el suelo, espalda con espalda, y se agarran de los brazos en forma de jarra. Se tienen que levantar los dos ayudándose sin poder apoyar las manos en el suelo. Una vez conseguido el reto, si sobra tiempo, lo pueden hacer siendo 3, 4, 6...

Materiales: Ninguno

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 2 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

- *Asamblea final:* se realiza lo mismo que en las tres sesiones anteriores.

SESIÓN 5

Objetivos de la sesión:

- Actuar de forma cooperativa.
- Entender las diferentes reglas de los juegos y llevarlas a cabo.
- Trabajar en equipo y colaborar entre todos para conseguir el fin último del juego.
- Respetar las decisiones de cada uno junto con las de sus demás compañeros.
- Desarrollar estrategias cooperativas.
- Resolver los conflictos a través de las ideas y dialogo de todos.
- Colaborar y participar activamente dentro del grupo.
- Fomentar la cohesión de grupo.
- Desarrollar las habilidades físicas básicas (andar, correr, girar y lanzar).
- Trabajar diferentes desplazamientos (andar y correr).

Empezando:

- **Asamblea inicial:** en ella explicaremos de que va a tratar la sesión (fomentar la cohesión de grupo a través de retos cooperativos) y sus agrupamientos (grupo-clase), además de sacar el material necesario para toda la sesión. Dando entre todos su opinión sobre las sesiones anteriores y o que hemos trabajado en ellas (5 minutos).

- **CRUZANDO LA CALLE**

Descripción: En grupos de 6 personas tienen que trasladar primero una pelota y después a un compañero del grupo. Lo tienen que llevar de un extremo a otro del espacio indicado. La pelota todos juntos la tienen que tocar y llevar pero sin manos y sin caer al suelo, ya que eso sería volver a comenzar. Pero a su compañero e tienen que transportar sin tocarle directamente, es decir, encima de material de educación física, y sin posarse en el suelo.

Material: Pelota y los materiales que necesiten para trasladar al compañero (colchoneta, ladrillos, cuerdas, etc.)

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

En marcha:

- **EL TREN**

Descripción: todos los alumnos se colocan en fila agarrados de los hombros del compañero que está colocado delante. Entre el último y el penúltimo se colocará un balón de baloncesto en su espalda y pecho, que quedará sujeto. Tienen que pasar el balón sin que se caiga al suelo al primero del otro lado, pero ninguno puede tocar el balón con la mano, porque si no se iniciaría el reto de nuevo. Después lo volverían a realizar con los ojos cerrados y solo el primero de la fila los tendrá abiertos para guiar a sus demás compañeros.

Materiales: Balón

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 6 y 24 jugadores

Duración: 18 minutos

- **ATRAVESANDO EL MURO**

Descripción: Colocamos una colchoneta grande en vertical apoyada en las espalderas o pared, que la sujetará el profesor también. Los alumnos se colocan en un lado de la colchoneta. El grupo-clase tiene que pasar por encima del muro (colchoneta), con la ayuda de sus compañeros y pasando todos, porque si no el reto no estará conseguido. Todo sin tocar el muro.

Materiales: Colchoneta

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 12 y 24 jugadores

Duración: 17 minutos

Y para terminar:

- **NO CAER**

Descripción: Toda la clase se sienta en el suelo formando una fila. Al primero se le coloca una pelota en los pies que tiene que pasar hasta que llegue al último. La pelota no se puede caer, ni tocar con las manos, porque si no tendrán que empezar otra vez.

Materiales: Pelota

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 10 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

- *Asamblea final:* se desarrolla lo mismo que en todas las anteriores.

SESIÓN 6

Objetivos de la sesión:

- Actuar de forma cooperativa.
- Entender las diferentes reglas de los juegos y llevarlas a cabo.
- Trabajar en equipo y colaborar entre todos para conseguir el fin último del juego.
- Respetar las decisiones de cada uno junto con las de sus demás compañeros.
- Desarrollar estrategias cooperativas.
- Resolver los conflictos a través de las ideas y dialogo de todos.
- Colaborar y participar activamente dentro del grupo.
- Fomentar la cohesión de grupo.
- Trabajar diferentes habilidades físicas básicas (andar, correr, girar, lanzar).

Empezando:

- **Asamblea inicial:** en ella explicaremos de que va a tratar la sesión (favorecer la confianza y el ambiente de trabajo en gran grupo a través de la resolución de retos cooperativos) y sus agrupamientos(grupo-clase). Además de sacar el material necesario para toda la sesión. Dando entre todos su opinión sobre las sesiones anteriores y o que hemos trabajado en ellas (5 minutos).

- **DEBAJO DEL PARAGUAS**

Descripción: Cada alumno agarra un trozo del paracaídas y empieza a girar en el sentido que el profesor les diga. Al decir "ahora" tienen que lanzar el paracaídas hacia arriba lo más alto posible y soltarlo. Se tienen que introducir todos lo más rápido posible debajo de él sin quedar ninguno fuera para superar el reto.

Material: Paracaídas

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 10 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

En marcha:

- **PARAGUAS DE COLORES**

Descripción: Todos los alumnos colocados alrededor del paracaídas y a la vez agarrándolo por uno de sus colores. Después el profesor dirá un color (rojo, amarillo, azul y verde), entonces los alumnos que tengan agarrado ese color se tienen que cambiar de sitio por debajo mientras los demás lo elevan sin soltarlo. Al decir paraguas de colores se tienen que cambiar todos de sitio por debajo y soltando el paracaídas.

Materiales: Paracaídas

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 10 y 24 jugadores

Duración: 10 minutos

- **DAR DE COMER A LOS PECES**

Descripción: Todos los alumnos colocados alrededor del paracaídas y a la vez agarrándolo. Después se colocan 6 pelotas que tienen que colar por el agujero central colaborando entre todos. Su objetivo es que entren todas y no se caiga o quede ninguna.

Materiales: Paracaídas y pelotas

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 10 y 24 jugadores

Duración: 15 minutos

- **EL RATÓN Y EL GATO**

Descripción: Todos los alumnos agarran el paracaídas a ras del suelo. Un niño hace de ratón y se mete por debajo del paracaídas. Otro hace de gato y se coloca encima del paracaídas. El gato se desplaza a gatas y a través del tacto tiene que coger al ratón. El resto de compañeros agitan el paracaídas para hacérselo más complicado al gato. El ratón se mueve por dentro del paracaídas a gatas para no ser pillado por el gato.

Materiales: Paracaídas

Espacio de juego: Indiferente
Jugadores: Entre 10 y 24 jugadores
Duración: 10 minutos

Y para terminar:

- **ENVIAMOS MENSAJES**

Descripción: Todos los alumnos agarran el paracaídas colaborando para que llegue un mensaje (tapón) de uno de ellos a otro compañero. Ese alumno dice para quién va dirigido ese tapón y en qué dirección tiene que ir (izquierda-derecha). Luego giramos el paracaídas hasta que el mensaje llegue a la persona que ha dicho, Así sucesivamente hasta que todos reciban un mensaje.

Materiales: Paracaídas y tapón

Espacio de juego: Indiferente

Jugadores: Entre 10 y 24 jugadores

Duración: 5 minutos

- *Asamblea final:* en la que valoramos entre todos las actividades que hemos llevado a cabo en la sesión y la forma de comportarse o resolver los conflictos que se han originado entre ellos durante esta. Además de argumentar entre todos que les pareció el AC y si les ayudo para ser más compañeros (5 minutos). Y por último (5 minutos) los utilizaremos para recoger el material y desplazarnos a clase.

5.7. RECURSOS

Para poder llevar a cabo nuestra propuesta, además de haber planificado los objetivos y contenidos, también debemos organizar los recursos, es decir, tener en cuenta los materiales, tiempo, espacios y agrupamientos de alumnos que necesitamos o disponemos en nuestras 6 sesiones del AC de la UD.

- **Materiales**

- Móvil para las fotos ya que es un recurso que se hace en el instante y nos sirve para demostrar si se han conseguido los objetivos de cada reto o juego cooperativo. Con ello se queda guardado para después poder evaluar a cada alumno, ya que no puedes observar a todos de manera directa.

- Todos los materiales fungibles que hemos necesitado han sido los folios para la autoevaluación que se dan al final de la última sesión para así ver lo que han conseguido o no desde su propia perspectiva.

- Altavoz para cualquier música que necesitemos.

- Recursos impresos: las fichas de evaluación.

Todos los materiales propios de educación física (colchonetas, ladrillos, pelotas, etc.) son trasladados del almacén que hay al gimnasio o al patio del colegio.

- **Temporales**

La propuesta de intervención (UD) está organizada en 6 sesiones (cada sesión dura 50-60 minutos) en el curso de 3º de Primaria. Se realizaría una sesión semanal los lunes a segunda hora. La llevaríamos a cabo en el año 2019.

En cuanto a la estructuración temporal de las sesiones están las 6 especificadas en el apartado de estructura de las sesiones. Es un modelo compuesto por tres momentos (empezando, en marcha y para terminar). El primer momento dura 10 minutos, el segundo 35 minutos y el último 15 minutos; aproximadamente.

- **Humanos**

- Alumna de prácticas que lleva esta UD a cabo.

- Profesor que imparte la asignatura de EF está de apoyo e interviene si es necesario en algún momento.

- **Espaciales**

- Patio del colegio

- Gimnasio o Aula de usos múltiples

5.8. ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO

La propuesta de intervención (UD) se ha llevado a cabo basándonos tanto en la diversidad individual de cada alumno como en la grupal, es decir, centrándonos en cada uno de la clase, fijándonos las necesidades naturales de cada uno y características. El objetivo es desarrollar una educación inclusiva y favorecer un desarrollo integral por parte de todos los alumnos.

En la clase no tenemos alumnos con necesidad específica de apoyo educativo (ACNEAE), por eso no consideramos realizar adaptaciones importantes en las diferentes actividades trabajadas de cada sesión. Solo se adaptaban al ritmo madurativo de la clase, para que todos los alumnos se sientan integrados y ninguno excluido. Además se explicaron los diferentes juegos de manera clara y precisa para que los alumnos entendieran su comprensión. Al ser juegos cooperativos se adaptaban a sus necesidades madurativas, ya que se trataba de conseguir el fin último ayudándose entre todos. Por ello, si hubiera algún alumno con discapacidad se le ayudaría al ser un método abierto y flexible a cualquier modificación o adaptación correspondiente.

Un ejemplo podría ser un alumno con una mano vendada o con un esguince al que sus demás compañeros ayudarían en cualquier reto sin que apoyaran su parte lesionada, es decir, en un reto de golpear un material o lanzarlo lo harían con la otra mano; o en un reto de desplazarse con colchonetas u objetos podría pisar fuera en el momento de darla la vuelta y en trasportarse de un lado a otro le ayudarían los demás compañeros. Otro ejemplo sería con un niño con discapacidad auditiva, entonces utilizaríamos bits en los que estarían de forma clara explicados los diferentes juegos y así los realizara sin dificultad y formando parte del grupo para superar el reto final.

5.9. EVALUACIÓN

La evaluación es muy importante para cualquier programación o UD. Ya que a través de ella se puede saber si se han conseguido los objetivos planteados, si han sido los recursos y metodologías apropiados para la clase, si se han tenido que modificar para que valieran o si se han tenido que crear otros nuevos para las demás sesiones, y así poder conseguir los objetivos de cada una de la mejor manera posible. Toda evaluación debe cumplir una serie de requisitos para que sea completa y consiga los fines planteados en ella. Por esta razón se va a realizar ésta de manera continua, global e individualizada. Por eso para evaluar a los alumnos se basa en los objetivos y contenidos que pretendemos que adquieran o aprendan, mediante la concreción de los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

Se parte primero de una evaluación inicial, para observar los conocimientos que tienen los alumnos sobre el tema que vamos a llevar a cabo en nuestra UD. Para realizar las diferentes sesiones se desempeña una evaluación continua, donde se observa lo que van adquiriendo en su proceso de aprendizaje y sus actitudes ante los compañeros y la solución de los retos. Por último se efectúa una evaluación final, donde se percibe lo que han obtenido en su aprendizaje o no han adquirido los alumnos de manera satisfactoria sobre nuestros objetivos planteados. En el RD 126/2014 se marcan una serie de criterios a tener en cuenta para evaluar convenientemente a los alumnos y garantizar el aprendizaje de los alumnos, como también el proceso de enseñanza llevado por el docente.

Con la evaluación se pretende valorar el proceso de aprendizaje de los alumnos para así tomar decisiones individualizadas de cada alumno. Los criterios de evaluación, junto con los estándares de aprendizaje, los usaremos para comprender las características,

intereses o necesidades de cada uno y así examinar el progreso de la adquisición sobre su aprendizaje en EF. Estos están encadenados con los que se desarrollan en el Decreto 26/2016.

Pero además la evaluación tiene que ser según Velázquez (2010) *formativa* en la que los alumnos aprenden más ya que son protagonistas de sus aprendizajes y corrigen sus errores. Con ella se pretende disponer de información para poder colaborar en que los alumnos progresen en su aprendizaje, además de que los profesores aprendan a realizar su trabajo cada vez mejor, ya que el principal motivo no es calificar a los alumnos. Además de *compartida*, es decir, la evaluación debe ser una forma de diálogo y de toma de decisiones conjuntas, más que un transcurso individual obligado por el profesor (autoevaluación, coevaluación y calificaciones dialogadas).

Por ello, la evaluación evalúa la práctica y teoría de forma conjunta compartida la decisión final entre el docente y los alumnos.

Los criterios de evaluación que se van a seguir en esta propuesta didáctica son los siguientes:

- Colabora activamente en el desarrollo de los juegos teniendo una actitud de respeto, ayuda y colaboración hacia sus compañeros.
- Respeta las diferentes normas en cada juego.
- Desarrolla estrategias grupales para la resolución de los retos.
- Resuelve los conflictos y respeta las opiniones de los demás a través del diálogo y la comunicación.
- Utiliza recursos adecuados para resolver situaciones grupales e individuales.
- Colabora y participa con su grupo para resolver los diferentes retos de forma activa y cooperativa.
- Resuelve y propone soluciones para los diferentes retos planteados.
- Respeta a sus compañeros en el grupo que esta.
- Respeta las normas y no interrumpe el desarrollo de las actividades.

- Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espaciotemporales.
- Desarrolla autonomía y confianza en diferentes actividades planteadas, resolviendo los problemas surgidos.
- Participa y colabora con los demás compañeros recogiendo y organizando los diferentes material utilizados en las clases.

Para ello conocer si se han conseguido o no, se han creado una serie de instrumentos y técnicas (tabla 1) que vamos a utilizar en nuestra propuesta se desarrollan, principalmente a través de la observación directa. Ésta nos ayudará a valorar su desarrollo y los aprendizajes que han adquirido nuestros alumnos. Son los siguientes:

- **Lluvia de ideas:** en el que todos los alumnos dan su opinión sobre lo que conocen sobre el tema trabajado en esta UD. Permitirá al profesor obtener la información sobre los conocimientos previos que traen sus alumnos del AC, para que así él lo apunte y lo tenga en cuenta para saber por dónde seguir en las demás sesiones planteadas de su UD.
- **El diario de clase:** El profesor reúne en él todos los días al finalizar la clase sus observaciones o experiencias obtenidas de cada sesión que le parecen relevantes de su grupo-clase, junto con lo que expresan en la asamblea inicial y final. También se utilizaría un **anecdotario**, en el que se anotarían los hechos o situaciones concretas de cada sesión de forma individual sobre cada uno de los alumnos (cómo se relacionan y actúan con los demás o cómo comportan en los diferentes juegos o situaciones de cooperación...) (Anexos 1 y 2).
- **Lista de control grupal:** con ella se obtiene el comportamiento específico de las conductas determinadas que queremos saber de los alumnos si han tenido o no, es decir, los logros que han conseguido y los que no han superado (Anexo 5).
- **Ficha de evaluación de la UD y de la práctica docente a través de una escala verbal:** se mostrará lo que se pretende evaluar sobre la UD realizada y de su proceder como docente con una escala verbal (A = Adecuado; B = Bastante adecuado; C = Poco adecuado; D = No adecuado) (Anexo 3 y 4).

- **Comunicación con los alumnos** : se desarrolla en las asambleas iniciales y finales llevadas a cabo cada sesión., junto con las paradas de reflexión-acción (intercambio de información a través de la verbalización) si son necesarias . En ellas se comentan los aspectos más destacados de los juegos de cada sesión y de las diferentes estrategias que se han llevado a cabo, reflexionando sobre su utilidad o no. Y en las paradas de reflexión-acción han servido para aclarar situaciones que han surgido y así conseguir el fin último de cada actividad.

Tabla 1

Técnicas e instrumentos de evaluación. Elaboración propia.

TÉCNICA	INSTRUMENTO
Observación	Diario de clase Anecdotario Lista de control grupal Ficha de evaluación de la UD y de la actuación docente
Comunicación	Asamblea inicial Asamblea final Lluvia de ideas Paradas de reflexión-acción

Además después analizaremos la actuación del docente y a la unidad didáctica a través de una evaluación. En la primera se valora la forma de planificar las sesiones, el transcurso de las clases, el tiempo desempeñado en cada reto, los recursos utilizados, la estructura de los grupos, la metodología llevada a cabo y la motivación que tiene a la hora poner en practicar la intervención; además de si han fomentado la participación de todos sus alumnos en un clima favorable.

Los modelos de evaluación que hemos llevado a cabo han sido: la autoevaluación y evaluación de los resultados que han alcanzado los alumnos en cada sesión realizada (Anexos 5 y 6). Así como los criterios de evaluación que hemos desarrollado han sido: si usamos todos los recursos de forma correcta, si favorecemos la motivación e interés en los alumnos para el desarrollo de los diferentes retos o hemos hecho un buen desarrollo de los contenidos que queríamos trabajar en las sesiones, siendo adaptados y flexibles para todos ellos.

Para anotar la asimilación o no de la práctica docente hemos usado una hoja de registro con una escala verbal (A-D), explicada en la ficha de evaluación de la UD y de la práctica docente.; y una ficha de autoevaluación sobre su actuación en la práctica como docente con escala verbal (Anexo 3).

Por tanto, se evaluará su coherencia, los fallos y aciertos, lo que tenemos que cambiar o mejorar para futuras sesiones, lo que más les gusto o disgustó a los alumnos y las actividades que más les han parecido interesantes y as que menos de cada sesión con esta metodología a la hora de su realización. Con la evaluación pretendemos analizar los componentes más relevantes del proceso de enseñanza-aprendizaje para conseguir un aprendizaje significativo y a la vez un desarrollo integral.

Los instrumentos de evaluación que hemos llevado a cabo han sido : Instrumentos para la observación mediante material audiovisual (fotos, imágenes, sonidos etc.) ; Escalas de observación para constatar si los contenidos enseñados en clase han sido comprendidos y entendidos por parte de los alumnos; y analizaremos si la programación ha sido competente y flexible en el momento que ha sido preciso, si se han cambiado según fuera la actitud de los alumnos, ya que si pasan de participar nos deberíamos plantear el por qué y buscar solución a los problemas surgidos.

Para obtener si ha sido o no adecuada la UD hemos utilizado otra hoja con una escala verbal (A-D). Ficha de autoevaluación por parte del docente con escala verbal sobre la UD (Anexo 4).

6. RESULTADOS Y VALORACIÓN GLOBAL

6.1 RESULTADOS

Los resultados de nuestra propuesta de intervención han sido adquiridos a través del análisis de todos los instrumentos de evaluación desarrollados en los anexos: (1) diario de clase, (2) anecdotario y (5) ficha de evaluación grupal del alumnado. Pero al final esta propuesta no ha sido llevada a cabo con un grupo de alumnos concreto en un colegio. El procedimiento de recogida de información habría sido a través de la observación directa del profesor durante el desarrollo de las diferentes sesiones realizadas. Por ello, destacamos aquí los posibles resultados que se podrían obtener si de verdad se hubiera realizado.

En el diario de clase sería donde se anotaba todo lo sucedido en clase de cada sesión (agrupamientos, materiales, actividades, actitudes, estrategias utilizadas, etc.). Es decir, se escribían reflexiones de todas las sesiones y de lo sucedido en su desarrollo. Además de los detalles más importantes o destacados de cada una de ellas, para así saber actuar o mejorar los diferentes retos para futuras sesiones y hacer que no sucediera ningún conflicto o que no pudieran resolverse a través del diálogo y la cooperación.

En el anecdotario se tomaban notas rápidas durante las diferentes sesiones de momentos concretos de alguno de sus alumnos, en especial los relacionados con su forma de actuar o de resolver el conflicto, junto con la manera de relacionarse entre ellos en las diferentes actividades. Es decir solo se anotaban los aspectos más relevantes de sus actuaciones.

En la ficha de evaluación grupal del alumnado se puede saber si los alumnos han logrado el objetivo de cada actividad a través de su trabajo en equipo. Para ello, se recogen las conductas que han tenido durante su desarrollo y la manera en que han resuelto los diferentes retos utilizando estrategias y comunicándose entre ellos.

- **El trabajo en equipo** se valora ya que es esencial para que nuestra propuesta se realice de forma adecuada. En él se podría observar la manera en cómo se agrupan en cada sesión o reto, para que los equipos fueran heterogéneos. Así crecerían como grupo sin importar a qué equipo pertenezcan, ya que tienen que acabar la sesión relacionándose entre todos y en un ambiente de confianza para conseguir el reto final. Tienen que aprender a colaborar y cooperar entre ellos sin que exista competitividad.

Al final se dan cuenta de que son pequeños grupos que se tienen que ayudar entre ellos para poder conseguir el objetivo final entre todos juntos. Por ello, si se hubiera llevado a cabo en las primeras sesiones seguro que tendrían algún problema en los grupos que les haya tocado porque no les gusten o tendrían problemas para ayudarse entre todos para conseguir el reto planteado. Pero poco a poco empezarán a colaborar e interactuar entre los diferentes grupos y a mejorar

Todo a través de las reflexiones que se realizan en las asambleas. De este modo comprenderán qué significa el AC mediante sus propias experiencias y aprendizajes significativos, con cada actividad conseguida de manera satisfactoria.

- **La conducta** que tienen los alumnos también es muy importante, ya que tienen que aprender a cooperar y a no hacer trampas a la hora de conseguir los diferentes retos. Nos tendríamos que centrar en las relaciones que existen dentro de la clase para hacer que se relacionen entre todos y consigan un grupo-clase estable y unido, sin problemas de discriminación a ningún alumno.

También deberíamos conseguir que acaben colaborando entre todos sin competitividad, ya que todos son un grupo que tienen que colaborar para conseguir el fin último. Por ello, el desarrollo de estrategias para la resolución a través del diálogo hace que su conducta sea más cooperativa en su interacción y actividad motriz de cada actividad. Una gran ayuda para esto sería el desarrollo adecuado de las sesiones, el respeto de las normas y a los demás compañeros.

Durante las diferentes sesiones se podría destacar que no habrían aparecido graves problemas de conducta, tan solo situaciones de desacuerdo o falta de comunicación en algunos grupos en ciertas ocasiones en las que intervendría el profesor. Este buscaría que los alumnos dialogaran entre ellos y así se solucionarían el conflicto sucedido. Aquí es donde más problemas se podrían apreciar, ya que no están acostumbrados a debatir y consensuar decisiones sino a imponer su idea por la fuerza sin cooperar con los demás para conseguir el fin del reto, todos quieren ser los primeros en conseguir la actividad y a través de ello se tienen que dar cuenta que no consiguen nada sino participa todo el grupo para ello.

- **El desarrollo de la actividad motriz**, ya que con cada reto se pretende conseguir que los alumnos los realicen a través de habilidades motrices básicas (andar, saltar, correr, girar, reptar, lanzamientos y recepciones), pero de manera divertida y cooperando con sus demás compañeros para conseguir el reto final entre todos. Es decir, que si no interactúan, se comunican o se relacionan entre ellos, respetando las características de cada uno, no van a conseguir el objetivo planteado de la actividad. Esto significa que al darles la oportunidad de que cada uno tuviese un rol y unas funciones específicas dentro de cada reto habría ayudado al correcto desarrollo de la sesión, dándole un protagonismo personal e individual a cada uno de ellos y así motivándoles a que participen de manera activa. Darían sus opiniones sin miedo al rechazo y sintiéndose protagonistas de su propio aprendizaje.

Finalmente, queremos resaltar que estos son algunos de los resultados obtenidos que nos han parecido más importantes. Aunque nosotros somos conscientes de que la puesta en práctica de la propuesta hace que se puedan analizar otras muchas más cosas muy importantes de su forma de actuar o participar.

Con estas metodologías activas y participativas se reflejaría una mejora significativa de la cooperación y el desarrollo integral en el alumnado. Esto se lleve a cabo haciendo que crezcan como persona y respeten a sus compañeros y a ellos mismos en su diversidad y características naturales.

6.2. VALORACIÓN GLOBAL

Para valorar nuestra propuesta lo haremos de manera global, centrándonos en los objetivos planteados en nuestro TFG, ya que ellos nos ayudarán a conseguir la información sobre si se han cumplido. Nuestra propuesta sobre los retos y juegos cooperativos en un aula de EP, y más concretamente en las clases de EF, se habrían llevado a cabo de forma muy motivadora y satisfactoria entre los alumnos, además de lograr la interacción y la integración de todo el alumnado. Con esta propuesta pretendemos fomentar que los alumnos obtengan valores de empatía, respeto, ayuda, colaboración..., además de que se comuniquen a través del diálogo resolviendo los problemas surgidos y consigan tener una igualdad de oportunidades.

Primero hemos querido analizar el objetivo general de nuestro trabajo: *elaborar, llevar a cabo y evaluar una intervención didáctica en EF, basada en el aprendizaje cooperativo*. Aquí queremos destacar el análisis y diseño de nuestra propuesta en la que nuestros alumnos comprenden a través de su propia práctica activa en las diferentes sesiones planteadas qué es el aprendizaje cooperativo. Pero también nos vino bien investigar sobre esta metodología, lo que dicen de ella otros autores, sus características y sus estrategias utilizadas en cada reto.

Con toda esta información nos centramos en las necesidades e intereses de nuestros alumnos, además de modificar cualquier reto si viéramos que no lo pueden conseguir. Lo único que pretendemos es que se relacionen y se cree una conexión de grupo-clase sin discriminaciones, para así conseguir su desarrollo integral con aprendizajes significativos adquiridos por su motivación y participación activa en los diferentes retos.

Después de cada sesión deberíamos hacer una reflexión de lo sucedido para así hacer mejoras, si se necesitasen en las siguientes sesiones. Es decir, adaptar los retos a las capacidades o necesidades del grupo-clase.

Seguidamente, comenzaremos con el análisis de cada uno de los objetivos específicos planteados en el TFG:

El primer objetivo establecido ha sido *fomentar actitudes de respeto, colaboración o participación hacia uno mismo y los demás compañeros a través de la comunicación y la utilización de juegos cooperativos*. Este se desarrolla al ser una metodología activa en la que todos son importantes y tienen que participar para así conseguir el reto propuesto, ya que sin uno no interviene no se podría lograr el resultado final. Para ello, se tienen que comunicar entre todos los miembros del grupo dando sus ideas y dialogando a través de la reflexión sobre cuál es la mejor estrategia

También se podrían observar esas actuaciones de respeto entre todos ellos respetando el turno de cada uno de ellos en las asambleas iniciales o finales de cada sesión, junto con las paradas de reflexión que fueran necesarias.

El segundo objetivo propuesto ha sido *conocer y valorar el aprendizaje cooperativo en el área de EF a través de juegos y retos cooperativos*. Con el aprendizaje cooperativo los alumnos obtienen aprendizajes significativos a través de ellos mismos y sus compañeros ante el reto planteado. Son protagonistas y responsables de ello reflexionando entre todos las estrategias más oportunas. Así se crea un ambiente de confianza dónde todos se respetan y colaboran en conseguir de manera satisfactoria todo lo planteado en cada sesión.

El tercer objetivo desarrollado ha sido *adquirir diferentes habilidades y destrezas motrices básicas (desplazamientos, saltos y manipulaciones), a través de la puesta en práctica de metodologías activas y participativas inherentes al método pedagógico cooperativo*. Destacar que a través del análisis y diseño de una propuesta de intervención en el área de EF se podría conseguir potenciar aprendizajes significativos en los alumnos. Esta propuesta se ha centrado en las características y necesidades del alumnado junto con los espacios y materiales que se disponían en el colegio para la realización de cada reto. Por ello, se ha conseguido, ya que en todos los retos

cooperativos tenían que utilizar las habilidades o destrezas motrices para lograr el resultado final.

El cuarto objetivo explicado ha sido *valorar y analizar la propuesta de trabajo y nuestra intervención como medio de perfeccionamiento para nuestra formación inicial como maestros*. Se ha logrado a través de reflexionar sobre lo planteado en la propuesta y nuestra propia intervención como docentes (anexo 3 y 4). Nos hemos dado cuenta de nuestros fallos o errores para mejorarlos en futuras sesiones y cómo tenemos que actuar nosotros para motivar a nuestros alumnos y así fomentar en ellos la adquisición de aprendizajes significativos. Todas estas experiencias nos hacen crecer y formarnos adecuadamente para ser futuros buenos profesores que se preocupan por el aprendizaje y bienestar de sus alumnos.

Por último, el quinto objetivo ha sido *fomentar una actitud motivadora hacia el aprendizaje significativo en EF*. Con los diferentes retos los niños están motivados e interesados en los diferentes juegos cooperativos, ya que para conseguir el fin último tienen que participar todos siendo protagonistas de su propio aprendizaje. Esto favorece que ellos participen de manera muy activa y satisfactoria, para que así adquieran los conocimientos de manera más rápida y divertida. Esto se puede ver en el diario de clase o en las preguntas que ejecutan en la asamblea inicial y final, junto con las que van apareciendo en cada sesión. Para acabar reflexionando con lo que han contestado en su autoevaluación (anexo 6).

7. CONSIDERACIONES FINALES

Por todos los objetivos planteados en este TFG y su grado de cumplimiento comentados anteriormente consideramos que esta propuesta de AC es muy importante para la EP, y más concretamente para las clases de EF. Mediante esta metodología los alumnos se relacionan con los demás y su entorno que le rodea. Con esta propuesta nos centramos en que ellos sean protagonistas de su propio aprendizaje a través de sus propias experiencias e intereses. Además de tener en cuenta sus limitaciones y posibilidades en su aprendizaje para poder ayudar a su desarrollo integral.

Queremos destacar que a través de esta intervención en las diferentes sesiones los alumnos acaban aprendiendo a trabajar en grupo y solucionando los conflictos surgidos a través del diálogo, sin usar la fuerza o la competitividad de ser los primeros.

También debemos destacar que los alumnos jugando desarrollan la imaginación, la creatividad, la observación, el razonamiento sobre lo que es o no adecuado, la comunicación y la expresión actuando y participando de manera activa para así lograr su formación integral. Esto lo consiguen mediante las estrategias y los materiales utilizados en el proceso, junto con sus reflexiones críticas sobre cómo solucionar cualquier problema surgido.

Para terminar, nos gustaría expresar que ha sido un tema muy interesante de trabajar, ya que en EP es muy importante el AC mediante la aplicación de los retos cooperativos. Además de que se conozcan diferentes estrategias o maneras de solucionar cualquiera de ellos, es muy interesante que los alumnos se integren y tengan una igualdad de oportunidades sin importar sus limitaciones. Pero también aprenden los conocimientos de manera lúdica y motivadora, puesto que utilizan el mejor instrumento que es a través del juego.

8. OPORTUNIDADES, LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Las oportunidades que se nos dan para poder poner en práctica nuestra propuesta didáctica en el colegio, y más concretamente con diferentes cursos de primaria nos ha ayudado a formarnos como buenos maestros, además de mejorar cualquier error para futuras intervenciones. Además de enseñarnos a enfrentarnos en contextos reales a diferentes clase y edades de alumnos en EF. Hemos podido vivenciar estrategias y recursos con los alumnos para que sean partidarios conseguir sus propios aprendizajes todos juntos.

Todo esto ha contribuido a favorecer de manera satisfactoria mi formación docente, para en un futuro ser buena profesora de EF. Me he dado cuenta que a través de las sesiones de EF las actividades y las metodologías empleadas son cruciales para un buen desarrollo del niño y para que aprendan valores (empatía, respeto, ayuda, colaboración, etc.). A través de la observación directa que se llevó a cabo en las diferentes sesiones de EF nos hemos dado cuenta de muchos aspectos importantes sobre el comportamiento y la forma de actuar de los alumnos con los demás y con el material disponible.

El juego cooperativo es un recurso muy importante en EF, ya que con él lo que queremos conseguir es que se relacionen y respeten unos a otros en un ambiente de confianza y transmitir valores como: la empatía, ayuda, colaboración, solidaridad. Lo que queremos fomentar es que se sientan bien con ellos mismos y formen parte del grupo sin problemas, siendo los protagonistas en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

También nos parece muy importante destacar que los conflictos que surjan durante las diferentes sesiones deberían ellos mismos solucionarlos a través de la comunicación con el diálogo o la interacción. Esto ha sido totalmente nuevo para nosotros, ya que nunca habíamos estado en una clase de EP, y más concretamente de EF

En cuanto a las limitaciones encontradas con esta propuesta la más importante ha sido la falta de tiempo para llevarla a la práctica, ya que si lo hubiera tenido la podría haber llevado a cabo y observar cómo van mejorando los alumnos, pero en el curso ya el profesor tiene una programación y ya habían trabajado e AC.

También podría ser una limitación el espacio, ya que para algún reto se quedaba pequeño donde se desarrollaban las actividades de las diferentes sesiones. A este problema se juntaba que era una clase movida y costaba un poco que escucharan.

Para futuras líneas de investigación me gustaría trabajar esta metodología activa y participativa en mis clases de EF, ya que a través de ella haría que el proceso de enseñanza-aprendizaje fuera mejor. Creemos que lo importante es trabajar tanto el diálogo como el respeto para la resolución de conflictos.

Esta propuesta debería ser adaptada para todos los cursos de EF en Primaria, ya que son aprendizajes muy enriquecedores para los alumnos y los propios profesores. Todo esto es muy enriquecedor para que la educación de esos alumnos y profesores sea de calidad, porque se centran en ellos de manera individual y grupal.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barnett, L., Echeita, G., Escofes, N., Fernández, C., Dolors, M., Ramón, J., López, G., Lloret, F., Maté, M., Martín, M., Mir, C., Ojea, M., Pujolás, P., Redó, M., Rué, J., Serra, P. y Solsona, N. (2003). *Motivación, tratamiento de la diversidad y rendimiento académico. El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: GRAÓ.

- Blázquez, D. (2016). *Métodos de enseñanza en educación física. Enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. Barcelona: INDE.
- Castejón Oliva, F. J. y Santos Pastor, M. L. (2011). Percepciones y dificultades en el empleo de metodologías participativas y evaluación formativa en el Grado de Ciencias de la Actividad Física. *REIFOP*, 14 (4), 1-14
- Curto, C., Gelabert I., González, C. y Morales, J. (2009). *Experiencias con éxito de aprendizaje cooperativo en Educación Física*. Barcelona: INDE.
- 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.
- Delgado Noguera, M.A. (1991). *Los estilos de enseñanza en Educación Física*. Granada: Universidad de Granada.
- Dunn, S. y Wilson, R. (1991). Cooperative learning in the Physical Education classroom. *En Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 62(6), 22-28.
- Fernánmdez Río, J. (2003). *El aprendizaje cooperativo en el aula de Educación Física. Análisis comparativo con otros sistemas de enseñanza y aprendizaje*. Valladolid: La Peonza. Cederrón.
- Fernández-Río, J. y Velázquez Callado, C. (2005). *Desafíos físicos cooperativos. Retos sin cooperación para las clases de Educación Física*. Sevilla, España: Wanceulen editorial deportiva, S.L.
- Fernández-Río, J., Calderón , A., Hortigüela Alcalá, D., Pérez-Pueyo, A. y Aznar Cebamanos, M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes: *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 413, 55-75
- Garaigordobil, M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Grineski, S. (1993). Achieving educational goals in physical education. A missing ingredient. *En Journal of Physical Education, Recreation an Dance*, 64(5), 32-34
- Kilpatrick, W. The project method. *The Teachers College Record (1918)*, 19(4), 319-335
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa
- López, V. M., Pedraza, M. A., Ruano, C. y Sáez, J. (coords.) (2016). *Programar por Dominios de Acción Motriz en Educación Física*. Buenos Aires. Miño y Dávila.

- Menéndez Santurio, J. I., y Fernández-Río, J. (2016). Hibridación de los modelos de Educación Deportiva y Responsabilidad Personal y Social: una experiencia a través de un programa de kickboxing educativo. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (30), 150-158.
- 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.
- Omeñaca, R., y Ruiz, J.V. (2005). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Polvi, S. y Telama, R. (2000). *The use of cooperative learning as a social enhancer in Physical Education. Scandinavian journal of educational research*, 44(1), 105– 115. doi: 10.1080/713696660.
- Pujolàs, P. (2009). Aprendizaje cooperativo y Educación Inclusiva: una forma práctica de aprender juntos alumnos diferentes. *VI jornadas de cooperación educativa con Iberoamérica sobre educación especial e inclusión educativa. Antigua (Guatemala)*. Consultado el 20 de abril de 2019 en <https://www.mecd.gob.es/dms-static/f4d240d3-55ad-474f-abd7dca54643c925/2009-ponencia-jornadas-antiguas-pere-pdf.pdf>
- Pujolàs, P. (2004). *Aprender juntos alumnos diferentes: los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula*. Barcelona: EUMO Editorial.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Velázquez, C. (2004). Desafíos físicos cooperativos: una experiencia de aula. *En Actas del IV Congreso Estatal y II Iberoamericano de actividades físicas cooperativas*. Valladolid: La Peonza. Cederrón.
- Velázquez, C. (Coord.) (2010). *Aprendizaje cooperativo en educación física. Fundamentos y aplicaciones prácticas*. Barcelona: Inde
- Velázquez, C., Fraile, A., López, V. M. (2014). Aprendizaje cooperativo en Educación Física. *Movimiento: revista da Escola de Educação Física*, 1(20), 239-259. Recuperado en <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/download/40518/28352>
- Velázquez, C. (2014). Aprendizaje cooperativo: Aproximación teórico-práctica aplicada a la Educación Física. *Revista Digital de Educación Física*, 29, 19-31.

10. ANEXOS

ANEXO 1: DIARIO DE CLASE

FECHA:	CURSO:	SESIÓN:

ANEXO 2: ANECDOTARIO

NOMBRE:	CURSO:
FECHA:	HORA:
ANECDOTA:	INTERPRETACIÓN:
SUGERENCIAS DE ACTUACIÓN:	

ANEXO 3: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN POR PARTE DEL DOCENTE CON ESCALA VERBAL SOBRE SU PRÁCTICA.

ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN	OBSERVACIONES
Utilizo un lenguaje adecuado y explico los juegos de manera adecuada		
Las sesiones han sido flexibles para adaptarse a las necesidades de los alumnos		
El tiempo de cada juego en las sesiones ha sido el adecuado		
Dejo participar a los alumnos a través de sus ideas		
Los retos los pueden realizar los alumnos		
Hay coherencia entre los objetivos y las sesiones		
Los retos crean motivación en los alumnos para que participen de forma activa		
Fomento la reflexión y hago paradas de reflexión-acción		
Los retos favorecen la integración y relaciones sociales entre ellos		
He guiado a los grupos para que sean autónomos		
Escala de valoración: A = Adecuado; B = Bastante adecuado; C = Poco adecuado; D = No adecuado.		

ANEXO 4: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN POR PARTE DEL DOCENTE CON ESCALA VERBAL SOBRE LA UD.

ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN	OBSERVACIONES
Los objetivos y contenidos propuestos		
Los criterios de evaluación de los alumnos		
Evolución del desarrollo y del proceso de aprendizaje		
Medidas de individualización de la enseñanza y de atención a la diversidad		
Programación, su desarrollo y metodología		
Aprovechamiento de los recursos del centro		
La distribución del tiempo		
Puntos fuertes, débiles y de mejora de la propuesta		
Escala de valoración: A = Adecuado; B = Bastante adecuado; C = Poco adecuado; D = No adecuado.		

ANEXO 5: EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS

NOMBRE ITEMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	OBSERVACIONES
Está atento y da su opinión en las asambleas iniciales y finales																									
Colabora en equipo ayudando y participando con sus compañeros																									
Resuelve los conflictos sucedidos en los retos a través del diálogo																									
Respeto las normas, el material de los juegos y a sus compañeros																									
Participa de manera activa y muestra interés en las sesiones																									
Conoce y realiza																									

ANEXO 6: AUTOEVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS

NOMBRE:			
ITEMS	MUCHO	POCO	NADA
He las normas, respetado los materiales y a mis demás compañeros			
He participado en las asambleas respetando el turno y dando mi opinión			
He dado mis ideas y he ayudado a resolver los retos			
He participado de manera activa en las sesiones			
He colaborado y ayudado a mis compañeros siendo un equipo			
He resuelto los conflictos a través del diálogo			
He dado mi opinión y respetado la de los demás en las diferentes actividades			
El grupo ha funcionado bien y nos hemos respetado entre todos			
SOBRE LA SESIÓN			
LO QUE MÁS TE HA GUSTADO :		LO QUE MENOS TE HA GUSTADO:	
Escala de valoración: A = Mucho; B = Poco; C = Nada			

