



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**PROGRAMA DE ESTUDIOS CONJUNTOS:
GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA
TRABAJO FIN DE GRADO**

LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACIÓN

FÍSICA:

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN



Autora: Clara Fernández Hortelano

Curso: 4º

Tutor: Luis Alberto Gonzalo Arranz

“La ventaja competitiva de una sociedad no vendrá de lo bien que se enseñe en sus escuelas la multiplicación y las tablas periódicas, sino de lo bien que se sepa estimular la imaginación y la creatividad”. (Walter Isaacson)

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) plantea una fundamentación teórica partiendo del juego y la importancia del mismo en el área de Educación Física (EF), para acabar concluyendo con los juegos cooperativos en dicha asignatura. Asimismo, se muestra una propuesta de intervención didáctica centrada en este tipo de juegos.

La propuesta educativa se desarrolla con 15 alumnos de 5º de Educación Primaria. El propósito principal de esta intervención es trabajar con el alumnado a través del aprendizaje cooperativo para lograr que desarrollen habilidades y valores sociales como la empatía, la ayuda entre iguales, la solidaridad y el respeto.

PALABRAS CLAVE

Juego, Educación Física, aprendizaje cooperativo, juegos cooperativos, cooperación, trabajo en grupo y objetivo común.

ABSTRACT

This Final Degree Project (TFG) proposes a theoretical foundation based on the game and its importance in the area of Physical Education (PE), to conclude with cooperative games in this subject. Likewise, a didactic intervention proposal focused on this type of games is shown.

The educational proposal is developed with 15 students of 5th grade of Primary Education. The main purpose of this intervention is to work with students through cooperative learning in order to develop social skills and values such as empathy, peer support, solidarity and respect.

KEYWORDS

Game, Physical Education, cooperative learning, cooperative games, cooperation, group work and common goal.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	5
II.OBJETIVOS	5
III. JUSTIFICACIÓN.....	6
IV. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
4.1 El juego.....	7
4.1.1 Definición de juego	8
4.1.2 Características del juego.....	10
4.1.3 Tipos de juego	12
4.1.4 El juego educativo	12
4.2 El juego en Educación Física	14
4.2.1 Importancia del juego en Educación Física.....	16
4.3 La cooperación	19
4.3.1 Los juegos cooperativos en Educación Física	22
4.3.2 El aprendizaje cooperativo	26
4.3.3 Los juegos cooperativos	28
4.3.4 Diferencia entre los juegos cooperativos y competitivos	29
V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA	31
5.1 Título	31
5.2 Justificación	31
5.3 Contexto en el que se desarrolla.....	31
5.4 Objetivos.....	32
5.4 Objetivos didácticos	33
5.6 Contenidos	34
5.7 Competencias clave	34
5.8 Metodología.....	35
5.9 Sesiones	35
5.10 Recursos	42
5.11 Evaluación	43
5.12 Elementos transversales.....	47
5.13 Atención a la diversidad	48
VI. RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA	49
VII. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES	52
VIII. INVESTIGACIONES O PROPUESTAS FUTURAS	55
BIBLIOGRAFIA	56
ANEXOS	61

Anexo 1: Desarrollo sesión 2, sesión 4 y sesión 5	61
Anexo 2: Cuaderno de campo	67
Anexo 3: Tarjeta de evaluación azul	70
Anexo 4: Tarjeta de evaluación verde	70
Anexo 5: Tarjeta de evaluación roja.....	71
Anexo 6: Hoja de registro.....	71
Anexo 7: Cuestionario de evaluación final.....	74
.....	74
Anexo 8: Puesta en práctica de las sesiones	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cinco elementos del aprendizaje cooperativo en Educación Física.....	22
Tabla 2: Comparativa de las técnicas de aprendizaje cooperativo y las técnicas tradicionales de aprendizaje grupal.....	28
Tabla 3: Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	43
Tabla 4: Técnicas e instrumentos de evaluación	47

I. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado se realiza para concluir el Grado de Educación Primaria con mención en Educación Física (EF), reflejando en él el aprendizaje y los conocimientos obtenidos a lo largo de esta titulación.

El fin último de este trabajo consiste en fomentar la cooperación en el ámbito educativo, debido a la cantidad de valores que puede proporcionar al alumnado.

En las siguientes páginas se realizará una revisión teórica sobre la importancia del juego en la educación, centrándonos en los juegos cooperativos en el área de Educación Física (EF). Para ello, se han ido recogiendo diferentes ideas y propuestas de autores expertos en la temática. Finalmente, se expone una propuesta de intervención didáctica dirigida al 5º curso de Educación Primaria, así como los resultados obtenidos tras su puesta en práctica en el centro escolar.

II.OBJETIVOS

El objetivo principal del presente Trabajo de Fin de Grado, consiste en elaborar, poner en práctica en un aula y evaluar una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos en el área de Educación Física. Asimismo, ligados al anterior, cabe mencionar los siguientes objetivos específicos que servirán de referencia en las conclusiones finales:

- Realizar una correcta fundamentación teórica para ampliar los conocimientos acerca de la cooperación.
- Valorar la importancia de los juegos en el ámbito educativo.
- Conocer las ventajas que proporciona el aprendizaje cooperativo.
- Elaborar una correcta propuesta de intervención adaptada a las características del alumnado.
- Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo mediante diversas situaciones de juego.
- Observar y analizar los resultados obtenidos y comprobar la relación existente con la fundamentación teórica.

III. JUSTIFICACIÓN

El principal motivo por el que he escogido como temática para este Trabajo de Fin de Grado “*Los juegos cooperativos en Educación Física*”, ha sido por la escasez de cooperación y ayuda entre iguales que he podido observar en el centro escolar durante mi período de prácticas, así como la falta de empleo del aprendizaje cooperativo por parte de los docentes. Tras haber vivido unos años de pandemia y haberse establecido diversas medidas de seguridad en las aulas considero que muchos maestros han dejado de lado esta metodología durante su práctica docente fomentando de esta forma el trabajo individual en el alumnado. Son numerosos estudios los que afirman que resulta imprescindible enseñar este modo de trabajo, pues no sólo favorece la comunicación y reflexión entre el alumnado, sino que fomenta en gran medida la educación en valores. Trabajando de manera cooperativa, desarrollaran la solidaridad, la generosidad, el respeto y la empatía, lo que les permite un correcto desarrollo integral y una mejor convivencia en sociedad.

El segundo motivo por el que he realizado este TFG, procede del interés por la asignatura “*Juegos y Deportes*”, cursada en el tercer curso de este grado. En esta asignatura se hizo mucho hincapié en la importancia de trabajar el juego y la cooperación en el ámbito educativo. Por ello, con la propuesta de intervención planteada en este trabajo, quería comprobar si realmente emplear esta metodología en Educación Primaria aporta tantos beneficios en el alumnado.

De igual modo, este TFG contribuye al desarrollo de las siguientes competencias generales marcadas por la Memoria del plan de estudios del Título de Grado Maestro/a en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid (Real Decreto 1393/2007):

- Poseer y comprender conocimientos en Educación.
- Aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional.
- Tener la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
- Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesionales.

IV. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 El juego

La educación es cualquier práctica que modifica constructivamente la forma en que nos comportamos, pensamos y sentimos. Nosotros, como humanos, siempre tenemos el deseo de aprender, independientemente de la edad. También aprendemos de diferentes maneras debido a elementos intrínsecos y extrínsecos no solo relacionados con la edad sino también con el nivel de desarrollo y madurez, la personalidad, la experiencia, así como con factores genéticos y ambientales. Para permitir que los estudiantes usen y exploren todo su potencial, es un requisito previo optimizar los métodos educativos (Fernández et al, 2019).

Para hacer la educación más agradable y eficiente, como señala Fuentes-Guerra (2015) se debe de tener los conocimientos básicos en psicología educativa, permitiendo que los docentes destaquen y puedan transmitir el conocimiento de manera eficiente, según lo requiera el destinatario.

Los principales estilos de aprendizaje son: (1) visual, basado en imágenes y mapas mentales, (2) auditivo, usando sonido, música y ritmos, (3) físico o aprender haciendo, (4) verbal, usando el habla y la escritura, (5) lógico, basándose en el razonamiento para ayudar a ver el panorama general, (6) aprendizaje social o en grupo, y (7) solitario, es decir, aprender solo o a través del autoaprendizaje (Astudillo et al, 2018).

Los métodos educativos utilizados actualmente son muy amplios e incluyen la enseñanza académica, la formación práctica, la discusión, la investigación dirigida y el aprendizaje basado en multimedia. La tecnología ha cobrado su precio en la escena educativa como nunca antes. De hecho, los estudiantes de hoy en día han sido polémicamente llamados nativos digitales, ya que han nacido en la era digital y utilizan casi exclusivamente la tecnología en sus actividades cotidianas. Además, los adultos y profesionales también se están adaptando a la tecnología y aumentando su confianza en ella en sus operaciones diarias, debido a su omnipresencia con los teléfonos inteligentes, las tablets, los ordenadores e Internet, a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Estas observaciones sugieren una fuerte influencia de la tecnología en todos los aspectos de la sociedad (González, 2018).

En el contexto de la educación, la tendencia de utilizar elementos de juego en contextos que no son de juego, denominados de otro modo gamificación, tiene como objetivo aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes, captando su interés por seguir aprendiendo e influyendo en su comportamiento en el aula (Prieto, 2022). Aunque hoy en día los juegos se usan a menudo en entornos educativos, la tendencia sigue siendo estigmatizada y su uso está limitado debido, por ejemplo, a (1) el acceso inadecuado a la tecnología, (2) la falta de experiencia profesional en la integración de nuevas tecnologías y (3) la resistencia al cambio.

Para cambiar esto, se debe de comprender la forma en que la gamificación puede facilitar el aprendizaje de manera sistemática en todo el alumnado, fortaleciendo su compromiso escolar y aportando una forma mucho más activa, dinámica y participativa de aprender.

4.1.1 Definición de juego

El juego se define, según la Real Academia Española de la Lengua, como “acción y efecto de jugar por entretenimiento”. Por su parte, López y García (2011) consideran el juego como una actividad libre o voluntaria, que se realiza de forma espontánea e improvisada, con el fin principal de entretenerse, derivándose placer, expresión personal y satisfacción. Sandoval (2010) considera el juego como algo fundamental para las personas que permite relacionarse con el entorno familiar, social y cultural. Por ello, el juego permite que el niño consiga un importante desarrollo del lenguaje, del ingenio, de la observación e incentiva los sentidos.

En este sentido, la gamificación, aunque no equivale a juego, emplea varios elementos de éste para mejorar la enseñanza en temas normalmente complejos, buscando reducir la dificultad de algunos retos didácticos. En la educación, la gamificación puede optimizar el procesamiento cerebral de nueva información. Esto puede verse facilitado por los aspectos generales de las lecciones gamificadas, con la presentación audiovisual, fragmentos minimizados de información esquematizada, lapsos de tiempo cortos y, a menudo, patrones repetitivos.

Los nuevos datos se pierden a menos que se almacenen en nuestra memoria a largo plazo a través de un proceso de múltiples capas que involucra atención, percepción, selección, organización e integración de información. El primer relevo de nuevos datos está en nuestra memoria de trabajo, que puede manejar solo una pequeña cantidad de información a la vez. Vázquez y Campillo (2021) ha sugerido que el cerebro humano puede procesar siete piezas de información a la vez, que se perderán en 20 segundos si no se procesan más para llegar a la memoria a largo plazo (Vázquez y Campillo, 2021).

El cerebro procesa la información en la memoria de trabajo utilizando dos canales: visual y auditivo. Cuando la información se presenta usando ambos canales, el cerebro, es decir, la memoria de trabajo, puede acomodar más información nueva. Sin embargo, la sobrecarga de información puede dificultar la integración de la nueva información en la memoria a largo plazo. Por lo tanto, es necesario presentar pequeños fragmentos de información de manera organizada. Esto permite que el cerebro integre y organice nueva información a los esquemas existentes en nuestra memoria a largo plazo (Bozza, 2018).

Además, investigaciones recientes han sugerido que la capacidad de atención en humanos ha disminuido de alrededor de 12 a 8 segundos. Este cambio se ha atribuido a la revolución digital, además de sus efectos beneficiosos, que incluyen un tiempo de reacción más rápido y una mayor capacidad para realizar múltiples tareas. Estos hallazgos enfatizan la necesidad de adoptar formas modernas, como la gamificación, para transferir nuevos conocimientos e información a estudiantes y profesores por igual (Babani, 2021).

La implementación de la gamificación en la educación crea una forma divertida e interactiva de inspirar la participación.

1. Elimina el "aprendizaje" del proceso de aprendizaje

Los juegos son una forma natural de aprendizaje que los alumnos experimentan desde pequeños. Proporcionan medios para adquirir conocimientos a través de medios divertidos y más simples en lugar de simplemente leer libros de texto y escuchar conferencias. El aprendizaje se vuelve inspirador y atractivo. Después de todo, ¿a quién no le gusta jugar algún tipo de juego? (Prieto, 2020).

2. Crear motivación competitiva

Tener desafíos que superar ofrece una razón para aprender. Más importante aún, el aprendizaje se vuelve más fácil ya que es interactivo y divertido durante todo el proceso, y los resultados son visibles (Martínez, Blanco y Valero, 2021).

3. Ayuda a liberar hormonas que impactan positivamente en nuestro ser en general

Diferentes estudios muestran que los neurotransmisores (sustancias químicas utilizadas para enviar señales al cerebro) se liberan cuando la gamificación se lleva a cabo de un modo correcto. A su vez, aumenta la motivación que al mismo tiempo se refleja en un aumento en las calificaciones y también existe un mayor compromiso, lo que hace que el proceso de aprendizaje sea más exitoso.

- La dopamina es una sustancia química que se libera cuando se busca la sorpresa. También es una parte clave de las asociaciones de aprendizaje.
- La oxitocina es otro químico involucrado en la efectividad de la gamificación. Este químico permite que las personas desarrollen conexiones con los individuos de nuestro entorno, incluso si no son personas reales. Es por eso que los juegos son tan motivantes.
- Los niveles de serotonina se ven afectados por lo importante que nos sentimos y son básicamente la diferencia entre nuestros sentimientos de infelicidad o ansiedad y felicidad o satisfacción. Participar en juegos nos da la oportunidad de sentirnos importantes, lo que a su vez aumenta la serotonina.
- Las endorfinas aportan al individuo la sensación de euforia y se liberan cada vez que se consigue algo (Andreu, 2018).

4.1.2 Características del juego

La gamificación en la educación puede mejorar la motivación y el compromiso. Los elementos del juego, como la retroalimentación inmediata y la obtención de insignias por completar los desafíos con éxito, tienen una gran influencia en el aumento del impulso de los estudiantes para participar en estos juegos, incluso dentro de las paredes de un salón de clases.

Además, el componente social del aprendizaje gamificado, mediante el cual los estudiantes realizan su actividad en grupos, genera muchos beneficios en la función cerebral. De hecho, el compromiso social e intelectual activa la neurotransmisión en el cerebro, la plasticidad cerebral y el cableado, y mitiga la inflamación cerebral y los efectos nocivos del estrés oxidativo en el cerebro. Los efectos beneficiosos de las interacciones sociales se han destacado de manera interesante en el retraso de la demencia en la población de edad avanzada.

Según Omeñaca, Puyuelo y Vicente (2001), el juego se entiende como una actividad placentera y motivante para aquellos que lo realizan; refuerza la creatividad y espontaneidad; produce una evasión de la realidad; incentiva aprendizajes significativos; y plantea situaciones en las que se requiere alcanzar una solución.

La gamificación modifica el centro de recompensa y placer del cerebro y mejora el aprendizaje. Está bien establecido que los juegos, en los que una persona gana o recibe comentarios positivos, pueden activar los circuitos de placer del cerebro al inducir la liberación del neurotransmisor dopamina. Se sugiere que los juegos educativos tengan la misma influencia dados sus elementos de ganar desafíos o lograr una meta con éxito. Este placer durante la educación gamificada da como resultado una afinidad duradera por la materia académica o por resolver problemas complejos.

Además, la influencia de los juegos en el centro del placer tiene efectos importantes en el aprendizaje per sé. De hecho, se ha informado que las señales relacionadas con la recompensa promueven el almacenamiento de nueva información en la memoria a largo plazo a través de la modulación dopaminérgica del cerebro medio, que activa el hipocampo, una estructura principalmente involucrada en el aprendizaje y la memoria. La dopamina también participa en el control de la plasticidad neuronal dentro del hipocampo, que es un fenómeno cerebral significativo que subyace a la adquisición de nueva información y habilidades. Además, se ha informado que la memoria del hipocampo mejora después de la práctica de videojuegos en adultos a través de la estimulación de los circuitos cerebrales (Villarrol et al, 2021).

4.1.3 Tipos de juego

La gamificación, en lo que se refiere a la educación, a menudo se expresa de 4 maneras: mejora visual/cosmética, accesorio, integrada o haciendo del proceso de aprendizaje un juego.

1. Mejora cosmética/visual. El tipo cosmético de gamificación conlleva añadir imágenes de juegos y elementos de diseño para hacer que el plan de estudios cobre vida. Esto podría lograrse en forma de una hoja de ruta visual simple del currículo o programa de aprendizaje. Si bien el contenido del programa seguirá siendo el mismo, las nuevas imágenes pueden ayudar a motivar a los alumnos (Prieto, 2020).
2. Accesorio. La gamificación como accesorio es donde comenzamos a implementar un sistema para lograr hitos y recibir recompensas para marcar el progreso. Esto se puede hacer en forma de insignias, puntos o tablas de clasificación. La implementación de esta estrategia cambia poco sobre el plan de estudios actual, pero solo ajusta un poco la estructura, dividiéndola en hitos para que los alumnos los alcancen y sean recompensados (López, 2021).
3. Integrada. Las aplicaciones integradas de la gamificación en la educación es donde la mecánica del juego se convierte en una parte central de la experiencia de aprendizaje. En lugar de tener solo un elemento agregado a un programa ya creado, todo el programa original encuentra formas de incorporar elementos del juego para crear una experiencia más equilibrada (Antoñanzas, 2018).
4. Hacer del aprendizaje un juego. Finalmente, hacer del proceso de aprendizaje un juego es donde todo el programa o currículo desde cero es un juego completo. Los alumnos son conscientes del juego y solo son realmente conscientes del aprendizaje cuando se les pone a prueba de alguna manera (Candel, 2018).

4.1.4 El juego educativo

La gamificación de la educación es un enfoque en desarrollo que permite aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos mediante la incorporación de elementos de diseño de juegos en entornos educativos. Con la creciente popularidad de la gamificación y, sin embargo, el éxito mixto de su aplicación en contextos educativos, hace necesario arrojar una luz más realista sobre la investigación en este campo centrándose en la evidencia empírica en lugar de las potencialidades, creencias o preferencias.

En consecuencia, examina críticamente el avance en la educación lúdica. La discusión se estructura en torno a los mecanismos de gamificación utilizados, los temas gamificados, el tipo de actividades de aprendizaje gamificadas y los objetivos del estudio, con el énfasis en la confiabilidad y validez de los resultados informados. Para mejorar nuestra comprensión y ofrecer una imagen más realista del progreso de la ludificación en la educación, de acuerdo con la evidencia presentada, se examinarán los resultados informados en los artículos y cómo se han obtenido (Andreu, 2020).

Si bien la ludificación en la educación sigue siendo un fenómeno creciente, la revisión revela que (i) existe evidencia insuficiente para respaldar los beneficios a largo plazo de la ludificación en contextos educativos; (ii) la práctica de gamificar el aprendizaje ha superado la comprensión de los investigadores sobre sus mecanismos y métodos; (iii) el conocimiento de cómo gamificar una actividad de acuerdo con las especificidades del contexto educativo es aún limitado.

La revisión destaca la necesidad de estudios diseñados sistemáticamente y enfoques rigurosamente probados que confirmen los beneficios educativos de la gamificación.

La creciente popularidad de la gamificación se deriva de la creencia en su potencial para fomentar la motivación, los cambios de comportamiento, la competencia amistosa y la colaboración en diferentes contextos, como la participación del cliente, el desempeño de los empleados y la lealtad social. Al igual que con cualquier tecnología nueva y prometedora, se ha aplicado en una diversidad de dominios, incluidos el marketing, la atención médica, los recursos humanos, la capacitación, la protección ambiental y el bienestar. La gamificación es un concepto multidisciplinario que abarca una variedad de conocimientos teóricos y empíricos, dominios tecnológicos y plataformas y está impulsado por una variedad de motivaciones prácticas (Seaborn y Fels, 2015).

En un intento por capturar mejor la esencia de los conceptos y prácticas subyacentes, el término ludificación se ha definido de varias maneras, como "el uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son juegos" (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011), "el fenómeno de crear experiencias lúdicas" (Hamari, Koivisto, y Sarsa, 2014), o "el proceso de hacer que las actividades sean más parecidas a un juego" (Werbach, 2014).

Desde mi punto de vista, y tras la puesta en práctica de una propuesta didáctica basada en el juego, aplicar la gamificación en la educación puede suponer múltiples ventajas para el alumnado. Bien es cierto que, con el paso de los años y el mayor empleo del juego en las aulas, los docentes obtendrán un mayor conocimiento, de modo que sean capaces de gamificar correctamente las diversas actividades. No obstante, considero que el uso de la ludificación en el ámbito educativo proporciona al alumnado el progreso en el aprendizaje y en las competencias sociales y emocionales claves para su desarrollo.

4.2 El juego en Educación Física

La gamificación es un enfoque pedagógico innovador para abordar problemas relacionados con el comportamiento social, la motivación de los estudiantes y el rendimiento académico en las diferentes etapas educativas. Por lo tanto, esta investigación tuvo como objetivo analizar su impacto en las motivaciones y los rendimientos académicos de los estudiantes.

La gamificación, una solución innovadora inspirada en la idea del uso de elementos lúdicos aplicados en contextos no lúdicos (Morford et al, 2014), se ha integrado en un contexto educativo desde el momento en que tales elementos y experiencias lúdicas pasaron a formar parte del diseño y la planificación del proceso educativo (Dichev y Dicheva, 2017; Gómez et al, 2018). Estos elementos lúdicos, que gamifican los contextos educativos, deben ser tangibles para los estudiantes (avatares, puntos, niveles, logros, insignias, etc.), deben crear un sentido de acción y progresión (reglas, desafíos, competencia, cooperación, retroalimentación, etc.) y deben regular las competencias socioemocionales del grupo (motivaciones, emociones, obligaciones, relaciones sociales, etc.) y, en consecuencia, modular el rendimiento académico.

Dentro del área de Educación Física (EF), tradicionalmente se han utilizado los juegos, ya que cualquier juego motriz, popular, tradicional o deportivo que se proponga en clase se configura como la base a partir de la cual estructurar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos curriculares (Castañer y Camerino, 2006; Extremera y Monterom 2016; Kirk, 2009). Sin embargo, el enfoque metodológico emergente de la gamificación es aún más transformador, ya que propone que la propia clase, aprovechando que estamos inmersos en una sociedad digital, se transforme realmente en un juego activo con elementos digitales, basado en el rol-juegos y en videojuegos, dentro de los cuales tanto profesores como estudiantes tienen la oportunidad de crecer (Osorio, 2016; Sheldon, 2020; Apostol et al, 2013).

La investigación sobre los posibles beneficios psicológicos y la eficacia del enfoque de gamificación dentro de la educación física es relativamente nueva, escasa y algo controvertida (Escaravajal y Martin-Acosta, 2019). Investigaciones cuantitativas y cualitativas previas entre estudiantes universitarios muestran que las clases gamificadas ayudan a crear un clima de aula más idóneo para el aprendizaje al despertar más interés y compromiso con la materia, de forma que se consigue un mayor aprendizaje, disfrute y rendimiento, frente a las metodologías tradicionales que no emplean, entre otras cosas, nuevas tecnologías o elementos basados en juegos. Sin embargo, otros estudios muestran un menor grado de motivación y rendimiento académico en otros estudiantes universitarios cuando utilizan clases gamificadas (Pérez-López et al, 2017).

En el ámbito de la EF, en la educación obligatoria, se han realizado diversos estudios que investigan los efectos psicológicos en los alumnos utilizando esta metodología como estrategia motivacional para el aprendizaje de contenidos curriculares propios del área (Arufe-Giraldez, 2019; González et al, 2018). Algunos de estos estudios, utilizando un diseño mixto cuantitativo-cualitativo con cuestionarios o entrevistas validados y no validados, mostraron que la gamificación fomentó el disfrute y la motivación de los estudiantes, creando experiencias significativas en EF, a pesar de aumentar la carga de trabajo de los docentes (Arufe-Giráldez, 2019).

Otros estudios, basados en diseños experimentales o cuasi-experimentales con escalas y cuestionarios validados, mostraron que la gamificación incidía positivamente en los flujos disposicionales y motivaciones de los estudiantes, mejorando sus necesidades

psicológicas básicas y su rendimiento académico en la escuela. Sin embargo, estos estudios señalaron que la gamificación no es efectiva per sé, ya que otros elementos del juego podrían desencadenar diferentes resultados motivacionales (Quintas et al, 2020).

Como puede entenderse, aunque se ha analizado la relación entre estos aspectos psicológicos y de rendimiento, los resultados de estos estudios no son concluyentes. Por tanto, es necesaria una investigación más rigurosa para seguir evaluando el impacto real de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico del alumnado en el ámbito de la EF.

A pesar de que la EF suele ser una asignatura motivadora y divertida para la mayoría de los alumnos, estudios previos han demostrado que bastantes alumnos, sobre todo en la etapa adolescente, sienten desmotivación hacia la materia, considerándola incluso frustrante o vergonzosa porque, en muchas ocasiones, los docentes no consideran las necesidades socioemocionales y psicológicas de los estudiantes en un período específico de desarrollo preadolescente y adolescente (Smith y Parr, 2007; Escaravajal y Martín-Acosta, 2019).

En base a esto, es razonable proponer que uno de los principales desafíos para los docentes de EF sería motivar lo suficiente a los estudiantes en sus clases, incorporando nuevos enfoques metodológicos para atender las necesidades psicoemocionales y sociales de los estudiantes. En este sentido, la gamificación se está configurando como una herramienta clave para influir positivamente en las distintas manifestaciones de la motivación, el clima de aula y el rendimiento escolar (Morford et al, 2014)

Sin embargo, es evidente que, en la actualidad, la investigación empírica sobre el uso de la gamificación en el contexto de la EF es aún escasa. Adicionalmente, es fundamental proponer intervenciones utilizando estas nuevas metodologías activas con estudiantes universitarios que serán futuros docentes, con el fin de determinar cómo afectan estos aspectos socioemocionales y que experimenten el uso de la gamificación como recurso pedagógico utilizando las TIC (Fernández-Rio et al, 2020).

4.2.1 Importancia del juego en Educación Física

Los estudiantes necesitan tener un estilo de vida saludable. Esta es la razón por la que muchas escuelas están incluyendo más deportes y juegos dentro de su plan de estudios. Se ha demostrado que practicar deportes puede ayudar a evitar que los niños tengan sobrepeso u obesidad, lo que puede provocar otros problemas de salud o incluso puede ser un factor de riesgo en el actual contexto de pandemia. También brindan la oportunidad de desarrollar habilidades de trabajo en equipo, aumentar la confianza en sí mismos y enseñar habilidades sociales. Sin duda, la actividad física regular tiene mucha importancia en la vida de una persona que le ayude a mantenerse saludable y mejorar su estado emocional. Por eso, tener deportes y juegos en el currículo escolar se considera una buena idea. Incluir este tipo de actividades desde la infancia es una buena idea, ya que les ayuda a que formen parte de su rutina.

Los elementos académicos y deportivos están muy interrelacionados. Agregar deportes y juegos al plan de estudios de un niño moldeará su personalidad, además de motivarlo a realizar actividades físicas. Éstas son algunas de las razones para mostrar por qué los deportes y los juegos son importantes en las escuelas (Moreno y Cervelló, 2010).

Si un niño se siente bien consigo mismo, puede aprender mejor. Los deportes les darán una mayor confianza y una motivación por esforzarse e intentar mejorar. Cuando a un niño le va mejor en los deportes que en los estudios, hay que apreciarlo. De esta manera, el niño podrá perseguir algo en lo que es bueno, lo que a su vez le ofrecerá un mayor bienestar.

Los deportes y los juegos brindan a los niños la oportunidad de cooperar, aprender sobre otras personas y desarrollar relaciones con otros, como compañeros de equipo u oponentes. La socialización también es una parte importante de la educación física porque enseña a los niños a ser tolerantes con muchos tipos diferentes de personas de todos los niveles socioeconómicos (Linaza y Maldonado, 1987).

La EF mejora la resistencia aeróbica y la fuerza muscular de los estudiantes. La importancia de la buena forma física se puede calcular por los beneficios para la salud que proporciona. Los Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades recomiendan que los niños participen en al menos 60 minutos de actividad física moderada a vigorosa todos los días (Matsudo, 2012). Se ha demostrado que los programas de educación física

brindan esta cantidad recomendada con mayor frecuencia que aquellos que no cuentan con un programa, lo que significa mejores beneficios para la salud.

Se puede mejorar la capacidad atlética enseñando a los niños cómo competir sin sentirse frustrados o desanimados. Los estudios han demostrado que los estudiantes que participan en clases de educación física tienen menos probabilidades de abandonar la escuela y más probabilidades de tener un poder de memoria fuerte.

El deporte enseña a los niños el valor del trabajo en equipo y les brinda la oportunidad de trabajar con una variedad de personas en diferentes escenarios. Practicar deportes les permite a los niños hacer amistades y les permite asumir el liderazgo de lo que hacen. Los deportes y los juegos pueden enseñar a los estudiantes sobre la gestión del tiempo y generar una actitud competitiva mientras participan en equipo.

Son una gran manera de liberar el estrés. Un niño que está bajo presión en casa puede ir a la escuela, jugar para su equipo y olvidarse de las cargas de la vida. La adrenalina mientras practican deportes y juegos los mantendrá distraídos y enérgicos. El deporte se convertirá en su lugar feliz donde ya no sentirá preocupaciones ni tristeza.

Es como una terapia que eleva los niveles de confianza en uno mismo y también la salud física. Un niño que está muy interesado y destaca en algún deporte o actividad física, podría tener un gran futuro, ya no solo en este ámbito sino también en el entorno profesional. Los niños que practican deportes pueden convertirlo en una carrera que haga que se habitúen a entrenar y a trabajar para poder llegar lejos (Pieron, 2005).

Algunos niños son más tímidos, introvertidos y tienen dificultades para hacer amigos. Los deportes mejoran sus capacidades a la hora de relacionarse con sus compañeros porque practican todo el día a través de juegos o prácticas deportivas. Crecerán para ser competitivos, pero siempre jugarán limpio. El trabajo en equipo permite desarrollar su personalidad para aceptar y no juzgar a sus compañeros (Weinberg y Gould, 2010).

Uno de los principales beneficios del ejercicio físico es la resistencia mental y la paciencia. Son una excelente manera de liberar la energía reprimida, así como también ayudan a desarrollar la compostura. Los deportes enseñan a los niños a ser resistentes porque

tendrán errores, lo que los puede llevar a la frustración porque no consiguen lo que se proponen. No obstante, el deporte les enseña a intentarlo de nuevo hasta que lo consigan, promoviendo el valor del esfuerzo. Es una habilidad para la vida que perdurará el resto de su vida en cualquier ámbito de la vida (Riera, 2005).

Los juegos en el deporte también permite promover la creatividad de los alumnos. Es una excelente manera de expresarse a través del movimiento, aprender lecciones valiosas sobre el mundo que los rodea y estar expuestos a cosas nuevas que, de otro modo, no habrían descubierto (Goleman, Kaufman y Ray, 2006).

Con inmensos beneficios, estas actividades deben incluirse en el plan de estudios de cada niño. Aparte de las ventajas mencionadas, hay muchas otras razones para respaldar su importancia. Los padres también pueden alentar a los niños inscribiéndolos en capacitación adicional si su hijo está interesado en los deportes. Los deportes promueven la creatividad, ofrecen a los estudiantes la oportunidad de aprender nuevas habilidades, brindan oportunidades para experiencias de creación de equipos y enseñan lecciones valiosas sobre el entorno en el que nos encontramos (Luz, 2017).

4.3 La cooperación

El elemento educativo pone en primer plano la idea de Dewey de la educación como crecimiento, y la comprensión de más y más ricas experiencias por venir). Las críticas a la educación tradicional no eran la ausencia de situaciones en las que se pudiera encontrar experiencia, sino su incapacidad para utilizar estas situaciones para ayudar a los estudiantes a ver qué entendimientos alternativos podría proporcionar la situación. En este sentido, la cooperación no debe ser algo específico que se deba enseñar, sino algo que se descubra, al mismo tiempo que se desafían las suposiciones que se dan por supuestas sobre lo que significa cooperar y por qué (Hernández, 2020).

Para Dewey, una situación es educativa en consecuencia sólo si mediante la educación nos mantenemos abiertos a experiencias más ricas y mejoradas (es decir, crecimiento de la experiencia). Tal elemento hace que los objetivos fijos de aprendizaje previos a la lección sean altamente flexibles en el mejor de los casos, e instantáneamente obsoletos en el peor de los casos. La cooperación como el propósito de su enseñanza, luego necesita

enfocarse en experiencias educativas abiertas sobre cuerpos fijos de conocimiento. De esta manera, la actividad (es decir, lo que se ofrece) juega un papel secundario frente al propósito educativo (por qué) así como el proceso pedagógico (cómo), aunque, por supuesto, siempre están conectados (Paredes et al, 2021).

En consecuencia, la maestra priorizaría el acto de cooperación (por ejemplo, trabajar juntos) sobre, por ejemplo, el éxito o el fracaso de sus alumnos en la actividad en términos de puntuación, victoria o creación de un juego bueno y agradable.

El elemento situacional en el aprendizaje cooperativo les pide a los maestros que analicen las lecciones y consideren cómo pueden ofrecer eventos educativos a través de los cuales una diversidad de niños pueda participar en la cooperación. El objetivo clave aquí sería alejarse de un enfoque en lograr que los niños cooperen en actividades fijas (por ejemplo, el deporte) a un enfoque en la creación de eventos en los que sean posibles diversas formas de cooperación. Por lo tanto, se trata de hacer cooperación. Para hacer esto, los maestros deben considerar qué objetivos establecen para su lección o unidad y qué contenido eligen (López-Fernández y Benítez-Porres, 2018).

El elemento comunal sostiene que toda transacción cooperativa ocurre entre personas en la misma situación, es decir, siempre (trans)actuamos. Sin embargo, es poco probable que cada estudiante tenga los mismos fines a la vista en todas las situaciones. Para que el aprendizaje cooperativo funcione, por lo tanto, es necesario que haya discusiones sobre estos diferentes fines a la vista para convertirlos en algo común. Reflejando la noción de acción conjunta de Dewey, al deliberar y compartir el propósito del evento y los diversos fines a la vista de los estudiantes, se puede llegar a un acuerdo sobre lo que significa cooperación en esta situación. Si, ahora bien, se aplica este elemento comunitario en el gimnasio, el maestro debe considerar la importancia de las discusiones con y entre los estudiantes sobre objetivos, medios, métodos, actividades y cómo proceder en sus experiencias de aprendizaje cooperativo en curso tal y como sostiene Casey y MacPhail (2018) en la teoría de la noción de procesamiento grupal.

El elemento direccional opera a nivel curricular y promueve un sentido de viaje (es decir, volverse cooperativo) y no solo un destino fijo (es decir, cooperar en esta lección). Reconoce la aspiración de Dewey de que la educación debería consistir en ir a alguna parte,

siempre en un proceso de llegar a ser, y que, en estos procesos, vivimos las consecuencias de nuestras acciones como participantes. En este caso, en procesos de cooperación. Por lo tanto, la cooperación no es algo fijo. En cambio, es algo que debe hacerse y rehacerse una y otra vez. Haciendo y rehaciendo la cooperación y viviendo las consecuencias de nuestras acciones, aprendemos a cooperar (Paredes et al, 2021).

En consecuencia, la cooperación no es algo que se pueda aprender simplemente trabajando en grupos en una sola lección de educación física. En cambio, es al participar en una serie de eventos cooperativos que los estudiantes aprenden a cooperar con sus compañeros. El profesor debe asegurarse que sus alumnos se relacionaran continuamente con diferentes compañeros de grupo, en diferentes situaciones, bajo diferentes presiones y con diferentes objetivos. En muchos sentidos, esto bien puede significar que diferentes grupos viajan en diferentes direcciones, moviéndose todo el tiempo juntos, es decir, cooperando.

El elemento temporal sigue la ambición de Dewey de disolver la idea de que el tiempo viene en segmentos que llegan secuencialmente. En cambio, reconoce que cada transacción involucra un pasado, presente y futuro (Öhman y Östman, 2022). Al experimentar la cooperación, en consecuencia, se retoman experiencias previas de cooperación, empleando esas experiencias para hacer algo en el aquí y ahora (es decir, el elemento situacional) y actuando en relación con algo adelante, creando así significados nuevos y revisados a partir de la experiencia. En muchas materias escolares se llega a un punto bastante fijo, es decir, la respuesta predefinida que en educación física podría ser un juego fijo.

Pero en el aprendizaje cooperativo diríamos que ese 'algún lugar' debería ser menos fijo y más abierto. Los maestros deben pensar más en lo que potencialmente pueden llegar a ser los niños. Sin embargo, para hacer esto, el profesor debe ser consciente de la diversidad de experiencias previas de los estudiantes y usar estas diversas experiencias para que sirvan como base para lo que van a hacer en el gimnasio en términos de cooperación. La temporalidad, por tanto, no se trata solo de lecciones o incluso unidades, sino de un proceso continuo de convertirse en aprendices cooperativos. En el ejemplo, el maestro evita crear un programa longitudinal para la escuela en el que el aprendizaje y la materia estén predefinidos con años de anticipación.

En cambio, cada clase tiene su propia dirección trazada según sus necesidades y, como tal, no hay dos clases o grupos de año que sigan el mismo camino a través del plan de estudios, sino que, en cambio, encuentren su propia ruta a lo largo del tiempo y a través de la experiencia, en un proceso de convirtiéndose.

Es importante tener en cuenta que no se quiere decir que el aprendizaje cooperativo utilizado en EF deba tener ahora 10 elementos clave. Lo que se plantea, en cambio, es que hay incontables transacciones que ocurren todo el tiempo en la práctica de la educación física y debemos reconocerlas y encontrar formas de utilizarlas. Si nuestro propósito como docentes es que los niños necesiten aprender a jugar baloncesto, entonces el aprendizaje cooperativo probablemente no sea el enfoque pedagógico adecuado. Si, en cambio, nuestro propósito es trabajar juntos en un equipo o grupo, siendo inclusivos y apoyándonos unos a otros (y estamos preparados para hacer que estos objetivos estén subordinados a las reglas de cualquier juego), entonces el aprendizaje cooperativo es probablemente una mejor opción (Paredes et al, 2021).

Desde mi punto de vista, es muy complejo planificar correctamente una clase de Educación Física centrada en la cooperación, pues como se menciona anteriormente, el alumnado no aprende a cooperartrabajando en grupos, ni se adquiere este aprendizaje en una sola sesión, sino que, resulta de vital importancia que un maestro plantee diversas situaciones en las que los discentes requieran de la ayuda y colaboración de sus compañeros. De este modo, no sólo aprenderán el concepto de cooperación, sino que serán conscientes de las ventajas que les proporciona trabajar cooperativamente en todos los ámbitos de su vida, no sólo en el académico.

4.2.1 Los juegos cooperativos en Educación Física

Cuando se consideran los cinco elementos de Johnson y Johnson (Tabla 1) a través de la teoría educativa de Dewey, se pueden entender como "un punto de partida para desarrollarse en un plan a través de las contribuciones de la experiencia de todos los involucrados en el proceso de aprendizaje" (Dewey, 1938, p. 72)

Tabla 1: Cinco elementos del aprendizaje cooperativo en Educación Física

<p>Habilidades interpersonales a partir de grupos pequeños</p>	<p>Estas habilidades son comportamientos de los estudiantes que permiten una comunicación cómoda y relajada. Las habilidades interpersonales incluyen escuchar, compartir la toma de decisiones, asumir responsabilidades, dar y recibir comentarios, liderar, seguir y animarse unos a otros.</p>
<p>Promover la interacción “cara a cara”</p>	<p>Estas habilidades son comportamientos de los estudiantes que permiten una comunicación cómoda y relajada. Las habilidades interpersonales incluyen escuchar, compartir la toma de decisiones, asumir responsabilidades, dar y recibir comentarios, liderar, seguir y animarse unos a otros.</p>
<p>Responsabilidad individual</p>	<p>Estas habilidades son comportamientos de los estudiantes que permiten una comunicación cómoda y relajada. Las habilidades interpersonales incluyen escuchar, compartir la toma de decisiones, asumir responsabilidades, dar y recibir comentarios, liderar, seguir y animarse unos a otros.</p>

Habilidades interpersonales a partir de grupos pequeños	Estas habilidades son comportamientos de los estudiantes que permiten una comunicación cómoda y relajada. Las habilidades interpersonales incluyen escuchar, compartir la toma de decisiones, asumir responsabilidades, dar y recibir comentarios, liderar, seguir y animarse unos a otros.
Procesamiento de grupo	Una discusión reflexiva y guiada que está centrada en el estudiante, por ejemplo, es guiada por los estudiantes en vez de ser impulsada por el maestro.

Fuente: Dyson y Casey (2016)

Existe un riesgo en el uso exclusivo de los cinco elementos de Johnson y Johnson. Tal exclusividad lleva consigo el riesgo potencial de que el aprendizaje cooperativo se convierta simplemente en otra forma de enseñar, por ejemplo, juegos o deportes en lugar de ser un proceso transaccional abierto que se convierta en el lugar donde los estudiantes se transforman a ellos mismos y cambian unos a otros a partir de las habilidades interpersonales.

Si los maestros se esfuerzan por lograr situaciones en las que cada niño sea individualmente responsable y positivamente interdependiente, entonces están creando un entorno de aprendizaje en el que los que reciben las clases contribuyen a la dirección de las mismas. El contacto personal recíproco inherente a la interacción en los juegos cooperativos, las habilidades interpersonales y de grupos pequeños y el procesamiento grupal contribuyen en gran medida a crear un entorno de aprendizaje en el que nadie establece el orden, sino que el ritmo de la clase está guiado por el grupo en sí. El control es social, pero los individuos son parte de una comunidad, no están fuera de ella (Dewey, 1938). Además, el enfoque en la rendición de cuentas y habilidades particulares corre el riesgo de apuntar a objetivos cooperativos fuera de las experiencias de los participantes (por ejemplo, ganar un juego o crear flujo en un juego) en lugar de aprender diferentes formas de participar

en relación a un objetivo grupal (lo que Dewey llama nuestros fines a la vista) en cada evento compartido por todos los participantes.

En consecuencia, se debe añadir la teoría educativa, en términos de las ideas de educación y experiencia de Dewey (ver Tabla 1), a los cinco elementos de Johnson y Johnson, conformando un elemento educativo más amplio a la pedagogía del aprendizaje cooperativo en educación física. Tal elemento educativo redirigiría el enfoque hacia la capacidad de experiencias más diversas, ampliando las posibilidades de más acciones y experiencias donde se vive la cooperación, siendo así algo que debe descubrirse en un proceso de indagación interna de los alumnos. Esto, imaginamos, podría ser el primer paso para adoptar las ideas de Dewey.

A partir de ahí, se debe alentar a los practicantes a hacer posible un elemento situacional y un elemento comunitario dentro de sus lecciones. Un elemento situacional reconoce que son los acontecimientos en la educación los que, en una perspectiva transaccional, deben ser considerados como cooperativos. Esto implica un cambio en la forma de educar puesto que los niños pasan a cooperar unos con otros, siendo los participantes en las actividades grupales. Un elemento común ayuda a los maestros a reconocer que los estudiantes tienen diferentes fines a la vista cuando participan en actividades de aprendizaje cooperativo. Estos fines deben ser discutidos y reflexionados para que la cooperación se lleve realmente a la práctica (García, Traver y Candela, 2001).

Finalmente, un profesional refinaría el elemento direccional y el elemento temporal de sus currículos (es decir, su enfoque a largo plazo de la educación). Un elemento direccional implica un cambio de la enseñanza de la cooperación como algo específico, algo que se debe aprender, a experimentar y vivir las consecuencias de las acciones cooperativas como participantes en un proceso transaccional. Un elemento temporal implica un proceso de transformación, donde se toman en cuenta las diversas experiencias previas de todos los estudiantes, y donde los aprendices cooperativos crean significados nuevos y revisados en la experiencia en relación con un futuro abierto con respecto a lo que significa cooperar (Pérez, 2008).

Tal argumento, por supuesto, corre el riesgo de enturbiar las aguas del aprendizaje cooperativo; aguas en las que queremos que los alumnos se hundan o naden juntos. Esa no es

nuestra intención. En cambio, se pretende expandir el aprendizaje cooperativo utilizado como modelo pedagógico utilizando la teoría educativa (ya que la E en PE indica que debe ser sobre educación) y ayudar a generar situaciones en las escuelas donde los estudiantes se transforman y se transforman entre sí. Como tal, se considera que es importante ir más allá de la proposición y ofrecer algunos ejemplos de lo que podría ofrecer un encuentro entre la teoría educativa de Deweyan y el aprendizaje cooperativo como modelo. Al hacer esto, se reconoce que 'la educación es una tarea compleja y que la educación rara vez funciona de manera mecánica, en la que un determinado aporte o intervención producirá un determinado resultado (Quennerstedt, 2019). Como tal, incluir los cinco elementos sugeridos en la educación no hace que algo sea cooperativo. Dewey (1916) argumentó que la educación no debe concebirse como una preparación para un futuro idealizado establecido como un estándar predeterminado para que lo logren los niños, sino como una transformación continua de la experiencia que se suma a un crecimiento aún mayor de la experiencia.

4.3.2 El aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es un modelo de instrucción dinámico que puede enseñar contenido diverso a estudiantes en diferentes niveles de grado, con estudiantes que trabajan juntos en grupos pequeños, estructurados y heterogéneos para dominar el contenido de la materia. Tiene una fuerte tradición de investigación, se usa con frecuencia como una herramienta de desarrollo profesional en la educación general y ahora está emergiendo en la educación física.

En el aprendizaje cooperativo, los estudiantes trabajan en grupos pequeños, estructurados y heterogéneos para dominar el contenido de la materia (Dyson y Casey 2016). Trabajando juntos, los estudiantes no solo son responsables de aprender el contenido ellos mismos, sino que también ayudan a sus compañeros en sus procesos de aprendizaje. La investigación sobre el aprendizaje cooperativo es extensa, y la investigación de finales del siglo XIX muestra que el trabajo cooperativo tiene un efecto positivo en el aprendizaje (Dyson y Casey 2016; Johnson y Johnson 2009). Sin embargo, no fue hasta el siglo XXI que el aprendizaje cooperativo comenzó a desarrollarse en PE (Dyson y Casey 2016). El aprendizaje cooperativo se centra en cinco principios derivados del trabajo de Johnson y

Johnson (2009) sobre el enfoque conceptual de aprendizaje cooperativo. En este enfoque, se supone que los profesores pueden aprender los cinco principios clave para estructurar el aprendizaje cooperativo y adaptarlos a sus propias aulas.

Una revisión de la literatura de aprendizaje cooperativo en EF resumió los resultados del aprendizaje como “un logro académico” (una capacidad para aplicar y comprender el contenido), desarrollo de habilidades y relaciones interpersonales (habilidades de comunicación y/o relaciones con los compañeros), mayor participación (compromiso con las tareas de aprendizaje), y una mejora en la salud psicológica de los jóvenes (autoestima y/o motivación) (Casey y Goodyear 2015).

Muchos estudios de aprendizaje cooperativo informan sobre el aprendizaje social de los estudiantes. Esto incluye el desarrollo de habilidades interpersonales, mejores relaciones entre los estudiantes, habilidades para escuchar, compartir ideas y desarrollar colectivamente nuevos significados y comprensión (Casey y Goodyear 2015). Por ejemplo, varios estudios han demostrado cómo el aprendizaje cooperativo crea una atmósfera de confianza y respeto dentro de las clases (Dyson 2001; Fernandez-Rio et al. 2017; Goudas y Magotsiou 2009).

Se ha descubierto que el aprendizaje de habilidades sociales actúa como un catalizador que respalda el aprendizaje académico de los estudiantes a través del modelo. El desarrollo de estas habilidades lleva tiempo “aunque no hay un cronograma definitivo para esto” (Casey y Goodyear 2015, p. 63). Sin embargo, Casey, Dyson y Campbell (2009) sugirieron que pasaron algunas semanas antes de que los estudiantes se sintieran cómodos trabajando y aprendiendo junto a sus compañeros. Aunque el aprendizaje cooperativo ha recibido una mayor atención por parte de los investigadores dentro del campo de la EF en las últimas décadas, muy pocos estudios informan sobre el aprendizaje secuencial a lo largo del tiempo, ya que la mayoría de las intervenciones suelen durar entre seis y diez lecciones (Casey y Goodyear 2015). Por lo tanto, una de las conclusiones de la revisión de la literatura sobre aprendizaje cooperativo en EF es que necesitamos un mayor conocimiento sobre el aprendizaje de los estudiantes que resulta de la implementación sostenida del modelo más allá de la unidad inicial (Casey y Goodyear 2015).

4.3.3 Los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos parecen no hacer que los estudiantes se sientan más autónomos o autodeterminados. Se puede decir que, por un lado, los estudiantes se benefician directamente de los juegos cooperativos en el sentido de que perciben más diversión y se sienten más hábiles y más conectados entre sí en la educación física y, por otro lado, los juegos cooperativos aumentan el disfrute a través de la experiencia positiva de competencia y afiliación.

En la siguiente tabla, se aprecia las principales diferencias entre las técnicas de aprendizaje cooperativo y las técnicas tradicionales de aprendizaje grupal:

Tabla 2: Comparativa de las técnicas de aprendizaje cooperativo y las técnicas tradicionales de aprendizaje grupal

TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO	TÉCNICAS TRADICIONALES DE APRENDIZAJE GRUPAL
Interdependencia positiva: interés por alcanzar el máximo rendimiento de todos los participantes del grupo.	Interés por el resultado del trabajo
Responsabilidad individual de la tarea asumida	Responsabilidad solo grupal
Grupos heterogéneos	Grupos homogéneos
Liderazgo compartido	Un único líder
Responsabilidad de ayudar a los demás miembros del grupo	Elección libre de ayudar a los compañer@s
Meta: aprendizaje del máximo posible	Meta: terminar la actividad asignada
Enseñanza de habilidades sociales	Se da por supuesto que los sujetos poseen habilidades interpersonales

Papel del profesor: intervención directa y controlar el trabajo en equipo	Papel del profesor: evaluación del producto
El trabajo se lleva a cabo principalmente en el aula	El trabajo se efectúa sobre todo fuera del aula

Fuente: García, Traver y Candela (2001)

Los juegos cooperativos aumentan en cierta medida la percepción de disfrute de la educación física en los estudiantes, teniendo como objetivo el aprendizaje del máximo posible. La responsabilidad es compartida con el resto de integrantes del grupo y existe un liderazgo compartido, a diferencia de las técnicas tradicionales de aprendizaje grupal (García et al., 2001). Además, los participantes en la intervención informaron un mayor sentimiento de relación social y una mayor competencia percibida en la clase de educación física.

4.3.4 Diferencia entre los juegos cooperativos y competitivos

Los juegos cooperativos ofrecen una nueva forma de jugar. Los juegos competitivos tradicionales son juegos de suma cero: un jugador puede ganar solo si otro pierde. Los juegos cooperativos están estructurados de manera diferente (Cilla y Omeñaca, 2007). En los juegos cooperativos, los jugadores no compiten entre sí. En cambio, tienen un objetivo común para que los jugadores ganen o pierdan juntos. La diversión proviene de la confianza y el desafío del juego, no de ser el único jugador (o equipo) que queda en pie cuando todos los demás son eliminados. Nadie es eliminado en un juego cooperativo. Lo que se elimina es el incentivo de vencer a los demás.

La alternativa a la competencia es la cooperación, donde los individuos trabajan juntos para lograr un objetivo mutuamente deseable. En las actividades cooperativas, todos ganan. Dada la naturaleza beneficiosa para todos de la cooperación, no sorprende que la paz, la productividad, la equidad, la amistad y una variedad de otros resultados socioemocionales positivos se deriven típicamente de la misma (Goršič et al., 2017).

Resulta evidente que en el ámbito educativo proporciona muchos más beneficios el trabajo a través de los juegos cooperativos. No obstante, es preciso mencionar que, como docentes, aportar un buen enfoque a los juegos competitivos en el aula puede suponer en el alumnado un aprendizaje de la competición como algo positivo.

Realmente la fuerza y competición es un aspecto que se encuentra presente en muchos ámbitos de su rutina diaria. Por este motivo, considero relevante inculcar a nuestro alumnado un aprendizaje basado en valores, haciéndoles entender que en ocasiones la competición no lleva consigo una connotación negativa, sino que puede hacerse un buen uso de ella para resolver posibles problemas que puedan surgir en las tareas cotidianas.

V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

5.1 Título

¡Si nos ayudamos, jugamos mejor!

5.2 Justificación

La propuesta didáctica que he llevado a cabo en el aula de 5º de Primaria, ha estado relacionada con el área de Educación Física, concretamente con el bloque 4 “juegos y actividades deportivas” según el Real Decreto 126/2016.

Dentro de este bloque, he decidido trabajar el tema “juegos cooperativos”, pues considero que prácticamente es inexistente la metodología cooperativa dentro del aula y, por lo tanto, se puede observar una gran escasez de ayuda entre iguales.

Durante estos meses he podido percibir que la forma más empleada en el aula es el trabajo individual, y, desde mi punto de vista, resulta imprescindible enseñar el trabajo cooperativo desde edades tempranas, de tal forma que los discentes puedan desarrollar valores como la solidaridad, el respeto y la empatía, además de fomentar la comunicación y la reflexión entre el alumnado.

Con esta propuesta didáctica se pretende hacer ver al alumnado la diversión y el entretenimiento que ofrecen los juegos cooperativos. Además, se busca enseñar a través del juego el trabajo en equipo y la interacción entre ellos, así como la comunicación, reflexión y elaboración de ideas para obtener una solución común ante los retos que se planteen con las diferentes actividades.

5.3 Contexto en el que se desarrolla

La presente propuesta de intervención se llevará a cabo en el 5º curso de Educación Primaria en el centro escolar “CEIP Caño Dorado”, colegio de carácter público ubicado en Zaratán, municipio de la provincia de Valladolid.

La clase de 5º cuenta con 15 alumnos, los cuales se encuentran en la etapa de operaciones concretas según Piaget.

Es un grupo muy hablador, aunque son respetuosos con la autoridad (respeto por la figura del profesor), muy trabajador, siempre están dispuestos a realizar dinámicas y actividades en las cuales ponen total implicación, colaboradores, muy participativos y entusiasmados en las mismas. Se ayudan unos a otros en caso de tener problemas tanto dentro como fuera del aula, es una clase bastante unida. Además, existe un alumno con dificultad en el aprendizaje y otro que ha sido derivado para estudiar si posee un Trastorno por Déficit de Atención.

Basándome en las características psicomotrices, socioafectivas y cognitivas, planteadas por Moraleta, (1992); Palacios, Marchesi y Coll, (1999); Papalia, Wendkos y Duskin, (2010), voy a exponer las que presenta este alumnado.

En relación a las características psicomotrices, realizan movimientos precisos y seguros, además de mostrar una independencia de los brazos y las piernas respecto al tronco. La coordinación y el equilibrio en general es correcto, poseen una lateralidad definida con discriminación diestra y desarrollan correctamente las habilidades físicas básicas. Centrándonos en las características socioafectivas, poseen una gran fluidez en el uso del lenguaje y la escritura, son capaces de concentrar su atención y comprender las ideas planteadas por los demás, además adquieren correctamente las nociones temporales (orden de las actividades, duración de cada una de ellas).

Finalmente, en referencia a las características socioafectivas, muestran una capacidad progresiva de controlar y autorregular sus emociones, comprenden enormemente las emociones ajenas, es un grupo muy empático, así como las reglas y valores que rigen la sociedad. No destaca el egocentrismo, en general, colaboran y se respetan unos a otros, aunque bien es cierto que dentro de este aula puede observarse la presencia de líderes.

5.4 Objetivos

Según LOMCE en el RD 126/2016 por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria los define como los referentes relativos a los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar el proceso educativo, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente implicadas a tal fin. Los objetivos educativos

implican tomar decisiones en relación a valores, creencias y actitudes. Reflejan las intenciones y la forma de concebir la educación.

Los objetivos que más se relacionan con esta propuesta son los siguientes:

- Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.
- 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.
- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.
- 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.

5.4 Objetivos didácticos

Los objetivos que se pretenden conseguir con esta propuesta son los siguientes:

- Conocer las estrategias de cooperación en los diferentes juegos o actividades deportivas.
- Trabajar en equipo para conseguir un objetivo común.
- Cooperar y participar con todos los compañeros.
- Respetar las normas y reglas de los juegos y actividades deportivas.
- Manifestar respeto por el material y los compañeros durante los juegos.
- Mostrar interés e iniciativa a la hora de participar en los juegos y actividades planteados por la docente.

5.6 Contenidos

Según LOMCE en el RD 126/2016 por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria los define como un conjunto de conocimientos que se ordenan en asignaturas. Habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias.

Siguiendo el Decreto 26/2014, la presente propuesta didáctica se relaciona con algunos contenidos del Bloque 4: Juegos y actividades deportivas. A continuación, mostraré los contenidos que más se adecúan al 5º curso de Educación Primaria:

- Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.
- Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

5.7 Competencias clave

El Real Decreto 126/2014 contempla 7 competencias: comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y conciencia y expresiones culturales; y define las mismas como: “las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos” (p. 5).

Durante esta propuesta educativa, se manifiestan las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística: el alumnado la emplea para comunicarse y expresar ideas y estrategias de manera oral con el resto de compañeros, con el fin de lograr los objetivos de las actividades.

- Aprender a aprender: los discentes son capaces de trabajar cooperativamente para conseguir un objetivo común, además de adquirir el aprendizaje necesario para ello.
- Competencias sociales y cívicas: se relacionan de manera activa y participativa con el resto de compañeros durante el desarrollo de los juegos. Muestran respeto por el material y por los demás.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: emplean la creatividad para planificar y gestionar las ideas surgidas.

5.8 Metodología

La metodología predominante a lo largo de esta propuesta didáctica es el descubrimiento guiado. Este método de enseñanza pretende desarrollar un aprendizaje mucho más activo en el alumnado, en el cual sean capaces de investigar, experimentar y descubrir por sí mismos las estrategias necesarias para resolver los problemas planteados por la docente en cada juego o actividad. Esta actuará de guía en todo momento, orientando las ideas del alumnado e interviniendo en momentos determinados. Los alumnos deberán trabajar en equipo, aportarán ideas y opiniones que les conducirán a una correcta organización y estructuración de planes para conseguir el objetivo planteado. Además, a través de las paradas de reflexión durante los juegos y las reflexiones finales se favorecerá la interiorización de los contenidos trabajados. Asimismo, se empleará una estrategia metodológica principal basada en la cooperación, ya que todo el alumnado deberá trabajar en grupo o por parejas o tríos, respetando y colaborando con los compañeros para lograr las metas propuestas.

Por otro lado, se hará uso de la gamificación, pretendiendo que, a través de ella, el alumnado mejore su motivación y compromiso por los juegos planteados, siendo capaces de resolver los problemas propuestos y logrando una gran afinidad y gusto por la materia de Educación Física.

5.9 Sesiones

La propuesta está formada por 6 sesiones de una hora u hora y media cada una de ellas, en función de las horas programadas para la asignatura de Educación Física. Todas han seguido una misma estructura, para ello nos hemos inspirado en la de Vaca.

Nuestras prácticas, a imagen y semejanza de las del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal para la etapa de primaria, se dividen en tres grandes partes que denominamos momentos: momento de encuentro, momento de construcción de los aprendizajes y momento de despedida. Cada uno de estos momentos se subdivide después en una serie de fases; una actividad de calentamiento, una o dos actividades principales y una actividad de vuelta a la calma. (Vaca, 2005) (p.68). Previamente al inicio de cada sesión, se ha realizado un breve calentamiento en gran grupo.

A continuación, se muestra el desarrollo de las sesiones uno, tres y seis. El resto de sesiones se encontrarán en el Anexo 1.

Sesión 1

Empezando...	Todos los alumnos llegan al pabellón, dejan las mochilas y la docente reparte gel hidroalcohólico para desinfectar las manos.
Saludo	Asamblea inicial Posteriormente, todos se reúnen en el centro del pabellón en forma de círculo y la maestra presenta la unidad didáctica, explicando en qué va a consistir, lo que se pretende trabajar, y los objetivos que se quieren lograr.
Explicaciones	Evaluación inicial A continuación, se plantean una serie de preguntas a modo de evaluación inicial.
Preguntas de evaluación	

<p>En marcha....</p> <p>Cuatro actividades, con sus correspondientes objetivos.</p> <p>1ª actividad: parejas</p> <p>2ª actividad: parejas</p> <p>3ª actividad: pequeño grupo</p> <p>4ª actividad: gran grupo</p>	<p>La primera actividad llamada “La cadena”, consiste en que un alumno se la queda y debe pillar a los demás. En el momento que pille a una persona, ambos corren agarrados de la mano a por la siguiente y así sucesivamente hasta haber pillado a seis personas. En ese momento pueden dividirse en tres y tres y continuar a pillar al resto de la clase. El juego finaliza cuando todos los alumnos estén pillados.</p> <p>La segunda actividad se llama “Amigas que botan”. Los alumnos se colocan por parejas en un lado del campo, caminan botando una pelota agarrados de la mano por un recorrido. Si esta pelota se cae, deben ir juntos a por ella sin soltarse. Posteriormente, realizarán lo mismo sujetando un balón espalda con espalda y cabeza con cabeza. El objetivo del juego es llegar al final del recorrido.</p> <p>La tercera actividad llamada “Avanzamos sobre el periódico”, se divide a la clase en grupos de cinco, y a cada grupo se les reparte tres hojas de papel de periódico. Deben de llegar al otro lado del campo sin pisar el suelo. Posteriormente, realizarán lo mismo únicamente con dos hojas y con una.</p> <p>La cuarta actividad se llama “Que no caiga el aro”, todo el alumnado se posiciona en un círculo dados de la mano. Se introduce un aro en uno de los alumnos y deben conseguir que el aro dé una vuelta completa sin caerse. Cuando se consiga, harán lo mismo introduciendo un aro más.</p>
--	--

<p>Para terminar...</p> <p>Asamblea final</p> <p>Higiene de manos</p> <p>Despedida</p>	<p>Todo el alumnado ayuda a recoger el material y lo coloca en la sala habilitada para ello.</p> <p>Asamblea final Después, se reúnen junto con la docente sentados en forma de círculo para llevar a cabo la asamblea final. La maestra reparte las tarjetas, el alumnado levanta la que considere y se comienza a dialogar acerca de la sesión.</p> <p>Algunas de las preguntas que se harán son: ¿habéis cooperado?, ¿qué estrategias habéis empleado?, ¿habéis participado todos?, ¿se han cumplido los objetivos de cada juego?, ¿habéis escuchado las opiniones de los compañeros?</p> <p>Higiene de manos Finalmente, se desinfecta de nuevo a los alumnos antes de subir al aula.</p>
--	---

Sesión 3

<p>Empezando...</p> <p>Saludo</p> <p>Explicaciones y repaso</p>	<p>Todos los alumnos llegan al pabellón, dejan las mochilas y la docente reparte gel hidroalcohólico para desinfectar las manos.</p> <p>Asamblea inicial Posteriormente, todos se reúnen en el centro del pabellón en forma de círculo y la maestra hace un repaso del tema que se está trabajando y lo aprendido en la sesión anterior.</p>
---	---

<p>En marcha....</p> <p>Cuatro actividades, con sus correspondientes objetivos.</p> <p>1ª actividad: gran grupo</p> <p>2ª actividad: parejas</p> <p>3ª actividad: pequeño grupo</p> <p>4ª actividad: gran grupo</p>	<p>La primera actividad denominada “Desaparecen los aros”, consistirá en que todo el alumnado correrá alrededor de unos aros, cuando la docente lo indique deberán meterse en uno de ellos. Se irán quitando aros y nadie podrá quedarse fuera. El juego finaliza cuando se posiciona el mayor número de alumnos en el menor número de aros.</p> <p>La segunda actividad llamada “Saltando en ladrillos”, todo el alumnado debe colocarse por parejas en un lado del campo, poseerán un ladrillo con dos cuerdas atadas a los lados. Con una mano sujetarán la cuerda y con otra al compañero. Deben llegar al otro lado del campo sin salir del ladrillo y sin caerse.</p> <p>La tercera actividad se llama “Pasa y pasa”, se dividirá a la clase en dos equipos, deben dar diez pases con una pelota, evitando que el otro equipo se la quite y llegar finalmente a lanzar la pelota contra el cono posicionado en el área del equipo contrario. Todos los miembros del equipo tienen que tocar la pelota, sino los pases no serán válidos.</p> <p>La cuarta actividad llamada “Coordinación en equilibrio”, todos los alumnos se colocan en un gran círculo y deben aguantar un tiempo indicado por la docente realizando equilibrios sin soltarse del compañero.</p>
---	--

<p>Para terminar...</p> <p>Asamblea final</p> <p>Higiene de manos</p> <p>Despedida</p>	<p>Todo el alumnado ayuda a recoger el material y lo coloca en la sala habilitada para ello.</p> <p>Asamblea final Después, se reúnen junto con la docente sentados en forma de círculo para llevar a cabo la asamblea final. La maestra reparte las tarjetas, el alumnado levanta la que considere y se comienza a dialogar acerca de la sesión.</p> <p>Algunas de las preguntas que se harán son: ¿habéis cooperado?, ¿qué estrategias habéis empleado?, ¿habéis participado todos?, ¿se han cumplido los objetivos de cada juego?, ¿habéis escuchado las opiniones de los compañeros?</p> <p>Higiene de manos Finalmente, se desinfecta de nuevo a los alumnos antes de subir al aula.</p>
--	---

Sesión 6

<p>Empezando...</p> <p>Saludo</p> <p>Explicaciones y repaso</p>	<p>Todos los alumnos llegan al pabellón, dejan las mochilas y la docente reparte gel hidroalcohólico para desinfectar las manos.</p> <p>Asamblea inicial Posteriormente, todos se reúnen en el centro del pabellón en forma de círculo y la maestra hace un repaso del tema que se está trabajando y lo aprendido en todas las sesiones previas.</p>
---	---

<p>En marcha....</p> <p>Cuatro actividades, con sus correspondientes objetivos.</p> <p>1ª actividad: gran grupo</p> <p>2ª actividad: gran grupo</p> <p>3ª actividad: gran grupo</p> <p>4ª actividad: gran grupo</p>	<p>La primera actividad denominada “La araña”, consistirá en que un alumno escogido al azar se debe posicionar en el medio del campo y pillar al resto de alumnos que deberán pasar de un extremo a otro. Cuando pille a uno de ellos deberá quedársela con él agarrado de la mano, y así hasta haber pillado a toda la clase.</p> <p>La segunda actividad llamada “Lanzar el globo”, la docente tira un globo para arriba y deben de intentar tocarlo el máximo número de alumnos sin que caiga al suelo. Cada persona que lo toque debe sentarse. Una vez que todos hayan tocado el balón y estén sentados, deben ir levantándose mientras tocan el balón sin que este caiga al suelo. El objetivo del juego es que todos se levanten y se sienten tocando el balón sin que toque el suelo. Si se cae, deben volver a empezar. Tienen tres intentos.</p> <p>La tercera actividad llamada “Ayúdame con los obstáculos”, se realizará un circuito por todo el campo con diversos obstáculos. Varios alumnos escogidos al azar poseerán diversas dificultades (serán ciegos, cojos, mancos, irán unidos a otro compañero). El objetivo consiste en atravesar todo el circuito sin pisar los obstáculos.</p> <p>La cuarta actividad denominada “Adivina mi edad”, consiste en colocar diversos bancos en fila en el medio del campo y todos los alumnos deberán subirse a ellos. Tendrán un tiempo (aproximadamente 3 minutos), para ordenarse en los bancos de mayor a menor edad sin pisar el suelo.</p>
---	--

Para terminar... Asamblea final Higiene de manos Evaluación final Despedida	<p>Todo el alumnado ayuda a recoger el material y lo coloca en la sala habilitada para ello.</p> <p>Asamblea final Después, se reúnen junto con la docente sentados en forma de círculo para llevar a cabo la asamblea final. La maestra reparte las tarjetas, el alumnado levanta la que considere y se comienza a dialogar acerca de la sesión.</p> <p>Algunas de las preguntas que se harán son: ¿habéis cooperado?, ¿qué estrategias habéis empleado?, ¿habéis participado todos?, ¿se han cumplido los objetivos de cada juego?, ¿habéis escuchado las opiniones de los compañeros?</p> <p>Evaluación final A continuación, se entregará la hoja de autoevaluación final, el alumnado la rellenará y la entregará a la maestra.</p> <p>Higiene de manos Finalmente, se desinfecta de nuevo a los alumnos antes de subir al aula.</p>
---	--

5.10 Recursos

Recursos espaciales

La propuesta de intervención se pondrá en práctica en las instalaciones del pabellón del centro escolar.

Recursos temporales

La presente propuesta didáctica constará de 6 sesiones, que se llevarán a cabo los Lunes y los Jueves, días establecidos para la asignatura de Educación Física en la clase de 5ºB. Los Lunes las sesiones durarán una hora y los Jueves una hora y media.

Sesión 1	Jueves, 21 de Abril de 2022
Sesión 2	Lunes, 25 de Abril de 2022
Sesión 3	Jueves, 27 de Abril de 2022
Sesión 4	Jueves, 5 de Mayo de 2022

Sesión 5	Lunes, 9 de Mayo de 2022
Sesión 6	Jueves, 12 de Mayo de 2022

Recursos materiales

Sesión 1	8 pelotas, 3 periódicos, 2 aros.
Sesión 2	8 pañuelos, 15 conos, 3 combas.
Sesión 3	15 aros, 8 ladrillos, 1 balón, 2 conos.
Sesión 4	1 pañuelo, paracaídas, 3 colchonetas, caja de carton, 30 pelotas de tenis.
Sesión 5	5 cuerdas, 15 balones.
Sesión 6	3 globos, 4 colchonetas, 10 ladrillos, 20 aros, 6 conos, 4 cuerdas, 3 pañuelos, 4 bancos.

5.11 Evaluación

Una correcta evaluación, permite a los docentes evidenciar cuáles son las necesidades prioritarias que deben atender en su alumnado y ofrece posibilidades para fortalecer y consolidar los aprendizajes, así como el logro de objetivos.

Ruiz (1998) menciona que el proceso de la evaluación se debe entender como un: “análisis estructurado y reflexivo, que permite comprender la naturaleza del objeto de estudio y emitir juicios de valor sobre el mismo, proporcionando información para ayudar a mejorar y ajustar la acción”.

De acuerdo con el Decreto 26/2014, se tendrán en cuenta los siguientes criterios y estándares de evaluación, pertenecientes al Bloque 4 del área de Educación Física en el 5º curso de Educación Primaria, para evaluar al alumnado a lo largo de la propuesta didáctica:

Tabla 3: Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
2. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.	6.1. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas con espontaneidad, creatividad.
6. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	6.2. Participa en la recogida y organización del material utilizado en las clases.
	6.3. Acepta formar parte del grupo que le corresponda.
	6.4. Acepta y cumple las normas del juego.

A lo largo de toda la propuesta de intervención, basándome en estos criterios y estándares, se llevará a cabo una evaluación inicial, una evaluación continua y una evaluación final.

La evaluación inicial se llevará a cabo en la primera sesión, para ello, la maestra planteará unas preguntas acerca de la cooperación, comprobando así los conocimientos y experiencias previas que posee el alumnado sobre este tema. Algunas de las mismas serán: “¿sabéis lo que es la cooperación?, ¿qué podemos hacer para cooperar?, ¿alguna vez habéis jugado a algo cooperando con los compañeros?, ¿se juega con o en contra de los demás?, ¿hay algún ganador?, entre otras.

Para realizar una evaluación continua se emplearán como instrumentos la observación directa y el cuaderno de campo (ver anexo 2), en el cual se irán anotando aspectos positivos y negativos analizados durante cada una de las sesiones. El cuaderno de campo

resulta imprescindible para determinar si el alumnado está adquiriendo los conocimientos y para hacer un balance final. A su vez, se emplearán otros instrumentos para realizar una evaluación continua más completa, como son las hojas de registro y una autoevaluación con tarjetas de diferentes colores.

En los quince minutos finales de cada sesión se entregará al alumnado tres tarjetas de diferentes colores, cuando la maestra lo indique, deberán levantar la que más se adecúe a los sentimientos obtenidos tras la realización de la sesión. El significado de cada una de las tarjetas es el siguiente:

Tarjeta azul: algo satisfecho/a con el trabajo realizado. He aprendido poco de esta sesión, he entendido los juegos que hemos puesto en práctica, pero mientras jugaba tenía dudas de cómo hacerlo, he planteado estrategias para resolver los juegos, pero podía haber aportado más ideas, he participado poco en equipo, me han gustado los juegos, pero pienso que se podrían mejorar, me he sentido a gusto con mis compañeros, aunque en alguna ocasión no, he participado bastante. (ver anexo 3)

Tarjeta verde: muy satisfecho/a con el trabajo realizado. He aprendido mucho de esta sesión, he entendido todos los juegos que hemos hecho a la perfección, he planteado muchas ideas y estrategias para resolver los juegos, he participado mucho con mis compañeros, me han encantado los juegos, me he sentido muy a gusto con mi equipo, he participado mucho. (ver anexo 4)

Tarjeta roja: Nada satisfecho/a con el trabajo realizado. He aprendido muy poco de esta sesión, no he entendido los juegos que hemos puesto en práctica, no he planteado estrategias para resolver los juegos, no he participado en equipo, no me han gustado los juegos, no me he sentido a gusto con mis compañeros, no he participado lo suficiente. (ver anexo 5)

Mediante estas tarjetas el alumnado autoevaluará el aprendizaje obtenido, sus comportamientos y emociones de manera individual y con el resto de compañeros.

Posteriormente, se realizará una asamblea final, la cual dará lugar a un diálogo con el alumnado en el que explicarán por qué han elegido ese color, qué es lo que han aprendido, qué consideran que se debe mejorar, qué estrategias han empleado, los problemas surgidos, las soluciones propuestas, etc. Toda esta información será recogida de manera

general en una hoja de registro (ver anexo 6) que la maestra rellenará durante esta reflexión final.

Por último, para llevar a cabo la evaluación final, en la sexta sesión se entregará un cuestionario individual a cada uno de los alumnos formado por cinco preguntas, el cual deberán rellenar y devolver a la docente (ver anexo 7). Esto permitirá a la docente observar si se ha adquirido un correcto aprendizaje a lo largo de la propuesta de intervención y si los objetivos planteados han sido cumplidos adecuadamente o no.

Tabla 4: Técnicas e instrumentos de evaluación

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación directa	<p>-<i>Cuaderno de campo</i> (anexo 2). Se emplea en toda la UD. La debe rellenar la maestra al finalizar cada sesión, observando a todo el alumnado, anotando aspectos positivos, negativos y más relevantes de cada sesión.</p> <p>-<i>Hojas de registro</i> (anexo 6). Se utilizará durante toda la UD. Será rellenada por la maestra al finalizar cada sesión, a partir de la información aportada por el alumnado en la asamblea final, además de observando a lo largo de la clase a tres o cuatro alumnos en concreto y plasmando comentarios a destacar de la actitud y comportamiento de cada uno de ellos.</p>
Autoevaluación	<p>-<i>Tarjetas de colores</i> (anexo 3,4 y 5). Las empleará cada alumno de manera individual al concluir una sesión, de modo que reflexione acerca del aprendizaje obtenido, sus comportamientos y emociones.</p> <p>-<i>Asamblea final en cada sesión</i>. Se empleará durante toda la UD, para realizar una valoración del aprendizaje obtenido al finalizar cada sesión.</p>
Metaevaluación	<p>-<i>Cuestionario individual</i> (anexo 7). Se usará al finalizar la UD. Constará de cinco preguntas y deberá ser rellenado por el alumnado y entregado a la docente, de modo que se valore el aprendizaje adquirido durante toda la UD, si los objetivos se han cumplido adecuadamente o no, y se planteen posibles mejoras para propuestas futuras.</p>
Cámara de fotos o móvil	<p>-<i>Fotografías</i>. Se realizarán y utilizan durante la UD para dar feedback y evaluación formativa a su alumnado.</p> <p>-<i>Grabaciones en vídeo</i>. Se realizarán y utilizan durante la UD para dar feedback y evaluación formativa a su alumnado.</p>

5.12 Elementos transversales

El área más trabajada con esta propuesta de intervención como he mencionado anteriormente, es el de Educación Física, sin embargo, también se fomentan diversos contenidos de otras asignaturas de manera transversal.

Principalmente, se trabaja el área de Lengua Castellana y Literatura, pues el alumnado debe comunicarse y expresarse con el resto de compañeros empleando un correcto lenguaje oral. En cada uno de los juegos deben proponer estrategias y técnicas para lograr el objetivo principal.

5.13 Atención a la diversidad

La Federación de Enseñanza de CC. OO de Andalucía (2012) define la atención a la diversidad como:

El conjunto de acciones educativas que en un sentido amplio intentan prevenir y dar respuesta a las necesidades, temporales o permanentes, de todo el alumnado del centro y, entre ellos, a los que requieren una actuación específica derivada de factores personales o sociales relacionados con situaciones de (...) compensación lingüística, comunicación y del lenguaje o de discapacidad física, (...) de graves trastornos de la comunicación y del lenguaje (p. 1).

Por lo tanto, mediante los juegos cooperativos se fomentará una atención a la diversidad que permitirá el desarrollo integral de todo al alumnado, atendiendo a sus respectivas necesidades, donde todo el alumnado se sentirá incluido en los juegos independientemente de las características que presente.

En el aula de 5º de E.P, dónde se ha llevado a cabo la propuesta didáctica, no existe ningún alumno considerado ACNEE, no obstante, como he mencionado anteriormente, dos de los alumnos requieren de apoyo por su dificultad en el aprendizaje y a otro de ellos, se le está realizando un seguimiento para determinar si posee TDH. Es por ello que, atendiendo a la diversidad del aula, se han planteado diversos juegos modificados para que todo el alumnado tuviese las capacidades y habilidades suficientes para poder llevarlos a cabo sin que estos supusieran un problema y una frustración para los estudiantes. En todos ellos, nadie es eliminado del juego, sino que tiene varias oportunidades para conseguir el objetivo propuesto. Además, en la mayoría de los juegos no existe un tiempo determinado de realización, por lo que todos los alumnos podrán desarrollarlos correctamente.

En el caso particular del alumno que se muestra más distraído y tiene dificultades para prestar atención, durante todas las explicaciones de los juegos me posicionaba cerca de él para observar que estaba atendiendo a las mismas. Asimismo, a los dos alumnos con dificultades, les explicaba el procedimiento de los juegos tantas veces como fueran necesarias, además, habitualmente acompañaba las explicaciones con interpretaciones gestuales acerca de lo que debían realizar, de tal forma que se comprendieran mejor.

VI. RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA

En primer lugar, me gustaría destacar que, tras la realización de este TFG, he tenido la oportunidad de conocer más acerca del aprendizaje cooperativo en un aula de Educación Primaria. La elaboración de una fundamentación teórica relacionada con la temática, me ha permitido conocer más y formarme sobre la importancia del juego y la cooperación en el ámbito educativo, así como las ventajas y beneficios que puede aportar en nuestro alumnado si lo incorporamos en mayor medida en la asignatura de Educación Física.

Obtener toda esta información me ha permitido llevar a cabo la elaboración y puesta en práctica de una propuesta de intervención adaptada a las características de los discentes. Dicha propuesta generó en el aula cierta incertidumbre y expectación, pues debido a las restricciones establecidas durante los años de pandemia, los alumnos llevaban mucho tiempo sin trabajar en grupos, colaborar y ayudarse unos a otros para lograr un objetivo común.

Centrándome en los criterios de evaluación, establecidos en el cuaderno de campo rellenado por la maestra, vamos a observar los resultados obtenidos:

- Respeto de las normas, material y compañeros

En relación al respeto de las normas y reglas de los juegos, así como al material y a los compañeros, en general, todo el alumnado seguía las normas impuestas por la maestra, en alguna ocasión debido a la involucración en las actividades, debía intervenir y recordárselas; todos cuidaban el material, haciendo un buen uso de él y ayudaban a recogerlo; no se observó ninguna falta de respeto, a excepción de las de los alumnos comentados previamente

- Creación de estrategias, interés, iniciativa y trabajo en grupo

En todo momento, el alumnado ha sido el principal protagonista de las sesiones, tras plantearles las explicaciones de los juegos, ellos mismos debían comunicarse, reflexionar, explorar, debatir, acerca de las estrategias que plantearían para resolver los problemas propuestos.

Por lo general, se han mostrado activos y participativos durante todas las sesiones, sin embargo, es cierto que en las primeras se podía observar como cada alumno actuaba de manera individual, buscando más la competitividad y destacando sus ganas por “ganar”, que intentando cooperar para lograr una victoria común.

Conforme las sesiones fueron avanzando, se observó un gran cambio en todo el alumnado, entendieron que entre todos conseguirían el objetivo de una forma más sencilla. En la última sesión, el juego de la “yincana” fue un determinante clave para comprobar como habían adquirido la importancia de cooperar, colaborar y ayudarse unos a otros.

- Buena participación y colaboración con los demás

Es preciso mencionar que, durante toda la propuesta destacaron tres alumnos considerados “líderes”, los cuales no querían colaborar con el resto, no escuchaban las estrategias planteadas por sus compañeros e incluso llegaban a realizar faltas de respeto. Este aspecto se comentó en el diálogo de las asambleas finales, haciendo reflexionar a estos de la actuación que habían tenido y cómo se habían sentido los demás por ello.

Como docente, me sorprendió en gran medida el interés que mostraron por todos los juegos, así como las intervenciones en las asambleas finales, considero que las tarjetas de colores llamaron mucho su atención y sirvieron de motivación para participar en las mismas. Además, las reflexiones realizadas por cada alumno, aportaron muchos beneficios a su manera de actuar y pensar, pudiéndose comprobar en las sesiones posteriores.

- Conocimientos previos del alumnado y su evolución

En la primera sesión de la Unidad Didáctica se realizó una evaluación inicial en la que se establecieron diversas preguntas al alumnado acerca de la cooperación.

En ese momento se pudo observar la escasez de conocimientos por parte de los discentes, la mayoría del alumnado no supo contestar a la pregunta “¿qué es la cooperación?”, sin embargo, conforme avanzaron las sesiones, se apreció una gran evolución.

El determinante clave fue la última sesión, en la cual todo el alumnado se ayudó, colaboró y cooperó para lograr un objetivo común.

- Papel del maestro durante las sesiones

En un primer momento, el papel de la docente se mantuvo mucho más activo, pues el alumnado no estaba acostumbrado a trabajar en equipo, ni a crear estrategias cooperando buscando un objetivo común. En diversas ocasiones los discentes buscaban apoyo en la maestra y esta tuvo que intervenir. No obstante, a medida que avanzaron las sesiones y mediante las reflexiones en la asamblea final se desarrolló un gran progreso, lo que provocó que las intervenciones de la docente fueran mucho más escasas.

Como conclusión, las sensaciones obtenidas desde el papel de docente han sido muy positivas. Considero que, tras esta propuesta, el alumnado de 5º de EP, ha adquirido una gran cantidad de valores como son el respeto, la colaboración, la solidaridad y la ayuda entre iguales. Ha aprendido a trabajar de forma cooperativa y a plantear estrategias de grupo para conseguir un objetivo común.

VII. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES

Los juegos cooperativos enseñan cooperación. La cooperación implica comunicarse, compartir, ayudar, comprometerse, animar, escuchar y participar en la resolución de problemas en grupo. Estas habilidades cooperativas solo se pueden perfeccionar con mucha práctica, que es lo que obtenemos con el juego cooperativo. Además, fomentan la bondad. Los juegos cooperativos están estructurados de modo que los alumnos deben ayudarse unos a otros, compartir y dar. Es inevitable que realicen acciones amables y prosociales en este tipo de juegos. Los juegos cooperativos son inclusivos, en ellos nadie es eliminado. No tienes que ser el alumno más inteligente, más guapo, más agresivo, más popular, más atlético, más vocal o más afortunado para ser una parte importante del grupo. Forma parte del interés de todos que cada alumno se sienta incluido y haga lo mejor que pueda. Esto puede mejorar la cohesión del grupo entre discentes de diversos orígenes o donde se observan diferencias en el estatus social. Por ejemplo, la inclusividad de los juegos cooperativos ayuda a unir a los estudiantes en aulas donde los menos populares o discapacitados están sujetos a la exclusión social.

Los juegos cooperativos reducen la agresión. Es decir, los juegos cooperativos no solo ayudan al alumnado a ser más positivos, sino que los ayudan a ser menos negativos. El notable estudio Juegos cooperativos: una forma de modificar comportamientos agresivos y cooperativos en niños pequeños demuestra este punto. El estudio comparó las incidencias de agresión durante y después de las sesiones de juego con juegos cooperativos y competitivos. Los observadores registraron acciones agresivas que incluían comportamientos desagradables como golpear, patear, morder, insultar, amenazar con agresión física, entre otros.

Asimismo, los investigadores registraron comportamientos cooperativos como compartir, ayudar y participar en actos de afecto como tomarse de la mano, besarse y enlazarse los brazos. Los resultados generales mostraron claramente que los juegos competitivos aumentaron la agresión mientras que los juegos cooperativos la redujeron. Finalmente concluyeron que los juegos cooperativos en preescolar podrían ayudar a prevenir el desarrollo de conductas antisociales en adultos. Los juegos cooperativos son divertidos. Los estudios han demostrado que cuando a los niños se les da la opción, a menudo prefieren jugar de manera cooperativa. Las actividades competitivas pueden ser divertidas para el

ganador, pero menos para los demás. Pueden ser francamente desalentadores, divisivos y deprimentes, y desencadenar peleas y berrinches.

A continuación, comprobaremos si los objetivos marcados al inicio del trabajo han sido cumplidos o no, para ello, especificaremos cada uno:

“Realizar una correcta fundamentación teórica para ampliar los conocimientos acerca de la cooperación”, es imprescindible que un maestro esté correctamente formado en la temática a trabajar para posteriormente poder formar a sus alumnos. Por ello, la elaboración de una previa revisión teórica me ha permitido entender la importancia de trabajar la cooperación en Educación Primaria y transmitirlo a mi alumnado, haciéndoles llegar a entender que trabajando en equipo conseguirán de manera más eficaz los problemas propuestos.

“Valorar la importancia de los juegos en el ámbito educativo” y **“Conocer las ventajas que proporciona el aprendizaje cooperativo”** objetivos muy ligados al anterior. A través de los conocimientos adquiridos durante la realización de la fundamentación teórica, no sólo he conocido las ventajas que proporciona la cooperación, sino también las numerosas posibilidades que ofrece trabajar la ramificación en un aula, concepto cada vez más presente en la rutina diaria del alumnado.

“Elaborar una correcta propuesta de intervención adaptada a las características del alumnado”, se ha creado una propuesta en función de las posibilidades de cada alumno. Ellos han sido los protagonistas de cada sesión, en las cuales era necesario que se mostraran activos y participativos para lograr los objetivos propuestos. Con motivación, esfuerzo y respetando las ideas de cada compañero, elaboraron estrategias muy interesantes que les llevó a la resolución de los problemas planteados sin necesidad de requerir ayuda por parte de un adulto.

“Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo mediante diversas situaciones de juego”, se ha planteado una intervención en la cual se han mostrado diferentes tipos y situaciones de juegos, veáse en parejas, tríos, gran grupo, de modo que el alumnado tuviera que comunicarse, reflexionar y trabajar en equipo con el resto de compañeros, aportando diversas ideas y estrategias buscando conseguir el objetivo común.

“Observar y analizar los resultados obtenidos y comprobar la relación existente con la fundamentación teórica”, tras la puesta en práctica de la propuesta, hemos observado que la motivación y el interés generado en el alumnado provocó que todos los juegos fueran superados, además se pudo observar un gran cambio en el comportamiento cooperativo de los discentes, finalizando la intervención con un aprendizaje elevado sobre la cooperación y una gran cantidad de valores adquiridos por parte de cada uno de ellos.

Por último, como futura docente, considero que deberíamos de incluir en mayor medida propuestas centradas en esta temática en nuestras aulas, pues si concienciamos a nuestros alumnos de la importancia de cooperar y ayudar a los demás, estaremos creando una sociedad basada en los valores de la empatía y el respeto.

VIII. INVESTIGACIONES O PROPUESTAS FUTURAS

Una vez finalizado el trabajo y puesto en práctica la propuesta, vamos a plantear posibles líneas futuras de trabajo relacionadas con esta temática:

- Comparar la cooperación en diferentes cursos de Educación Primaria.

Tras haber planteado una propuesta en el 5º curso de EP y haber obtenido un alto grado de cooperación, se propone realizar una Unidad Didáctica adaptada al primer curso, de modo que se pueda observar y comparar las diferencias cooperativas en los distintos niveles de Primaria.

- Observar y analizar una propuesta planteada con juegos cooperativos y juegos competitivos.

Elaborar una Unidad Didáctica en la cual se proponga trabajar con diferentes orientaciones deportivas. En ella se plantearán juegos basados en la cooperación y juegos centrados en la competición, posteriormente se observará cuáles son las diferencias en los resultados obtenidos y las ventajas e inconvenientes que aportan ambos tipos de juegos, comprobando cuál de ellos resulta mejor para incorporarlo en el ámbito educativo.

- Crear una propuesta basada en la cooperación para trabajar en otras áreas.

Una vez conocidos los beneficios que aporta trabajar la cooperación en Educación Primaria, se propone elaborar una propuesta que permita ponerla en práctica en otras materias y no sólo en el área de Este apartado muy bien.

BIBLIOGRAFIA

Andreu, J. M. P. (2018). Gamificación del aprendizaje y motivación en universitarios. Elaboración de una historia interactiva: MOTORIA-X. Edutec. *Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (66), 77-92.

Antoñanzas Lorente, S. C. (2018). *Estudio sobre los aspectos más relevantes de la Gamificación, mediante su incorporación a una Programación Anual*.

Apostol, S., Zaharescu, L. y Alexe, I. (2013). Gamificación del aprendizaje y juegos educativos. *Elearning y software para la educación*, (2).

Arufe-Giráldez, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física: Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis*, 5(2), 323-350.

Astudillo, H. J. T., Maldonado, H. P. A., & Torres, M. L. M. (2018). Estrategias y estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en estudiantes universitarios de Psicología Educativa. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 2(2), 9-16.

Babani, V. (2021). Keepingfocused. Thehindu.com; The Hindu. Disponible en: <https://www.thehindu.com/>

Bozza, V. V. (2018). Nuevos formatos de enseñanza. La gamificación en el aula. *In Memorias de las Jornadas Nacionales y Congreso Internacional en Enseñanza de la Biología* (Vol. 1, No. Extraordinario, pp. 533-540).

Candel, E. C. (2018). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación superior. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (36).

Castañer, M., & Camerino, O. (2006). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Universitat de Lleida.

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. Obtenido de BOCYL-D-25072016-3.pdf

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). Desde elementos de diseño de juegos hasta el juego: definición de la gamificación. En la 15.^a Conferencia académica internacional de MindTrek: *Envisioning Future Media Environments* (págs. 9–15). Nueva York, NY: ACM.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). Desde elementos de diseño de juegos hasta el juego: definición de "gamificación". *En las actas de MindTrek'11 de la 15.^a conferencia académica internacional de MindTrek: previendo futuros entornos mediáticos* (págs. 9–15). Nueva York: ACM.

Dichev, C. y Dicheva, D. (2017). Educación gamificante: lo que se sabe, lo que se cree y lo que permanece incierto: una revisión crítica. *Revista internacional de tecnología educativa en la educación superior*, 14 (1), 1-36.

Escaravajal Rodríguez, J. C., y Martín-Acosta, F. (2019). *Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física*.

Extremera, A. B., & Montero, P. J. R. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física*, (38), 73-86.

Federación de Enseñanza de CC. OO de Andalucía. (marzo, 2012). Atención a la diversidad en la etapa Infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (19), 1-6.

Fernández-Rio, J., de las Heras, E., González, T., Trillo, V., & Palomares, J. (2020). Gamificación y educación física. Viabilidad y opiniones preliminares de estudiantes y profesores. *Pedagogía de la Educación Física y el Deporte*, 25 (5), 509-524.

Fuentes-Guerra, F. J. G. (2015). *El deporte en el marco de la Educación Física*. Wanceulen SL.

Gómez Gonzalvo, F., Molina, P., & Devís-Devís, J. (2018). *Los videojuegos como materiales curriculares: una aproximación a su uso en Educación Física*.

González Alba, B. (2018). *La investigación educativa como práctica colaborativa y transformadora*.

González, L. E. Q., Jiménez, F. J., & Moreira, M. A. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 343-348.

Hamari, J., Koivisto, J. y Sarsa, H. (2014). ¿Funciona la gamificación? – Una revisión de la literatura de estudios empíricos sobre gamificación. En la 47.^a *Conferencia Internacional de Hawái sobre Ciencias de Sistemas*, Hawái, EE.UU. (págs. 3025–3034).

Kirk, D. (2009). *Futuros de la educación física*. Routledge.

López Sierra, M. (2021). *Aplicación gamificada para el aprendizaje y control de la diabetes de tipo I*.

López, A. B., & García, A. (2011). Juegos educativos en educación física. *Revista Digital EFDeportes*.

Martínez, S. G., Blanco, P. S., & Valero, A. F. (2021). Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (39), 65-70.

Moraleda, M. *Psicología del desarrollo. Infancia, adolescencia, madurez y senectud*. Barcelona: Boixareu universitaria, 1992.

Morford, ZH, Witts, BN, Killingsworth, KJ y Alavosius, MP (2014). Gamificación: La intersección entre el análisis del comportamiento y las tecnologías de diseño de juegos. *El analista de comportamiento*, 37 (1), 25-40.

Omeñaca, R., Puyuelo, E. & Ruiz, J. V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*, Paidotribo, Barcelona.

Osorio, I. M. V. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*, 18(33), 27-38.

Palacios, J., Marchesi, A. y Coll, C. (coord.) *Desarrollo psicológico y educación*. Madrid: Alianza editorial, 1999.

Papalia, D., Wendkos, S. & Duskin, R. *Desarrollo humano*. Mexico: Mc Graw Hill, 2010.

Pérez-López, I. J., Rivera García, E., Trigueros Cervantes, C., & de Europa, C. C. (2017). “Theprophecyofthechosenones”: anexampleofgamificationappliedtouniversityteaching“la profecía de los elegidos”: un ejemplo de gamificación aplicado a la docencia. *International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 17(66), 243-260.

Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*, 73-99.

Prieto Andreu, J. M. Motivación, aprendizaje y gamificación en educación física. *La tecnología educativa hoy*, 105.

Quintas, A., Bustamante, JC, Pradas, F., & Castellar, C. (2020). Efectos psicológicos de la didáctica gamificada con exergames en Educación Física en escuelas primarias: Resultados de un experimento natural. *Informática y Educación*, 152, 103874.

Rinaldi, S. M., Durand, M. C., & Salas Urdaneta, E. V. (2021). Apuntes sobre la innovación educativa en el nivel universitario (No. 794). *Serie Documentos de Trabajo*.

Ruiz, J. M. R. (1996). *Cómo hacer una evaluación de centros educativos* (Vol. 70). Narcea Ediciones.

Sandoval Magalhaes, R. W. (2010). La Educación Física y el juego. *Investigación Educativa*, 14(26), 105-112.

Seaborn, K. y Fels, DI. (2015). Gamificación en teoría y acción: una encuesta. *Revista Internacional de Estudios de Computación Humana*, 74, 14–31.

Sheldon, L. (2020). El aula multijugador: diseñar el trabajo del curso como un juego. *Prensa CRC*.

Smith, A. y Parr, M. (2007). Puntos de vista de los jóvenes sobre la naturaleza y los propósitos de la educación física: un análisis sociológico. *Deporte, Educación y Sociedad*, 12 (1), 37-58.

Vaca, M. J., Bores, N. J., Sagüillo, M., Barbero, J. I., García, A. J., Miguel, A. y Martínez, L. (2005). *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. Barcelona: Inde

Vásquez Arteaga, I. A., & Campillo Gomez, M. A. (2021). *La gamificación como estrategia neurodidáctica para incentivar la motivación escolar*.

Villarroel, R., Santa María, H., Quispe, V., y Ventosilla, D. (2021). La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19. *Revista Innova Educación*, 3(1), 6-19.

Werbach, K. (2014). (Re) Definición de gamificación: un enfoque de proceso, tecnología persuasiva. *Lecture Notes in Computer Science*, 8462, 266–272.

ANEXOS

Anexo 1: Desarrollo sesión 2, sesión 4 y sesión 5

Sesión 2

<p>Empezando...</p> <p>Saludo</p> <p>Explicaciones y repaso</p>	<p>Todos los alumnos llegan al pabellón, dejan las mochilas y la docente reparte gel hidroalcohólico para desinfectar las manos.</p> <p>Asamblea inicial</p> <p>Posteriormente, todos se reúnen en el centro del pabellón en forma de círculo y la maestra hace un repaso del tema que se está trabajando y lo aprendido en la sesión anterior.</p>
---	--

<p>En marcha....</p> <p>Tres actividades, con sus correspondientes objetivos.</p> <p>1ª actividad: gran grupo</p> <p>2ª actividad: dos equipos</p> <p>3ª actividad: pequeño grupo</p>	<p>La primera actividad se llama “Abrazados es mejor”, todo el alumnado corre por la sala, una persona se la queda y tiene que pillar a los demás, para que no les pillen deben abrazarse a los compañeros. Se jugará dos veces, en la primera tienen que abrazarse por parejas y en la segunda en grupos de cuatro. No se podrán abrazar más de dos veces con la misma persona. Si resulta muy difícil pillar a todos, se añadirá un alumno más pillando.</p> <p>La segunda actividad llamada “Liberar a los prisioneros”. Se reparte la clase en dos equipos, uno son los cazadores y otro los prisioneros. Se coloca un pañuelo a uno de los grupos para diferenciarse. Los cazadores deben llevar a los prisioneros a la “zona de prisioneros capturados” (portería), en ese lugar, deben colocarse con las piernas abiertas y brazos en cruz, de tal forma que los demás prisioneros pueden salvarles pasando por debajo. El objetivo de los cazadores consiste en capturar a todos los prisioneros y el de los prisioneros en colaborar para que no les pillen o salvar a los pillados. Cuando se termine el juego, se realiza un cambio de roles.</p> <p>La tercera actividad llamada “Transporte de conos invertidos”, consiste en dividir a los alumnos en tres grupos de cinco personas, agarrados entre ellos y con unos conos en la cabeza colocados del revés deben llegar hasta la meta sin soltarse. A continuación, se jugará igual pero con una comba en la cabeza.</p>
---	---

<p>Para terminar...</p> <p>Asamblea final</p> <p>Higiene de manos</p> <p>Despedida</p>	<p>Todo el alumnado ayuda a recoger el material y lo coloca en la sala habilitada para ello.</p> <p>Asamblea final Después, se reúnen junto con la docente sentados en forma de círculo para llevar a cabo la asamblea final. La maestra reparte las tarjetas, el alumnado levanta la que considere y se comienza a dialogar acerca de la sesión.</p> <p>Algunas de las preguntas que se harán son: ¿habéis cooperado?, ¿qué estrategias habéis empleado?, ¿habéis participado todos?, ¿se han cumplido los objetivos de cada juego?, ¿habéis escuchado las opiniones de los compañeros?</p> <p>Higiene de manos Finalmente, se desinfecta de nuevo a los alumnos antes de subir al aula.</p>
--	---

Sesión 4

<p>Empezando...</p> <p>Saludo</p> <p>Explicaciones y repaso</p>	<p>Todos los alumnos llegan al pabellón, dejan las mochilas y la docente reparte gel hidroalcohólico para desinfectar las manos.</p> <p>Asamblea inicial Posteriormente, todos se reúnen en el centro del pabellón en forma de círculo y la maestra hace un repaso del tema que se está trabajando y lo aprendido en la sesión anterior.</p>
---	---

<p>En marcha....</p> <p>Cuatro actividades, con sus correspondientes objetivos.</p> <p>1ª actividad: dos equipos</p> <p>2ª actividad: gran grupo</p> <p>3ª actividad: pequeño grupo</p> <p>4ª actividad: gran grupo</p>	<p>La primera actividad denominada “El pañuelo”, se dividirá a la clase en dos equipos del mismo número de jugadores y deberán enumerarse cada uno en un lado del campo. Cuando la profesora diga dos números, los jugadores de cada equipo que tengan esos números deben salir haciendo la carretilla por parejas a atrapar el pañuelo sujetado por la profesora. El primero que lo coja y vuelva a su campo sin ser pillado por la pareja contraria obtendrá un punto. Posteriormente, se jugará igual pero montados a caballito.</p> <p>La segunda actividad llamada “La caja de las pelotas” consiste en esparcir todas las pelotas de tenis por el suelo del gimnasio y colocar una caja de cartón en el medio del mismo. Cuando la maestra de la señal, el alumnado tendrá que recoger todas las pelotas posibles en 1 minuto. Para recogerlas, debe lanzar cada pelota desde aquel lugar donde la haya cogido para encentarla en la caja.</p> <p>La tercera actividad llamada “Ambulancias”, consistirá en dividir al alumnado en grupos de cinco personas. A cada grupo se le entregará una colchoneta en la que deberá subirse un integrante y los demás deben desplazarlo hasta el otro lado del campo sin que este se caiga.</p> <p>La cuarta actividad denominada “El paracaídas”, consistirá en que todos los alumnos se coloquen en círculo, cada uno agarra de un lado el paracaídas, se introducirán dentro de él dos pelotas y los discentes deben moverse hacia arriba y hacia abajo evitando que los balones toquen el suelo o caigan dentro del agujero del paracaídas.</p>
---	---

Para terminar...	Todo el alumnado ayuda a recoger el material y lo coloca en la sala habilitada para ello.
Asamblea final	Asamblea final Después, se reúnen junto con la docente sentados en forma de círculo para llevar a cabo la asamblea final. La maestra reparte las tarjetas, el alumnado levanta la que considere y se comienza a dialogar acerca de la sesión.
Higiene de manos	
Despedida	Algunas de las preguntas que se harán son: ¿habéis cooperado?, ¿qué estrategias habéis empleado?, ¿habéis participado todos?, ¿se han cumplido los objetivos de cada juego?, ¿habéis escuchado las opiniones de los compañeros?
	Higiene de manos Finalmente, se desinfecta de nuevo a los alumnos antes de subir al aula.

Sesión 5

Empezando...	Todos los alumnos llegan al pabellón, dejan las mochilas y la docente reparte gel hidroalcohólico para desinfectar las manos.
Saludo	Asamblea inicial Posteriormente, todos se reúnen en el centro del pabellón en forma de círculo y la maestra hace un repaso del tema que se está trabajando y lo aprendido en la sesión anterior.
Explicaciones y repaso	

<p>En marcha....</p> <p>Tres actividades, con sus correspondientes objetivos.</p> <p>1ª actividad: dos equipos</p> <p>2ª actividad: pequeño grupo</p> <p>3ª actividad: pequeño grupo</p>	<p>La primera actividad llamada “El zorro y la gallina”, se divide a la clase en dos grupos y en cada uno de ellos, un alumno representará a un zorro y otro a una gallina. Cada grupo se colocará en fila agarrados de la cintura y la gallina ocupará el último lugar. El objetivo del zorro es pillar a la gallina, mientras que el resto del grupo debe intentar evitarlo protegiéndola sin poder soltarse del compañero de delante. Posteriormente, se jugará en gran grupo, con dos zorros y dos gallinas, pero esta vez, pudiendo soltarse.</p> <p>La segunda actividad se llama “Tocamos atados”, se dividirá a la clase en grupos de cinco, se les atará con una cuerda a la cintura y unidos deben llevar un balón desde un lado del campo a otro, tocándolo todos los miembros del grupo y sin que este caiga al suelo. Posteriormente, se volverá a jugar, pero esta vez con la mitad de la clase en un mismo grupo y con dos o más balones.</p> <p>La tercera actividad “Atrapa el balón”, se dividirá a la clase en grupos de cinco personas y se colocarán en círculo. Cada uno poseerá un balón. Cuando la docente lo indique deben lanzar el balón y coger el del compañero de la derecha, después el de la izquierda y a continuación, de nuevo el de la derecha pero dando una vuelta sobre sí mismos previamente. Ningún balón puede caer al suelo.</p> <p>Posteriormente, se jugará igual pero en gran grupo.</p>
--	---

<p>Para terminar...</p> <p>Asamblea final</p> <p>Higiene de manos</p> <p>Despedida</p>	<p>Todo el alumnado ayuda a recoger el material y lo coloca en la sala habilitada para ello.</p> <p>Asamblea final Después, se reúnen junto con la docente sentados en forma de círculo para llevar a cabo la asamblea final. La maestra reparte las tarjetas, el alumnado levanta la que considere y se comienza a dialogar acerca de la sesión.</p> <p>Algunas de las preguntas que se harán son: ¿habéis cooperado?, ¿qué estrategias habéis empleado?, ¿habéis participado todos?, ¿se han cumplido los objetivos de cada juego?, ¿habéis escuchado las opiniones de los compañeros?</p> <p>Higiene de manos Finalmente, se desinfecta de nuevo a los alumnos antes de subir al aula.</p>
--	---

Anexo 2: Cuaderno de campo

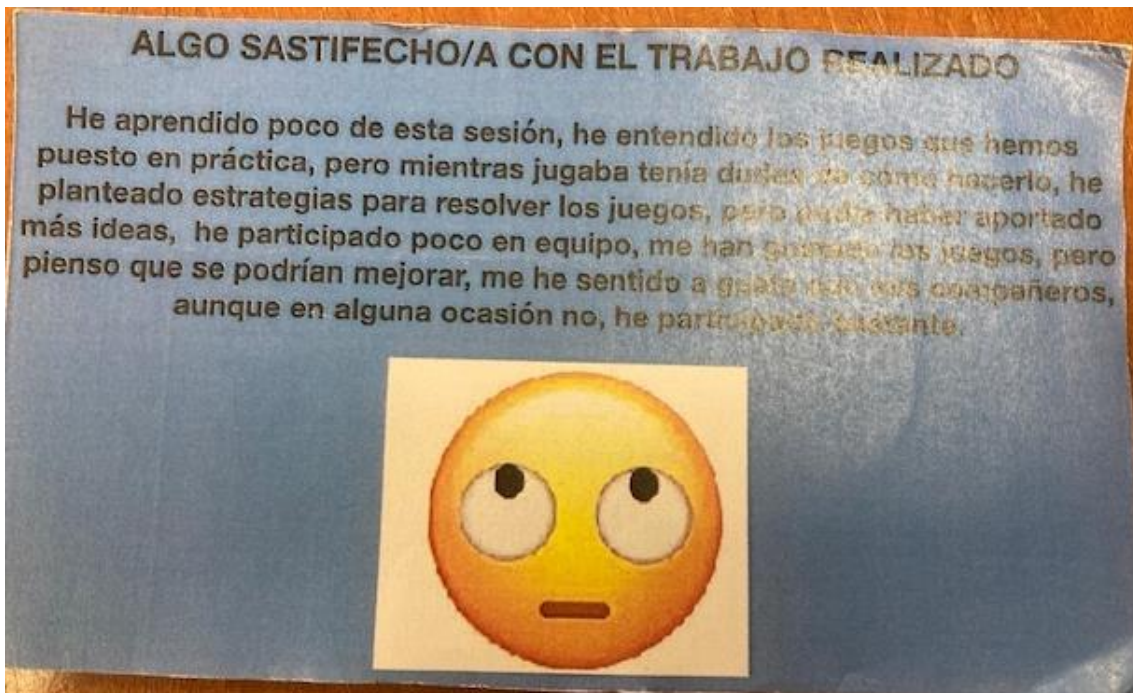
<p>Cuaderno de campo</p> <p>Número de sesión:</p> <p><u>Aspectos positivos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en grupo - Respeto de las normas y el material - Respeto entre compañeros - Creación de estrategias, interés, iniciativa.. - Buena participación y colaboración con los demás 	<p>Fecha:</p>
---	---------------

<p><u>Aspectos negativos</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Trabajo individual- No respeto de normas ni material- No respeto entre compañeros- Poco esfuerzo, interés, iniciativa..- Escasa participación y colaboración con los demás	
<p><u>Propuestas de mejora</u></p>	
<p><u>Otra información relevante</u></p>	

Cuaderno de campo	
Número de sesión: Sesión 3	Fecha: 27-04-2022
Aspectos positivos <ul style="list-style-type: none">- Trabajo en grupo- Respeto de las normas y el material- Respeto entre compañeros- Creación de estrategias, interés, iniciativa.- Buena participación y colaboración con los demás	Actividad 2: todo el alumnado piensa muchas estrategias. Actividad 4: mucho compañerismo. Nadie se quedó fuera.
Aspectos negativos <ul style="list-style-type: none">- Trabajo individual- No respeto de normas ni material- No respeto entre compañeros- Poco esfuerzo, interés, iniciativa.- Escasa participación y colaboración con los demás	Los alumnos más "líderes" no cooperan con los demás. Actividad 4: poca colaboración entre compañeros.
Propuestas de mejora	Actividad 2: repartir el material una vez explicado el juego. Sinó se produce mucho alboroto y se distraen.
Otra información relevante	Un Actividad 3: todos tocan la pelota, pero alguno se queja porque no se la pasan mucho.

Cuaderno de campo	
Número de sesión: Sesión 6	Fecha: 12-05-2022
Aspectos positivos <ul style="list-style-type: none">- Trabajo en grupo- Respeto de las normas y el material- Respeto entre compañeros- Creación de estrategias, interés, iniciativa.- Buena participación y colaboración con los demás	Actividad 3: mucha cooperación y ayuda a los alumnos "con dificultades". Actividad 4: mucha comunicación para conseguir el objetivo.
Aspectos negativos <ul style="list-style-type: none">- Trabajo individual- No respeto de normas ni material- No respeto entre compañeros- Poco esfuerzo, interés, iniciativa.- Escasa participación y colaboración con los demás	Actividad 3: algún alumno mueve el material antes de comentar con el circuito.
Propuestas de mejora	Actividad 4: mejor haber puesto dos bancos secos pegados, uno era demasiado estrecho y se caían.
Otra información relevante	En esta sesión se pudo observar mucha más cooperación entre el alumnado que en las anteriores.

Anexo 3: Tarjeta de evaluación azul



Anexo 4: Tarjeta de evaluación verde



Anexo 5: Tarjeta de evaluación roja



Anexo 6: Hoja de registro

Hoja de registro	Fecha:
Número de sesión:	









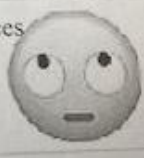


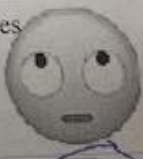



Información general	Comentarios individuales a destacar:









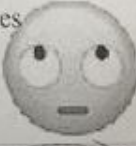

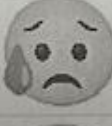



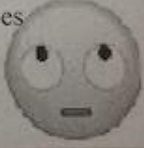
Hoja de registro	
Número de sesión: Sesión 3	Fecha: 27-04-2022
Información general	Comentarios individuales a destacar:
5 niños tarjeta azul porque los "líderes" no cooperan ni escuchan las estrategias de los demás.	"Casi no me han pasado el balón".
Si no se les pone en los grupos con la gente que quieren se enfadan.	"Era muy difícil pero pensando cosas hemos llegado al final".
Plantearon muchas estrategias en la actividad 2.	"Hemos entrado todos en un arco, para que nadie quedara fuera".
Un alumno se enfadó mucho y se sentó en el banco en la actividad 3.	

Hoja de registro	
Número de sesión: Sesión 1	Fecha: 27-04-2022
Información general	Comentarios individuales a destacar:
3 niños sacan tarjeta azul por falta de cooperación entre los parejas de la actividad 2.	"He planteado estrategias y Miguel no me escuchaba".
Falta de cooperación y colaboración por parte de un alumno "líder" (Miguel)	"No me ponía de acuerdo con mi pareja".
Resto de alumnos tarjeta verde, contentos con la sesión.	"Entre todos se nos han ocurrido ideas para avanzar solo con una hoja de periódico".
Muchas estrategias pensadas en la actividad 3.	

Anexo 7: Cuestionario de evaluación final

Rodea la respuesta correcta...	Nombre:		
¿He trabajado en equipo con mis compañeros?	Sí 	No 	A veces 
¿He cumplido las normas de los juegos?	Sí 	No 	A veces 
¿He respetado a mis compañeros y el material durante las actividades?	Sí 	No 	A veces 
¿He cooperado y participado con los demás para lograr el objetivo del juego?	Sí 	No 	A veces 
¿He propuesto estrategias en los diferentes juegos?	Sí 	No 	A veces 

Rodea la respuesta correcta...	Nombre: <u>Daniel Saldanña</u>		
¿He trabajado en equipo con mis compañeros?	Sí 	No 	A veces 
¿He cumplido las normas de los juegos?	Sí 	No 	A veces 
¿He respetado a mis compañeros y el material durante las actividades?	Sí 	No 	A veces 
¿He cooperado y participado con los demás para lograr el objetivo del juego?	Sí 	No 	A veces 
¿He propuesto estrategias en los diferentes juegos?	Sí 	No 	A veces 

Rodea la respuesta correcta...	Nombre: <u>Lucía Dorado</u>		
¿He trabajado en equipo con mis compañeros?	Sí 	No 	A veces 
¿He cumplido las normas de los juegos?	Sí 	No 	A veces 
¿He respetado a mis compañeros y el material durante las actividades?	Sí 	No 	A veces 
¿He propuesto estrategias en los diferentes juegos?		No 	A veces 
¿He cooperado y participado con los demás para lograr el objetivo del juego?	Sí 	No 	A veces 

Anexo 8: Puesta en práctica de las sesiones





