



Facultad de educación de Palencia

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

El Aprendizaje Cooperativo en Educación Física

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTORA: SILVIA SAN JOSÉ CAMPANO

TUTORA: SHEILA SÁEZ BARRIOS

PALENCIA, 2024

Resumen

En el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se expone el aprendizaje cooperativo dentro de un marco teórico fundamentado por la opinión de diversos autores que han acompañado a esta metodología durante su evolución e investigación, con el objetivo de determinar el impacto del aprendizaje cooperativo en el rendimiento académico y social de los estudiantes de Educación Primaria en el área de Educación física.

Llevando esos conocimientos teóricos a la puesta en práctica de una situación de aprendizaje realizada en un centro educativo real, con la implementación del aprendizaje cooperativo como principal metodología, la cual se presenta organizada en diferentes partes relacionadas, características, estructuras y/o agrupamientos, planteando el aprendizaje cooperativo como objeto principal de estudio y sobre el que se muestra su importancia.

Palabras clave

Aprendizaje Cooperativo (AC), Educación Física (EF), Educación Primaria (EP), situación de aprendizaje.

Abstract

In this Final Degree Project (TFG) cooperative learning is presented within a theoretical framework based on the opinion of various authors who have accompanied this methodology during its evolution and research, with the aim of determining the impact of cooperative learning on the academic and social performance of Primary Education students in Physical Education.

Bringing this theoretical knowledge to the implementation of a learning situation carried out in a real educational institution, with the implementation of cooperative learning as the main methodology, which is organized in different related parts, characteristics, structures, groupings, proposing cooperative learning as the main object of study and on which its importance is shown.

Key words

Cooperative Learning, Physical Education (PE), Primary Education, learning situation.

ÍNDICE

0.	INTRODUCCIÓN	6
1.	JUSTIFICACIÓN	8
2.	OBJETIVOS	10
2.1.	Generales	10
2.2.	Específicos	10
3.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	12
3.1.	CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO	13
3.2.	APRENDIZAJE COOPERATIVO Y EDUCACIÓN FÍSICA	16
3.2.1.	APRENDIZAJE COOPERATIVO Y JUEGO EN EDUCACIÓN FÍSICA.....	19
3.2.2.	APRENDIZAJE COOPERATIVO Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FÍSICA.....	21
4.	METODOLOGÍA: APRENDIZAJE COOPERATIVO	24
4.1.	ESTRUCTURAS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.....	25
4.2.	AGRUPAMIENTOS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO	28
5.	PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA	30
5.1.	JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN	30
5.2.	PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA ORGANIZADA EN SESIONES.....	31
5.3.	OBJETIVOS	40
5.4.	COMPETENCIAS	40
5.4.1.	Competencias clave.....	40
5.4.2.	Competencias específicas.....	40
5.5.	CONTENIDOS	40
5.6.	METODOLOGÍA	43
5.7.	TEMPORALIZACIÓN	44
5.8.	RECURSOS.....	45
5.8.1.	Espaciales	45
5.8.2.	Materiales	45
5.9.	EVALUACIÓN	46

5.10. CONCLUSIONES	48
6. CONCLUSIONES	49
7. BIBLIOGRAFÍA	52
8. ANEXOS	55
Anexo I. Figura 1. Pirámide de Maslow.....	55
Anexo II. Figura 2. Ciclo del Aprendizaje Cooperativo.....	55
Anexo III. Figura 3. Descriptores del Perfil de salida conectados con las competencias específicas del área de Educación Física.	56
Anexo IV. Competencias clave	57
Anexo V. Competencias específicas	59
Anexo VI. Criterios de evaluación.....	61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Primera sesión de la situación de aprendizaje.....	31
Tabla 2. Segunda sesión de la situación de aprendizaje.....	32
Tabla 3. Tercera sesión de la situación de aprendizaje.....	33
Tabla 4. Cuarta sesión de la situación de aprendizaje.....	34
Tabla 5. Quinta sesión de la situación de aprendizaje.....	35
Tabla 6. Sexta sesión de la situación de aprendizaje.....	36
Tabla 7. Séptima sesión de la situación de aprendizaje.....	37
Tabla 8. Octava sesión de la situación de aprendizaje.....	38
Tabla 9. Novena sesión de la situación de aprendizaje.....	39
Tabla 10. Saberes básicos.....	41
Tabla 11. Temporalización de las sesiones de la situación de aprendizaje.....	44
Tabla 12. Evaluación de las sesiones.....	46

0. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje cooperativo (AC) es definido como un modelo pedagógico o metodología educativa basada en el trabajo en grupo, en la que los estudiantes trabajan juntos para perseguir y conseguir un objetivo final común, intercambiando ideas, compartiendo recursos y evaluando resultados para generar un aprendizaje propio e individual de todos y cada uno de los miembros del grupo. Actualmente el AC es considerado una importante estrategia de enseñanza- aprendizaje que promueve logros a nivel académico, social y afectivo- motivacional en todos los estudiantes. Esta definición sintetiza los puntos clave del aprendizaje cooperativo promovidos por Spencer Kagan, David W. Johnson y Roger T. Johnson, grandes referentes investigadores que han contribuido a su evolución.

Este Trabajo de Fin de Grado trata de demostrar, en primer lugar, la importancia del aprendizaje cooperativo en diversas situaciones, países, o incluso épocas, con el fin de investigar su evolución hasta la actualidad y todos los cambios que ello ha supuesto en los diferentes ambientes de aprendizaje y, en relación con la educación física y el deporte.

Posteriormente, se presentan las características del aprendizaje cooperativo según algunos autores, al igual que sus beneficios y desventajas comparando las diferentes opiniones que existen y han coexistido a lo largo del tiempo, consolidándose así unas bases que podemos tomar como ejemplo hoy en día para su implementación en el aula de educación física.

En tercer lugar, además, se ha reflexionado sobre los objetivos que alcanzar con la realización de este proyecto. También se fundamenta la idea de aprendizaje cooperativo como metodología, trasladada a una propuesta didáctica que se ha llevado a cabo en un centro educativo real. Esta metodología, tal y como está planteado el trabajo, se enfoca en el aprendizaje que resalta la capacidad del niño para resolver situaciones por sí mismo y, con ella, todos los agentes internos y externos que caracterizan a los individuos para actuar de determinadas formas en diversas condiciones.

Aunque la propuesta didáctica esté orientada, en este caso, para alumnos de primer ciclo de educación primaria, esta se puede ver modificada mediante variaciones y así realizar las correspondientes adaptaciones a otros cursos. Para mí ha sido un privilegio llevar a cabo la parte práctica de este escrito durante el Prácticum II porque ha sido una fuente rebotante de información y aprendizajes que me llevo conmigo, tanto profesional como personalmente.

En último lugar, todas las referencias de los escritos consultados y citados durante la redacción del presente documento se exponen al final del mismo. Pudiendo poner fin a este TFG con una serie de conclusiones que espero, ayuden a aquel que las lea buscando un contraste de opiniones con respecto a la suya propia. Gracias a muchas otras yo también he podido elaborar las mías, comprobando a cada momento la importancia del aprendizaje cooperativo.

Por ello, los motivos que me han llevado a elegir este tema han sido variados, el aprendizaje cooperativo es, más que una herramienta educativa de trabajo, una forma de crecimiento personal, ya que este está presente en todos los ámbitos de la vida y permite el desarrollo integral y social de los seres humanos desde sus primeros años de vida hasta los últimos.

1. JUSTIFICACIÓN

El aprendizaje cooperativo es objeto de estudio desde hace varias décadas, lo que hace que, sobre él, haya abundantes fuentes de información sobre las que poder investigar y sacar conclusiones y también sobre las que poder discutir, beneficios, desventajas, opiniones, estructuras, agrupamientos, etc.

El objetivo general de este Trabajo de Fin de Grado es determinar el impacto del aprendizaje cooperativo en el rendimiento académico y social de los estudiantes de educación primaria, identificar y evaluar los beneficios que tiene y, estudiar y proponer recomendaciones basadas en los hallazgos ya efectuados a lo largo del tiempo para una implementación efectiva del aprendizaje cooperativo en el sistema educativo actual.

La elección de este tema se debe a diversas razones, pero, ya que en mi educación sí que apareció el aprendizaje cooperativo como metodología, quiero que, como futura docente, sea objeto de estudio, evolución y, su consecuente implementación en el aula, especialmente en el área de educación física. Para la implementación de una metodología activa como es el aprendizaje cooperativo es necesario que tanto alumnos como profesores cambien su percepción, actitud y comportamiento respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional.

Por parte de la comunidad educativa se está buscando una educación para todos, de este modo, a través de un modelo pedagógico de calidad que pueda estar al alcance de todos los alumnos, teniendo en cuenta las diferencias y cualidades de cada uno individualmente, se pueda implementar en las aulas de manera indispensable para las nuevas generaciones y pueda ser así, el aprendizaje cooperativo, algo enriquecedor y motivacional para los alumnos.

La aplicación del AC puede variar dependiendo de su estructura, la finalidad del agrupamiento y otros factores; en una materia como es educación física son más perceptibles al ojo docente las dificultades que tiene cada alumno, ya que gracias a sus movimientos y su corporalidad se puede identificar cuál es su punto fuerte, o, en su

defecto, su punto débil y poder prestar más atención a este último para proceder a su mejora o excelencia si es posible, potenciando, a su vez, la interacción social entre la clase y favorecer las características del entorno acomodándose a los alumnos y no sean los alumnos los que deban adaptarse a las características del entorno.

Por ello y, como docentes, debemos favorecer la interacción entre los alumnos desde las clases de educación física concediéndoles a todos el mismo número de oportunidades en cuanto a sus posibilidades y capacidades, haciéndoles sentir a todos que forman parte del aula, de un grupo que busca cooperar para conseguir un objetivo común, aprendiendo tanto de su educación en general como de la educación física.

2. OBJETIVOS

El planteamiento de este Trabajo de Fin de Grado se ha visto motivado por la consecución de los objetivos presentados a continuación.

2.1. Generales

- Determinar el impacto del aprendizaje cooperativo en el rendimiento académico y social de los estudiantes de educación primaria
- Fomentar la cooperación en las aulas de Educación Física en Educación Primaria.
- Conocer las posibilidades educativas del aprendizaje cooperativo e implementar su utilización en las clases de Educación Física.
- Ofrecer diferentes perspectivas sobre el concepto de educación física y lo que ello supone sobre el aprendizaje cooperativo.
- Describir ideas metodológicas con respecto a las posibles estructuras y los posibles agrupamientos para aplicar el aprendizaje cooperativo en el área de Educación física en Educación Primaria.
- Relacionar y trabajar el aprendizaje cooperativo desde los juegos en las aulas de Educación Física en Educación Primaria.
- Relacionar y trabajar el aprendizaje cooperativo desde los ambientes de aprendizaje en las aulas de Educación Física en Educación Primaria.
- Presentar una propuesta didáctica de aprendizaje cooperativo en el primer curso de educación primaria en un contexto de prácticas.

2.2. Específicos

- Desarrollar las relaciones interpersonales de los alumnos a través del diálogo, la responsabilidad, la participación y la cooperación entre ellos.
- Comprender la importancia de las relaciones interpersonales de los alumnos para trabajar en un ambiente de aprendizaje cooperativo.
- Favorecer las habilidades físicas interactuando con el entorno y con el resto de los miembros del grupo cooperativo.

- Planificar, desarrollar y analizar, como maestro de Educación Física en el primer curso de Educación Primaria, en un contexto de prácticas, una situación de aprendizaje cooperativo.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

La educación primaria es considerada por la Administración educativa de Castilla y León como una etapa esencialmente importante durante la cual el alumnado asentará las bases que le permitan conseguir con éxito su posterior formación en la educación secundaria obligatoria, además de lograr un desarrollo competencial adecuado, con el fin de continuar su formación a lo largo de toda la vida. Tanto el aprendizaje como el desarrollo competencial en estas edades se producen en interacción con el entorno.

Así mismo, atendiendo al proceso de concreción y aplicación del currículo establecido en “Junta de Castilla y León. (2022). *Decreto BOCYL-D-30092022-2*. Boletín Oficial de Castilla y León, p. 9-10.” la metodología empleada por el profesorado implicará un rol activo y participativo en el alumnado, que se adapte a sus propias experiencias, características y ritmos de aprendizaje. Por ello el aprendizaje cooperativo es una herramienta pedagógica poderosa para llevar a cabo un proceso de enseñanza- aprendizaje enriquecedor para todos y que, a su vez, asegure el éxito educativo de todos los alumnos atendiendo a sus necesidades de manera individualizada.

Según se expone en *el programa CA/AC (“Cooperar para aprender / Aprender a cooperar”)* para enseñar a aprender en equipo: *Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula*, la única manera de atender juntos a alumnos diferentes en la misma aula, tal y como exige la opción por una escuela inclusiva es introducir en ella una estructura de aprendizaje cooperativo. Aunque, por el contrario, Mel Ainscow (1995), afirma que el hecho de poner el acento en las características individuales de los alumnos influye negativamente en el aprendizaje de estos ya que se les niega la posibilidad de interactuar con los demás.

Por tanto, es importante para el desarrollo integral de los alumnos que en la escuela y en otras instituciones educativas se brinden oportunidades para llevar a cabo tantas experiencias cooperativas como sean posibles, basadas en la heterogeneidad de cada grupo.

3.1. CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Cualquier tarea o actividad, de cualquier materia y, dentro de cualquier programa de estudios, puede organizarse de forma cooperativa.

El aprendizaje cooperativo tiene en cuenta: la información de retorno y de refuerzo; las oportunidades de corrección; la modelación, el ánimo y la tutoría entre iguales; que la atención esté más centrada; da mayor seguridad y sentimiento de apoyo; incrementa las expectativas de alumnos y docentes; ofrece una instrucción ajustada a las diferencias individuales, inteligencias y estilos de aprendizaje; aseguran un nivel de interacción muy elevado y hace que los alumnos se sientan involucrados en el grupo.

Para llevar a la práctica el método de aprendizaje cooperativo, según Kagan, con una buena gestión del aula hace falta tener control del tiempo, señales visuales, gestión de preguntas, formación de grupos estables, etc. Es importante, como docente, servir de guía para nuestros alumnos, acompañarlos en su día a día y ayudarlos a conocerse entre ellos fomentando un ambiente de aprendizaje sano y participativo.

Este método contrasta con el aprendizaje competitivo, en el que cada alumno trabaja contra los demás para alcanzar objetivos por encima de sus compañeros, que no todos pueden obtener, y con el aprendizaje individualista, en el que los alumnos trabajan en sus propias metas de aprendizaje desvinculadas de las del resto de sus compañeros.

Para emplear con eficacia el aprendizaje cooperativo hay que tener en cuenta que no todos los grupos son cooperativos. Para que la cooperación funcione bien hay cinco características esenciales que deberán ser explícitamente incorporadas en cada clase (Johnson; Johnson; Holubec, 1999), de acuerdo con el enfoque conceptual: la interdependencia positiva, la interacción cara a cara estimuladora, la responsabilidad individual, las habilidades interpersonales y de trabajo en pequeño grupo y; el procesamiento o la evaluación grupal.

- 1. Interdependencia positiva.** Para que dos o más compañeros consigan lograr un objetivo tienen que trabajar individualmente para alcanzar dicha meta, es decir,

por ejemplo, en un partido de fútbol, el delantero y el mediocampista dependen el uno del otro para convertir su jugada en gol, si el mediocampista no le pasa bien el balón al delantero, este no podrá tirar a puerta, pero en cambio, si el mediocampista hace un buen pase pero el delantero no lo recibe como esperaba, tampoco podrá hacerlo, por tanto, si uno de ellos falla, fallan los dos. La interdependencia positiva es fundamental para el aprendizaje cooperativo.

El docente deberá implementar una y otra vez la interdependencia positiva respecto a los objetivos hasta que él y sus alumnos lleguen a considerarla como una parte natural de cualquier clase.

- 2. Interacción cara a cara estimuladora y/o promotora.** Los alumnos deben realizar una labor en la que cada uno promueva el éxito de los demás, compartiendo los recursos, ayudándose, alentándose, respaldándose y felicitándose unos a otros por su empeño en aprender. Al promover personalmente el aprendizaje de los demás, los miembros del grupo adquieren un compromiso personal unos con otros, así como sus objetivos comunes.

Por ejemplo, en un equipo de fútbol, durante los entrenamientos sirven de reunión para que los jugadores practiquen jugadas, discutan estrategias y mejoren la comunicación durante el partido. Estas interacciones cara a cara en la que se perfeccionan dichos aspectos permiten a los jugadores dar y recibir retroalimentación inmediata.

- 3. Responsabilidad individual y de grupo.** Cada miembro se hace individualmente responsable de contribuir a lograr los objetivos del grupo y de ayudar al resto del grupo a que también lo haga. Cuanto mayor sea la interdependencia positiva entre ellos, más responsabilidad sentirán con respecto al grupo ya que si cada uno no hace lo que le toca, puede perjudicar a sus compañeros y a sí mismo y de esta manera se dan cuenta de que su papel es fundamental dentro del grupo para conseguir los objetivos propuestos inicialmente. Además, aprenden juntos cómo desempeñarse mejor individualmente.

Siguiendo con el ejemplo del partido de fútbol, aunque el equipo trabaja en conjunto, cada jugador es responsable de su rendimiento individual y los

entrenadores evalúan el desempeño de cada jugador, pero a su vez todos trabajan para conseguir los mismos objetivos.

- 4. Habilidades interpersonales y de trabajo en grupo.** Estas habilidades son necesarias para funcionar como parte de un grupo. Todos los miembros tienen que saber cómo ejercer la dirección, tomar decisiones, crear un clima de confianza, comunicarse y manejar los conflictos, y deben sentirse motivados a hacerlo.

Por ejemplo, si dos jugadores de fútbol tienen un desacuerdo sobre la posición en una jugada, deben discutir y resolver el conflicto de manera constructiva. Los entrenadores también deberán organizar actividades fuera del campo, como reuniones de equipo y ejercicios de construcción de equipo, para favorecer las relaciones interpersonales.

- 5. Procesamiento o evaluación grupal.** Esta evaluación tiene lugar cuando los miembros del grupo analizan en qué medida están alcanzando sus metas y, manteniendo relaciones de trabajo eficaces; para ello los grupos deben determinar qué acciones de sus miembros son positivas o negativas, y tomar decisiones acerca de cuáles son las conductas que se deben conservar o modificar.

Después del partido de fútbol tanto jugadores como entrenadores se reúnen para una sesión de evaluación en la que revisan entre todos lo que funcionó bien y, por el contrario, en qué aspectos hay que hacer más hincapié, por tanto, cada jugador ofrece su propia perspectiva sobre el rendimiento del equipo analizando cuidadosa e individualmente cómo están trabajando juntos y qué pueden hacer para acrecentar la eficacia del grupo. Este proceso de reflexión ayuda al equipo a aprender de sus experiencias y planificar mejoras para futuros partidos.

El empleo del aprendizaje cooperativo requiere una acción disciplinada por parte del docente. Los cinco elementos básicos no solo son características propias de buenos grupos de aprendizaje, sino que también representan una forma de trabajo disciplinada y constante que debe aplicarse rigurosamente para producir las condiciones que conduzcan a una acción cooperativa eficaz.

3.2. APRENDIZAJE COOPERATIVO Y EDUCACIÓN FÍSICA

El área de Educación Física en la etapa de educación primaria enfrenta varios desafíos, incluyendo la promoción de un estilo de vida activo y saludable, el entendimiento del propio cuerpo, la igualdad de género, la incorporación de la actividad física como parte fundamental de la vida, el acercamiento a expresiones culturales relacionadas con el movimiento, la adopción de actitudes responsables con el medio ambiente y el desarrollo de habilidades para la toma de decisiones en situaciones motoras.

Por estas razones, esta área contribuye a desarrollar una competencia que va mucho más allá de lo físico, proporcionando numerosos beneficios para el desarrollo neurocognitivo. Además, fomenta el desarrollo social del estudiante, ofreciendo oportunidades para la autoaceptación y la resolución de conflictos con sus compañeros, y abre caminos para el desarrollo de la inteligencia emocional, lo que la convierte en un área de vital importancia para el desarrollo integral del alumnado.

Estas herramientas deben utilizarse para establecer una base que permita a los estudiantes consolidar hábitos durante la educación secundaria obligatoria y más allá. El área de Educación Física busca dar continuidad a los aprendizajes adquiridos en las áreas de Comunicación y Representación de la Realidad y Crecimiento en Armonía durante la etapa de educación infantil. Además, la formación que los estudiantes reciben en esta área se continúa en la educación secundaria obligatoria, proporcionando un aprendizaje secuencial y progresivo a lo largo de las diferentes etapas educativas.

Multitud de autores reconocidos en el ámbito de Educación Física proponen diferentes definiciones de este concepto, algunas de ellas se muestran a continuación con el propósito de comparar las similitudes y diferencias que se exponen en las aquí citadas.

Según el *Diccionario de las ciencias de la educación*, la educación física se define como *“la educación del cuerpo y el movimiento por el valor propio e intrínseco que tiene esta formación y también para conseguir otros objetivos igualmente importantes en el modo de vida actual”*.

González, citado por Buñuel (1997) define la educación física como *“la ciencia y el arte de ayudar al individuo en el desarrollo intencional de sus facultades de movimiento, y con ellas el del resto de sus facultades personales”*.

Cagigal (1968) afirma que *“la educación física es la ciencia aplicada de la Kinantropología, proceso o sistema de ayudar al individuo en el correcto desarrollo de sus posibilidades personales y de relación social con especial atención a sus capacidades físicas de movimiento y expresión”*.

“La educación física es el desarrollo integral del ser humano a través del movimiento”. Calzada, (1996).

“Disciplina que forma parte de la educación y que se ocupa de llevar a cabo determinados proyectos educativos a través de actividades, saberes y estrategias metodológicas que utilizan la corporalidad como su referente óptico”. Lagardera. (1999).

Según la RAE: *“Proceso pedagógico que desarrolla capacidades físicas, habilidades motoras, forma hábitos higiénicos y posturales, valores morales y sociales”*.

Palerbás, de forma más simple, viene a decir que todos aceptamos la educación física como *el área de la escolaridad preocupada por las conductas motrices de los alumnos*.

La concepción de educación física intenta integrar las diferentes corrientes que actualmente coexisten: *función de conocimiento; anatómico funcional; estética y expresiva; comunicativa y de relación; higiénica; agonística; catártica y placentera y de comprensión*.

En definitiva, la educación física ha heredado y asumido muchos de los planteamientos o enfoques realizados a lo largo de la historia a su costa. Hoy en día, abarca no solo el desarrollo físico, sino también el bienestar mental, emocional y social de los estudiantes.

Uno de los aspectos más positivos de esta evolución es la inclusión de actividades que fomentan la cooperación y el trabajo en equipo, en lugar de centrarse exclusivamente en la competencia o el individualismo. Este cambio de paradigma no solo ayuda a los

estudiantes a mantenerse físicamente activos, sino que también mejora su capacidad para trabajar con otros y, en equipo, resolver conflictos y desarrollar habilidades sociales.

El enfoque integrador considera la actividad física como una parte esencial de un estilo de vida saludable y equilibrado con el fin de mantener unos hábitos, promoviendo no solo la habilidad deportiva, sino también la salud cardiovascular, la fuerza mental y psicológica, la cooperación, la disciplina y la resiliencia, entre otros.

Sin embargo, todavía hay desafíos que superar con respecto al sistema educativo actual ya que en muchos de estos la educación física sigue siendo infravalorada en comparación con otras materias académicas. Además, los recursos e infraestructuras para una educación física de calidad varían enormemente, lo que puede limitar el acceso de algunos estudiantes a programas adecuados a su educación plena e integral.

En resumen, la educación física ha recorrido un largo camino a lo largo de toda la historia, pero aún tiene y debe tener espacio para crecer y mejorar. Al centrarse en un enfoque más inclusivo y holístico, podemos asegurarnos de que todos los alumnos se beneficien de los numerosos aspectos positivos que la educación física tiene para ofrecer, promoviendo que todos puedan acceder a ella, independientemente de sus habilidades deportivas; ofreciéndoles oportunidades para que todos participen, esto puede implicar adaptar las actividades para satisfacer las necesidades de los estudiantes que lo necesitan. Las actividades cooperativas deberían ser una parte del currículo de educación física.

3.2.1. APRENDIZAJE COOPERATIVO Y JUEGO EN EDUCACIÓN FÍSICA

Dentro del aprendizaje cooperativo en educación física el juego tiene un papel fundamental ya que forma parte del comportamiento social y de la cultura de cada comunidad y se ha considerado a lo largo de la historia como una herramienta importante para el crecimiento motor del ser humano. Por ello el concepto de juego se ha definido de muchas maneras por diferentes autores a lo largo del tiempo.

“El juego en su aspecto formal, es una acción libre efectuada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y espacio que se desarrolla en su orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse del mundo habitual”. Huizinga (1984). Homo Ludens. Alianza-Emecé, Madrid

“...juegos en los que los niños participan conjuntamente de acuerdo con unas reglas convencionales que especifiquen algún clímax (o serie de ellos) preestablecido, y lo que deben hacer los jugadores en roles de carácter independiente, opuesto, y cooperativo [...]. Al definir los juegos colectivos de esta manera, excluimos ciertas actividades colectivas valiosas que, con frecuencia, se denominan juegos.

Por ejemplo, aunque bailar y cantar en grupo implica reglas convencionales y roles complementario, no se dan intenciones opuestas. También se excluyen otras actividades colectivas buenas, como las construcciones de bloques en cooperación y las simulaciones, a causa de la ausencia de reglas convencionales. En todas estas actividades, no hay un resultado final claro, específico y predeterminado que se tenga que alcanzar y que pueda evaluarse en términos de éxito o de fracaso.

Nuestra definición también excluye muchas de las actividades que se denominan “juegos” y que no son más que lecciones didácticas disfrazadas”. C. Kamii y r. Devris (1988).

“Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece” (Palerbás, 1988).

“Juego es todo lo que el niño hace cuando él o ella dice que está jugando”. F. Buytendijk (1936).

Más allá de una estructura, para muchos autores el juego es una actitud.

Así, L. S. Vygotsky (1989) consideró el juego como una forma particular de actuación cognitiva espontánea;

J. Piaget (1951) formuló que el juego es básicamente una relación entre el niño y su entorno, un modo de conocerlo, de aceptarlo e incluso de modificarlo;

E. Claparede (1951) sostenía que el juego era una actitud interna del sujeto ante la realidad; y, de igual manera,

J. Bruner (1984) indica que el juego constituye un enfoque de la acción, no una forma de actividad.

Esa actitud especial, o estado de ánimo, es denominada por A. Rüssel (1970) “yo del juego”, de él nos dice:

“Existe perceptiblemente el sentimiento de “ser otro” que, de acuerdo con la escasa tendencia a la objetivación del niño es vivido como un estado del yo modificado, que llamamos yo del juego”.

Las investigaciones desde la neurofisiología de J. Moyá Trilla (1991) constatan la existencia de un estado motivacional de actividad electroneuronal de intensidad elevada durante los episodios de juego.

Podríamos afirmar que en cada situación de juego existen tantos juegos como jugadores.

3.2.2. APRENDIZAJE COOPERATIVO Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FÍSICA

Se puede considerar el ambiente de aprendizaje como el “*conjunto del espacio físico y las relaciones que en él se originan*” (Ríos, 2014). Este lugar de encuentro se puede ir modificando y transformando, invitando a las personas que lo habitan a actuar de determinadas maneras. Está compuesto por “*elementos físicos, sociales, culturales, psicológicos, pedagógicos, humanos, históricos, entre otros, que se presentan relacionados entre sí y que favorecen o dificultan la interacción, las relaciones, la identidad y el sentido de pertenencia*” (Castro & Morales, 2015). Se trata de entornos en los que el niño sea protagonista y constructor de su propio aprendizaje, resolviendo las situaciones conflictivas surgidas de la interacción con sus iguales, mediante la asunción de normas establecidas por el propio grupo (Jurado, et al., 2006).

Es por ello por lo que el aprendizaje cooperativo está estrechamente relacionado con los ambientes de aprendizaje que se propicien en cada caso y de las personas que lo conformen en dicho momento y para cierta actividad, ya que esta última depende de las anteriores para llevarse a cabo porque nunca va a resultar de la misma manera si se dan circunstancias o condiciones diferentes. Esta metodología ayudará al alumno a pensar y a entender el mundo, desarrollando por tanto su capacidad crítica y reflexiva (Gil, Guzmán & Moreno, 2013), además de aumentar su autonomía y por tanto su motivación (Deci & Ryan, 1985, 2000; Ryan & Deci, 2000; Vallerand, 2007).

En este sentido el factor motivacional cobra un lugar importante en el área de Educación Física, ya que, si los alumnos perciben un ambiente de clase estimulante, es más probable que se sientan más motivados a la participación (Salinero, Ruiz-Tendero & Sánchez, 2006). Además de la motivación intrínseca, la que proviene del propio individuo, también influye la motivación extrínseca, la que produce el entorno o ambiente, tanto en los estudiantes como en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Donde el papel del docente es fundamental, convirtiéndose en un agente motivador, utilizando diferentes recursos y ambientes a su favor con el fin de crear climas motivacionales positivos con el fin de

favorecer el disfrute, el aprendizaje y un mayor compromiso con la actividad física (Ríos, 2014) por parte del alumnado participante.

La pirámide de Maslow es una teoría de la motivación que explica qué factores impulsan la conducta humana, como se muestra en la Figura 1 (ver Anexo I), en este caso, comparada con los comportamientos y las maneras de actuar que se llevan a efecto en una clase de educación física cuando los sujetos de un grupo se encuentran inmersos e involucrados en una metodología cooperativa.

Maslow representa la jerarquía de las necesidades básicas en forma de pirámide, en la que se priorizan las necesidades de un individuo. Aunque la investigación de esta teoría está aún en desarrollo, los conceptos formulados por él han proporcionado un marco para la psicología positiva y se han utilizado para conceptualizar la política, la práctica y teoría en las ciencias sociales durante muchos años. Sin ser exhaustiva la interpretación de las cinco categorías, a continuación, se muestra una breve descripción de cada una de ellas, (resumidas de Simons, Irwin y Drinnien 1987; Boeree 2006; Feist y Feist 2006):

Partiendo desde la base de la pirámide comenzamos con las necesidades fisiológicas, aquellas que se consideran básicas de la vida, son de orden biológico y están orientadas hacia la supervivencia del ser humano; incluyen necesidades como respirar, beber agua, dormir, comer, etc. Si estas no son satisfechas, dominarán nuestra conducta.

El segundo nivel se refiere a las necesidades de seguridad, cuando las necesidades fisiológicas son en gran parte satisfechas aparecen otras orientadas hacia la seguridad personal, el orden, la estabilidad y la protección. Dentro de estas se encuentran la seguridad física, de empleo, de recursos, familiar, de salud y contra el crimen de la propiedad personal. También incluyen el cuidado, evitando así los peligros físicos y psicológicos.

El siguiente nivel de necesidades lo componen las necesidades de amor, afecto y pertenencia, están orientadas a superar los sentimientos de soledad y alienación, son las que tratan de hacer que el individuo pueda relacionarse con los demás miembros de la

sociedad o personas que lo rodean, buscando su afecto o bien su interacción o asociación con cada uno de ellos; representan la voluntad de reconocer y ser reconocido por los demás, incluyen el afecto, el sentido de pertenencia, la aceptación, la identificación con un grupo y la amistad, todas ellas relacionadas con el deseo de casarse, formar una familia, etc.

En el cuarto nivel se encuentran las necesidades de estima, que aparecen cuando las necesidades de los tres primeros niveles están medianamente satisfechas, orientadas hacia la autoestima, el reconocimiento hacia la persona, el logro particular y el respeto hacia los demás. Necesitamos una imagen positiva de nosotros mismos con la que tengamos sentimientos de confianza, dignidad, fuerza, competencia y capacidad.

Por último, las necesidades más elevadas, que se encuentran en la cima de la jerarquía, son las necesidades de auto-realización, es el cumplimiento del potencial personal a través de una actividad específica; es decir, es la necesidad de una persona para ser y hacer lo que la persona “nació para hacer”.

Algunos autores mencionan que es la necesidad de sentirse útil y necesario. Al satisfacer estas necesidades las personas se sienten más seguras de sí mismas y valiosas dentro de una sociedad, cuando estas necesidades no son satisfechas, las personas se sienten inferiores y sin valor. Las necesidades más básicas predominarán sobre las superiores. Sin embargo, cuanto mayores sean los logros de una persona en un área del saber, más motivada se encuentra para seguir aprendiendo más.

4. METODOLOGÍA: APRENDIZAJE COOPERATIVO

Las sinergias entre diferentes modelos pedagógicos los convierten en aliados perfectos en muchas de las fases del proceso de implementación del aprendizaje cooperativo en la escuela, especialmente en el área de Educación Física en Educación Primaria.

"La mayor ventaja de los métodos de aprendizaje cooperativo está en la amplia gama de resultados positivos que las investigaciones han encontrado en ellos. Aunque puede haber muchas formas de mejorar las relaciones entre niños de diversos orígenes étnicos, o entre alumnos integrados y alumnos de progreso normal, pocas pueden ayudar también a mejorar el rendimiento del alumno. Y aunque ciertamente hay muchas formas de acelerar el aprendizaje del alumno en una o más asignaturas o niveles de edad, pocas se aplican igual de bien en casi todas las asignaturas y en casi todos los niveles de edad; y todavía menos pueden documentar mejoras en el aprendizaje y mostrar también una mejoría en las relaciones sociales, la autonomía, el gusto por el colegio y otros resultados de los niños". (Slavin, 1992, p. 262).

Diferentes autores destacan las ventajas de implementar el AC en las clases de EF para promover el aprendizaje y el rendimiento, desarrollar habilidades sociales y mejorar las relaciones entre el alumnado, favorecer la inclusión del alumnado con discapacidad, mejorar el autoconcepto general y físico y motivar a los estudiantes hacia la práctica motriz.

4.1. ESTRUCTURAS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Kagan estructura el aprendizaje cooperativo de diferentes maneras: desde la educación emocional, la convivencia, el currículo académico, los estilos de aprendizaje y las habilidades sociales teniendo sus bases en la gestión del aula, la enseñanza agradable al cerebro, las inteligencias múltiples y el aprendizaje cooperativo. Las estructuras de Kagan permiten poner en práctica determinados juegos que trabajan con una serie de principios específicos con un fin claro y que, se pueden aplicar a las diferentes áreas que existen dentro de las aulas; los logros que ofrece Kagan son la motivación, el éxito escolar, la inclusión y la eficacia en el aula.

Esta forma de cooperación permite a los individuos desarrollar habilidades de trabajo en equipo, mejorar la resolución de problemas, aprender a escuchar a los demás y respetar sus ideas, así como expresar las propias y mejorar la capacidad para defender un punto de vista determinado.

El AC siempre implica trabajo grupal. Ahora bien, *“este trabajo grupal debe estar estructurado meticulosamente con el fin de que todos los estudiantes interactúen para intercambiar información, de modo que, finalmente, puedan ser evaluados de forma individual por su trabajo”* (Fathman; Kessler, 1992).

El *Ciclo del Aprendizaje Cooperativo* (Fernández-Río, 2017) es una estructura piramidal vertical en la que se pasa de una fase a otra sin posibilidad de retorno, pero sí volver para reforzar, según las necesidades del grupo, determinados objetivos de las fases anteriores. Fue diseñado para proporcionar una guía concreta, “paso a paso” para implementar este modelo pedagógico en la clase de educación física. Como se muestra en la Figura 2 (ver Anexo II) se compone de tres fases:

1. **Fase 1:** Creación y cohesión de grupo- Presentación, rompehielos, confianza, autoconocimiento. Pujolás (2008) señala que la cohesión del grupo es una condición necesaria, aunque no suficiente para que se produzca el aprendizaje cooperativo. Lo importante es que al final de que cada sesión todos los alumnos hayan trabajado con diferentes personas y hayan aprendido unos de otros con el objetivo a perseguir de

lograr que la clase sea un gran grupo cooperativo y todos sean capaces de trabajar de manera efectiva y participativa entre ellos y con los demás; objetivo que solo se puede lograr con perseverancia y constancia a la hora de aplicarlo al aula por parte del profesor.

La presentación y rompehielos están estrechamente relacionados ya que es difícil llegar a un acuerdo y/o cooperar con otras personas sin conocer perfectamente sus nombres, por ello el objetivo de ambas sub-fases es ayudar a los estudiantes a que se aprendan los nombres de sus compañeros y poco a poco vayan perdiendo la vergüenza (Rohnke, 1984), gracias a actividades, juegos o tareas que obligan a los estudiantes a tener contacto directo entre sí, incluso físico para poder llevarlas a cabo.

El trabajo en grupos cooperativos debe fundamentarse en la confianza propia y con respecto a los demás, ya que para que esos grupos puedan trabajar de manera cooperativa hace falta la construcción de confianza entre los miembros, para que se sientan seguros realizando ciertos ejercicios gracias a la ayuda y apoyo de sus compañeros (Henton, 1996). No olvidemos que algunos de los juegos o actividades que se realizan en educación física, pueden implicar un riesgo objetivo (real) y un riesgo subjetivo (percibido por la persona), por lo que es más fácil superarlos cuando las personas que tienes a tu alrededor te transmiten la confianza que necesitas para realizar dicho juego o actividad. De esta manera la confianza no surge sola, debe trabajarse y desarrollarse día a día. Valorar a los compañeros de clase ayuda a fortalecer los lazos afectivos y la cooperación entre ellos.

Un factor fundamental también para llevar a la práctica el aprendizaje cooperativo es el autoconocimiento, con el objetivo de conocerse mejor a uno mismo y descubrir qué es capaz de hacer cada uno con la ayuda de sus compañeros al tiempo que fortalecen los vínculos entre ellos y como grupo.

2. **Fase 2:** El aprendizaje cooperativo como contenido para enseñar y aprender.

En esta etapa, se busca que los estudiantes descubran que en educación física no solo se trata de competir, sino también de cooperar para aprender y enseñar a otros compañeros. Por eso, el profesor debe utilizar técnicas simples. Los grupos deben seguir siendo flexibles como en la primera fase. Es esencial que estos grupos sean

heterogéneos en cuanto a género, edad, etnia y habilidades, para evitar desequilibrios. Se recomienda que sea el docente quien los forme, incluso utilizando sociogramas para entender las relaciones entre los estudiantes y asegurar que todos participen equitativamente.

3. **Fase 3:** El aprendizaje cooperativo como recurso- Aprender a trabajar en cooperación. Para aplicar correctamente las técnicas y enfoques descritos en esta fase, es crucial que los estudiantes hayan pasado por las fases anteriores del proceso. Lamentablemente, algunos profesores ignoran esta recomendación e intentan integrar el aprendizaje cooperativo en sus clases mediante actividades o técnicas que requieren una alta cooperación entre los estudiantes, sin que estos estén preparados para ello. Esto suele resultar en frustración tanto para los profesores como para los estudiantes, quienes abandonan el aprendizaje cooperativo argumentando que "no funciona" en esa clase.

Cuando se siguen adecuadamente las fases iniciales del ciclo, los estudiantes adquieren experiencia trabajando de manera cooperativa. En este punto, se pueden formar grupos estables o "base" que se mantendrán durante varias sesiones o incluso toda una unidad didáctica. Se recomienda grupos de aproximadamente cuatro miembros, ya que grupos más grandes tienden a tener dificultades. Es importante que el profesor forme estos grupos, pues conoce mejor al grupo-clase y puede asegurarse de que sean completamente heterogéneos en términos de género, habilidades, etnia, nacionalidad, etc. Además, es crucial evitar poner juntos a personas que sean muy amigas o enemigas, para evitar desequilibrios en el grupo.

4.2.AGRUPAMIENTOS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Muchos docentes defienden la idea de trabajar mediante aprendizaje cooperativo con grupos reducidos, de entre dos y ocho personas. Sin embargo, no todos coinciden en la manera de formar dichos agrupamientos, algunos quieren ser ellos los que formen los equipos de aprendizaje con el fin de garantizar su heterogeneidad, también para darle cabida a la diversidad de forma enriquecedora, otros, en cambio, dejan libertad a su alumnado para agruparse. En todo caso, está claro que no todos los docentes siguen los mismos criterios para formar las agrupaciones de sus alumnos, de modo que es bastante habitual alternar su implementación dependiendo del proyecto que se esté llevando a cabo o las condiciones sobre las que haya que trabajar.

“Para aprender a cooperar, la acción pedagógica debe estar encaminada a propiciar la emergencia de lazos afectivos entre el alumnado a través de dinámicas de cohesión de equipos y de clima de aula” (Pujolàs, 2009).

Según Pujolàs es esencial que esta cooperación sea entre grupos heterogéneos y desarrollen una serie de roles de manera equitativa para llegar a la excelencia. En cambio, a mi parecer, los agrupamientos deben ser equitativos, pero siempre que las capacidades de cada uno se puedan compensar con las de sus compañeros siendo así, un grupo de cuatro personas, por ejemplo, haya cuatro niveles diferentes, o, en su defecto tres, siendo dos de nivel medio, otra sea de nivel alto y la restante de nivel bajo. Potenciando con ello la diversidad como elemento enriquecedor de esta metodología.

Spencer Kagan (1899) propone un método denominado Co-op Co-op, que consiste en distribuir a los alumnos en grupos de aprendizaje heterogéneos y asignarle a cada uno una parte del proyecto a realizar, siendo cada uno de ellos los que investiguen individualmente y presenten sus conclusiones al grupo para finalmente exponer el tema al resto de la clase. De esta manera, como dice Pujolàs (2009), se formará una cohesión de grupo propiciando un clima o ambiente de aula más cooperativo.

Intervenir en los grupos cooperativos es una decisión que debe tomar el docente a medida que observa a sus alumnos, para facilitar la ejecución de la tarea o el trabajo en equipo de

un grupo. La observación sistemática le abre al profesor múltiples ventanas hacia las que mirar ya que escuchar a los estudiantes proponer ideas para resolver un conflicto o cómo realizar una tarea a sus compañeros le proporciona lo que saben y lo que entienden y poder profundizar así sobre lo que no saben o no entienden interviniendo cuando sea necesario o cuando ellos se lo pidan. *“No hay que intervenir más de lo estrictamente necesario”* Cooperative Learning in the Classroom. W. Johnson, T. Johnson, J. Holubec (1994). Con un poco de paciencia, los grupos que cooperan generalmente pueden resolver los problemas solos. Elegir cuándo intervenir y cuándo no, forma parte de este método.

5. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA

5.1. JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Esta propuesta se va a llevar a cabo en un colegio público de una sola línea situado en la provincia de Palencia. Consta de tres unidades de infantil y seis de primaria. Lo que caracteriza a las familias es la gran diversidad que existe; el colegio cuenta con parte del alumnado de origen inmigrante de diversas nacionalidades. Hay un solo profesor especialista de Educación Física para todos los cursos desde primero de infantil hasta sexto de primaria, a cada clase de Educación Primaria le corresponden dos horas de Educación Física a la semana.

La clase de 1º de educación primaria, la que va a ser con la que se trabaje esta propuesta de intervención, la conforman 20 alumnos, una de ellas con retraso simple del lenguaje y/o retraso madurativo. Esta clase no varía de lo común y, los alumnos tienen entre 6 y 7 años. Elijo este como grupo de seguimiento ya que pasé con él tres días completos dentro del aula y eso cambió mi perspectiva. Cabe destacar la relación entre alumnos, ya que, al ser un colegio pequeño, de una sola línea, todos se llevan con todos, es decir, es más fácil que exista cierta relación entre alumnos de diferentes cursos.

5.2. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA ORGANIZADA EN SESIONES.

Tabla 1. *Primera sesión de la situación de aprendizaje*

PRIMERA SESIÓN. APRENDIZAJE COOPERATIVO
Materiales: Balones
CALENTAMIENTO/ MOMENTO DE ENCUENTRO
<ol style="list-style-type: none">1. Momento de encuentro, ponerse chaquetas o abrigos/ coger almuerzos o mochilas y por último hacer fila para bajar al gimnasio.2. <u>Cazamariposas</u>: juego de calentamiento que consiste en la persecución en gran grupo, cinco alumnos persiguen al resto con un aro, si consiguen meter el aro por encima de la cabeza de un compañero, este se lo queda de inmediato y se realiza un intercambio de aro, convirtiendo al perseguidor en perseguido.
PARTE PRINCIPAL/ MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none">3. Por parejas, trasladar el balón de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo: frente, espalda, pecho, etc.
VUELTA A LA CALMA/ MOMENTO DE DESPEDIDA
<ol style="list-style-type: none">4. Los alumnos se colocan en círculo y uno le da una orden al compañero que tiene al lado, por ejemplo: salta, da una vuelta alrededor del círculo, vete corriendo a la canasta y vuelve... Todos los alumnos participan en el orden de las agujas del reloj.5. Recogida del material

Tabla 2. Segunda sesión de la situación de aprendizaje

SEGUNDA SESIÓN. APRENDIZAJE COOPERATIVO
Materiales: Antifaces
CALENTAMIENTO/ MOMENTO DE ENCUENTRO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Momento de encuentro, ponerse chaquetas o abrigos/ coger almuerzos o mochilas y por último hacer fila para bajar al gimnasio. 2. <u>Salvar saltando</u>: juego de calentamiento que consiste en la persecución con un solo objetivo, es decir, todos los alumnos se reparten por el espacio y se sientan en el suelo con las piernas estiradas, dos de ellos, en cambio, van corriendo, uno es perseguido y otro es el perseguidor, si este, pilla a su objetivo, se intercambian los papeles, hasta que el que es perseguido decide “dejar de jugar”, y salta las piernas de otro de sus compañeros cambiando de rol y ocupando su lugar, es ahí cuando empiezan a intervenir los demás.
PARTE PRINCIPAL/ MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 3. Por parejas, uno llevará un antifaz sujetando los hombros de su compañero para que este lo guíe hasta la meta. Variación: cambio de rol 4. Por parejas, uno llevará el antifaz y el otro tendrá que guiarlo con su voz hasta la meta. Variación: cambio de rol
VUELTA A LA CALMA/ MOMENTO DE DESPEDIDA
<ol style="list-style-type: none"> 5. Recogida del material

Tabla 3. Tercera sesión de la situación de aprendizaje

TERCERA SESIÓN. APRENDIZAJE COOPERATIVO
Materiales: Balones, aros
CALENTAMIENTO/ MOMENTO DE ENCUENTRO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Momento de encuentro, ponerse chaquetas o abrigos/ coger almuerzos o mochilas y por último hacer fila para bajar al gimnasio. 2. <u>Cazamariposas</u>: juego de calentamiento que consiste en la persecución en gran grupo, cinco alumnos persiguen al resto con un aro, si consiguen meter el aro por encima de la cabeza de un compañero, este se la queda de inmediato y se realiza un intercambio de aro
PARTE PRINCIPAL/ MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 3. Por parejas, repartidas por el espacio y, enfrentados, una persona tendrá un balón que deberá lanzar para que su compañero le ayude hasta que “meta canasta” en el aro que este sostiene. Variación: distancias 4. Por parejas y, dándose la espalda, tendrán que pasarse un balón “en bucle” por encima de la cabeza y por debajo de las piernas.
VUELTA A LA CALMA/ MOMENTO DE DESPEDIDA
<ol style="list-style-type: none"> 5. <u>Juego de los aros</u>: consiste en correr por el espacio, en el que anteriormente se han repartido aros dispersos por el suelo, el número de aros va a ser siempre inferior al número de alumnos que vayan a participar, así, cuando el profesor diga “ya” los alumnos deberán intentar entrar en un aro, en caso de que no lo consigan de forma individual, deberán entrar en el aro de un compañero para que todos tengan; de la misma manera no deberán dejar ningún aro sin utilizar. 6. Recogida del material

Tabla 4. Cuarta sesión de la situación de aprendizaje

CUARTA SESIÓN. APRENDIZAJE COOPERATIVO
Materiales: Balones, pelotas de tenis
CALENTAMIENTO/ MOMENTO DE ENCUENTRO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Momento de encuentro, ponerse chaquetas o abrigos/ coger almuerzos o mochilas y por último hacer fila para bajar al gimnasio. 2. <u>Salvar saltando</u>: juego de calentamiento que consiste en la persecución con un solo objetivo, es decir, todos los alumnos se reparten por el espacio y se sientan en el suelo con las piernas estiradas, dos de ellos, en cambio, van corriendo, uno es perseguido y otro es el perseguidor, si este, pilla a su objetivo, se intercambian los papeles, hasta que el que es perseguido decide “dejar de jugar”, y salta las piernas de otro de sus compañeros cambiando de rol y ocupando su lugar, es ahí cuando empiezan a intervenir los demás.
PARTE PRINCIPAL/ MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 3. Por parejas, hacer la carretilla hasta la meta, uno de la pareja tendrá que sujetar a su compañero por los tobillos mientras este se desplaza con sus manos hacia adelante. Variación: cambio de rol 4. Tragabolas en carretilla
VUELTA A LA CALMA/ MOMENTO DE DESPEDIDA
<ol style="list-style-type: none"> 5. <u>Bomba</u>: En gran grupo, en círculo sentados pasarse el balón en una dirección. Habrá una persona en el medio con los ojos vendados que decidirá cuándo quiere que sus compañeros cambien el sentido del pase del balón dando dos palmadas o si, en cambio, quiere cambiar su rol y volver al círculo. En ese caso tendrá que decir “¡ya!” y la persona que tenga el balón en ese momento será la elegida para ocupar su lugar. 6. Recogida del material

Tabla 5. *Quinta sesión de la situación de aprendizaje*

QUINTA SESIÓN. APRENDIZAJE COOPERATIVO
Materiales: Tiza, balones, bloques de construcción
CALENTAMIENTO/ MOMENTO DE ENCUENTRO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Momento de encuentro, ponerse chaquetas o abrigos/ coger almuerzos o mochilas y por último hacer fila para bajar al gimnasio. 2. <u>Araña peluda</u>: juego de calentamiento en el que una persona se la queda (la araña) y puede desplazarse de lado a lado, pero sin salir de un área concreta en el centro del campo. Los demás participantes están a un lado y tienen que conseguir pasar al otro lado sin ser pillados, en caso contrario, los pillados tienen que quedarse en el área principal, pero sin moverse del sitio, solo moviendo los brazos para ayudar a la primera araña (que sí puede moverse) a pillar al resto de sus compañeros.
PARTE PRINCIPAL/ MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 3. En dos equipos, enfrentados, se colocan cinco bloques de construcción en el suelo verticalmente, los alumnos tendrán que tirar pelotas de tenis por turnos y variando las distancias según indique el profesor para derribar los bloques, el equipo que más bloques consiga derribar, gana. 4. En dos círculos, pasar el balón rodando por el suelo al compañero que quieran. 5. En dos círculos, pasar el balón en rodando por el suelo al compañero que quieran, pero esta vez intentando esquivar los bloques que han sido colocados en el medio del círculo de manera progresiva.
VUELTA A LA CALMA/ MOMENTO DE DESPEDIDA
<ol style="list-style-type: none"> 6. Recogida del material

Tabla 6. Sexta sesión de la situación de aprendizaje

SEXTA SESIÓN. APRENDIZAJE COOPERATIVO
Materiales: Balones, aros, pelotas de tenis, cuerdas
CALENTAMIENTO/ MOMENTO DE ENCUENTRO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Momento de encuentro, ponerse chaquetas o abrigos/ coger almuerzos o mochilas y por último hacer fila para bajar al gimnasio. 2. <u>Cazamariposas</u>: juego de calentamiento que consiste en la persecución en gran grupo, cinco alumnos persiguen al resto con un aro, si consiguen meter el aro por encima de la cabeza de un compañero, este se la queda de inmediato y se realiza un intercambio de aro
PARTE PRINCIPAL/ MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 3. Por parejas, llevar aro sin tocar con las manos hasta la meta, deberán meterse en el aro los dos compañeros y buscar la manera de que este no se caiga al suelo. 4. De la misma manera, en dos equipos, también por parejas, los alumnos deberán coger, cada uno una pelota de tenis, y, cada equipo tendrá el aro de un color diferente, al igual que los dos que se encuentran en el suelo, a los que tendrán que dirigirse y, dejar cada uno, una pelota en un aro. 5. En dos filas, dos alumnos enfrentados deberán sujetar una cuerda por ambos extremos, una de las personas de cada pareja deberá meterse en varios aros apilados en el mismo sitio y, a la persona que le toque en la fila deberá subir uno de los aros desde los pies hasta la cabeza pasando por la cuerda y llegando al otro compañero y bajar el aro de la cabeza a los pies.
VUELTA A LA CALMA/ MOMENTO DE DESPEDIDA
<ol style="list-style-type: none"> 6. Recogida del material

Tabla 7. Séptima sesión de la situación de aprendizaje

SÉPTIMA SESIÓN. APRENDIZAJE COOPERATIVO
Materiales: Balones, aros
CALENTAMIENTO/ MOMENTO DE ENCUENTRO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Momento de encuentro, ponerse chaquetas o abrigos/ coger almuerzos o mochilas y por último hacer fila para bajar al gimnasio. 2. <u>Salvar saltando</u>: juego de calentamiento que consiste en la persecución con un solo objetivo, es decir, todos los alumnos se reparten por el espacio y se sientan en el suelo con las piernas estiradas, dos de ellos, en cambio, van corriendo, uno es perseguido y otro es el perseguidor, si este, pilla a su objetivo, se intercambian los papeles, hasta que el que es perseguido decide “dejar de jugar”, y salta las piernas de otro de sus compañeros cambiando de rol y ocupando su lugar, es ahí cuando empiezan a intervenir los demás.
PARTE PRINCIPAL/ MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 3. En círculo, en gran grupo, darse todos los manos con un aro pasando su cuerpo por el medio de este para que llegue al compañero de la derecha, en el sentido de las agujas del reloj. Variación: ir introduciendo aros 4. Darse la mano en fila, siendo uno de los extremos el que empiece a pasar por debajo de los brazos de los compañeros en zigzag hasta llegar al final y así consecutivamente hasta que todos hayan llegado al extremo contrario.
VUELTA A LA CALMA/ MOMENTO DE DESPEDIDA
<ol style="list-style-type: none"> 5. <u>Bomba</u>: En gran grupo, en círculo sentados pasarse el balón en una dirección. Habrá una persona en el medio con los ojos vendados que decidirá cuándo quiere que sus compañeros cambien el sentido del pase del balón dando dos palmadas o si, en cambio, quiere cambiar su rol y volver al círculo. En ese caso tendrá que decir “¡ya!” y la persona que tenga el balón en ese momento será la elegida para ocupar su lugar. 6. Recogida del material

Tabla 8. *Octava sesión de la situación de aprendizaje*

OCTAVA SESIÓN. APRENDIZAJE COOPERATIVO
Materiales: Balones, aros
CALENTAMIENTO/ MOMENTO DE ENCUENTRO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Momento de encuentro, ponerse chaquetas o abrigos/ coger almuerzos o mochilas y por último hacer fila para bajar al gimnasio. 2. <u>Cazamariposas</u>: juego de calentamiento que consiste en la persecución en gran grupo, cinco alumnos persiguen al resto con un aro, si consiguen meter el aro por encima de la cabeza de un compañero, este se la queda de inmediato y se realiza un intercambio de aro
PARTE PRINCIPAL/ MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 3. Por parejas, una persona debe lanzar un balón de goma a la pared de manera que este rebote y vaya hacia su compañero. 4. En dos grupos, en círculo, habrá una o más personas en el centro que deberán esquivar la pelota que las personas del círculo deberán lanzar para darlos.
VUELTA A LA CALMA/ MOMENTO DE DESPEDIDA
<ol style="list-style-type: none"> 5. <u>Juego de los aros</u>: consiste en correr por el espacio, en el que anteriormente se han repartido aros dispersos por el suelo, el número de aros va a ser siempre inferior al número de alumnos que vayan a participar, así, cuando el profesor diga “ya” los alumnos deberán intentar entrar en un aro, en caso de que no lo consigan de forma individual, deberán entrar en el aro de un compañero para que todos tengan; de la misma manera no deberán dejar ningún aro sin utilizar. 6. Recogida del material

Tabla 9. *Novena sesión de la situación de aprendizaje*

NOVENA SESIÓN. APRENDIZAJE COOPERATIVO
Materiales: Balones, aros
CALENTAMIENTO/ MOMENTO DE ENCUENTRO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Momento de encuentro, ponerse chaquetas o abrigos/ coger almuerzos o mochilas y por último hacer fila para bajar al gimnasio. 2. <u>Araña peluda</u>: juego de calentamiento en el que una persona se la queda (la araña) y puede desplazarse de lado a lado, pero sin salir de un área concreta en el centro del campo. Los demás participantes están a un lado y tienen que conseguir pasar al otro lado sin ser pillados, en caso contrario, los pillados tienen que quedarse en el área principal, pero sin moverse del sitio, solo moviendo los brazos para ayudar a la primera araña (que sí puede moverse) a pillar al resto de sus compañeros.
PARTE PRINCIPAL/ MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 3. “Dar pasitos” con balón entre los tobillos, las rodillas... hasta la meta 4. “Dar saltitos” con balón entre los tobillos, las rodillas... hasta la meta 5. Cada persona tiene dos aros colocados en el suelo, el objetivo es llegar a la meta saltando, se tiene que avanzar en línea recta pero no se puede hasta que el aro que se encuentre detrás se mueva por delante de sí mismo y queden ambos como un “camino” por el que andar.
VUELTA A LA CALMA/ MOMENTO DE DESPEDIDA
<ol style="list-style-type: none"> 6. <u>Escondite</u>: en gran grupo, en círculo, todos cierran los ojos y, el profesor deberá elegir a una persona para que se esconda, cuando el profesor diga “ya”, todos deberán abrir los ojos y fijarse en cual de sus compañeros falta. 7. Recogida del material

5.3. OBJETIVOS

1. Tener confianza en sí mismo y en los demás
2. Fomentar la convivencia y la cooperación entre todos
3. Mejorar las habilidades físicas básicas
4. Comunicarse positivamente con los demás
5. Coordinar acciones conjuntas
6. Delegar decisiones y/o responsabilidades en otras personas

5.4. COMPETENCIAS

5.4.1. Competencias clave

Según el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, el área Educación Física contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida (Ver Anexo IV).

5.4.2. Competencias específicas

Según el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, se establecen los descriptores de Perfil de salida que se conectan con las competencias específicas, presentados en la Figura 3 (ver Anexo V).

5.5. CONTENIDOS

Los contenidos establecidos para el área de Educación Física según el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre son los siguientes (Ver Tabla 10).

Tabla 10. *Saberes básicos*

A. Vida activa y saludable
<ul style="list-style-type: none"> - Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física. - Salud mental: bienestar personal y en el entorno a través de la motricidad. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades en todos los ámbitos (social, físico y mental). - Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños y niñas en el deporte escolar. Respeto a todas las personas con independencia de sus características personales.
B. Organización y gestión de la actividad física
<ul style="list-style-type: none"> - Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos. - Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar. - Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal. - Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.
C. Resolución de problemas en situaciones motrices.
<ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.

- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal; lateralidad y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámico.
- Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego.
- Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.
- Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos.

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices

- Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices.
- Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.
- Respeto a las reglas de juego.
- Conductas que favorezcan la convivencia y la igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.

E. Manifestaciones de la cultura motriz.

- Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.

F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.

- Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil.
- El material y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.

5.6. METODOLOGÍA

La metodología utilizada por norma general consiste en un primer momento de calentamiento, el contenido principal y por último un juego o actividad de vuelta a la calma. Los alumnos responden bien a dicha metodología, ya que además los juegos utilizados les motivan y les gustan. También se llevan a cabo momentos de descubrimiento. En el patio se puede jugar a juegos en los que se necesita algo más de espacio y el gimnasio quizá se quede un poco pequeño. No se dispone de porterías, pero sí de canastas, espalderas y bancos que se utilizan para la mayoría de las actividades, incluso para que, en los momentos de escucha, los alumnos se sienten en ellos o para delimitar el campo en actividades o juegos específicos.

La autonomía del alumnado en el desarrollo de las tareas también es un aspecto a tener en cuenta y más en esta situación ya que el aprendizaje cooperativo puede ayudarles a tomar decisiones por sí mismos, pero a la vez promover las relaciones sociales de manera que se favorezca el aprendizaje de contenidos y les sirva para crear su propio conocimiento mediante el pensamiento. Durante el desarrollo del proyecto el aprendizaje se ha debido a las propuestas de actividades a realizar, la puesta en escena planificada; el sistema de recursos y obligaciones propuesto; las dificultades que supone, etc. Atender a todos no es tanto una dificultad sino un reto, siempre intento que los grupos sean del menor número de alumnos posible o que, en caso de hacer ejercicios individuales, esperen en fila sentados a que llegue su turno y, aunque eso conlleve más tiempo de la sesión, prefiero actuar así para asegurarme de que todos los alumnos cumplen los objetivos propuestos y poder evaluarlos a medida que avanza dicha situación.

Las metodologías aplicadas no son tanto cómo da la clase el profesor, sino el objetivo que quería que los alumnos lograsen por medio de ellas, es decir, ellos mismos tenían que saber cuál utilizar en cada caso, aunque no supieran del todo el concepto de estas, algunas de las metodologías utilizadas son: Aprendizaje cooperativo; aprendizaje basado en el juego (ABJ); aprendizaje basado en el pensamiento; aprendizaje basado en problemas; aprendizaje basado en retos; aprendizaje por descubrimiento; metodología activa y participativa; técnicas y dinámicas de grupo, etc.

5.7. TEMPORALIZACIÓN

En principio iba a ser una situación de aprendizaje más bien corta, pero, como quería relacionar el periodo de prácticas en el colegio con el Trabajo de Fin de Grado, me pareció una buena idea alargarla, seguir con la misma temática y, a su vez relacionarla con otros contenidos, por ello, ha resultado ser, al final, una situación de aprendizaje de 9 sesiones, todas ellas relacionadas con el trabajo cooperativo con distintos agrupamientos. La situación de aprendizaje se empezó a aplicar en la clase de primero de primaria el lunes 8 de abril y la última clase fue el lunes 6 de mayo (ver Tabla 11. *Temporalización de las sesiones de la situación de aprendizaje*). Las clases que le corresponden a este curso son los lunes y los jueves, a última y a tercera hora respectivamente.

Tabla 11. *Temporalización de las sesiones de la situación de aprendizaje.*

Del 8-4 al 14-4 ABRIL		
	Lunes	Jueves
11:00- 12:00	SESIÓN 1	
13:00- 14:00		SESIÓN 2
Del 15-4 al 21-5 ABRIL		
	Lunes	Jueves
11:00- 12:00	SESIÓN 3	
13:00- 14:00		SESIÓN 4
Del 22-4 al 28-4 ABRIL		
	Lunes	Jueves
11:00- 12:00	SESIÓN 5	
13:00- 14:00		SESIÓN 6
Del 29-4 al 5-5 ABRIL- MAYO		
	Lunes	Jueves
11:00- 12:00	SESIÓN 7	
13:00- 14:00		SESIÓN 8

Del 6-5 al 12-5 ABRIL- MAYO		
	Lunes	Jueves
11:00- 12:00	SESIÓN 9	

5.8. RECURSOS

5.8.1. Espaciales

Para las clases de educación física y psicomotricidad se dispone de un gimnasio y un patio interior. El gimnasio es un rectángulo en el que la puerta de entrada se encuentra en el centro de uno de sus lados más largos, para la mayoría de las clases solo se usa medio gimnasio ya que tiene una gran longitud y los alumnos de los cursos más pequeños todavía no llenan este espacio. Hay una fila de columnas que lo atraviesan en línea recta, que muchas veces impiden la realización de ciertas actividades, aunque los alumnos las tienen ya integradas en su esquema espacial y obvian su presencia. El patio interior del colegio también es utilizado para impartir clase de educación física y es el espacio en el que todos los alumnos del centro se reúnen a la hora del recreo.

5.8.2. Materiales

Dentro del gimnasio hay una pequeña sala cerrada con llave a la que solo accede el profesor en la que se encuentra todo el material disponible para su uso en el área de educación física o para alguna actividad concreta que se plantee con el fin de utilizar ese mismo material para su ejecución.

En esta sala hay un pequeño armario cerrado también con llave al que solo tiene acceso el profesor de educación física guardando cosas de más valor o más frágiles que no se usan tan a menudo.

5.9. EVALUACIÓN

La evaluación es un componente crucial en una situación de aprendizaje ya que sirve para medir el progreso y la comprensión de los contenidos a trabajar, Proporciona datos objetivos sobre los que los estudiantes han aprendido y dónde pueden estar teniendo dificultades. Esto ayuda a los profesores a identificar en qué aspectos necesitan refuerzo y adaptar así sus estrategias de enseñanza en consecuencia. De esta manera proporciona también retroalimentación a los estudiantes sobre su desempeño, permitiéndoles conocer sus fortalezas y áreas de mejora, lo que puede generar una motivación interna en ellos, cuando ven reflejados sus esfuerzos en buenos resultados, se sienten más motivados para continuar aprendiendo y mejorando; creando así un sentido de logro y progreso. En resumen, la evaluación es fundamental porque sirve para guiar y conducir a un progreso efectivo sobre un área específica.

Tabla 12. *Evaluación de las sesiones.*

Estructura de la lección	Objetivo del profesor	Objetivo del alumnado
MOMENTO DE ENCUENTRO Disposición, implicación	Situar al alumnado en el tema.	Escucha. Pregunta. Se entera del tema.
MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJE	Disponer, interesar e implicar. Ajustar la propuesta al grupo.	Juega. Se interesa. Se desinhibe. Se implica.
Primeras exigencias	Centrar la exploración. Ver el nivel inicial.	Experimenta. Explora. Actúa. Siente. Soluciona.
Identificar elementos	Conocer las claves de realización. Sistematizar la exploración.	Sabe. Mejora. Sistematiza.

	Acceder a una “cultura elaborada” (habilidades, acciones, técnicas...)	
Trabajo autónomo en grupo	Posibilitar tiempos para la organización personal. Aplicación de lo aprendido.	Elabora. Crea. Organiza. Dirige. Acuerda. Protagoniza. Es autor. Comparte.
Exposición de producciones o resultados	Evaluar la propia acción.	Actúa. Observa. Evalúa. Reconoce. Respeta. Disfruta. Valora.
MOMENTO DE DESPEDIDA Vuelta a la calma	Resumir y llegar a conclusiones.	Escucha. Concreta. Opina.

Según el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, aparecen los criterios de evaluación correspondientes al primer ciclo de Educación Primaria ya que el curso al que va dirigida la situación de aprendizaje es el primero de este. (Ver Anexo VI).

5.10. CONCLUSIONES

Como estudiante del grado en educación primaria y como futura docente podría plantearme multitud de retos con los que, si logro, podría maximizar mi desarrollo personal y profesional al mismo tiempo. Algunos de los que podrían ser y de los que he sido un poco más consciente en este periodo de prácticas son: profundizar en el conocimiento pedagógico y disciplinar para desarrollar un dominio más o menos explícito de las materias que vas a enseñar y actualizarte en las últimas investigaciones y proyectos educativos que existen en la actualidad.

La experiencia juega un papel esencial en este campo ya que aprovechar las prácticas ha sido de las mejores decisiones que he tomado para poder aprovechar al máximo; de esta manera desarrollas también la gestión del aula, la comunicación y aprendes a adaptarte a las diferentes situaciones y necesidades de los estudiantes.

Diseñar situaciones de aprendizaje y practicar la planificación detallada de las sesiones, al igual que concretar qué tipo de evaluación quieres para tus alumnos es algo que antes nunca había hecho de la misma manera y que, también me parece un aspecto muy importante. La atención a la diversidad, la participación en las diferentes actividades del centro, comprometerte e implicarte dentro de este y aceptar la responsabilidad que tienes como docente me parecen los retos más difíciles y a la vez de los que no se puede prescindir. Abordar todos estos retos no solo sirven solo para acabar el grado de educación primaria con éxito sino también para estar bien preparado para enfrentar los desafíos del mundo real en el ámbito de la educación.

6. CONCLUSIONES

Este documento busca destacar la importancia del aprendizaje cooperativo como una metodología educativa que no solo mejora el rendimiento académico, sino que también promueve el desarrollo social y afectivo de los estudiantes. Se reconoce que ha evolucionado a lo largo del tiempo, adaptándose a diferentes contextos educativos y siendo respaldado por investigadores como Spencer Kagan y los hermanos Johnson, entre otros.

El enfoque del estudio se centra específicamente en la implementación del aprendizaje cooperativo en el contexto de la educación física en educación primaria. Se mencionan diversos beneficios del aprendizaje cooperativo, como el desarrollo de habilidades interpersonales, la mejora del rendimiento académico y la creación de un ambiente inclusivo en el aula. Sin embargo, también se reconocen desafíos, como la necesidad de formación adecuada para los docentes y la adaptación de las actividades cooperativas a las necesidades individuales de los estudiantes.

Se menciona que algunas de las estructuras de aprendizaje cooperativo propuestas existentes son una herramienta efectiva para implementar esta metodología en el aula de educación física. Estas estructuras están diseñadas para facilitar la colaboración entre estudiantes, mejorar la motivación y promover un clima de aprendizaje positivo. La atención meticulosa a la estructuración de las actividades grupales asegura que todos los estudiantes participen activamente y sean evaluados individualmente por su contribución.

Se describe un modelo específico, el Ciclo del Aprendizaje Cooperativo, que guía la implementación paso a paso del aprendizaje cooperativo en la educación física. Este enfoque asegura que el proceso sea sistemático y eficaz, favoreciendo la cohesión grupal, el desarrollo del autoconocimiento y la construcción de confianza entre los estudiantes desde las primeras fases del proceso.

El trabajo subraya la importancia de formar grupos heterogéneos en términos de habilidades y capacidades para maximizar los beneficios del aprendizaje cooperativo. La

asignación equitativa de roles dentro de los grupos asegura que todos los estudiantes contribuyan de manera significativa y se beneficien de la interacción social y académica.

Se enfatiza que el papel del docente es crucial en facilitar el aprendizaje cooperativo al observar e intervenir estratégicamente cuando sea necesario. Esta intervención se centra en apoyar el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo, resolver conflictos y asegurar que todos los estudiantes participen de manera equitativa y efectiva en las actividades grupales.

El trabajo incluye una propuesta didáctica específica para la implementación del aprendizaje cooperativo en educación física, respaldada por una revisión teórica exhaustiva y fundamentada. Se destaca la importancia de estructurar las actividades cooperativas con base en principios como la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y la evaluación grupal.

Como autora de esta investigación muestro una reflexión sobre la importancia del aprendizaje cooperativo tanto a nivel profesional como personal. Además, se ofrecen recomendaciones para la implementación efectiva del aprendizaje cooperativo en el sistema educativo actual, destacando la necesidad de adaptabilidad y apoyo continuo por parte de la comunidad educativa, respaldado por investigaciones previas que muestran mejoras significativas en múltiples dimensiones del aprendizaje y el desarrollo personal.

En resumen, este Trabajo de Fin de Grado proporciona una visión integral del aprendizaje cooperativo en educación física, respaldada por teorías sólidas y ejemplos prácticos. Además, destaca la relevancia de esta metodología para promover un aprendizaje más inclusivo y efectivo en el ámbito escolar, especialmente en el contexto de la educación primaria.

Las conclusiones que se dan al finalizar este Trabajo de Fin de Grado, teniendo en cuenta los objetivos propuestos al inicio de este, son las siguientes:

Es crucial entender cómo esta metodología puede mejorar no solo los resultados de aprendizaje, sino también las interacciones entre los alumnos. Promover ambientes donde los estudiantes aprenden a colaborar activamente es fundamental en su desarrollo. En el contexto de Educación Física esto implica utilizar actividades físicas como vehículo para desarrollar sus habilidades sociales y de trabajo en equipo.

Se pretende explorar y aplicar de manera efectiva las estrategias y metodologías del aprendizaje cooperativo específicamente en el ámbito de la Educación Física. Esto implica entender cómo estas prácticas pueden ser adaptadas y beneficiar el aprendizaje motor y social de los alumnos; buscando ampliar la visión tradicional de la educación física, integrando el aprendizaje cooperativo como una metodología complementaria que potencia los aspectos sociales y colaborativos del aprendizaje.

Integrar el aprendizaje cooperativo de manera práctica y lúdica mediante el uso de juegos físicos, no solo fomenta la cooperación, sino que también motiva a los estudiantes hacia la actividad física y el aprendizaje compartido.

Crear ambientes de aprendizaje en los que el aprendizaje cooperativo pueda prosperar, proporcionando un entorno seguro y de apoyo donde los estudiantes se sientan cómodos colaborando y participando activamente. Estos aspectos son fundamentales para fortalecer la cohesión grupal y fomentar un clima de respeto y colaboración en el aula.

En conjunto, estos objetivos proporcionan una guía integral para investigar, implementar y evaluar el aprendizaje cooperativo en el contexto específico de Educación Física en la educación primaria. La combinación de objetivos generales y específicos asegura que todos los aspectos esenciales de esta metodología sean abordados de manera efectiva y beneficiosa para el desarrollo educativo y social de los estudiantes.

7. BIBLIOGRAFÍA

Baena Extremera, A. (s.f.). *Análisis del concepto de educación física escolar en primaria y secundaria*.

Carbonero Sánchez, L., Prat Grau, M., & Ventura Vall-Llovera, C. (2023). Enseñar y aprender el deporte a través del aprendizaje cooperativo en Educación Física / Learning and teaching sports through cooperative learning in Physical Education. *Retos*, 47, 164-173. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF).

Ecuyer, L. C. (2018). Educar en el asombro: ¿Cómo educar en un mundo frenético e hiperexigente? *Revista de Educación*. Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca".

Fernández González, A. M. (s.f.). *Teoría de la motivación. Necesidades básicas*. Ponferrada, León.

Fernández-Río, J. (2021). Aprendizaje cooperativo. En *Encyclopedia of Educational Innovation*. University of Oviedo.

Fernández-Río, J., (2017). El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (32), 264-269. Federación Española de Docentes de Educación Física (FEADEF).

Ferreiro Gravié, R. (2007). Una visión de conjunto a una de las alternativas educativas más impactantes de los últimos años: El aprendizaje cooperativo. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 9(2), 0. Universidad Autónoma de Baja California, Ensenada, México.

Flórez Ochoa, R. (2013). Estrategias de enseñanza y pedagogía. *Actualidades Pedagógicas*, (61), 15-26. Universidad de Antioquia, Colombia.

Fuentesal García, J., & Pastor Lopez-Beltrán, D. (2019). El aprendizaje cooperativo y sus

dimensiones. Experiencias prácticas / Dimensions of Cooperative Learning: Practical Experiences. *Educación y Futuro*, 41, 161-182.

García Monge, A., & Rodríguez Navarro, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas: Implicaciones para la educación física. *Revista Educación Física y Deporte*, 26(2). Universidad de Antioquia.

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1994). *El aprendizaje cooperativo en el aula* (G. Vitale, Trad.). Virginia: Association For Supervision and Curriculum Development. (Cubierta de G. Macri).

Llamas, E., & Gorbe Ferrer, P. (2020). *Pensamiento crítico: Una propuesta educativa para educación primaria*. Universidad Cardenal Herrera CEU.

Madero Gómez, S. (2022). Percepción de la jerarquía de necesidades de Maslow y su relación con los factores de atracción y retención del talento humano / Perception of Maslow's hierarchy of needs and its relationship to attract and retain human talent. *Tecnológico de Monterrey, México*.

Martínez-Heredia, N., Santaella-Rodríguez, E., & Rodríguez-García, A.-M. (2020). Los ambientes de aprendizaje en Educación física y motivación en las primeras edades/ Learning environments in Physical Education and motivation in early childhood. *Retos*, 38, 761-767. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF).

Ortiz Granja, D. (s.f.). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza / Constructivism as theory and teaching method*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito, Ecuador.

Pellicer Royo, I. (s.f.). *Educación Física Emocional. Una nueva manera de enfocar la materia de Educación Física*.

Piaget, J. (1986). *Estudios Sociológicos*. Barcelona: Editorial Planeta-De Agostini.

Picardo Joao, O. (Coord.), Escobar, J. C., & Pacheco, R. B. (2004). *Diccionario enciclopédico de ciencias de la educación* (ed. El Salvador). San Salvador.

Pujolàs, P., & Lago, J. R. (Coords.). (s.f.). *El programa CA/AC (“Cooperar para aprender / Aprender a cooperar”) para enseñar a aprender en equipo: Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula*. Universidad de Vic, Laboratorio de Psicopedagogía.

Quintero Angarita, J. R. (s.f.). *Teoría de las necesidades de Maslow*.

Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades. (2024). Influencia de las inteligencias múltiples en los estilos de aprendizaje y su impacto en la educación / Influence of multiple intelligences on learning styles and their impact on education. Red de Investigadores Latinoamericanos (REDILAT), Asunción, Paraguay. ISSN en línea: 2789-3855, mayo, Volumen V, Número 3, p. 786.

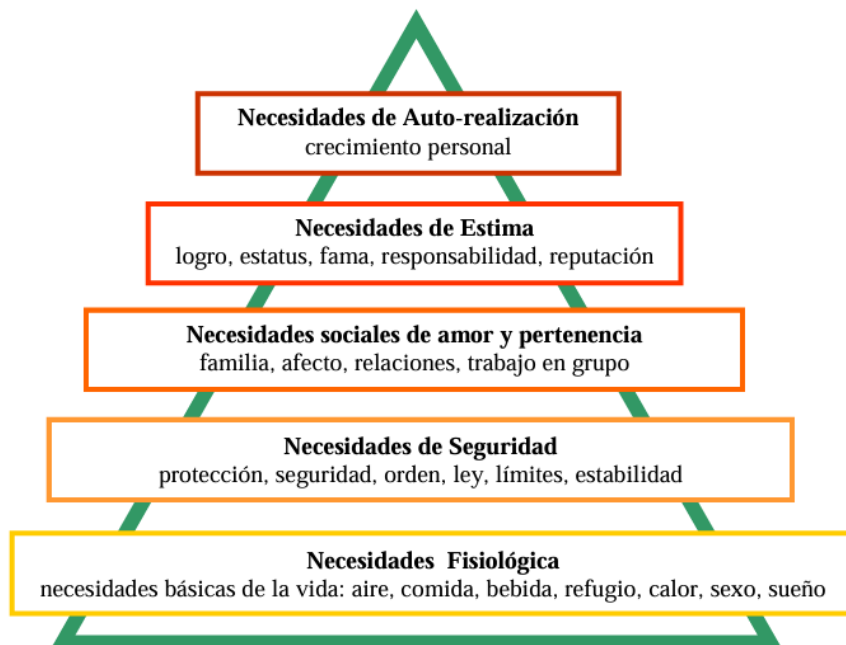
Velázquez Callado, C. (2018). *El aprendizaje cooperativo en educación física: Planteamientos teóricos y puesta en práctica / Cooperative learning in physical education: Theoretical approaches and putting into practice*. Revista Nº 20, Periodicidad Semestral - Enero/Junio. Asociación Científico Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE). CEIP Miguel Hernández de Laguna de Duero, Facultad de Educación y Trabajo Social de Valladolid.

Velázquez Callado, C., Fraile Aranda, A., & López Pastor, V. M. (s.f.). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física*. Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, Facultad de Educación y Trabajo Social, Universidad de Valladolid, Valladolid, España.

Velázquez Callado, C., & Mangas Merino, E. (2023). Aplicando el aprendizaje cooperativo por primera vez en educación física. *Emásif, Revista Digital de Educación Física*, 14(83).

8. ANEXOS

Anexo I. Figura 1. Pirámide de Maslow.



Anexo II. Figura 2. Ciclo del Aprendizaje Cooperativo.



Anexo III. Figura 3. Descriptores del Perfil de salida conectados con las competencias específicas del área de Educación Física.

CCEC	CCEC4				✓		
	CCEC3				✓		
	CCEC2				✓		
	CCEC1				✓		
CE	CE3	✓	✓		✓	✓	
	CE2						
	CE1		✓			✓	
CC	CC4					✓	
	CC3			✓	✓		
	CC2			✓		✓	
	CC1						
CPSAA	CPSAA5	✓	✓	✓			✓
	CPSAA4		✓				
	CPSAA3		✓	✓	✓		
	CPSAA2	✓		✓		✓	
	CPSAA1			✓	✓		
CD	CD5						
	CD4						✓
	CD3						✓
	CD2						✓
	CD1						✓
STEM	STEM5	✓				✓	
	STEM4						
	STEM3						
	STEM2	✓					✓
	STEM1		✓				
CP	CP3				✓		
	CP2						
	CP1						
CCL	CCL5			✓			
	CCL4						
	CCL3						✓
	CCL2						✓
	CCL1			✓			✓
	Competencia Específica 1						
	Competencia Específica 2						
	Competencia Específica 3						
	Competencia Específica 4						
	Competencia Específica 5						
	Competencia Específica 6						

Anexo IV. Competencias clave

Competencia en comunicación lingüística

Gracias a la variedad de intercambios comunicativos que se producen durante la práctica motriz, así como la comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas mediante la corporalidad. También, a través de la expresión de hechos, conceptos, pensamientos y sentimientos de forma oral y escrita, y a través de la comprensión, interpretación y valoración de textos relacionados con el área. Además, esta área propondrá al alumnado prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática y a la gestión dialogada de conflictos, especialmente en la resolución de problemas de interacción social vinculados a situaciones motrices.

Competencia plurilingüe

Procurando el conocimiento y el respeto de la diversidad lingüística y cultural de los participantes en las diferentes prácticas motrices que se planteen. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería Provocando que el alumnado utilice métodos inductivos y estrategias variadas a la hora de resolver los problemas motores que se le presenten; acercándoles a la base científica en la que se basan los principios de la salud y su vinculación con la actividad física; y propiciando que participen en acciones que permitan promover la salud, cuidar el medio ambiente y los animales y plantas que en él conviven.

Competencia digital

A través del acercamiento a textos multimodales y a la utilización de herramientas, recursos digitales y plataformas virtuales. Mediante la búsqueda de información en internet sobre aspectos propios del área. Además, gracias a la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales y a la participación en proyectos vinculados a la actividad física, deportiva y rítmico-musical, con herramientas digitales, procurando, en todo caso, el fomento del espíritu crítico ante su utilización.

Competencia personal, social y de aprender a aprender

A partir de los procesos de interacción social propios de situaciones motrices participativas, el alumnado será consciente de sus emociones y comportamientos ante posibles momentos de conflicto, aprendiendo progresivamente a gestionarlos, respetará las emociones de los demás, desarrollará mecanismos de trabajo en equipo y asumirá responsabilidades individuales. Asimismo, el desarrollo de los contenidos del área propiciará que el alumnado adopte un estilo de vida saludable para su bienestar físico y mental, desarrolle la capacidad de esfuerzo y superación, reconozca sus limitaciones y adquiera estrategias de aprendizaje motor y mejora física de forma autorregulada.

Competencia ciudadana

Abordando actividades físicas y deportivas que conlleven la toma de decisiones de forma individual y en grupo, la resolución pacífica de los posibles conflictos que puedan aparecer y el respeto de valores democráticos. Además, la reflexión individual y en grupo sobre aspectos como la salud y la vida activa, el cuidado del entorno o el deporte y la perspectiva de género contribuirá igualmente al desarrollo en el alumnado de esta competencia clave.

Competencia emprendedora

A través del planteamiento problemas motores, el alumnado de forma individual y en equipo, elaborará propuestas, creará y replanteará ideas y planificará soluciones ante los retos planteados. Los recursos y estrategias que utilice para dar respuesta a los mismos permitirán el desarrollo de capacidades como la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico o la reflexión.

Competencia en conciencia y expresión culturales

Gracias al desarrollo de los contenidos previstos en el bloque manifestaciones de la cultura motriz, el alumnado reconocerá aspectos relacionados con el patrimonio cultural y artístico, expresará ideas, sentimientos y emociones de forma creativa, y experimentará con diferentes medios y soportes para elaborar propuestas artísticas y culturales.

Anexo V. Competencias específicas

Competencia específica 1

Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3.

Competencia específica 2

Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, CPSAA4, CPSAA5.

Competencia específica 3

Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.

Competencia específica 4

Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

Competencia específica 5

Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3.

Anexo VI. Criterios de evaluación

1. Competencia específica 1.

1.1. Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, conociendo sus beneficios físicos para el establecimiento de un estilo de vida activo.

1.2. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, aplicando en distintas situaciones cotidianas medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural.

1.3. Participar en juegos de activación y vuelta a la calma, reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.

1.4. Conocer los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, reconociendo, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.

2. Competencia específica 2.

2.1. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.

2.2. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.

2.3. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.

3. Competencia específica 3.

3.1. Identificar las emociones que se producen durante el juego, intentando gestionarlas y disfrutando de la actividad física.

3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y

niveles de los participantes.

3.3.Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.

4. Competencia específica 4.

4.1.Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica.

4.2.Conocer y valorar los logros de distintos referentes del deporte de ambos géneros, reconociendo el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios requeridos para alcanzar dichos éxitos.

4.3.Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.

5. Competencia específica 5.

Participar en actividades lúdico-recreativas de forma segura en los entornos natural y urbano y en contextos terrestres o acuáticos, conociendo otros usos desde la motricidad y adoptando actitudes de respeto, cuidado y conservación de dichos entornos.