



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DE RETOS COOPERATIVOS

Autora: Sandra Lozano Velázquez

Tutor académico: Juan Carlos Manrique Arribas

Curso 2024/2025



*“La educación no cambia el mundo, cambia a las
personas que van a cambiar el mundo”*

(Paulo Freire)

RESUMEN

En los últimos años, las metodologías activas han cobrado protagonismo en el ámbito educativo por su capacidad para implicar al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Frente a modelos más tradicionales, estas propuestas fomentan la participación, la autonomía y el trabajo en equipo, elementos fundamentales para dar respuesta a las necesidades educativas actuales. En esta línea, el presente trabajo tiene como objetivo diseñar una propuesta de intervención centrada en el aprendizaje cooperativo a través de retos, con la finalidad de fomentar tanto el desarrollo motor como la adquisición de valores esenciales como la empatía, la comunicación, la ayuda entre iguales y la toma de decisiones compartida. La propuesta ha sido implementada en una escuela unitaria con alumnado de diferentes edades, lo que ha permitido conocer y analizar cómo los retos cooperativos promueven la inclusión en contextos heterogéneos. Durante el proceso se evidencia que el aprendizaje cooperativo basado en retos es una herramienta pedagógica eficaz en el área de Educación Física, ya que permite aprender valores mientras se disfruta del trabajo en equipo y se avanza en el desarrollo integral del alumnado.

Palabras clave: metodologías activas, aprendizaje cooperativo, retos cooperativos, valores, inclusión, Educación Física, trabajo en equipo.

ABSTRACT

In recent years, active methodologies have gained prominence in the educational field due to their ability to involve students in the teaching-learning process. In contrast to more traditional models, these approaches encourage participation, autonomy, and teamwork—fundamental elements to address current educational needs. Along these lines, the present work aims to design an intervention proposal focused on cooperative learning through challenges, with the purpose of promoting both motor development and the acquisition of essential values such as empathy, communication, peer support, and shared decision-making. The proposal was implemented in a small rural school with students of different ages, which made it possible to understand and analyze how cooperative challenges promote inclusion in heterogeneous contexts. Throughout the process, it becomes evident that challenge-based cooperative learning is an effective pedagogical tool in the area of Physical Education, as it allows students to learn values while enjoying teamwork and progressing in their overall development.

Keywords: active methodologies, cooperative learning, cooperative challenges, values, inclusion, Physical Education, teamwork.

Índice de contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBJETIVOS.....	2
2.1. Objetivo principal.....	2
2.2. Objetivos específicos.....	2
3. JUSTIFICACIÓN.....	3
3.1. Justificación Personal y Académica.....	3
3.2. Relación con las competencias de la Titulación.....	4
4. MARCO TEÓRICO.....	7
4.1. Los juegos.....	7
4.1.1 Definición de juego.....	7
4.1.2. Características de los juegos.....	8
4.1.3. Tipos de juegos.....	10
4.2. El juego en Educación Física.....	11
4.3. Los Juegos Cooperativos.....	12
4.3.1¿Qué es el aprendizaje cooperativo?.....	12
4.3.1.1 Diferencia entre aprendizaje cooperativo y trabajo en grupo.....	12
4.3.1.2. Componentes del aprendizaje cooperativo.....	13
4.3.1.3. Beneficios del aprendizaje cooperativo.....	15
4.3.2- Juegos cooperativos.....	17
4.3.2.1- Definición y beneficios de los juegos cooperativos.....	17
4.3.2.2- Características de los juegos cooperativos.....	18
4.4- Retos cooperativos.....	21
4.4.1- Definición de retos cooperativos.....	21
4.4.2- Tipos de retos cooperativos.....	22
4.4.3- El papel del docente.....	23
5. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.....	24
5.1. Título y contextualización.....	24
5.2. Justificación.....	24
5.3. Elementos curriculares.....	25
5.3.1. Objetivos didácticos.....	25
5.3.2. Saberes básicos, contenidos de aprendizaje y contenidos específicos.....	26
5.3.3. Competencias.....	26
5.3.3.1. Competencias clave:.....	26
5.3.3.2. Competencias Específicas:.....	27

5.3.4. Contenidos transversales.....	28
5.4. Metodología.....	29
5.4.1. Recursos materiales, humanos, espaciales y temporales.....	30
5.5. Desarrollo de las sesiones de la Situación de Aprendizaje.....	31
5.6. Atención a la diversidad.....	32
5.7. Evaluación.....	33
5.7.1. Criterios de evaluación e indicadores de logro.....	34
5.7.2. Técnicas e instrumentos de evaluación.....	37
6. RESULTADOS.....	37
7. CONCLUSIONES FINALES, OPORTUNIDADES Y LIMITACIONES.....	41
7.1. Grado de consecución de objetivos.....	41
7.2. Oportunidades y limitaciones.....	42
7.3. Futuras propuestas.....	43
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
9. ANEXOS.....	47

Índice de tablas

Tabla 1. Definiciones de juego según diversos autores.....	7
Tabla 2. Resumen de los parámetros del juego.....	8
Tabla 3. Ventajas del Aprendizaje Cooperativo en Educación Física.....	16
Tabla 4. Diferencias entre los juegos competitivos y juegos cooperativos.....	19
Tabla 5. Temporalización de las sesiones.....	31
Tabla 6. Relación entre los criterios de evaluación y los indicadores de logro.....	34
Tabla 7. Tipo de evaluación, técnicas e instrumentos empleados.....	36
Tabla 8. Aciertos en el cuestionario.....	37
Tabla 9. Saberes básicos, contenidos de aprendizaje y contenidos específicos.....	47
Tabla 10. Sesión 1.....	51
Tabla 11. Sesión 2.....	53
Tabla 12. Sesión 3.....	55
Tabla 13. Sesión 4.....	57
Tabla 14. Sesión 5.....	59
Tabla 15. Sesión 6.....	61
Tabla 16. Lista de control.....	66
Tabla 17. Resultado de las autoevaluaciones según los componentes del aprendizaje cooperativo.....	74

Índice de figuras

Figura 1. Las características del juego.....	9
Figura 2. Los componentes esenciales del aprendizaje cooperativo.....	13
Figura 3. Desafíos físicos cooperativos. Componentes esenciales.....	21
Figura 4. Análisis DAFO.....	42
Figura 5. Reto principal sesión 1.....	52
Figura 6. Reto principal sesión 2.....	54
Figura 7. Reto principal sesión 3.....	56
Figura 8. Reto principal sesión 4.....	58
Figura 9. Reto principal sesión 5.....	60
Figura 10. Reto principal sesión 6.....	62
Figura 11. Cuestionario inicial.....	63
Figura 12. Cuestionario respondido 1.....	64
Figura 13. Cuestionario respondido 2.....	64
Figura 14. Cuestionario respondido 3.....	64
Figura 15. Cuestionario respondido 4.....	64
Figura 16. Cuestionario respondido 5.....	65
Figura 17. Cuestionario respondido 6.....	65
Figura 18. Muestra lista de control 1a.....	68
Figura 19. Muestra lista de control 1b.....	68
Figura 20. Muestra lista de control 2a.....	68
Figura 21. Muestra lista de control 2b.....	68
Figura 22. Muestra lista de control 3a.....	69
Figura 23. Muestra lista de control 3b.....	69
Figura 24. Muestra lista de control 4a.....	69
Figura 25. Muestra lista de control 4b.....	69
Figura 26. Muestra lista de control 5a.....	70
Figura 27. Muestra lista de control 5b.....	70
Figura 28. Muestra lista de control 6a.....	70
Figura 29. Muestra lista de control 6b.....	70
Figura 30. Diana de autoevaluación.....	71
Figura 31. Dianas respondidas sesión 1.....	72
Figura 32. Dianas respondidas sesión 2.....	72
Figura 33. Dianas respondidas sesión 3.....	72
Figura 34. Dianas respondidas sesión 4.....	72
Figura 35. Dianas respondidas sesión 5.....	73
Figura 36. Dianas respondidas sesión 6.....	73

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, los docentes se enfrentan al reto de responder a las necesidades de un alumnado cada vez más diverso, tanto en lo académico como en lo personal y social. En este contexto, el aprendizaje cooperativo se presenta como una metodología que promueve la adquisición de contenidos y favorece la convivencia, la escucha, la confianza, el respeto mutuo, la implicación activa del alumnado y otros valores esenciales.

La convivencia diaria en la escuela unitaria plantea múltiples retos a nivel organizativo y metodológico; esta diversidad ofrece la oportunidad para repensar las dinámicas del aula desde una perspectiva más inclusiva y cooperativa. A partir de esta realidad educativa, surge el presente trabajo sobre aprendizaje cooperativo basado en retos, los cuales generan dinámicas inclusivas en las que todo el alumnado puede participar desde sus posibilidades, creando experiencias de aprendizaje significativas. Sin embargo, su implementación real en centros escolares sigue siendo limitada, especialmente cuando se trata de adaptarlo a contextos complejos, como el de aulas multinivel o escuelas unitarias.

El aprendizaje cooperativo basado en retos surge como una propuesta que combina el trabajo en equipo con la resolución de situaciones motrices de manera conjunta. De esta manera, el alumnado mejora sus habilidades físicas a la vez que aprende a comunicarse, respetar turnos, compartir responsabilidades, y tomar decisiones consensuadas. Destacar que el papel del docente es clave como guía del proceso, fomentando la autonomía del grupo y facilitando la construcción de aprendizajes.

Por tanto, este Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene como objetivo diseñar, implementar y evaluar una propuesta didáctica basada en retos cooperativos en el área de Educación Física, adaptada a un aula unitaria. Mediante esta intervención se busca no solo trabajar contenidos motrices, sino también favorecer la inclusión, el aprendizaje entre iguales y el desarrollo de valores fundamentales. Al mismo tiempo, el trabajo permite aplicar los conocimientos adquiridos durante la formación universitaria y reflexionar de manera crítica sobre el uso del aprendizaje cooperativo y su impacto en contextos educativos reales y diversos.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo principal

El objetivo principal del presente trabajo es diseñar, implementar y evaluar una propuesta de intervención didáctica en el área de Educación Física, centrada en los retos cooperativos mediante la metodología del aprendizaje cooperativo.

2.2. Objetivos específicos

A partir del objetivo principal mencionado, se derivan los siguientes objetivos:

- Valorar la importancia y las oportunidades de los retos cooperativos en Educación Física en un entorno de alumnos con diversidad de edades.
- Fomentar el desarrollo de las habilidades motrices básicas, como los desplazamientos, la fuerza, el equilibrio, los lanzamientos y las recepciones.
- Potenciar habilidades para la resolución conjunta de problemas.
- Trabajar los retos cooperativos promoviendo una educación basada en valores, tales como el respeto, la participación, la inclusión, la comunicación y el trabajo en equipo.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1. Justificación Personal y Académica

La elección personal de realizar una propuesta de intervención basada en retos cooperativos surge debido a la situación presentada durante mi periodo de prácticas, donde hay diversidad de edades presentes en el aula. En un entorno tan heterogéneo, es esencial fomentar valores y actitudes como el trabajo en equipo, la ayuda mutua y el aprendizaje.

El enfoque de los retos cooperativos promueve un ambiente en el que los estudiantes colaboran entre sí para superar desafíos juntos; de esta manera, en lugar de centrarse solamente en el rendimiento individual, se pone énfasis en el éxito colectivo de todo el grupo. Cada miembro aporta sus habilidades y conocimientos al grupo, lo que fomenta una mayor variedad de ideas y soluciones, mejorando así el sentido de pertenencia y las relaciones entre el alumnado.

Además, la metodología del aprendizaje cooperativo se utiliza con frecuencia en grupos reducidos y heterogéneos, donde se crean relaciones de interdependencia positiva y existe una responsabilidad compartida para alcanzar metas comunes. Este enfoque se adapta perfectamente a mi situación, puesto que al tratarse de una escuela rural unitaria, el alumnado trabaja en grupos con distintos niveles de habilidad, conocimientos y experiencias.

Por los motivos expuestos anteriormente, considero que la implementación de retos cooperativos en este contexto no solo optimiza el aprendizaje académico, sino que también favorece el desarrollo social y emocional de los estudiantes. Este tipo de intervención permitirá que todos se apoyen mutuamente y trabajen juntos para superar las dificultades, lo que promueve un ambiente inclusivo donde cada persona tiene un papel importante en el logro de los retos. Asimismo, al estar involucrados en retos cooperativos, el alumnado tiene la oportunidad de aprender a gestionar los posibles conflictos, asumir responsabilidades y aprender a valorar el esfuerzo conjunto, adquiriendo de esta manera valores que perdurarán en su futuro.

Respecto a la parte académica, el presente trabajo tiene como propósito demostrar que se han adquirido las competencias requeridas para la adquisición del título de grado en Educación Primaria. Por otra parte, se pretende reflejar que la integración de metodologías activas e innovadoras, como el aprendizaje cooperativo, contribuye a una formación integral y a la preparación de futuros docentes comprometidos con el desarrollo de sus estudiantes. De esta manera, se busca evidenciar la capacidad para diseñar, aplicar y reflexionar sobre

metodologías educativas en contextos reales, favoreciendo una enseñanza inclusiva, significativa y adaptada a las necesidades de los alumnos.

3.2. Relación con las competencias de la Titulación

Este trabajo de fin de grado tiene un impacto positivo tanto en la escuela, como en los docentes y en el centro educativo. La situación de aprendizaje enriquece el currículo, fomenta la metodología activa, promueve la participación activa y contribuye al desarrollo integral del alumnado.

A través de la creación del presente trabajo y su implementación en un aula real, se pretende alcanzar las competencias académicas generales definidas por la Facultad de Educación de la UVa en Segovia, que son las siguientes:

1.- Adquirir conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:

- *Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículum de Educación Primaria.*
- *Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa.*
- *Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum de Primaria.*

Las competencias mencionadas se evidencian en la confección, programación y aplicación de la situación de aprendizaje planteada, ya que está alineada con los contenidos, objetivos y criterios de evaluación del currículo actual de Castilla y León, en concreto con lo establecido en la etapa de Educación Primaria.

2.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:

- *Ser capaz de reconocer, planificar llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.*
- *Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos.*

Ambas competencias se han desarrollado a través de la puesta en práctica de la propuesta didáctica, donde se han identificado, aplicado y valorado las buenas prácticas de enseñanza aprendizaje. Además, dicha propuesta se centra en el aprendizaje cooperativo, por lo que

resulta clave el trabajo en equipo, la toma de decisiones conjunta y la resolución de situaciones motrices que requieren de estrategias cooperativas.

3.- Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.

Dicha competencia se ha llevado a cabo a través de la programación planteada, donde ha sido necesario reflexionar, valorar y entender la importancia del trabajo en grupo. La puesta en común y la autoevaluación al finalizar cada sesión fomentan un pensamiento crítico y reflexivo sobre el propósito y la finalidad de su aprendizaje dentro del proceso educativo.

4.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:

- *El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.*

En todo momento, el alumnado debe innovar, colaborar y adaptarse a las situaciones planteadas, lo que fomenta de manera continua el desarrollo de la iniciativa, la creatividad y la innovación. Se promueve una actitud proactiva y creativa, estimulando a los estudiantes a encontrar diversas soluciones y a pensar de manera flexible ante los desafíos.

5.- Desarrollar la capacidad de analizar críticamente y reflexionar sobre la necesidad de eliminar toda forma de discriminación, directa o indirecta, en particular la discriminación contra la mujer, la derivada de la orientación sexual o la causada por una discapacidad.

Esta competencia se ha adquirido mediante la propuesta de aprendizaje cooperativo, que promueve la inclusión, el respeto mutuo y la valoración de las diferencias individuales, aspectos clave para eliminar cualquier forma de discriminación. Además, fomenta un ambiente educativo inclusivo, donde la diversidad enriquece el aprendizaje.

En cuanto a las competencias específicas de la mención de Educación Física, resaltar las siguientes:

- Desarrollar en los alumnos las capacidades y habilidades motoras, seleccionando, construyendo y adaptando los espacios y materiales a sus necesidades y garantizando la seguridad en el desarrollo de las actividades.
- Demostrar que se dominan los conocimientos básicos para realizar una programación, en el área de Educación Física.
- Programar intervenciones educativas que tengan en cuenta el desarrollo de la condición física del alumnado de Primaria, su adaptación al ejercicio físico y las rutinas adecuadas en la realización de ejercicio físico y deporte (calentamiento, estiramiento, hidratación, etc.).
- Detectar dificultades de aprendizaje y saber atender la diversidad del alumnado dentro de las clases de Educación Física.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Los juegos

4.1.1 Definición de juego

El juego es una actividad necesaria en el desarrollo humano, presente en todas las épocas y culturas. Mediante el juego se desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales. En el ámbito educativo, el juego se utiliza como una herramienta pedagógica que facilita un aprendizaje más significativo y enriquecedor, permitiendo a los niños experimentar, explorar y desarrollar habilidades de manera dinámica y creativa. Diversos autores han aportado sus perspectivas sobre su significado y relevancia a lo largo del tiempo.

Bijou (citado en Mercedes, 1996, p.204), afirma que “juego es lo que el niño está haciendo cuando él, ella, o alguien más dice que él o ella está jugando”

En Meneses y Monge (2001), hay varios autores que aportan su definición de juego, entre los cuales se encuentran:

Tabla 1

Definiciones de juego según diversos autores

AUTOR Y AÑO	DEFINICIÓN
Díaz (1993)	Caracteriza el juego como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien. (p.2)
Flinchun (1988)	El juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. (p.3)
Brower (1988)	El juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo. (p.3)
Hetzner (1992)	Es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena. (p.3)

Zapata (1990)	El juego es “un elemento primordial en la educación escolar” (p.3)
---------------	--------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia a partir de Meneses y Monge (2001, pp. 2-3)

Mencionar a Omeñaca y Ruiz (2007, p.9), quienes afirman que el juego es “actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje”

Tras conocer las definiciones y perspectivas de varios autores acerca del juego, se podría decir que el juego es una actividad esencial y necesaria para el desarrollo infantil, ya que fomenta el bienestar, la libertad y el aprendizaje. Además, constituye la base para un desarrollo sano y exitoso, siendo fundamental también en el ámbito educativo.

4.1.2. Características de los juegos

Después de comprender la definición de los juegos, es importante conocer sus características. Son varios los autores que han aportado su perspectiva acerca de las características fundamentales de los juegos, cada uno desde su enfoque particular.

Según Garaigordobil (2005, p.15), el juego tiene 7 parámetros o características esenciales, las cuales resumo en la siguiente tabla:

Tabla 2

Resumen de los parámetros del juego

PLACER	El juego se define principalmente por el placer que genera. Es una actividad divertida que provoca emociones como alegría y excitación, aunque incluso sin estos signos, siempre es valorado positivamente por quien lo realiza. El juego ofrece satisfacciones inmediatas y diversas formas de placer, como el disfrute sensoriomotor, la creación o destrucción sin culpa, el placer de lo prohibido, de mostrar habilidades, de expresar deseos y de interactuar con otros.
LIBERTAD	El juego es una experiencia de libertad, sin imposiciones externas. Es una actividad voluntaria que promueve la autodecisión. Sin embargo, aunque el juego es un espacio de libertad, también presenta restricciones internas, ya que el niño debe seguir las reglas del juego y ajustarse al comportamiento del personaje que representa
PROCESO	El juego es un proceso continuo y sin un fin definido, motivado por intereses intrínsecos, no por metas externas. Lo importante es el proceso en sí, ya que los resultados generan autoestima

ACCIÓN	El juego es una actividad que implica acción y participación activa. Jugar es hacer, y siempre implica participación activa por parte del jugador.
FICCIÓN	La ficción es fundamental en el juego, ya que permite a los niños actuar "como si" estuvieran en una realidad diferente, usando objetos de manera simbólica. La ficción permite al niño liberarse de las normas reales, creando y siguiendo sus propias reglas, que acepta y cumple voluntariamente.
SERIEDAD	El juego es una actividad seria para los niños, quienes se sumergen en él con total concentración y dedicación. Para el niño el juego es importante porque involucra toda su personalidad. Es un medio de autoafirmación y desarrollo, en el que los aciertos contribuyen a mejorar su autoestima.
ESFUERZO	Algunos juegos requieren mucha energía y pueden ser físicamente agotadores. Además, muchos incluyen desafíos que los niños deben superar, lo que los hace más interesantes. Los obstáculos en el juego son importantes porque mantienen el interés y evitan el aburrimiento, ya que sin ellos, el niño podría perder el interés rápidamente.

Fuente: Elaboración propia a partir de Garaigordobil (2005, p.15)

Por otra parte, García López et al. (2000, p.13) indican que las características del juego son las siguientes:

Figura 1

Las características del juego.



Fuente: Elaboración propia a partir de García López et al. (2000, p.13)

Como se puede apreciar, las características del juego permiten que los niños aprendan de manera lúdica, fomentando la creatividad, la socialización y el esfuerzo. Además, al tratarse de una actividad voluntaria y motivadora, favorece la participación activa y el desarrollo de habilidades, tanto físicas como cognitivas.

4.1.3. Tipos de juegos

Hay una amplia variedad de juegos para todas las edades, tanto para niños y niñas como para adultos, ya que es una herramienta valiosa, independientemente de la edad. Los tipos de juegos y su clasificación no se basan solamente en la edad, sino que también dependen de la cultura, ya que cada sociedad tiene sus preferencias e intereses. Por ello, hay juegos que se adaptan a diferentes contextos y tradiciones, reflejando los valores y costumbres de cada comunidad.

Johnson (1981, citado en Omeñaca y Ruiz, 2001, p.20) distingue 3 tipos de juegos según la estructura de meta, los cuales son:

- **Juegos Individuales:** Cada persona debe lograr su propio fin, por lo que no se fomenta la interacción de ningún tipo.
- **Juegos de Competición:** Hay una relación inversa en el balance éxito/fracaso propio con respecto al ajeno, solo se puede alcanzar el objetivo a costa del otro o de los otros.
- **Juegos de Cooperación:** Son actividades lúdicas donde hay una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de las personas. Sólo se alcanza la meta del juego si ésta es alcanzada por el resto de participantes.

Cada tipo de juego genera unas sensaciones diferentes en los jugadores, ya que influyen en la forma en que interactúan, se motivan y aprenden. Mientras que los juegos individuales refuerzan la autonomía, los competitivos pueden generar desafío y superación personal, y los cooperativos promueven valores como la solidaridad y el trabajo en equipo.

4.2. El juego en Educación Física

El juego en Educación Física es una herramienta clave para el desarrollo motor, social y cognitivo. Omeñaca y Ruiz (2001, p.19) defienden que el juego en Educación Física: “ha ido recibiendo una atención creciente como situación globalizadora de los aprendizajes en la Educación Física, pues, no en vano, es portador de muchas propiedades deseables en cualquier medio educativo” Estos mismos autores añaden que “ha ido recibiendo una atención

creciente como situación globalizadora de los aprendizajes en la Educación Física, pues, no en vano, es portador de muchas propiedades deseables en cualquier medio educativo” (p.19).

Según Muñoz (2008, p.1), el juego en Educación Física tiene un objetivo principal: “Ser un elemento motivador para conseguir los objetivos propios del área”. Por otra parte, los autores Lopez y García (2011) citan algunos beneficios que aporta el juego en EF, entre los que se encuentran los siguientes:

- Ayuda al alumno a descubrir el mundo y sus capacidades.
- Promueve el valor y práctica del movimiento humano.
- Fomenta el bienestar holístico y el disfrute, así como el bienestar general.
- Prepara al alumno para el trabajo y el descanso.
- Las tareas cotidianas se convierten en actividades creadoras y de control.
- Adquisición y refinamiento de destrezas motoras.
- Desarrollo y mantenimiento de la aptitud física, logrando bienestar y salud óptima.
- Conocimiento sobre actividades físicas y ejercicios.
- Promueve actitudes positivas y el niño desarrolla coordinación, lateralidad, balance, ritmo, imagen de cuerpo y orientación de espacio.

Por ello, es fundamental que el juego tenga una finalidad educativa clara, orientada a alcanzar un objetivo de aprendizaje más allá de la simple diversión, aprovechando así su potencial como herramienta pedagógica mediante una estrategia dinámica y lúdica. La elección del juego en Educación Física debe estar alineada con los objetivos educativos, buscando el entretenimiento y el desarrollo integral del alumnado.

4.3. Los Juegos Cooperativos

La metodología del aprendizaje cooperativo incluye los juegos cooperativos como estrategia de aprendizaje, ya que permite a los alumnos trabajar juntos para lograr un objetivo común. Por ello, estos juegos son un instrumento ideal para alcanzar los objetivos propuestos.

Antes de comenzar con los juegos cooperativos, es importante comprender el aprendizaje cooperativo, puesto que dichos juegos forman parte de esta metodología.

4.3.1; Qué es el aprendizaje cooperativo?

4.3.1.1 Diferencia entre aprendizaje cooperativo y trabajo en grupo

Es fundamental conocer la diferencia entre el aprendizaje cooperativo y el trabajo en grupo, puesto que son términos que suelen confundirse, pero presentan diferencias clave en su enfoque, estructura y objetivos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Kagan (1994) defiende que “el trabajo tradicional en grupo fomenta la desigualdad, ya que existen alumnos que desarrollan la mayoría del trabajo y otros que contribuyen poco o nada, situaciones que van en contra de la filosofía del aprendizaje cooperativo” (citado en Curto et al. 2009, p. 9). Esta afirmación resalta una de las principales diferencias entre el trabajo en grupo y el trabajo cooperativo. Es común que en los trabajos realizados en grupo, algunos alumnos asuman la mayor parte de la carga del trabajo, mientras que otros contribuyen poco y muestran actitudes pasivas, lo que genera una distribución desigual de la responsabilidad y del aprendizaje. Esto es denominado “efecto polizón” (Slavin, 1999), es decir, que algún miembro del grupo se beneficie del trabajo de sus compañeros sin apenas implicarse en la tarea. Dicho “efecto polizón” en el aprendizaje cooperativo no sucede, ya que es necesario que todos los miembros participen activamente, asegurando que el éxito individual dependa del éxito colectivo.

Como menciona Ovejero-Bernal (1990, p.57), “Todo aprendizaje cooperativo es aprendizaje en grupo, pero no todo aprendizaje en grupo es aprendizaje cooperativo”. Este mismo autor aporta la siguiente definición sobre la situación social cooperativa “Aquella en la que las metas de los individuos separados van tan unidas que existe una correlación positiva entre las consecuciones o logros de sus objetivos, de tal forma que un individuo alcanza su objetivo si y sólo si también los otros participantes alcanzan el suyo” (Ovejero, 1990, p.58)

Además, numerosos autores han desarrollado el concepto de “Aprendizaje Cooperativo”, por lo que se destacarán algunas de las definiciones más significativas.

Fernández-Río, (2014, p.6) define el aprendizaje cooperativo como un “modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices”.

Los autores Johnson et al. (1999, p.5) mencionan que “el aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás”. En esta misma línea, Muñoz et al. (2016) dicen que

“El aprendizaje cooperativo es un enfoque pedagógico donde los estudiantes trabajan en pequeños grupos heterogéneos para conseguir una meta común”.

Por tanto, en el aprendizaje cooperativo se fomenta la participación equitativa y la interacción recíproca entre todos los integrantes del grupo, evitando así la desigualdad en la distribución de tareas y garantizando que todos los alumnos se beneficien entre ellos. Esto se logra estableciendo un objetivo común para todo el alumnado, de manera que tienen que ayudarse entre ellos para poder lograrlo. Por el contrario, en el trabajo en grupo no se garantiza esta equidad, pues suelen darse desigualdades en la implicación y el aprendizaje de los alumnos, ya que la cooperación no es un requisito esencial para alcanzar la meta final, sino que cada alumno puede contribuir en mayor o menor medida sin que esto afecte al resultado global del grupo.

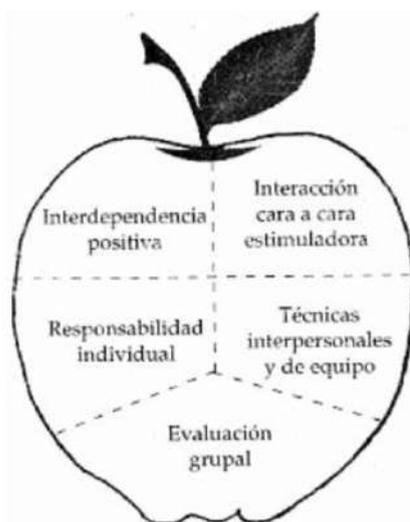
4.3.1.2. Componentes del aprendizaje cooperativo

Los autores Johnson & Johnson (1999, p.20) sostienen que “desde la cuna hasta la sepultura cooperamos con otros en nuestra familia, en nuestro trabajo, en nuestros momentos de ocio y en nuestra comunidad, trabajando conjuntamente para alcanzar objetivos comunes” (p.20).

Además, Johnson et al. (1999) establecieron cinco componentes esenciales para que la cooperación sea efectiva en el aula.

Figura 2

Los componentes esenciales del aprendizaje cooperativo.



Fuente: Johnson, Johnson y Holubec, (1999, p. 9).

- Interdependencia positiva: Es el elemento principal del aprendizaje cooperativo. Para ello, el maestro debe proponer una tarea para la cual es necesario el esfuerzo de todos y cada uno de los alumnos. Ellos mismos deben darse cuenta que cooperando, es decir, creando esta interdependencia entre ellos, será más fácil llevar a cabo la tarea exitosamente, puesto que lo logran todos o ninguno, lo que evita el “efecto polizón” (Slavin, 1999).
- Responsabilidad individual y grupal: Es necesaria la responsabilidad de cada alumno, que debe cumplir con la parte del trabajo asignada por el grupo. La división del trabajo debe ser equitativa, pues nadie puede aprovecharse del trabajo de otros. Una vez realizada la tarea por parte de cada alumno, el equipo en conjunto debe ser capaz de valorar el progreso del proyecto en común y de cada uno de los miembros en particular. Si el grupo en general detecta que alguno de los miembros necesita ayuda, se debe comprometer con él para ayudarlo y así, aprender juntos.
- Interacción estimuladora: La interacción entre alumnos debe ser preferiblemente cara a cara, ya que esto estimulará mucho más a cada uno de ellos, además de llevarles a compartir, ayudarse y felicitarse unos a otros por su trabajo. Así logramos beneficios tanto en el ámbito personal como en el escolar. Algunas funciones cognitivas esenciales se desarrollan mucho mejor cuando un individuo de su misma edad le explica al alumno como resolver el problema, teniendo para ello que analizarlo juntos y conectar sus conocimientos. De esta manera se adquiere mayor compromiso y cercanía entre los miembros del grupo.
- Técnicas interpersonales y de grupo: El aprendizaje cooperativo es más complejo que el individualista, ya que requiere tanto el aprendizaje de conocimientos como el aprendizaje de tácticas de comunicación y apoyo grupal necesarias para que el grupo funcione, además de las técnicas para la resolución de conflictos de manera constructiva en el grupo. Por ello, este tipo de aprendizaje requiere la misma seriedad en lo que al docente se refiere que el aprendizaje individualista.
- Evaluación grupal: Se trata de que entre los propios miembros analicen en qué medida se están logrando los objetivos propuestos para el grupo, entendiendo así cuales de sus

acciones están siendo positivas o, por el contrario, negativas para el conjunto, y por lo tanto si deben de cambiar o modificar alguna de las estrategias para lograr el objetivo descrito, aumentando así la eficacia del conjunto de alumnos como grupo.

Todos estos componentes aseguran que el aprendizaje cooperativo sea eficaz, promoviendo tanto el crecimiento académico como el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos. Al integrar estos componentes, se logra un entorno en el que los alumnos aprenden juntos, fortalecen sus lazos y optimizan su rendimiento académico y personal.

4.3.1.3. Beneficios del aprendizaje cooperativo

Diversos autores mencionan los beneficios que tiene emplear la metodología del Aprendizaje Cooperativo. Entre ellos se encuentra Martínez (2009), quien destaca doce beneficios educativos, los cuales son: Promueve la implicación activa, incrementa los niveles de aprendizaje, reduce el abandono, permite una enseñanza liberal, promueve el aprendizaje independiente y autodirigido, desarrolla el razonamiento crítico, desarrolla la habilidad para escribir, desarrolla la capacidad de expresión oral, incrementa la satisfacción, propicia la integración del alumnado, prepara para ser ciudadanos y desarrolla la capacidad de liderazgo.

Además, Jorge (2017, p.151) defiende que “si desde la etapa de infantil inculcamos al alumnado la importancia de cooperar y colaborar, serán adultos que gozarán de la capacidad de ayudar, empatizar y resolver conflictos de forma pacífica, teniendo también en cuenta sus necesidades e intereses”.

García et al. (2001, p.49) mencionan algunos beneficios sobre la metodología del aprendizaje cooperativo:

- Al interactuar con sus compañeros, los alumnos adquieren valores, habilidades y actitudes que no obtienen de los adultos.
- Mejora la motivación intrínseca de los alumnos.
- La interacción entre alumnos facilita la práctica de conductas prosociales (ayudar, compartir, cuidar, etc) al crear oportunidades para practicar comportamientos solidarios y apoyos sociales.
- Los alumnos aprenden a ver situaciones y problemas desde otras perspectivas diferentes a la suya propia.
- Pérdida del egocentrismo, desde el punto de vista del desarrollo moral.
- Desarrolla y fomenta la autonomía.

- Aumenta la atracción interpersonal entre el alumnado, fomentando actitudes positivas.
- Posibilita una mayor interdependencia y comunicación entre sus miembros.
- Previene alteraciones psicológicas y desajustes en el comportamiento cívico-social.
- Posibilita una más justa distribución del poder de la información, no centralizada en el profesor.

Además, en Velázquez et al., (2014), se citan diferentes autores que destacan las ventajas de implementar el aprendizaje cooperativo en las clases de Educación Física, entre los cuales se encuentran:

Tabla 3

Ventajas del Aprendizaje Cooperativo en Educación Física

André, 2012; Bähr, 2010; Barrett, 2005; Casey, 2010.	Promueve el aprendizaje y el rendimiento motor.
Dyson, 2001; Fernández-Río, 2003; Goudas; Magotsiou, 2009; Polvi; Telama, 2000.	Desarrolla habilidades sociales y mejorar las relaciones entre el alumnado
André; Deneuve; Louvet, 2011; Dowler, 2012; Grenier; Dyson; Yeaton, 2005; Velázquez, 2012.	Favorece la inclusión del alumnado con discapacidad.
Fernández-Río, 2003.	Mejora el autoconcepto general y físico.
Barba, 2010.	Motiva a los estudiantes hacia la práctica motriz.

Fuente: Elaboración propia a partir de Velázquez et al., 2014 (p.241)

Por tanto, el aprendizaje cooperativo es una metodología educativa que aporta múltiples beneficios, ya que fomenta las habilidades sociales, estimula la motivación intrínseca, y desarrolla la autonomía y el pensamiento crítico, entre otros aspectos. Su impacto va más allá del aula, ya que inculca valores fundamentales como la empatía, la solidaridad y la equidad, esenciales para la formación integral del alumnado. Asimismo, se ha evidenciado que estas técnicas o metodologías de aprendizaje cooperativo resultan más efectivas que los enfoques individualistas y los métodos educativos convencionales (García et al., 2001).

4.3.2- Juegos cooperativos

4.3.2.1- Definición y beneficios de los juegos cooperativos

Después de conocer y comprender la metodología del aprendizaje cooperativo, es momento de profundizar en la definición y los beneficios que tienen los juegos cooperativos, pues son una herramienta clave dentro de este enfoque educativo.

Velázquez-Callado (2004, p.45), afirma que los juegos cooperativos “son actividades colectivas no competitivas en las que no existe oposición entre las acciones de los participantes sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios”

Pérez (1998) afirma lo siguiente:

“Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros”.
(p.1)

Garaigordobil (2007) explica que:

“En los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal y se divierten más porque desaparece la “amenaza” de perder y la “tristeza” por perder. (p.13)

Tras conocer las diferentes perspectivas de varios autores sobre los juegos cooperativos y sus beneficios, se puede concluir que fomentan la participación activa de todos los jugadores, eliminan la exclusión e incentivan actitudes de comunicación y solidaridad al centrarse en metas colectivas y no en la competencia entre los individuos, mejorando así las

relaciones interpersonales. Por ello, su implementación en entornos educativos es fundamental para lograr la formación integral del alumnado.

4.3.2.2- Características de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos han sido objeto de estudio por numerosos autores, quienes han aportado distintas perspectivas sobre sus características.

Orlick (1990, pp-17-20), defiende 5 libertades de los juegos cooperativos:

1. Libres de competir: La estructura de los juegos cooperativos fomenta la colaboración en vez de la exclusión. Los alumnos no compiten entre sí para superar a los demás, sino que trabajan juntos en equipo para alcanzar un objetivo común.
2. Libres para crear: Los alumnos tienen la libertad de poder crear y buscar diversas estrategias para lograr el objetivo, pues no se les imponen unas reglas estrictas ni se les dice cómo tienen que hacerlo, de manera que ellos mismos piensan posibles caminos.
3. Libres de la exclusión: En los juegos cooperativos no hay presión, y se puede disfrutar y compartir. Ningún alumno es expulsado o apartado del resto, sino que fomentan la participación sin dividir entre ganadores y perdedores, evitando así la sensación de rechazo y permitiendo que cada fallo se convierta en una nueva oportunidad.
4. Libres para elegir: Los alumnos tienen la libertad de elegir y tomar decisiones, fomentando así la autonomía y la responsabilidad. Mediante la participación activa aprenden a cooperar, resolver problemas y tomar decisiones de forma equilibrada.
5. Libres de la agresión: Dado que el objetivo es compartido por todos los alumnos, es necesario que se ayuden entre todos, esforzándose y comunicándose para alcanzarlo, eliminando así cualquier tipo de competencia que pudiera generar conflictos y comportamientos violentos entre ellos.

Además, hay otros autores como Crévier y Berubé (1987, p.48) quienes resaltan como características del juego cooperativo las siguientes: (citado en Omeñaca y Ruiz, 2005)

- La participación de cada jugador en el bienestar de los demás.
- La no eliminación.
- La liberación de la agresividad física.
- La posibilidad de intercambiar los papeles dentro del juego.
- La participación de acuerdo con las propias capacidades.

- El énfasis en el placer.

Mencionar al autor Pallarés (1978, p.47) quien destaca cuatro características de los juegos cooperativos (citado en Omeñaca y Ruiz, 2005):

- Todos los participantes, en lugar de competir, aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego, en lugar de competir entre ellos.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades, uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Por otra parte, destacar que los juegos cooperativos evitan la competitividad, la cual tiene una serie de connotaciones que no contribuyen a conseguir un aprendizaje eficaz. De acuerdo con Garaigordobil (2007, p.14), “la competitividad hace ver al otro como enemigo, alguien contra el que hay que actuar y no alguien con quien desarrollarse y construir”

Además, en Velázquez (2004, pp. 27-28), el autor brasileño Brotto (1999), inspirado en el pensamiento de Orlick, resalta el valor educativo de los juegos cooperativos realizando una comparación con los juegos competitivos.

Tabla 4

Diferencias entre los juegos competitivos y juegos cooperativos

Juegos Cooperativos	Juegos Competitivos
Son divertidos para todos.	Son divertidos sólo para algunos.
Todos tienen un sentimiento de victoria.	La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.
Hay una mezcla de grupos que juegan juntos, creando un alto nivel de aceptación mutua.	Algunos son excluidos por falta de habilidad.
Se aprende a compartir y a confiar en los demás.	Se aprende a ser desconfiado, egoísta, o en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros.
Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.	Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo “malo” le sucede a los otros.

Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.	Conlleven una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.
Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.	Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores.
Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.	Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.
La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.	La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.

Fuente: Velázquez, 2004, pp. 27-28).

Tras conocer algunas de las características de los juegos cooperativos, se puede decir que esencialmente estos generan autonomía en la toma de decisiones, ausencia de exclusión, participación activa y trabajo en equipo, en contraste con los juegos competitivos, que pueden generar exclusión, competencia entre los alumnos y sentimientos de derrota.

Por tanto, estas dinámicas cooperativas permiten a los participantes aprender de manera conjunta, promoviendo valores como la confianza, la solidaridad, el apoyo y el respeto mutuo.

4.4- Retos cooperativos

4.4.1- Definición de retos cooperativos

El aprendizaje cooperativo permite que los alumnos construyan conocimientos de manera conjunta, es decir, entre todos, fomentando habilidades sociales, comunicativas y emocionales. Dentro de este enfoque, los juegos cooperativos son una herramienta valiosa que promueve la participación activa y el respeto, alejándose de la competitividad. A partir de esta dinámica de cooperación, surgen los retos cooperativos, los cuales añaden desafíos y resolución de problemas, potenciando el pensamiento crítico y la creatividad en un entorno donde el éxito depende del esfuerzo colectivo.

Velázquez (citado en Fernández-Río y Velázquez, 2005) afirma que los retos cooperativos “son actividades físicas cooperativas de objeto cuantificable, planteadas en

forma de reto colectivo, donde el grupo debe resolver un determinado problema de solución múltiple, adaptando sus acciones a las características individuales de todos y cada uno de los participantes” (p.13). El reto en sí, como dice Fernández-Río y Velázquez (2005), se dirige a la superación de un problema, no a la superación de otras personas, lo que favorece a aquellos alumnos menos hábiles y a los menos integrados. Además, no limita las posibilidades de aquellos alumnos más hábiles que superan con facilidad cualquier tipo de obstáculo, haciéndoles ayudar a los compañeros.

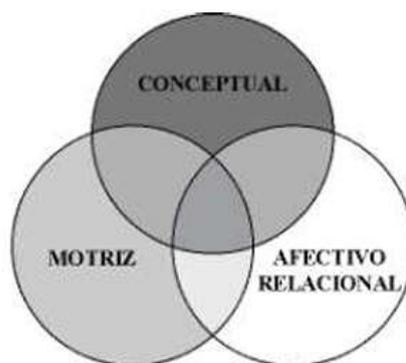
Asimismo, es importante señalar que, según Fernández-Río y Velázquez (2005, p.17), los retos cooperativos se componen de los siguientes elementos clave:

- Conceptual: Se refiere al problema presentado y a las posibles soluciones.
- Motriz: El proceso motriz realizado al aplicar las diversas respuestas al problema, incluyendo las habilidades y destrezas necesarias.
- Afectivo relacional: Los distintos factores intrapersonales o interpersonales que inciden en el logro de la tarea.

Es fundamental que estos tres aspectos estén interrelacionados para fomentar la inclusión de todos los alumnos. Aquellas personas con dificultades motrices pueden destacar en el ámbito relacional, mientras que otras pueden tener habilidades motrices; por ello, es esencial que los alumnos se complementen unos a otros, logrando un equilibrio entre todos para superar el problema planteado y tener éxito en el reto encomendado.

Figura 3

Desafíos físicos cooperativos. Componentes esenciales.



Fuente: Fernández-Río y Velázquez (2005, p. 17).

4.4.2- Tipos de retos cooperativos

Existe una gran variedad de retos o desafíos físicos cooperativos. Fernández-Río y Velázquez (2005) seleccionan y destacan los principales tipos:

- Dependiendo del número de personas partícipes: podemos encontrar desafíos en pequeño grupo, en torno a cinco personas, o desafíos en gran grupo, de toda la clase.
- Dependiendo del tipo de riesgo: encontramos desafíos de aventura, donde el riesgo les sirve de motivación, o desafíos de creatividad, donde no hay ningún tipo de riesgo.
- Dependiendo del tipo de solución: nos encontramos con desafíos de entrenamiento, donde todas las soluciones que los alumnos tomen son correctas, pero unas más eficaces que otras, o desafíos reales, donde no todas las soluciones resuelven el desafío.
- Dependiendo de su complejidad: nos podemos encontrar con desafíos simples, aquellos cuya meta implica la resolución de un reto, con desafíos combinados, aquellos cuya meta implica la resolución de varios desafíos simples, o megadesafíos, desafíos combinados compuestos por desafíos combinados.

Después de enumerar los tipos de retos cooperativos, se estima que son muy útiles para fomentar la participación activa del alumnado, adaptar las dinámicas a diferentes niveles y necesidades, estimular la creatividad y la resolución de problemas, y promover el trabajo en equipo y la colaboración.

4.4.3- El papel del docente

Es importante comprender que en las sesiones de retos cooperativos o desafíos físicos cooperativos los protagonistas son los alumnos, ya que toman la iniciativa, se organizan, intercambian opiniones, generan ideas y se ponen de acuerdo de manera conjunta.

Sin embargo, Fernández-Río y Velázquez (2005, p.36) afirman que “el docente deja de ser el experto que proporciona información para que la procese el alumnado y se convierte en una especie de guía que acompaña al alumnado en su proceso de aprendizaje por descubrimiento”

En grupos donde existe un líder o, por el contrario, se presenta el “efecto polizón”, el docente tiene diversas formas de intervenir:

1. Establecer diferentes roles que impliquen tareas determinadas a cada miembro del grupo.
2. Por turnos, cada alumno propone una posible solución al reto planteado. Todas las soluciones se ponen en práctica y, entre todos, se determina cuál es la más eficaz. Si fuese necesario, se ejecuta varias veces.

Por último, mencionar que una de las responsabilidades del docente es supervisar y garantizar las medidas de seguridad necesarias para que todo esté en orden. Además, si algún grupo se bloquea ante un reto, el docente debe fomentar la reflexión, orientándolos y realizando sugerencias para que los alumnos encuentren posibles soluciones, pero sin decir la respuesta directamente, es decir, debe guiar a los alumnos hacia la respuesta pero sin revelarla. Por ello, aunque el alumno sea el principal protagonista, el docente también asume un papel importante en los retos y desafíos cooperativos.

5. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

5.1. Título y contextualización

La programación planificada se realiza en el colegio público que pertenece al CRA “Los Almendros”, situado en el barrio de Zamarramala, en la provincia de Segovia. Este municipio se encuentra en las proximidades de la capital segoviana y de la cabecera del CRA, ubicada en La Lastrilla.

La situación de aprendizaje se ha llevado a cabo con un grupo reducido y heterogéneo que cuenta con un total de 6 alumnos, los cuales pertenecen a distintos niveles educativos, ya que el centro es un colegio rural unitario donde convive alumnado de varias etapas en un mismo aula. En concreto, contamos con una alumna de 3º de Educación Infantil, tres alumnos de 2º de Educación Primaria, un alumno de 5º de Primaria y un alumno de 6º de Primaria. Todos ellos demuestran conciencia del espacio y del tiempo, y poseen habilidades físicas acordes a su edad.

Con el título “Cooperar para avanzar”, esta SA cuenta con un total de 6 sesiones, mediante las cuales se trabaja el aprendizaje cooperativo dentro del área de Educación Física, y está alineada con el enfoque competencial del currículo actual.

A través de la observación directa en las sesiones de Educación Física, he podido comprobar que, en general, presentan una gran implicación y motivación hacia las actividades de carácter competitivo, a pesar de que siempre ganan los mayores. Por el contrario, se percibe un menor entusiasmo cuando se trata de dinámicas y actividades cooperativas, lo que plantea un punto de partida interesante para esta propuesta. Esta escasa motivación se debe a la diferencia de edad entre el alumnado, lo que genera desigualdades en la participación y dificultades para tomar decisiones y resolver conflictos de manera conjunta.

5.2. Justificación

La situación de aprendizaje propuesta está fundamentada en 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, derivado del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

A través de esta propuesta de intervención sobre retos cooperativos, se busca fomentar la colaboración, la inclusión, la comunicación, el respeto y el trabajo en equipo, así como fortalecer las habilidades sociales y emocionales del alumnado, entre otros aspectos importantes.

Al haber una interacción constante y un objetivo común, el alumnado va desarrollando diversas estrategias y formas de comunicarse, de resolver conflictos y de tomar decisiones conjuntas, habilidades que resultan fundamentales para su desarrollo integral. Además, se fomentan valores como la empatía, el compañerismo, la participación activa y el sentido de pertenencia al grupo, creando un clima positivo y respetuoso.

Los retos cooperativos favorecen un entorno inclusivo en el que se garantiza la participación equitativa de todo el alumnado, independientemente de su género y edad. Mediante esta propuesta se promueve la igualdad en la práctica motriz, lo que contribuye al desarrollo de una educación en valores y al cumplimiento de los principios de la educación inclusiva recogidos en el currículo.

5.3. Elementos curriculares

5.3.1. Objetivos didácticos

La presente propuesta de intervención contribuye al desarrollo de varios objetivos de etapa recogidos en el Real Decreto 157/2022, en concreto con los siguientes:

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Por otra parte, en cuanto a los objetivos específicos de la situación de aprendizaje, cabe destacar los siguientes:

- Fomentar la convivencia y la empatía, participando de manera activa en retos cooperativos donde se respeten las normas y se valore la diversidad del alumnado, favoreciendo un entorno inclusivo.
- Desarrollar la autonomía personal y la toma de decisiones a través de la resolución conjunta de retos, fomentando actitudes de responsabilidad, iniciativa y esfuerzo.
- Potenciar habilidades socioemocionales como la comunicación, la escucha activa y la gestión y expresión de emociones.
- Aprender la importancia del trabajo en equipo y del respeto mutuo, asumiendo distintos roles dentro del grupo, comprendiendo el valor de la ayuda y el apoyo para alcanzar metas comunes.
- Consolidar habilidades motrices básicas como esquivar, correr, lanzar, recibir y saltar, aplicándolas de manera funcional en la resolución de retos cooperativos.

5.3.2. Saberes básicos, contenidos de aprendizaje y contenidos específicos

Teniendo en cuenta la organización por bloques del área de Educación Física recogida en el Decreto 38/2022, se muestra una tabla que vincula los saberes básicos con los contenidos de aprendizaje y los contenidos específicos. Ver tabla 9 (Anexo 1)

5.3.3. Competencias

El Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, recoge una serie de competencias clave que resultan esenciales. Además, en el anexo III del citado Decreto se establecen las competencias específicas del área de Educación Física. En la presente situación de aprendizaje se van a desarrollar las siguientes competencias:

5.3.3.1. Competencias clave:

- Competencia en Comunicación Lingüística (CCL1, CCL2, CCL5): Se trabaja en todas las sesiones, ya que requieren comunicación efectiva, comprensión de las normas y una actitud cooperativa. Además, al final de cada sesión en la puesta en común, los alumnos tienen la oportunidad de expresar y compartir sus experiencias, reflexionar sobre el trabajo en equipo y compartir sus opiniones.
- Competencia Matemática y en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM1, STEM2, STEM 5): Estas competencias están integradas en la dinámica de las sesiones, donde los alumnos deben implicarse de manera activa, analizar y reflexionar sobre la situación, tomar decisiones en equipo, respetarse y autoevaluarse de manera reflexiva, identificando los errores y buscando posibles mejoras.
- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5): La totalidad de competencias se trabajan mediante el aprendizaje cooperativo en Educación Física a lo largo de las diferentes sesiones; en todas ellas es necesario gestionar las emociones, adaptarse a los cambios, el reparto equitativo de responsabilidades, la reflexión, la autoevaluación y retroalimentación entre los compañeros mediante el diálogo y la comunicación, entre otras.
- Competencia Ciudadana (CC2, CC3): Se promueve la convivencia, el respeto, la inclusión, la cooperación, y la responsabilidad mediante los retos planteados, fomentando la resolución pacífica de problemas, lo que desarrolla una conducta responsable, respetuosa y cívica en el alumnado.

- Competencia Emprendedora (CE1, CE3): Se fomenta la creatividad, la toma de decisiones, la iniciativa y el pensamiento crítico. Mediante el trabajo en equipo, los alumnos planifican estrategias, asumen responsabilidades, cooperan y evalúan el proceso, adaptándose a las diferentes situaciones.

5.3.3.2. Competencias Específicas:

Las competencias específicas han sido extraídas del Real Decreto 157/2022. Es relevante mencionar que serán adaptadas según las capacidades de cada alumno/a, atendiendo a su desarrollo psicoevolutivo, y son las siguientes:

- 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 antes, durante y después de la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos sistemáticos de actividad física, cuidado del cuerpo y alimentación saludable que contribuyan al bienestar.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos: 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 operativos: STEM1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3.

- 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 étnico-culturales, 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 operativos: CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.

5.3.4. Contenidos transversales

Los contenidos de carácter transversal son los establecidos en el artículo 6 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, en sus apartados 3 y 5. En concreto, se trabajarán los siguientes:

- Comprensión lectora: Se desarrolla a través de la lectura de los retos e instrucciones. El alumnado debe comprender e interpretar correctamente la presentación de cada reto y las normas para poder organizarse y tomar decisiones.
- Expresión oral: Se trabaja durante todas las sesiones, ya que el alumnado está en constante interacción. En todo momento deben comunicarse con sus iguales para planificar estrategias, acordar roles, resolver conflictos y cooperar en los retos. El diálogo está siempre presente, tanto en la toma de decisiones consensuada como en la puesta en común final sobre lo ocurrido en cada sesión y el feedback proporcionado por la maestra.
- Expresión escrita: Se fomenta al finalizar cada sesión, donde el alumnado debe reflexionar sobre su propio desempeño y plasmarlo en la diana de autoevaluación.
- Fomento de la creatividad: La resolución de los retos cooperativos requiere que el alumnado explore diversas soluciones y experimente diferentes formas de moverse y de cooperar para alcanzar los objetivos comunes propuestos, fomentando así la creatividad motriz y estratégica.
- Igualdad entre hombres y mujeres: Se fomenta la participación equitativa, sin estereotipos. En todas las sesiones se promueve el respeto y la igualdad de oportunidades entre el alumnado, independientemente del género y de sus características y habilidades.
- Educación para la paz: Mediante el diálogo como medio para resolver los conflictos que puedan presentarse durante las sesiones, evitando cualquier tipo de discriminación y promoviendo siempre un clima de respeto, igualdad y aceptación.

- Educación para la salud: A través del movimiento se promueve un estilo de vida activo y saludable. Además, el contacto con otros fomenta la salud afectiva mediante el trabajo en equipo, el respeto corporal, la empatía, la autoestima y la confianza.

5.4. Metodología

La metodología que vamos a utilizar en esta propuesta es el aprendizaje cooperativo basado en retos. Se trata de una metodología activa y participativa, donde el alumnado es el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El aprendizaje entre iguales permite a los estudiantes enriquecer la experiencia educativa, conocer su evolución, adquirir nuevos conocimientos, fortalecer la confianza y la interacción. Durante las diferentes sesiones el docente asume el rol de guía, acompañando al alumnado en la construcción de sus propios conocimientos.

Este enfoque metodológico tiene como objetivo fomentar la participación activa, el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la resolución de conflictos y el desarrollo de habilidades sociales y motrices mediante experiencias compartidas que favorecen un aprendizaje significativo. Además, fomenta la inclusión y el respeto, permitiendo que cada alumno/a aporte sus fortalezas al grupo y aprenda de los demás. Por ello, se da prioridad a las experiencias prácticas y vivenciales, es decir, es más relevante el propio proceso que conseguir el objetivo final. Además, esta metodología permite trabajar varias dimensiones; la dimensión física a través del movimiento, la cognitiva por la necesidad de crear estrategias y planificar, la dimensión social debido a la interacción constante, y la emocional mediante la gestión de emociones y el autoconocimiento.

Respecto a los estilos de enseñanza, se van a emplear el descubrimiento guiado y la resolución de problemas, siendo ambos estilos cognoscitivos.

- Descubrimiento guiado: El docente plantea cada sesión como un desafío cooperativo, aportando la información necesaria y acompañando al grupo mientras estos exploran y experimentan posibles soluciones para resolverlo. Sin desvelar la solución ideal, el docente fomenta que el equipo, mediante su creatividad, construya estrategias, proporcionando feedback positivo cuando las soluciones sean efectivas.
- Resolución de problemas: El docente presenta retos al grupo, los cuales han de resolverse mediante la experimentación y el ensayo-error. De esta manera, el

alumnado va creando las estrategias más eficaces para resolver cada reto. El maestro/a actúa como guía, facilitando el proceso de aprendizaje y formulando preguntas que orientan el proceso sin ofrecer directamente las soluciones, fomentando de esta manera la autonomía y la habilidad de resolver problemas en equipo.

Cabe destacar que se recurre al estilo directo para comunicar con claridad las normas e instrucciones de los desafíos cooperativos, con el objetivo de que el alumnado comprenda lo que se espera y puedan trabajar de forma independiente. Asimismo, es esencial que el docente tenga una actitud positiva y estimulante que motive al alumnado a lograr los objetivos establecidos en cada reto cooperativo.

5.4.1. Recursos materiales, humanos, espaciales y temporales.

En este apartado se detallan los recursos necesarios para llevar a cabo la situación de aprendizaje planteada.

- Recursos materiales: Todos los materiales necesarios se encuentran especificados en cada sesión. Algunos de ellos son picas, aros, ladrillos, pelotas, colchonetas, conos, etc.
- Recursos humanos: Los 6 alumnos del colegio de Zamarramala, el maestro-tutor que me acompaña a lo largo del proceso y yo como profesora de prácticas y creadora de la situación de aprendizaje presentada.
- Recursos espaciales: Todas las sesiones, excepto la sesión 3, se desarrollan en el patio del colegio, en concreto en la pista polideportiva, un espacio amplio para la realización de actividades.
- Recursos temporales: La programación se pone en práctica en el tercer trimestre, aprovechando que el alumnado ya ha adquirido ciertas dinámicas de trabajo y se encuentra en un momento óptimo para afrontar los retos cooperativos. La SA se lleva a cabo en las clases de Educación Física y cuenta con un total de 6 sesiones, de una hora de duración cada una, las cuales se realizan en las fechas indicadas en la siguiente tabla.

Tabla 5

Temporalización de las sesiones

SESIONES	FECHA
Sesión 1: ¡Nada nos detiene!	25/04/2025
Sesión 2: La unión hace la fuerza.	28/04/2025
Sesión 3: La misión del dragón.	30/04/2025
Sesión 4: Aventureros en acción.	05/05/2025
Sesión 5: ¡Juntos podemos!	07/05/2025
Sesión 6: El equipo equilibrista.	12/05/2025

Fuente: Elaboración propia

5.5. Desarrollo de las sesiones de la Situación de Aprendizaje

Las sesiones siguen una estructura común, lo que permite al alumnado anticipar el desarrollo de cada clase. Crear rutinas contribuye a fomentar su autonomía y a generar un entorno predecible y seguro, lo que facilita el aprendizaje.

La estructura que se aplica en todas las sesiones es la siguiente:

- Puesta en acción: Corresponde al inicio de cada sesión y tiene como finalidad activar física y mentalmente al alumnado. Este momento inicial sirve como punto de partida para introducir la dinámica de la clase, que los alumnos se conecten con el reto que van a afrontar y adquieran una actitud participativa desde el comienzo.
- Parte principal: Es el momento de la sesión en el que los alumnos se enfrentan a desafíos motrices específicos para trabajar los contenidos de la Situación de Aprendizaje y lograr de esta manera los objetivos planteados.
- Vuelta a la calma: Hace referencia al momento de reflexión y puesta en común grupal. El alumnado tiene la oportunidad de reflexionar, compartir sus experiencias, sus sensaciones y analizar los conflictos surgidos. Esta fase permite que los estudiantes reflexionen sobre su progreso y adquieran una mayor conciencia de su papel dentro del equipo, así como de los puntos fuertes y los aspectos a mejorar. Además, al finalizar cada sesión deben realizar una diana de autoevaluación.

Las sesiones diseñadas se encuentran recogidas en el Anexo 2.

5.6. Atención a la diversidad

No se dispone de alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. No obstante, la presente propuesta de intervención tiene en cuenta los principios del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), lo que permite una fácil adaptación a cualquier tipo de diversidad que pueda presentarse.

El DUA promueve una educación inclusiva y equitativa, eliminando las barreras y ajustando de manera flexible los métodos y recursos educativos para responder a la diversidad del aula y asegurar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprender. Esta perspectiva está completamente alineada con los retos cooperativos, los cuales están pensados para integrar a todo el alumnado, independientemente de sus características individuales, pues basta con tener disposición para participar y compromiso con el grupo; de esta manera, cada uno puede implicarse desde sus posibilidades, fomentando la colaboración, el respeto mutuo y la ayuda entre iguales. Además, la metodología utilizada promueve un aprendizaje inclusivo en el que se tienen en cuenta las distintas necesidades, ritmos y capacidades de los estudiantes, valorando el esfuerzo, la escucha activa y la participación más allá del rendimiento físico individual y del logro del propio reto.

En caso de contar con alumnos ACNEAE se realizarían las adaptaciones necesarias dentro del marco del DUA. Estas modificaciones podrían incluir ajustes en el diseño de los retos, cambios en las normas, sustitución o adaptación de materiales, ayudas complementarias o variaciones en la dificultad en función de las necesidades detectadas, siempre con el objetivo de garantizar la participación equitativa y activa de todo el grupo.

Cabe destacar que las actividades son flexibles, por lo que pueden ajustarse a las particularidades del grupo-clase para que todo el alumnado adquiera los contenidos y desarrolle las competencias y habilidades establecidas, porque lo realmente importante es que todos, con o sin necesidades educativas, tengan las mismas oportunidades, se sientan parte del equipo y protagonistas de la experiencia.

5.7. Evaluación

La evaluación se lleva a cabo según lo indicado en el Anexo II.B del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre. Con la finalidad de obtener información de partida, durante el desarrollo y al finalizar el proceso, se establecen tres momentos clave:

- **Al comenzar** la situación de aprendizaje se realizará una evaluación inicial de diagnóstico, cuyo instrumento será un cuestionario tipo test formado por 10 preguntas. Su propósito será obtener información sobre los conocimientos previos del alumnado en relación con el aprendizaje cooperativo y los retos cooperativos. Ver Anexo 3.
- **Durante la puesta en práctica de cada sesión** se realizará una evaluación continua, utilizando la observación directa como técnica principal para valorar el desarrollo del aprendizaje y obtener información sobre el desempeño y la actitud de los alumnos. Al tratarse de una situación de aprendizaje en la que los alumnos tienen que trabajar constantemente en grupo, considero que esta técnica facilitará la identificación de sus niveles de cooperación, comunicación y resolución de problemas. Como instrumento de heteroevaluación utilizaré una lista de control grupal para cada sesión, puesto que me permitirá registrar de manera sistemática aspectos clave del aprendizaje y la participación del alumnado. Mediante este instrumento podré hacer un seguimiento de la evolución del grupo-clase a lo largo de las sesiones, así como conocer el grado de implicación y participación, la actitud cooperativa, la gestión emocional y el respeto hacia la diversidad del alumnado durante los retos motrices, valorando su capacidad para tomar decisiones compartidas y resolver conflictos. Ver Anexo 4.
- **Al concluir** cada sesión de la Situación de Aprendizaje se hará una breve puesta en común con los alumnos con la finalidad de comentar y compartir los aspectos más relevantes de la sesión, y se les proporcionará una diana de autoevaluación. Este instrumento les permitirá reflexionar sobre su propio desempeño, identificar sus fortalezas y detectar posibles aspectos a mejorar para futuras sesiones, promoviendo de esta manera la toma de conciencia sobre su progreso. Ver Anexo 5.

5.7.1. Criterios de evaluación e indicadores de logro

Los criterios de evaluación se han ajustado a la realidad del aula unitaria, seleccionando aquellos que mejor se ajustan a lo que se trabaja en la situación de aprendizaje. Todos ellos se han tomado del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre.

Tabla 6

Relación entre los criterios de evaluación y los indicadores de logro

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
<p>1.1 Reconocer e interiorizar los beneficios a nivel físico, social y mental de la actividad física, entendiendo que la práctica motriz contribuye al bienestar integral. (STEM2, STEM 5, CPSAA2)</p>	<p>1.1.1 Asimila los efectos beneficiosos de la actividad física integrándolo en su vida diaria.</p> <p>1.1.2 Relaciona la práctica motriz con momentos agradables de convivencia, compañerismo y disfrute.</p>
<p>1.4 Conocer los valores positivos de la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes sin importar sus diferencias individuales. (CPSAA2, CPSAA5, CE3)</p>	<p>1.4.1 Muestra disposición para participar en actividades motrices inclusivas, sin discriminar a nadie.</p> <p>1.4.2 Respeta la diversidad de realidades corporales y niveles de competencia motriz entre los compañeros.</p> <p>1.4.3 Participa en actividades motrices compartidas de manera activa, valorando la cooperación y el trabajo en equipo como elementos esenciales para el éxito.</p> <p>1.4.4 Valora y respeta las diferencias individuales entre sus compañeros, mostrando capacidad de respeto y colaboración.</p>
<p>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. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)</p>	<p>2.1.1 Participa activamente en los retos cooperativos, estableciendo metas adaptadas a su nivel y trabajando para alcanzarlas.</p> <p>2.1.2 Valora su rendimiento personal y colectivo en los retos cooperativos, identificando lo que ha funcionado y los aspectos a mejorar.</p> <p>2.1.3 Muestra compromiso por alcanzar las</p>

	metas propuestas, adaptando sus acciones para lograr el éxito de todo el equipo.
2.2 Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz, adaptándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, las características del grupo y la lógica interna de las diferentes situaciones. (STEM1, CPSAA4, CE1)	<p>2.2.1 Es capaz de tomar decisiones considerando los objetivos del reto y las habilidades de los compañeros.</p> <p>2.2.2 Pone en práctica las habilidades motrices requeridas en cada situación.</p> <p>2.2.3 Conoce e intenta aplicar las estrategias de cooperación, respetando las reglas y normas.</p>
2.3 Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a la resolución de problemas en las situaciones motrices. (STEM 1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)	<p>2.3.1 Demuestra creatividad, buscando alternativas y soluciones innovadoras para superar los retos motrices de manera efectiva.</p> <p>2.3.2 Identifica y resuelve problemas motrices, ajustando sus movimientos y estrategias al contexto.</p> <p>2.3.3 Utiliza los componentes cualitativos (habilidades) y cuantitativos (capacidades motrices y físicas) de manera eficiente, lúdica y respetuosa.</p>
3.1 Iniciarse en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, y perseverancia, controlando la impulsividad, gestionando las emociones tanto positivas como negativas y expresándolas de forma asertiva. (CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1)	<p>3.1.1 Participa en las clases con ganas y actitud positiva, sin rendirse fácilmente.</p> <p>3.1.2 Es capaz de controlar su impulsividad y gestionar sus emociones de manera adecuada.</p> <p>3.1.3 Acepta los errores como parte del proceso de aprendizaje y sigue intentándolo con esfuerzo y ánimo.</p>

<p>3.2 Respetar las normas establecidas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones, características y niveles de los participantes. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)</p>	<p>3.2.1 Respeta las normas de los retos, así como las decisiones de los compañeros y del docente, sin imponer su opinión.</p> <p>3.2.2. Reconoce y acepta las diferencias en los niveles de habilidad y edad de los compañeros.</p> <p>3.2.3 Evita actitudes de enfado, burla o desprecio ante errores ajenos.</p>
<p>3.3 Relacionarse mostrando en las prácticas motrices habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, fomentando el respeto e 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. (CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3)</p>	<p>3.3.1 Colabora activamente en los retos, ayudando a los compañeros y fomentando el trabajo en equipo.</p> <p>3.3.2 Resuelve conflictos de manera dialogada, buscando soluciones justas que favorezcan la cooperación.</p> <p>3.3.3 Incluye a todos los miembros del grupo, valorando sus aportaciones y promoviendo un ambiente positivo y de convivencia.</p>

Fuente: Elaboración propia

5.7.2. Técnicas e instrumentos de evaluación

Tabla 7

Tipo de evaluación, técnicas e instrumentos empleados

TIPO DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Heteroevaluación	Observación directa	Lista de control grupal
	Verbalización	Puesta en común
	Revisión y análisis	Cuestionario inicial
	Imágenes	Móvil
Autoevaluación	Verbalización	Puesta en común al final de

		cada sesión
	Observación directa y análisis	Diana de autoevaluación

Fuente: Elaboración propia

6. RESULTADOS

Con el objetivo de conocer el punto de partida del alumnado respecto al aprendizaje cooperativo, se realizó un cuestionario tipo test antes de iniciar las sesiones. Mediante este instrumento hemos podido apreciar sus conocimientos previos, así como detectar posibles ideas erróneas o conceptos poco desarrollados.

En el análisis de los resultados del cuestionario se aprecia una diferencia significativa en el nivel de conocimiento según la edad del alumnado; los alumnos de mayor edad muestran un entendimiento más profundo y preciso sobre el aprendizaje cooperativo, tanto en lo conceptual como en lo práctico. Reconocen fácilmente la importancia de los roles, la interdependencia positiva y la responsabilidad compartida, y se muestran capaces de identificar las características propias de esta metodología. En cambio, el alumnado de menor edad tiende a asociar el trabajo cooperativo con la división de tareas, la ausencia de responsabilidades y la explicación tradicional por parte del docente, lo que sugiere poco conocimiento práctico sobre metodologías activas.

Por otra parte, hay una predisposición positiva hacia el trabajo en equipo, lo que resulta un buen punto de partida para introducir estrategias cooperativas en el aula. Sin embargo, muy pocos identifican bien las fases del trabajo cooperativo y se observan carencias a nivel técnico y metodológico, lo que indica que es necesario profundizar en estos aspectos.

Tabla 8.

Aciertos en el cuestionario

Alumna 1 (3º Educación Infantil)	Respuestas correctas: 5/10
Alumna 2 (2º Educación Primaria)	Respuestas correctas: 2/10
Alumna 3 (2º Educación Primaria)	Respuestas correctas: 3/10
Alumno 4 (2º Educación Primaria)	Respuestas correctas: 3/10
Alumno 5 (5º Educación Primaria)	Respuestas correctas: 10/10

Fuente: Elaboración Propia

Los resultados del cuestionario inicial se encuentran recogidos en el Anexo 3.

A lo largo del desarrollo de las sesiones, se ha podido observar en el alumnado una evolución positiva respecto al aprendizaje cooperativo. A través del análisis de las listas de control empleadas para la heteroevaluación en cada una de las sesiones, se puede constatar una mejora progresiva en la comprensión y puesta en práctica del aprendizaje cooperativo por parte del alumnado. Estos registros nos han permitido apreciar cómo, sesión tras sesión, los estudiantes han ido adquiriendo los principios del trabajo cooperativo, mostrando mayor implicación, distribución de roles y una actitud más participativa dentro del grupo. La evolución ha sido especialmente notable en aspectos como la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y grupal y el uso del diálogo para resolver conflictos durante los retos, lo que evidencia un aprendizaje significativo y una adecuada interiorización de esta metodología. Cabe destacar, además, el papel fundamental que han desempeñado los alumnos más mayores, quienes han ejercido un rol de guía y apoyo hacia los más pequeños, favoreciendo un ambiente cooperativo que ha enriquecido las sesiones.

Entre los principales progresos observados en el alumnado, se encuentran los siguientes:

- Trabajo en equipo: Desde las primeras sesiones el grupo mostró cierta predisposición a colaborar, aunque de manera desigual, dado que los alumnos más mayores querían tomar todas las decisiones. Sin embargo, con el paso del tiempo, se fue consolidando una dinámica más cooperativa, con avances claros en la coordinación, el apoyo entre iguales y la implicación de todos los miembros del grupo durante la realización de los retos.
- Escucha activa y respeto a los turnos: Al inicio, existían bastantes dificultades relacionadas con la impulsividad, las discusiones y la falta de escucha. En general, estas actitudes fueron mejorando progresivamente, mostrando una mayor regulación en la comunicación y el respeto hacia las aportaciones de los demás, especialmente en las sesiones finales.
- Inclusión: A lo largo de la situación de aprendizaje se observó un aumento en la empatía y el cuidado hacia los compañeros menores, optando por estrategias y distribución de roles acordes a la edad de los más pequeños.

- Toma de decisiones compartida y autonomía: El grupo fue adquiriendo gradualmente mayor autonomía en la planificación de las acciones. La toma de decisiones pasó de estar centrada en algunos alumnos a ser más compartida y consensuada entre todos.

Por ello, esta situación de aprendizaje ha mejorado significativamente el trabajo en equipo, la ayuda mutua, la empatía y la capacidad para organizarse de manera autónoma. Asimismo, se ha notado un avance importante en la escucha activa, el respeto a los compañeros y la inclusión, independientemente de sus habilidades o edad, lo que refuerza la validez de la metodología cooperativa en un aula heterogénea. No obstante, también se han identificado algunos aspectos en los que es necesario seguir trabajando; en primer lugar, conviene seguir fomentando una participación más equitativa, ya que en algunas sesiones se observaron desigualdades en la implicación, es decir, ocurrió el llamado efecto polizón. Además, se aprecian algunas dificultades en la autorregulación emocional y el control de la impulsividad por parte de algún alumno/a, especialmente en situaciones de desacuerdo o frustración. Ver Anexo 4.

Según los resultados recogidos en la autoevaluación, se evidencia una evolución muy positiva en la percepción que el alumnado tiene sobre su propia implicación y desempeño en los retos cooperativos. En las primeras sesiones (1 y 2), las autoevaluaciones muestran valoraciones intermedias-bajas, pues predominan los colores rojo, naranja y amarillo, sobre todo en aspectos como “he ayudado a tomar decisiones en grupo”, “he compartido mis ideas con el grupo” y “me he esforzado para cambiar las estrategias del grupo cuando algo no salía bien”.

En las sesiones 3 y 4 es cuando se empieza a observar una evolución positiva en la mayoría del alumnado. Aumentan las respuestas en color verde, lo que indica mejoras respecto a las sesiones anteriores. Algunos de los indicadores que más mejoran son “he escuchado y respetado las ideas de mis compañeros” y “he cumplido con mi parte de la tarea”, lo que indica un avance en las habilidades de responsabilidad individual y respeto dentro del grupo.

En las sesiones 5 y 6 se consolida esta mejora. La mayoría de los alumnos se autoevalúa de forma positiva en casi todos los aspectos, reflejando un mayor compromiso y autoconciencia sobre su rol dentro del grupo. Predomina notablemente el color verde, especialmente en aspectos como “he compartido mis ideas con el grupo” y “me he esforzado para cambiar las estrategias del grupo cuando algo no salía bien”.

A nivel grupal, se aprecia un proceso en el que los alumnos han ido reconociendo la importancia de su contribución personal al éxito del grupo, así como la importancia de escuchar, respetar y compartir las ideas con los compañeros para tomar decisiones conjuntas. Las autoevaluaciones reflejan una progresión significativa a lo largo de las sesiones, pues el alumnado ha pasado de un enfoque más individual y con dificultades para colaborar, a una actitud más cooperativa, ganando confianza, escuchándose más y entendiendo que el grupo mejora cuando cada uno aporta lo mejor de sí mismo/a.

Para analizar los resultados de las autoevaluaciones de manera más clara y estructurada, hemos clasificado cada uno de los ítems de la diana según los cinco componentes esenciales del aprendizaje cooperativo. Aunque algunos componentes como la responsabilidad individual y la interdependencia positiva mejoran con mayor rapidez, otros como la evaluación grupal y la interacción estimuladora requieren más tiempo. Sin embargo, la progresión es evidente y positiva en todos los componentes. Ver Anexo 5.

En conclusión, los resultados muestran que esta Situación de Aprendizaje ha sido muy efectiva para potenciar el aprendizaje cooperativo en un grupo heterogéneo, favoreciendo tanto el desarrollo personal y social del alumnado, como la adquisición de valores fundamentales como el respeto, la empatía y la escucha, entre otros.

7. CONCLUSIONES FINALES, OPORTUNIDADES Y LIMITACIONES

En este apartado se valora el grado de cumplimiento de los objetivos planteados al inicio del TFG, con el fin de tener una visión global del proceso llevado a cabo. Asimismo, se recogen las oportunidades que ha generado y las limitaciones encontradas durante su implementación mediante un análisis DAFO. Por último, se presentan futuras posibles propuestas que surgen a partir de la reflexión sobre la experiencia llevada a cabo.

7.1. Grado de consecución de objetivos

El objetivo principal que consistía en diseñar, implementar y evaluar una propuesta didáctica centrada en los retos cooperativos mediante la metodología del aprendizaje cooperativo en Educación Física, ha sido alcanzado satisfactoriamente.

En cuanto a los objetivos específicos, mencionar que todos se han cumplido de manera significativa, por los motivos expuestos a continuación:

- Valorar la importancia y las oportunidades de los retos cooperativos en Educación Física en un entorno de alumnos con diversidad de edades.
- Fomentar el desarrollo de las habilidades motrices básicas, como los desplazamientos, la fuerza, el equilibrio, los lanzamientos y las recepciones.
- Potenciar habilidades para la resolución conjunta de problemas.
- Trabajar los retos cooperativos promoviendo una educación basada en valores, tales como el respeto, la participación, la inclusión, la comunicación y el trabajo en equipo.

Estos objetivos se han logrado plenamente. La propuesta ha sido implementada en un grupo heterogéneo con alumnado de distintas edades, lo que ha permitido comprobar que los retos cooperativos pueden adaptarse a esta diversidad y crear un entorno inclusivo, donde los más mayores apoyan a los más pequeños y se fortalece el aprendizaje entre iguales. Asimismo, el alumnado ha trabajado y desarrollado las habilidades motrices propuestas a través de los distintos retos cooperativos, y, al estar tan implicados en los retos, han mejorado sin darse cuenta, disfrutando del proceso y ayudándose unos a otros. Por otra parte, han demostrado una evolución muy positiva en su capacidad para resolver problemas de forma conjunta, especialmente a medida que avanzaban las sesiones. Han aprendido a tomar decisiones en grupo, a ajustar las estrategias cuando algo no funcionaba y a confiar en las ideas de los demás para superar los retos. Por último, durante toda la intervención se ha promovido una educación en valores, trabajando aspectos como el respeto, la empatía, la participación y el trabajo en equipo. El ambiente cooperativo generado durante las sesiones ha fomentado relaciones más positivas entre el alumnado, aumentando su implicación y el sentido de pertenencia al grupo.

7.2. Oportunidades y limitaciones

Tras la puesta en práctica de la Situación de Aprendizaje y el análisis de los resultados obtenidos, se ha elaborado un análisis DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) para sintetizar de manera clara y estructurada los aspectos positivos, las posibles mejoras y los aspectos que han influido en el desarrollo de la propuesta.

Figura 4

Análisis DAFO

	INTERNO	EXTERNO
NEGATIVO	<p>Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número reducido de alumnos/as. • Falta de experiencia previa del alumnado en dinámicas de aprendizaje cooperativo. • Participación desigual en algunos momentos (efecto polizón). • Diversidad de niveles dentro del aula. Aunque realizar esta propuesta en una escuela unitaria es una gran oportunidad, también implica un desafío para diseñar actividades ajustadas a todos los niveles. • Materiales e instalaciones limitadas. 	<p>Amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> • La ausencia de un pabellón impide continuar con las sesiones cuando llueve o hace mal tiempo.
POSITIVO	<p>Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología activa e innovadora para el alumnado. • Buena adaptación al contexto, teniendo en cuenta tanto el espacio como los materiales disponibles. • Flexibilidad y adaptación en las sesiones. • Implicación y motivación por parte del alumnado. • Desarrollo de valores como respeto, empatía, cooperación y ayuda mutua. • Contribuye a la autonomía y autorregulación, ya que el alumnado tiene el protagonismo en la toma de decisiones. • Rol del docente como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. 	<p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • La escuela unitaria ha sido una oportunidad para realizar una propuesta inclusiva. • Fomento del aprendizaje entre iguales en entornos heterogéneos, permitiendo que cada estudiante pueda aportar desde sus posibilidades y aprender de manera conjunta. • Implementar el aprendizaje cooperativo de manera novedosa y participativa, ya que nunca lo habían trabajado. • Posibilidad de integrar esta metodología en otras áreas.

Fuente: Elaboración propia.

7.3. Futuras propuestas

Reflexionando sobre futuras propuestas, resultaría bastante interesante valorar el potencial que tiene el aprendizaje cooperativo basado en retos cuando se aplica de forma transversal en las distintas áreas del currículo. Sería enriquecedor desarrollar un proyecto interdisciplinar en el que todas las áreas se coordinaran en torno a esta metodología, con el objetivo de analizar su impacto real en el aprendizaje, la convivencia y la implicación del alumnado. De esta manera, se podría comprobar si los retos cooperativos, aplicados de forma global y sistemática, generan cambios significativos, tanto en el rendimiento académico como en el desarrollo personal y social del alumnado.

Otra alternativa sería incorporar herramientas digitales interactivas, es decir, el uso de las TIC, para resolver retos en formato híbrido. Esto permitiría fomentar la cooperación

también en entornos digitales, pudiendo comparar así las dinámicas de cooperación presencial con las que se generan en espacios virtuales, y analizar cómo influyen en la participación, la comunicación y la organización del grupo.

En futuras intervenciones se podría realizar la presente propuesta de intervención en aulas con alumnado de la misma edad, para comparar los resultados con los obtenidos en la escuela unitaria. Esto permitiría analizar si las actitudes cooperativas y los progresos observados dependen de la metodología empleada o están influenciados por la diversidad de edades dentro del grupo.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COOPERANDO, J. (2008). *Los juegos cooperativos: una alternativa en la práctica lúdica dentro de la Educación Física*. Revista Digital EFDeportes, 126. <https://www.efdeportes.com/efd126/los-juegos-cooperativos-dentro-de-la-educacion-fisica.htm>
- Curto, C., Gelabert, I., González, C., & Morales, J. (2009). *Experiencias con éxito de aprendizaje cooperativo en Educación Física*. INDE.
- Fernández-Río, J. & Méndez-Giménez, A. (2014). Self-made materials, cooperative learning and games invention: Great combination for physical education. *Active + Healthy*, 21(2), 29-32.
- Fernández-Río, J., & Velázquez, C. (2005). *Desafíos físicos cooperativos. Retos sin competición para las clases de educación física*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, SL.
- Garaigordobil Landazabal, M. (2005) *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. (Vol.160). Ministerio de Educación.
- Garaigordobil, M. (2007). *Intervención psicoeducativa para el desarrollo de la personalidad infantil: Los programas JUEGO* [Conferencia de Clausura]. Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: “Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar, Castellón, España. Universitat Jaume I.
- García, R., Traver, J.A., & Candela, I. (2001). *Aprendizaje cooperativo: fundamentos, características y técnicas*. Madrid: CCS.
- García López, A., Gutiérrez Hidalgo, F., Marques Escámez, J.L., Román García, R., Ruiz Juan, F., & Samper Márquez, M. (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: INDE.

- Johnson, D.W., Johnson, R.T., & Holubec, E.J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Jorge, L. M. (2017). Propuesta práctica en Educación Infantil. En J. Iglesias, L. González & J. Fernández (Coords.), *Aprendizaje cooperativo. Teoría y práctica en las diferentes áreas y materias del currículum* (pp. 59-102). Ediciones Pirámide.
- López, A. B., & García, A. (2011). Juegos educativos en Educación Física. *Revista Digital EFDeportes*.
- Martínez, F. (2009). Aprendizaje cooperativo como estrategia de enseñanza-aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*, (17), 1-12.
- Meneses, M., & Monge, M. A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista educación*, 25 (2), 113-124.
- Mercedes, R. (1996). *El juego. Procesos de desarrollo y socialización. Contribución de la psicología*. Colombia: Magisterio.
- Muñoz, D. (2008). El juego como actividad de enseñanza- aprendizaje en el área de Educación Física. *Revista Digital EFDeportes*.
- Muñoz González, J. M., Hinojosa Pareja, E. F., & Vega Gea, E. M. (2016). Opiniones de estudiantes universitarios acerca de la utilización de mapas mentales en dinámicas de aprendizaje cooperativo. Estudio comparativo entre la Universidad de Córdoba y la Sapienza. *Perfiles educativos*, 38(153), 136-151
- Omeñaca, R., Puyuelo, E., & Ruiz, J. V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. V. (2005). *Juegos cooperativos y educación física* (3ª ed.). Barcelona: Paidotribo.

- Omeñaca, R., & Ruiz, J. V. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Ovejero, A. (1990). *El aprendizaje cooperativo: Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*. Barcelona: PPU.
- Pérez, E. (1998). *Juegos cooperativos: juegos para el encuentro*. Educación Física y deportes 9 (1).
- Slavin, R. E. (1999). *Aprendizaje cooperativo: Teoría, investigación y práctica*. Buenos Aires: Aique.
- Velázquez Callado, C. (2004). *Las actividades cooperativas: Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica* (1ª ed.). México, D.F.: Secretaría de Educación Pública.
- Velázquez Callado, C., Fraile Aranda, A., & López Pastor, V. M. (2014). Aprendizaje cooperativo en educación física. *Movimento: Revista da Escola de Educação Física da UFRGS*, 20(1), 239-259.

9. ANEXOS

Anexo 1. Elementos curriculares

Tabla 9. Saberes básicos, contenidos de aprendizaje y contenidos específicos

SABERES BÁSICOS	CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS ESPECÍFICOS
<p>BLOQUE A. Vida activa y saludable. Aborda contenidos de los tres componentes de la salud: física, mental y social, en contextos funcionales de práctica físico-deportiva, incorporando la perspectiva de género, rechazando comportamientos contrarios a la salud e incidiendo en la importancia de los hábitos que contribuyan al mantenimiento y mejora del bienestar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Adopción de hábitos posturales correctos en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física. – Salud mental: Relación de la actividad física con el 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 en el deporte escolar. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales. 	<ul style="list-style-type: none"> – Salud física: Identificación de los beneficios de una vida activa mediante la realización de retos físicos cooperativos. – Salud mental: Fomento de una actitud positiva y de respeto hacia el propio cuerpo a través del autoconocimiento y la superación de retos, valorando los logros individuales y colectivos como parte del bienestar emocional. – Salud social: Participación activa en dinámicas cooperativas que promuevan el respeto, la igualdad de oportunidades y la aceptación de todos los compañeros, reforzando el valor del trabajo en equipo.
<p>BLOQUE B. Organización y gestión de la actividad física. Los contenidos que engloba este bloque atienden a cuatro componentes de la organización y gestión de la práctica motriz: la elección, la preparación, la planificación y autorregulación y la seguridad.</p>	<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. Uso correcto de materiales y entornos. – Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de cuidado e higiene corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> – Participación activa en retos cooperativos variados, eligiendo de forma autónoma propuestas motrices según el contexto. – Uso responsable y seguro del material durante los retos, colaborando en su recogida, mantenimiento y almacenaje al finalizar cada sesión. – Adquirir hábitos de higiene y cuidado personal que favorezcan un ambiente limpio.

	<ul style="list-style-type: none"> – Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. – Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. – Interés por participar en todas las experiencias de aprendizaje y valoración de la iniciativa y el esfuerzo personal en la actividad física. 	<ul style="list-style-type: none"> – Organización conjunta del equipo para planificar estrategias, lograr las metas cooperativas y tomar decisiones de forma consensuada. – Identificación de situaciones de riesgo durante los retos y respeto por las normas para garantizar el bienestar del grupo. – Implicación activa y constante durante las sesiones, valorando la iniciativa y el esfuerzo propio y del grupo como parte del proceso.
<p>BLOQUE C. Resolución de problemas en situaciones motrices. Incorpora contenidos que intervienen en los procesos de aprendizaje y práctica motriz: la percepción, la toma de decisiones, el uso eficiente de los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad y los procesos de creatividad motriz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Toma de decisiones: Adecuación de las acciones a las capacidades y limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros en situaciones cooperativas. Nociones topológicas básicas asociadas a relaciones espaciales y temporales. – 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. Percepción auditiva, visual y táctil en la realización de actividades motrices. Toma de conciencia e interiorización de las posibilidades y limitaciones motrices de las partes del cuerpo. Valoración y aceptación de la propia realidad corporal 	<ul style="list-style-type: none"> -Toma de decisiones: Elección de soluciones motrices adecuadas en función de las propias posibilidades y las del grupo, ajustando las acciones a los objetivos del reto. -Capacidades perceptivo-motrices: desarrollo de la conciencia corporal y del esquema corporal aplicando desplazamientos, equilibrio, coordinación y percepción sensorial, aumentando la confianza en uno mismo y en el grupo.

	<p>aumentando la confianza en sus posibilidades, autonomía y autoestima.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: Habilidades locomotoras, no locomotoras y manipulativas. Formas y posibilidades de movimiento: combinación y experimentación de las habilidades motrices básicas adquiridas (desplazamientos, saltos, giros equilibrios y manejo de objetos). – Creatividad motriz: Variación y adecuación de la acción motriz. Desarrollo de una actitud positiva ante el aprendizaje de nuevas habilidades – Acciones motrices: Acciones atléticas (correr, lanzar, saltar, desplazarse) y acciones gimnásticas (rodar, girar, equilibrarse) relacionadas con las habilidades motrices básicas. Situaciones colectivas de cooperación, utilización de las reglas correspondientes y aceptación de distintos roles en el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> – Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: experimentación y combinación de habilidades locomotoras (correr, saltar, esquivar), no locomotoras (girar, empujar, levantar) y manipulativas (lanzamientos y recepciones). – Creatividad motriz: Propuesta de soluciones motrices originales, variando las acciones y adaptándolas a las necesidades del grupo y al entorno con una actitud positiva y motivadora hacia el aprendizaje. – Acciones motrices: Realización de acciones motrices atléticas y gimnásticas en los retos cooperativos, aceptando los diferentes roles, respetando las reglas y contribuyendo a la dinámica del grupo para lograr objetivos comunes.
<p>BLOQUE D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices. Recoge contenidos orientados al desarrollo de la respuesta emocional del alumnado, a la adquisición de habilidades sociales, al fomento de relaciones constructivas e inclusivas y</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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. Conciencia crítica ante las conductas 	<ul style="list-style-type: none"> – Gestión emocional: identificar, experimentar y expresar las propias emociones, pensamientos y sentimientos, aprendiendo a canalizarlos de manera positiva. – Habilidades sociales: verbalizar las emociones surgidas durante las interacciones en los retos, reflexionando de manera crítica sobre conductas que puedan crear

<p>al rechazo de conductas contrarias a la convivencia, todo ello en el ámbito de situaciones derivadas de la práctica de actividades físicas y deportivas.</p>	<p>surgidas durante la práctica de actividad física que puedan ser generadoras de conflictos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Respeto y aceptación de las normas, reglas y personas que participan en el 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 o discriminatorias. – Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás, de la diferencia de niveles de competencia motriz entre las diferentes personas. 	<p>conflictos y buscando soluciones de forma dialogada.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Participación activa, respetando las reglas y normas establecidas y valorando las aportaciones de los compañeros, independientemente de su edad o nivel motriz. – Reconocimiento y rechazo de comportamientos y actitudes discriminatorias o excluyentes, proponiendo acciones que promuevan la inclusión, la igualdad y el respeto mutuo. – Aceptación de las diferencias motrices entre los compañeros, valorando la diversidad como una fortaleza dentro del grupo.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia a partir del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre.

Anexo 2. Sesiones de la Situación de Aprendizaje

Tabla 10. Sesión 1

SESIÓN 1: ¡NADA NOS DETIENE!	
Duración: 1 hora	Fecha: 25/04/25
Contenido: A través de esta sesión se pretende trabajar el desplazamiento y la orientación espacial.	
Objetivo de la sesión: Realizar recorridos de manera coordinada con los compañeros siguiendo un ritmo constante.	
PUESTA EN ACCIÓN (10')	
Espacio: Medio campo (patio)	Materiales: Pelotas, picas y tiza.
<ul style="list-style-type: none"> - La pelota hirviendo: Se ponen varias pelotas en el espacio, pero resulta que están tan calientes que no se pueden tocar porque nos quemamos. Los alumnos, con ayuda de las picas y entre todos, tienen que conseguir llevar estas pelotas tan peligrosas (de una en una) dentro del círculo establecido en la otra zona del campo. Este círculo es como un congelador, que baja la temperatura de las pelotas. Si algún alumno toca la pelota, se debe comenzar de nuevo. 	
PARTE PRINCIPAL (40')	
Objetivo: Los alumnos tienen que cruzar el espacio establecido sin que ninguna persona toque el suelo.	Materiales: Colchoneta, ladrillos, picas y aros.
<p>Presentación del reto:</p> <p>Un día, unos exploradores estaban atravesando una selva densa y misteriosa. Después de pasar días caminando entre árboles gigantes y ríos caudalosos, llegaron a un gran río que bloqueaba su camino. El agua era turbia y peligrosa, llena de corrientes que podrían arrastrarlos, pero los exploradores sabían que no podían rendirse con todo lo que les había costado llegar hasta ahí.</p> <p>Con su ingenio y colaboración encontraron una forma de cruzarlo: utilizando los materiales que había por la orilla.</p> <p>Ahora, vosotros sois los exploradores, y tenéis que conseguir cruzar este río tan peligroso. Por ello, mediante vuestra astucia y los materiales disponibles tenéis que llegar a la orilla del río sin que nadie caiga al agua.</p>	
<p>Normas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ninguna persona puede tocar el suelo. - Los materiales se pueden mover y pisar, pero no se puede avanzar sobre ellos. 	

- Si un alumno toca el suelo, todos vuelven a empezar.
- El tiempo que pasa desde que el primer alumno termina de cruzar hasta que lo hace el último, no puede ser superior a un minuto.

Posibles soluciones:

- Los alumnos pueden crear su propio camino, utilizando los materiales que consideren más sencillos. Además, se pueden pasar los materiales poco a poco entre ellos, para ir creando una ruta viable.
- Se pueden colocar en fila, agarrándose unos a otros. Cada miembro de la cadena ayuda al siguiente a cruzar, asegurándose de que ninguno caiga al agua.
- Pueden elegir a un alumno líder que vaya el primero guiando a los demás, para que todos crucen de manera segura.

VUELTA A LA CALMA (10')

- **Puesta en común y diana de autoevaluación.**

Figura 5
Reto principal sesión 1



Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

Tabla 11. Sesión 2

SESIÓN 2: LA UNIÓN HACE LA FUERZA	
Duración: 1 hora	Fecha: 28/04/25
Contenido: A través de esta sesión se pretende trabajar la fuerza y resistencia muscular.	
Objetivo de la sesión: Desarrollar la creatividad y el pensamiento estratégico mediante la comunicación en grupo.	
PUESTA EN ACCIÓN (10')	
Espacio: Medio campo (patio)	Materiales: Aros y altavoz.
<ul style="list-style-type: none"> - Aros musicales: Se colocan por el campo tantos aros como participantes haya. Ponemos música, y los alumnos se mueven libremente hasta que la música se detenga; en este momento tendrán que encontrar rápidamente un aro y colocarse dentro de él. A medida que el juego avanza, se van quitando aros, lo que hace que los alumnos tengan que compartir los aros. El juego termina cuando todos están dentro de un mismo aro. 	
PARTE PRINCIPAL (40')	
Objetivo: Conseguir el menor número de puntos dentro de un espacio previamente establecido, sabiendo que cada mano equivale a un punto y cada pie a cuatro puntos.	Materiales: Ninguno.
<p>Presentación del reto: Somos aventureros y estamos en busca de un tesoro perdido, escondido en lo profundo del monte. Sin embargo, en el camino nos encontramos con una zona pantanosa llena de arenas movedizas, un lugar traicionero que amenaza con tragarnos. Para poder cruzar debemos tener mucho cuidado, por ello, cuanto menos pisemos y toquemos el suelo, menos probabilidad habrá de que las arenas movedizas nos absorban.</p>	
<p>Normas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todo el equipo tiene que estar dentro del espacio delimitado. - Sólo está permitido que toque el suelo las manos y los pies. - Cada vez que una mano toque el suelo se suma un punto, mientras que por cada pie que lo toque se suman cuatro puntos. 	
<p>Posibles soluciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos más pequeños pueden subirse “a caballito” y agarrarse a los mayores. - Los alumnos más mayores se ponen a la pata coja y cada uno coge en brazos a un 	

alumno pequeño.

- Como las manos suman menos puntos que los pies, los alumnos pueden hacer “la carretilla” y el compañero que sostiene puede quedarse a la pata coja.

VUELTA A LA CALMA (10´)

- **Puesta en común y diana de autoevaluación.**

Figura 6

Reto principal sesión 2



Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12. Sesión 3

SESIÓN 3: LA MISIÓN DEL DRAGÓN	
Duración: 1 hora	Fecha: 30/04/25
Contenido: A través de esta sesión se pretende trabajar la coordinación y la concentración.	
Objetivo de la sesión: Diseñar estrategias que faciliten la toma de decisiones y refuercen la cohesión grupal.	
PUESTA EN ACCIÓN (10´)	
Espacio: Medio campo (patio)	Materiales: 5 balones de baloncesto.
<ul style="list-style-type: none"> - Cadena de balones: Todos los alumnos se ponen en fila india, sujetando los hombros del compañero/a que está delante. Entre cada dos alumnos se coloca un balón de baloncesto, de manera que quede sujeto por la espalda de uno y el pecho del que está detrás. El objetivo es avanzar hasta una zona determinada sin dejar que ningún balón caiga al suelo, pues si el balón cae, se debe volver a empezar. La regla principal es que ningún alumno puede tocar el balón con las manos para evitar que se caiga. 	
PARTE PRINCIPAL (40´)	
Objetivo: Conseguir entre todos transportar la pelota desde un extremo del banco hasta el otro, utilizando únicamente el aire expulsado a través de las pajitas.	Materiales: Pelota de ping-pong y pajitas.
<p>Presentación del reto:</p> <p>En un reino lejano, existía una antigua leyenda sobre un huevo misterioso que pertenecía a un dragón mágico. Este huevo debía ser transportado a través de un antiguo sendero para llegar a la guarida del dragón, donde se encontraba su hogar. El huevo era tan frágil y poderoso, que solo podía ser transportado de una única manera: utilizando el aire mágico de los vientos. Cada vez que alguien intentaba tocarlo, el huevo se desvanecía y la misión se perdía.</p> <p>Ahora, vosotros habéis sido elegidos para completar esta misión. El destino del reino depende de que consigáis llevar el huevo desde el inicio del sendero hasta la guarida del dragón.</p> <p>Solamente mediante el trabajo en equipo podréis superar el desafío, guiando el huevo con el aire, sin tocarlo ni dejarlo caer.</p>	
Normas:	

- Los alumnos no pueden tocar la pelota con las manos ni con ninguna parte del cuerpo.
- Si la pelota se cae del recorrido, se deberá comenzar el trayecto desde el inicio.
- Todos los jugadores deben colaborar para mover la pelota de un extremo a otro.

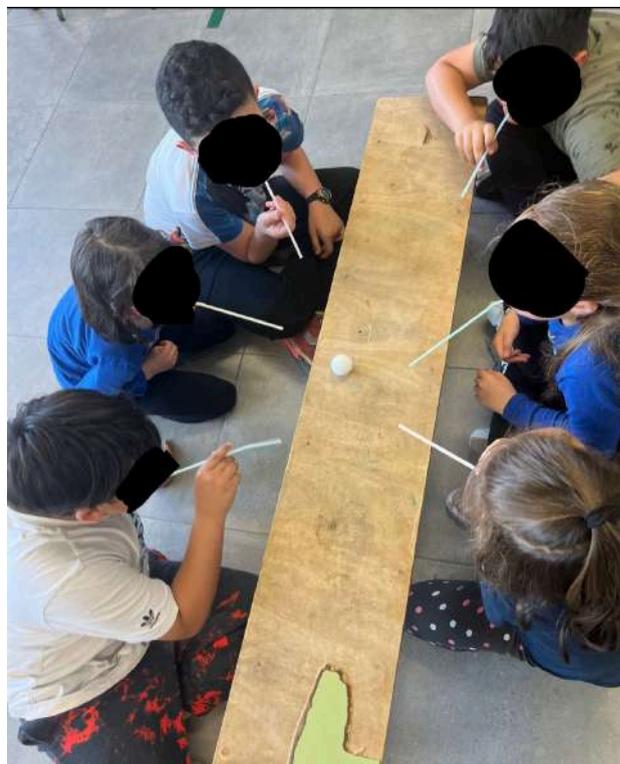
Posibles soluciones:

- El equipo puede organizarse para repartir los miembros por el banco, de forma que cada alumno se encargue de una parte del recorrido, soplando con precisión y control.
- Varios alumnos soplan al mismo tiempo desde diferentes puntos del recorrido, de manera que la pelota tiene menos probabilidades de salirse del banco.
- Los alumnos pueden usar soplos más suaves y constantes para guiar el huevo a lo largo del banco sin que se salga del recorrido.

VUELTA A LA CALMA (10')

- **Puesta en común y diana de autoevaluación.**

Figura 7
Reto principal sesión 3



Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

Tabla 13. Sesión 4

SESIÓN 4: AVENTUREROS EN ACCIÓN	
Duración: 1 hora	Fecha: 05/05/25
Contenido: A través de esta sesión se pretenden trabajar los lanzamientos y las recepciones.	
Objetivo de la sesión: Lograr que todos los alumnos participen de manera activa y sean capaces de colaborar y tomar decisiones en equipo.	
PUESTA EN ACCIÓN (10')	
Espacio: Medio campo (patio)	Materiales: Aros.
<ul style="list-style-type: none"> - Circuito de aros: Se forma un recorrido utilizando varios aros colocados en el suelo. Los alumnos, agarrados de las manos, tienen que ir pasando por cada aro sin soltarse. El objetivo es completar el circuito sin romper la cadena. 	
PARTE PRINCIPAL (40')	
Objetivo: Retirar todos los objetos ubicados dentro del área delimitada, sin que ninguno de los miembros toque el interior de esa zona. Para lograrlo, cuentan con varios balones.	Materiales: 3 balones, ladrillos, conos, aros y picas.
Presentación del reto: Estamos de excursión por el campo, disfrutando del paisaje, los animales, la naturaleza y todo lo que nos rodea. Mientras exploramos, encontramos algo terrible: un lago que, por culpa de la contaminación, está cubierto de basura. Este lago necesita nuestra ayuda, pero debemos ser muy cuidadosos para no empeorar la situación. Nuestra misión es limpiar el lago, pero no podemos tocar el agua porque está contaminada y si la tocamos no podremos utilizar la parte del cuerpo que haya estado en contacto con el agua. Para limpiar el lago necesitamos golpear los objetos con los balones y tratar de sacarlos.	
Normas: <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos no pueden tocar el interior del espacio establecido. - Si alguna persona toca el lago, no puede usar esa parte de su cuerpo. - Cada alumno solo puede lanzar un balón contra cualquier objeto si otro compañero se lo ha pasado previamente. - No puede tirar dos veces seguidas el mismo alumno. 	

- Cada alumno puede sacar del lago un máximo de tres objetos.

Posibles soluciones:

- Los alumnos pueden dividirse y elegir una zona específica de la cual deberán retirar los objetos.
- El equipo puede llegar a un acuerdo para decidir quién será el responsable de sacar los primeros objetos y cuáles serán esos objetos. Por lo general, los alumnos con menos destreza se asignan la responsabilidad de comenzar sacando los objetos más cercanos, mientras que los alumnos más habilidosos se encargan primero de recoger balones y devolverlos. Una vez que un alumno ha retirado sus objetos, pasa a la tarea de recibir los balones para dárselos a otro compañero y que saque sus tres objetos del lago.
- Los alumnos se pueden organizar por rondas, en las que cada miembro del equipo tenga que sacar un objeto, sin importar la distancia a la que este se encuentre.

VUELTA A LA CALMA (10')

- **Puesta en común y diana de autoevaluación.**

Figura 8

Reto principal sesión 4



Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

Tabla 14. Sesión 5

SESIÓN 5: ¡JUNTOS PODEMOS!	
Duración: 1 hora	Fecha: 07/05/25
Contenido: A través de esta sesión se pretende trabajar el desplazamiento y la orientación espacial sin referencia visual, y la interacción eficiente entre los alumnos.	
Objetivo de la sesión: Conseguir que los alumnos se comuniquen de manera efectiva y adquieran valores como la empatía y el apoyo mutuo mediante la adaptación a diferentes roles.	
PUESTA EN ACCIÓN (10´)	
Espacio: Medio campo (patio)	Materiales: Ninguno.
<ul style="list-style-type: none"> - Todos a la vez: Todos los alumnos forman un círculo y se sientan en el suelo, agarrados de las manos. El objetivo es que todos se levanten al mismo tiempo y sin soltarse. Si no lo consiguen, se vuelven a sentar. 	
PARTE PRINCIPAL (40´)	
Objetivo: Todos los alumnos tienen que conseguir cruzar el recorrido establecido mediante las indicaciones de los compañeros. Durante el camino, la vista queda completamente bloqueada	Materiales: Picas, cuerdas, aros, ladrillos y pañuelos.
Presentación del reto: Nos convertimos en los mejores soldados de un campo de batalla y hemos sido enviados a una zona muy peligrosa, conocida como “La Tierra Minada”. Este terreno está lleno de trampas ocultas, con minas esparcidas por todo el campo, esperando a que un pie desviado caiga sobre ellas. Vuestro objetivo es cruzar el campo de minas sin activar ninguna de las trampas, pero hay un desafío adicional... perderemos el sentido de la vista, por lo que la única manera de sobrevivir será confiando en vuestros compañeros. Cada uno de vosotros tendrá que guiar a los demás para conseguir cruzar sin pisar las minas. Si tocáis una mina, el compañero que esté cruzando deberá volver al inicio y empezar de nuevo. Sólo trabajando juntos con paciencia y cuidado podréis cruzar esta peligrosa zona y completar vuestra misión con éxito.	
Normas:	

- Todos los integrantes del grupo deben cruzar la zona minada, de manera que no pueden rodearlo.
- El alumno que se encuentra en el recorrido minado, tiene que tener los ojos cerrados, por lo que deben confiar en las indicaciones del resto del equipo.
- Si un jugador toca una mina, deberá volver a empezar.
- Todo el grupo tiene un número máximo de intentos para cruzar.

Posibles soluciones:

- Un miembro del grupo lleva a otro cogido “a caballito”, el cual puede tener los ojos abiertos mientras guía a su compañero, que al estar en la zona minada, deberá llevar los ojos tapados.
- Los alumnos pueden formar parejas, donde uno de ellos se encarga de guiar, mientras que el otro atraviesa el espacio, después se intercambian los roles.

VUELTA A LA CALMA (10´)

- **La pizarra humana:** Los alumnos deben escribir en la espalda del compañero alguna palabra con sus dedos. Es necesario que se coloquen por filas, y que escriban la palabra letra por letra, por lo que no podrán escribirla de golpe, para que el mensaje llegue de forma clara y el compañero pueda identificarlo.
- **Puesta en común y diana de autoevaluación.**

Figura 9
Reto principal sesión 5



Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

Tabla 15. Sesión 6

SESIÓN 6: EL EQUIPO EQUILIBRISTA	
Duración: 1 hora	Fecha: 12/05/25
Contenido: A través de esta sesión se pretende trabajar el equilibrio y la coordinación.	
Objetivo de la sesión: Resolver problemas en equipo, promoviendo el respeto y la escucha activa de las opiniones y sugerencias de los compañeros.	
PUESTA EN ACCIÓN (10')	
Espacio: Medio campo (patio)	Materiales: Folios.
<ul style="list-style-type: none"> - Equilibristas: Cada alumno lleva un folio doblado en cuatro partes encima de la cabeza y a su vez, van agarrados del resto de compañeros, quienes irán de la misma manera. La profesora indica la salida y la meta, y todos juntos tienen que hacer el recorrido marcado sin que a ninguno se le caiga el folio de la cabeza, ya que si se cae, deberá empezar todo el grupo desde el principio. 	
PARTE PRINCIPAL (40')	
Objetivo: Todos los alumnos tienen que levantar una colchoneta desde el suelo y mantenerla equilibrada sobre sus cabezas, sin utilizar brazos y piernas para sujetarla.	Materiales: Colchoneta pequeña.
<p>Presentación del reto:</p> <p>Durante años el mundo era un lugar normal; las personas trabajaban, jugaban y hacían su vida cotidiana sin problemas. Pero un día, todo cambió. Una extraña pandemia se extendió por el planeta, y quienes la padecían despertaban sin brazos ni piernas. Al principio, el caos se apoderó de las ciudades, pero pronto la humanidad entendió que debía adaptarse para poder sobrevivir, intentando llevar una vida normal a pesar de no tener extremidades.</p> <p>Ahora, vosotros habéis sido afectados por esta pandemia, y vuestro desafío es trasladar juntos la colchoneta desde la zona de inicio hasta la zona señalada, siguiendo las reglas establecidas.</p>	
<p>Normas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todos deben finalizar de pie, bajo la colchoneta. - No está permitido sujetar con brazos ni piernas, solamente pueden utilizar la cabeza o el tronco. - Todos tienen que estar en contacto con la colchoneta. 	

- Si la colchoneta toca el suelo, se vuelve a comenzar.

Posibles soluciones:

- Todo el grupo se coloca alrededor de la colchoneta. La mitad de los alumnos la eleva sujetándola con los dientes, mientras el resto del equipo se introduce debajo, manteniéndola equilibrada sobre sus cabezas. Finalmente, quienes la sostenían con los dientes la sueltan y también se colocan debajo.
- Algunos alumnos pueden empujar la colchoneta en direcciones opuestas con sus cabezas para elevarla ligeramente. Aprovechando ese espacio, otros alumnos pueden introducir sus cabezas por debajo, y de manera coordinada, intentan levantar la colchoneta, hasta que todos el grupo esté debajo.

VUELTA A LA CALMA (10')

- **Puesta en común y diana de autoevaluación.**

Figura 10
Reto principal sesión 6



Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3. Cuestionario inicial

Figura 11

Cuestionario inicial

 **COOPERAR PARA AVANZAR** 
APRENDIZAJE COOPERATIVO

NOMBRE: _____ CURSO: _____
FECHA: _____

1- ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?

A. Una plan en el que cada uno trabaja solo.
B. Un sistema en el que el profesor explica la tarea.
C. Un método en el que los alumnos trabajan juntos para lograr un objetivo común.

2- En el aprendizaje cooperativo, ¿qué crees que deben hacer los miembros del grupo?

A. No hablar entre ellos para no distraerse.
B. Ayudarse mutuamente para que todos aprendan.
C. Solo escuchar las indicaciones del profesor.

3- ¿Por qué es importante el aprendizaje cooperativo?

A. Porque permite que los alumnos estudien solos.
B. Porque se trabaja la colaboración y el trabajo en equipo.
C. Porque no hay comunicación entre los compañeros.

4- ¿Cómo se toman las decisiones en el trabajo cooperativo?

A. Un compañero/a toma la decisión.
B. Se vota o se habla hasta llegar a un acuerdo entre todos.
C. El profesor/a indica lo que hay que hacer.

5- En los juegos cooperativos, ¿quién gana?

A. Todos ganan si colaboran entre sí.
B. El más rápido del equipo.
C. Nadie gana nunca.

6- ¿Qué habilidades se desarrollan en el aprendizaje cooperativo?

A. Ninguna, ya que se trabaja en grupo sin responsabilidades.
B. Comunicación, empatía y resolución de problemas.
C. Solo habilidades individuales.

El aprendizaje cooperativo se puede trabajar a través de retos cooperativos 

7- ¿Qué crees que es un reto cooperativo?

A. Una prueba individual.
B. Un desafío que se resuelve en equipo.
C. Un ejercicio para los más rápidos.

8- ¿Qué queremos conseguir cuando realizamos un reto cooperativo?

A. Ver quién es mejor.
B. Trabajar juntos y aprender en equipo.
C. No hablar con nadie.

9- ¿Qué actitud hay que tener para superar un reto cooperativo?

A. Escuchar, colaborar y aportar ideas.
B. Dejar que mis compañeros lo hagan por mí.
C. Ignorar a mis compañeros y resolverlo yo solo/a.

10- Si un compañero/a no sabe qué hacer en un reto cooperativo, ¿Qué hago?

A. Le digo que lo haga solo/a.
B. Le ignoro y sigo con el reto.
C. Lo ayudo y trabajamos juntos para encontrar una solución.

Fuente: Elaboración propia

Figura 12
Cuestionario respondido 1

COOPERAR PARA AVANZAR
APRENDIZAJE COOPERATIVO

NOMBRE: SHC
FECHA: JUEVES 24

CURSO: 5AÑOS

1- ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?

A. Una plan en el que cada uno trabaja solo.
 B. Un sistema en el que el profesor explica la tarea.
 C. Un método en el que los alumnos trabajan juntos para lograr un objetivo común.

2- En el aprendizaje cooperativo, ¿qué crees que deben hacer los miembros del grupo?

A. No hablar entre ellos para no distraerse.
 B. Ayudarse mutuamente para que todos aprendan.
 C. Solo escuchar las indicaciones del profesor.

3- ¿Por qué es importante el aprendizaje cooperativo?

A. Porque permite que los alumnos estudien solos.
 B. Porque se trabaja la colaboración y el trabajo en equipo.
 C. Porque no hay comunicación entre los compañeros.

4- ¿Cómo se toman las decisiones en el trabajo cooperativo?

A. Un compañero/a toma la decisión.
 B. Se vota o se habla hasta llegar a un acuerdo entre todos.
 C. El profesor/a indica lo que hay que hacer.

5- En los juegos cooperativos, ¿quién gana?

A. Todos ganan si colaboran entre sí.
 B. El más rápido del equipo.
 C. Nadie gana nunca.

6- ¿Qué habilidades se desarrollan en el aprendizaje cooperativo?

A. Ninguna, ya que se trabaja en grupo sin responsabilidades.
 B. Comunicación, empatía y resolución de problemas.
 C. Solo habilidades individuales.

El aprendizaje cooperativo se puede trabajar a través de retos cooperativos

7- ¿Qué crees que es un reto cooperativo?

A. Una prueba individual.
 B. Un desafío que se resuelve en equipo.
 C. Un ejercicio para los más rápidos.

8- ¿Qué queremos conseguir cuando realizamos un reto cooperativo?

A. Ver quién es mejor.
 B. Trabajar juntos y aprender en equipo.
 C. No hablar con nadie.

9- ¿Qué actitud hay que tener para superar un reto cooperativo?

A. Escuchar, colaborar y aportar ideas.
 B. Dejar que mis compañeros lo hagan por mí.
 C. Ignorar a mis compañeros y resolverlo yo solo/a.

10- Si un compañero/a no sabe qué hacer en un reto cooperativo, ¿Qué hago?

A. Le digo que lo haga solo/a.
 B. Le ignoro y sigo con el reto.
 C. Lo ayudo y trabajamos juntos para encontrar una solución.

Fuente: Elaboración propia

Figura 13
Cuestionario respondido 2

COOPERAR PARA AVANZAR
APRENDIZAJE COOPERATIVO

NOMBRE: A.B.P
FECHA: JUEVES 24-4-2025

CURSO: 2º

1- ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?

A. Una plan en el que cada uno trabaja solo.
 B. Un sistema en el que el profesor explica la tarea.
 C. Un método en el que los alumnos trabajan juntos para lograr un objetivo común.

2- En el aprendizaje cooperativo, ¿qué crees que deben hacer los miembros del grupo?

A. No hablar entre ellos para no distraerse.
 B. Ayudarse mutuamente para que todos aprendan.
 C. Solo escuchar las indicaciones del profesor.

3- ¿Por qué es importante el aprendizaje cooperativo?

A. Porque permite que los alumnos estudien solos.
 B. Porque se trabaja la colaboración y el trabajo en equipo.
 C. Porque no hay comunicación entre los compañeros.

4- ¿Cómo se toman las decisiones en el trabajo cooperativo?

A. Un compañero/a toma la decisión.
 B. Se vota o se habla hasta llegar a un acuerdo entre todos.
 C. El profesor/a indica lo que hay que hacer.

5- En los juegos cooperativos, ¿quién gana?

A. Todos ganan si colaboran entre sí.
 B. El más rápido del equipo.
 C. Nadie gana nunca.

6- ¿Qué habilidades se desarrollan en el aprendizaje cooperativo?

A. Ninguna, ya que se trabaja en grupo sin responsabilidades.
 B. Comunicación, empatía y resolución de problemas.
 C. Solo habilidades individuales.

El aprendizaje cooperativo se puede trabajar a través de retos cooperativos

7- ¿Qué crees que es un reto cooperativo?

A. Una prueba individual.
 B. Un desafío que se resuelve en equipo.
 C. Un ejercicio para los más rápidos.

8- ¿Qué queremos conseguir cuando realizamos un reto cooperativo?

A. Ver quién es mejor.
 B. Trabajar juntos y aprender en equipo.
 C. No hablar con nadie.

9- ¿Qué actitud hay que tener para superar un reto cooperativo?

A. Escuchar, colaborar y aportar ideas.
 B. Dejar que mis compañeros lo hagan por mí.
 C. Ignorar a mis compañeros y resolverlo yo solo/a.

10- Si un compañero/a no sabe qué hacer en un reto cooperativo, ¿Qué hago?

A. Le digo que lo haga solo/a.
 B. Le ignoro y sigo con el reto.
 C. Lo ayudo y trabajamos juntos para encontrar una solución.

Fuente: Elaboración propia

Figura 14
Cuestionario respondido 3

COOPERAR PARA AVANZAR
APRENDIZAJE COOPERATIVO

NOMBRE: TDS
FECHA: Jueves 24

CURSO: 2º

1- ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?

A. Una plan en el que cada uno trabaja solo.
 B. Un sistema en el que el profesor explica la tarea.
 C. Un método en el que los alumnos trabajan juntos para lograr un objetivo común.

2- En el aprendizaje cooperativo, ¿qué crees que deben hacer los miembros del grupo?

A. No hablar entre ellos para no distraerse.
 B. Ayudarse mutuamente para que todos aprendan.
 C. Solo escuchar las indicaciones del profesor.

3- ¿Por qué es importante el aprendizaje cooperativo?

A. Porque permite que los alumnos estudien solos.
 B. Porque se trabaja la colaboración y el trabajo en equipo.
 C. Porque no hay comunicación entre los compañeros.

4- ¿Cómo se toman las decisiones en el trabajo cooperativo?

A. Un compañero/a toma la decisión.
 B. Se vota o se habla hasta llegar a un acuerdo entre todos.
 C. El profesor/a indica lo que hay que hacer.

5- En los juegos cooperativos, ¿quién gana?

A. Todos ganan si colaboran entre sí.
 B. El más rápido del equipo.
 C. Nadie gana nunca.

6- ¿Qué habilidades se desarrollan en el aprendizaje cooperativo?

A. Ninguna, ya que se trabaja en grupo sin responsabilidades.
 B. Comunicación, empatía y resolución de problemas.
 C. Solo habilidades individuales.

El aprendizaje cooperativo se puede trabajar a través de retos cooperativos

7- ¿Qué crees que es un reto cooperativo?

A. Una prueba individual.
 B. Un desafío que se resuelve en equipo.
 C. Un ejercicio para los más rápidos.

8- ¿Qué queremos conseguir cuando realizamos un reto cooperativo?

A. Ver quién es mejor.
 B. Trabajar juntos y aprender en equipo.
 C. No hablar con nadie.

9- ¿Qué actitud hay que tener para superar un reto cooperativo?

A. Escuchar, colaborar y aportar ideas.
 B. Dejar que mis compañeros lo hagan por mí.
 C. Ignorar a mis compañeros y resolverlo yo solo/a.

10- Si un compañero/a no sabe qué hacer en un reto cooperativo, ¿Qué hago?

A. Le digo que lo haga solo/a.
 B. Le ignoro y sigo con el reto.
 C. Lo ayudo y trabajamos juntos para encontrar una solución.

Fuente: Elaboración propia

Figura 15
Cuestionario respondido 4

COOPERAR PARA AVANZAR
APRENDIZAJE COOPERATIVO

NOMBRE: DHC
FECHA: Jueves 24

CURSO: 2º

1- ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?

A. Una plan en el que cada uno trabaja solo.
 B. Un sistema en el que el profesor explica la tarea.
 C. Un método en el que los alumnos trabajan juntos para lograr un objetivo común.

2- En el aprendizaje cooperativo, ¿qué crees que deben hacer los miembros del grupo?

A. No hablar entre ellos para no distraerse.
 B. Ayudarse mutuamente para que todos aprendan.
 C. Solo escuchar las indicaciones del profesor.

3- ¿Por qué es importante el aprendizaje cooperativo?

A. Porque permite que los alumnos estudien solos.
 B. Porque se trabaja la colaboración y el trabajo en equipo.
 C. Porque no hay comunicación entre los compañeros.

4- ¿Cómo se toman las decisiones en el trabajo cooperativo?

A. Un compañero/a toma la decisión.
 B. Se vota o se habla hasta llegar a un acuerdo entre todos.
 C. El profesor/a indica lo que hay que hacer.

5- En los juegos cooperativos, ¿quién gana?

A. Todos ganan si colaboran entre sí.
 B. El más rápido del equipo.
 C. Nadie gana nunca.

6- ¿Qué habilidades se desarrollan en el aprendizaje cooperativo?

A. Ninguna, ya que se trabaja en grupo sin responsabilidades.
 B. Comunicación, empatía y resolución de problemas.
 C. Solo habilidades individuales.

El aprendizaje cooperativo se puede trabajar a través de retos cooperativos

7- ¿Qué crees que es un reto cooperativo?

A. Una prueba individual.
 B. Un desafío que se resuelve en equipo.
 C. Un ejercicio para los más rápidos.

8- ¿Qué queremos conseguir cuando realizamos un reto cooperativo?

A. Ver quién es mejor.
 B. Trabajar juntos y aprender en equipo.
 C. No hablar con nadie.

9- ¿Qué actitud hay que tener para superar un reto cooperativo?

A. Escuchar, colaborar y aportar ideas.
 B. Dejar que mis compañeros lo hagan por mí.
 C. Ignorar a mis compañeros y resolverlo yo solo/a.

10- Si un compañero/a no sabe qué hacer en un reto cooperativo, ¿Qué hago?

A. Le digo que lo haga solo/a.
 B. Le ignoro y sigo con el reto.
 C. Lo ayudo y trabajamos juntos para encontrar una solución.

Fuente: Elaboración propia

Figura 16

Cuestionario respondido 5

COOPERAR PARA AVANZAR
APRENDIZAJE COOPERATIVO

NOMBRE: L.V. CURSO: 5^º
FECHA: 24/11/25

1- ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?

A. Una plan en el que cada uno trabaja solo.
B. Un sistema en el que el profesor explica la tarea.
C. Un método en el que los alumnos trabajan juntos para lograr un objetivo común.

2- En el aprendizaje cooperativo, ¿qué crees que deben hacer los miembros del grupo?

A. No hablar entre ellos para no distraerse.
B. Ayudarse mutuamente para que todos aprendan.
C. Solo escuchar las indicaciones del profesor.

3- ¿Por qué es importante el aprendizaje cooperativo?

A. Porque permite que los alumnos estudien solos.
B. Porque se trabaja la colaboración y el trabajo en equipo.
C. Porque no hay comunicación entre los compañeros.

4- ¿Cómo se toman las decisiones en el trabajo cooperativo?

A. Un compañero/a toma la decisión.
B. Se vota o se habla hasta llegar a un acuerdo entre todos.
C. El profesor/a indica lo que hay que hacer.

5- En los juegos cooperativos, ¿quién gana?

A. Todos ganan si colaboran entre sí.
B. El más rápido del equipo.
C. Nadie gana nunca.

6- ¿Qué habilidades se desarrollan en el aprendizaje cooperativo?

A. Ninguna, ya que se trabaja en grupo sin responsabilidades.
B. Comunicación, empatía y resolución de problemas.
C. Solo habilidades individuales.

El aprendizaje cooperativo se puede trabajar a través de retos cooperativos

7- ¿Qué crees que es un reto cooperativo?

A. Una prueba individual.
B. Un desafío que se resuelve en equipo.
C. Un ejercicio para los más rápidos.

8- ¿Qué queremos conseguir cuando realizamos un reto cooperativo?

A. Ver quién es mejor.
B. Trabajar juntos y aprender en equipo.
C. No hablar con nadie.

9- ¿Qué actitud hay que tener para superar un reto cooperativo?

A. Escuchar, colaborar y aportar ideas.
B. Dejar que mis compañeros lo hagan por mí.
C. Ignorar a mis compañeros y resolverlo yo solo/a.

10- Si un compañero/a no sabe qué hacer en un reto cooperativo, ¿Qué hago?

A. Le digo que lo haga solo/a.
B. Le ignoro y sigo con el reto.
C. Lo ayudo y trabajamos juntos para encontrar una solución.

Fuente: Elaboración propia

Figura 17

Cuestionario respondido 6

COOPERAR PARA AVANZAR
APRENDIZAJE COOPERATIVO

NOMBRE: C. D. P. H. CURSO: 6^º
FECHA: 24/11/2025

1- ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?

A. Una plan en el que cada uno trabaja solo.
B. Un sistema en el que el profesor explica la tarea.
C. Un método en el que los alumnos trabajan juntos para lograr un objetivo común.

2- En el aprendizaje cooperativo, ¿qué crees que deben hacer los miembros del grupo?

A. No hablar entre ellos para no distraerse.
B. Ayudarse mutuamente para que todos aprendan.
C. Solo escuchar las indicaciones del profesor.

3- ¿Por qué es importante el aprendizaje cooperativo?

A. Porque permite que los alumnos estudien solos.
B. Porque se trabaja la colaboración y el trabajo en equipo.
C. Porque no hay comunicación entre los compañeros.

4- ¿Cómo se toman las decisiones en el trabajo cooperativo?

A. Un compañero/a toma la decisión.
B. Se vota o se habla hasta llegar a un acuerdo entre todos.
C. El profesor/a indica lo que hay que hacer.

5- En los juegos cooperativos, ¿quién gana?

A. Todos ganan si colaboran entre sí.
B. El más rápido del equipo.
C. Nadie gana nunca.

6- ¿Qué habilidades se desarrollan en el aprendizaje cooperativo?

A. Ninguna, ya que se trabaja en grupo sin responsabilidades.
B. Comunicación, empatía y resolución de problemas.
C. Solo habilidades individuales.

El aprendizaje cooperativo se puede trabajar a través de retos cooperativos

7- ¿Qué crees que es un reto cooperativo?

A. Una prueba individual.
B. Un desafío que se resuelve en equipo.
C. Un ejercicio para los más rápidos.

8- ¿Qué queremos conseguir cuando realizamos un reto cooperativo?

A. Ver quién es mejor.
B. Trabajar juntos y aprender en equipo.
C. No hablar con nadie.

9- ¿Qué actitud hay que tener para superar un reto cooperativo?

A. Escuchar, colaborar y aportar ideas.
B. Dejar que mis compañeros lo hagan por mí.
C. Ignorar a mis compañeros y resolverlo yo solo/a.

10- Si un compañero/a no sabe qué hacer en un reto cooperativo, ¿Qué hago?

A. Le digo que lo haga solo/a.
B. Le ignoro y sigo con el reto.
C. Lo ayudo y trabajamos juntos para encontrar una solución.

Fuente: Elaboración propia

Anexo 4. Heteroevaluación

Tabla 16. Lista de control

“COOPERAR PARA AVANZAR”					FECHA:			SESIÓN:	
ÍTEMS	Participa en actividades motrices compartidas de manera activa, valorando la cooperación y el trabajo en equipo como elementos esenciales para el éxito.	Es capaz de tomar decisiones considerand o los objetivos del reto y las habilidades de los compañeros.	Pone en práctica las habilidades motrices requeridas en cada situación.	Demuestra creatividad, buscando alternativas y soluciones innovadoras para superar los retos motrices de manera efectiva.	Es capaz de controlar su impulsividad y gestionar sus emociones de manera adecuada.	Acepta los errores como parte del proceso de aprendizaje y sigue intentándolo con esfuerzo y ánimo.	Reconoce y acepta las diferencias en los niveles de habilidad y edad de los compañeros.	Resuelve conflictos de manera dialogada, buscando soluciones justas que favorezcan la cooperación.	Incluye a todos los miembros del grupo, valorando sus aportacione s y promovien do un ambiente positivo y de convivenci a.

ALUMNO/A	SI NO A/V	SÍ NO A/V							
S.H.C									
A.D.P									
T.D.S									
D.H.C									
P.C.V									
C.D.P									
OBSERVACIONES:									

Fuente: Elaboración propia

Figura 18

Muestra lista de control 1 a

"COOPERAR PARA AVANZAR"				FECHA: 25/04/25	SESION: 1				
ITEMS	Participa en actividades motrices compartidas de manera activa, valorando la cooperación y el trabajo en equipo como elementos esenciales para el éxito.	Es capaz de tomar decisiones considerando los objetivos del reto y las habilidades de los compañeros.	Pone en práctica las habilidades motrices requeridas en cada situación.	Demuestra creatividad, buscando alternativas y soluciones innovadoras para superar los retos motrices de manera efectiva.	Es capaz de controlar su impulsividad y gestionar sus emociones de manera adecuada.	Acepta los errores como parte del proceso de aprendizaje y sigue intentándolo con esfuerzo y ánimo.	Reconoce y acepta las diferencias en los niveles de habilidad y edad de los compañeros.	Resuelve conflictos de manera dialogada, buscando soluciones justas que favorezcan la cooperación.	Incluye a todos los miembros del grupo, valorando sus aportaciones y promoviendo un ambiente positivo y de convivencia.
	ALUMNO/A	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V
S.H.C	SI	A/V	SI	NO	NO	A/V	SI	A/V	SI
AB.D.P	A/V	NO	SI	A/V	SI	A/V	A/V	SI	SI
T.D.S	A/V	NO	A/V	NO	SI	A/V	SI	NO	A/V

Fuente: Elaboración propia

Figura 19

Muestra lista de control 1b

D.H.C	A/V	SI	A/V	NO	A/V	A/V	SI	A/V	SI
P.C.V	SI	NO	A/V	SI	NO	A/V	NO	NO	A/V
C.D.P	SI	SI	SI	A/V	NO	NO	A/V	A/V	SI
OBSERVACIONES:	<ul style="list-style-type: none"> - Les cuesta ponerse de acuerdo. - Los mayores quieren tener el control todo el tiempo. - No se escuchan entre ellos. - Discuten con bastante frecuencia. 								

Fuente: Elaboración propia

Figura 20

Muestra lista de control 2a

"COOPERAR PARA AVANZAR"				FECHA: 28/04/25	SESION: 2				
ITEMS	Participa en actividades motrices compartidas de manera activa, valorando la cooperación y el trabajo en equipo como elementos esenciales para el éxito.	Es capaz de tomar decisiones considerando los objetivos del reto y las habilidades de los compañeros.	Pone en práctica las habilidades motrices requeridas en cada situación.	Demuestra creatividad, buscando alternativas y soluciones innovadoras para superar los retos motrices de manera efectiva.	Es capaz de controlar su impulsividad y gestionar sus emociones de manera adecuada.	Acepta los errores como parte del proceso de aprendizaje y sigue intentándolo con esfuerzo y ánimo.	Reconoce y acepta las diferencias en los niveles de habilidad y edad de los compañeros.	Resuelve conflictos de manera dialogada, buscando soluciones justas que favorezcan la cooperación.	Incluye a todos los miembros del grupo, valorando sus aportaciones y promoviendo un ambiente positivo y de convivencia.
	ALUMNO/A	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V
S.H.C	A/V	NO	NO	A/V	NO	NO	A/V	A/V	A/V
AB.D.P	SI	A/V	SI	A/V	SI	A/V	SI	SI	SI
T.D.S	A/V	NO	A/V	NO	SI	A/V	SI	NO	SI

Fuente: Elaboración propia

Figura 21.

Muestra lista de control 2b

D.H.C	NO	A/V	A/V	NO	NO	A/V	SI	NO	A/V
P.C.V	SI	A/V	SI	SI	NO	A/V	A/V	NO	A/V
C.D.P	NO	SI	SI	A/V	A/V	A/V	A/V	A/V	NO
OBSERVACIONES:	<ul style="list-style-type: none"> - Les sigue costando escucharse entre ellos. - No tienen en cuenta ni ponen en práctica algunas estrategias planteadas por algún compañero/a. - Plantean estrategias interesantes y efectivas. - Mejora la cooperación respecto a la sesión anterior, pero sigue habiendo discusiones y falta de comunicación. 								

Fuente: Elaboración propia

Figura 22
Muestra lista de control 3a

"COOPERAR PARA AVANZAR"									
FECHA: 30/04/25 SESIÓN: 3									
ITEMS	Participa en actividades motrices compartidas de manera activa, valorando la cooperación y el trabajo en equipo como elementos esenciales para el éxito.	Es capaz de tomar decisiones considerando los objetivos del reto y las habilidades de los compañeros.	Pone en práctica las habilidades motrices requeridas en cada situación.	Demuestra creatividad, buscando alternativas y soluciones innovadoras para superar los retos motrices de manera efectiva.	Es capaz de controlar su impulsividad y gestionar sus emociones de manera adecuada.	Acepta los errores como parte del proceso de aprendizaje y sigue intentándolo con esfuerzo y ánimo.	Reconoce y acepta las diferencias en los niveles de habilidad y edad de los compañeros.	Resuelve conflictos de manera dialogada, buscando soluciones justas que favorezcan la cooperación.	Incluye a todos los miembros del grupo, valorando sus aportaciones y promoviendo un ambiente positivo y de convivencia.
ALUMNO/A	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V
S.H.C	A/V	A/V	A/V	NO	A/V	A/V	SI	A/V	A/V
AB.D.P	SI	A/V	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI
T.D.S	SI	A/V	SI	A/V	SI	SI	SI	A/V	SI

Fuente: Elaboración propia

Figura 24
Muestra lista de control 4a

"COOPERAR PARA AVANZAR"									
FECHA: 05/05/25 SESIÓN: 4									
ITEMS	Participa en actividades motrices compartidas de manera activa, valorando la cooperación y el trabajo en equipo como elementos esenciales para el éxito.	Es capaz de tomar decisiones considerando los objetivos del reto y las habilidades de los compañeros.	Pone en práctica las habilidades motrices requeridas en cada situación.	Demuestra creatividad, buscando alternativas y soluciones innovadoras para superar los retos motrices de manera efectiva.	Es capaz de controlar su impulsividad y gestionar sus emociones de manera adecuada.	Acepta los errores como parte del proceso de aprendizaje y sigue intentándolo con esfuerzo y ánimo.	Reconoce y acepta las diferencias en los niveles de habilidad y edad de los compañeros.	Resuelve conflictos de manera dialogada, buscando soluciones justas que favorezcan la cooperación.	Incluye a todos los miembros del grupo, valorando sus aportaciones y promoviendo un ambiente positivo y de convivencia.
ALUMNO/A	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V
S.H.C	A/V	A/V	SI	A/V	SI	A/V	SI	SI	SI
AB.D.P	SI	SI	SI	A/V	SI	SI	SI	SI	SI
T.D.S	SI	A/V	SI	A/V	SI	SI	SI	A/V	SI

Fuente: Elaboración propia

Figura 23
Muestra lista de control 3b

D.H.C	NO	SI	A/V	A/V	A/V	SI	SI	A/V	A/V
P.C.V	SI	A/V	SI	A/V	SI	A/V	SI	SI	SI
C.D.P	A/V	SI	SI	A/V	A/V	A/V	SI	A/V	A/V
OBSERVACIONES:	<ul style="list-style-type: none"> En ocasiones no tienen en cuenta la diferencia de edades entre ellas. Se ayudan entre todas, pero a veces siguen discutiendo. Se aprecia un mayor trabajo en equipo respecto a las sesiones anteriores. Algunas alumnas son muy impulsivas y no consiguen gestionar sus emociones. 								

Fuente: Elaboración propia

Figura 25
Muestra lista de control 4b

D.H.C	A/V	A/V	SI	A/V	SI	SI	SI	A/V	SI
P.C.V	SI	SI	SI	A/V	SI	NO	SI	NO	SI
C.D.P	SI	SI	SI	A/V	A/V	SI	SI	A/V	SI
OBSERVACIONES:	<ul style="list-style-type: none"> Asignan a la alumna más pequeña las tareas más sencillas. Aunque discuten, son capaces de resolver los conflictos de manera dialogada. (excepto Laila) Los mayores escuchan las ideas de los pequeños. Les ha tenido que decir alguna posible solución del reto, porque a pesar de intentarlo, no lo lograban. 								

Fuente: Elaboración propia

Figura 26

Muestra lista de control 5a

"COOPERAR PARA AVANZAR"											
FECHA: 07/05/25 SESIÓN: 5											
ÍTEM	Participa en actividades motrices compartidas de manera activa, valorando la cooperación y el trabajo en equipo como elementos esenciales para el éxito.	Es capaz de tomar decisiones considerando los objetivos del reto y las habilidades de los compañeros.	Pone en práctica las habilidades motrices requeridas en cada situación.	Demuestra creatividad, buscando alternativas y soluciones innovadoras para superar los retos motrices de manera efectiva.	Es capaz de controlar su impulsividad y gestionar sus emociones de manera adecuada.	Acepta los errores como parte del proceso de aprendizaje y sigue intentándolo con esfuerzo y ánimo.	Reconoce y acepta las diferencias en los niveles de habilidad y edad de los compañeros.	Resuelve conflictos de manera dialogada, buscando soluciones justas que favorezcan la cooperación.	Incluye a todos los miembros del grupo, valorando sus aportaciones y promoviendo un ambiente positivo y de convivencia.		
ALUMNO/A	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	
S.H.C	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	
AB.D.P	SI	SI	SI	A/V	SI	SI	A/V	SI	A/V		
T.D.S	SI	A/V	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI		

Fuente: Elaboración propia

Figura 28

Muestra lista de control 6a

"COOPERAR PARA AVANZAR"											
FECHA: 12/05/25 SESIÓN: 6											
ÍTEM	Participa en actividades motrices compartidas de manera activa, valorando la cooperación y el trabajo en equipo como elementos esenciales para el éxito.	Es capaz de tomar decisiones considerando los objetivos del reto y las habilidades de los compañeros.	Pone en práctica las habilidades motrices requeridas en cada situación.	Demuestra creatividad, buscando alternativas y soluciones innovadoras para superar los retos motrices de manera efectiva.	Es capaz de controlar su impulsividad y gestionar sus emociones de manera adecuada.	Acepta los errores como parte del proceso de aprendizaje y sigue intentándolo con esfuerzo y ánimo.	Reconoce y acepta las diferencias en los niveles de habilidad y edad de los compañeros.	Resuelve conflictos de manera dialogada, buscando soluciones justas que favorezcan la cooperación.	Incluye a todos los miembros del grupo, valorando sus aportaciones y promoviendo un ambiente positivo y de convivencia.		
ALUMNO/A	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	SI NO A/V	
S.H.C	SI	A/V	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	
AB.D.P	SI	SI	SI	SI	A/V	A/V	SI	A/V	SI		
T.D.S	SI	SI	SI	A/V	SI	SI	SI	SI	SI		

Fuente: Elaboración propia

Figura 27.

Muestra lista de control 5b

D.H.C	SI	SI	SI	A/V	A/V	SI	SI	NO	A/V
P.C.V	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
C.D.P	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
OBSERVACIONES: <ul style="list-style-type: none"> • Se ayudan entre todos. • Comunican las diferentes ideas y las ponen en práctica. • Van cambiando los roles de manera autónoma. • Toman decisiones en grupo. • Algún alumno no aporta ideas, pero colabora con las ideas de los demás. 									

Fuente: Elaboración propia

Figura 29.

Muestra lista de control 6b

D.H.C	SI	A/V	SI	SI	A/V	SI	SI	SI	A/V
P.C.V	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A/V	A/V
C.D.P	SI	SI	SI	SI	A/V	SI	SI	SI	SI
OBSERVACIONES: <ul style="list-style-type: none"> • Se nota bastante progreso en cuanto a toma de decisiones, respeto y trabajo en equipo. • Los alumnos comparten sus ideas, se escuchan y ponen en práctica. • Queda algún aspecto a mejorar por parte de algún alumno/a, como la <u>impulsividad</u> y el <u>control de emociones</u>. • La sesión anterior (5) ha sido la que mejor ha salido, aunque en esta también lo han hecho bastante bien. 									

Fuente: Elaboración propia

Anexo 5. Autoevaluación

Figura 30

Diana de autoevaluación

Nombre:

Fecha:

Lee cada frase y piensa cómo lo has hecho durante la sesión. Después, marca en la diana:

4 (verde): Lo he hecho genial

3 (amarillo): Lo he hecho bastante bien, aunque puedo mejorar.

2 (naranja): Lo he intentado, pero no siempre lo he conseguido.

1 (rojo): Tengo que esforzarme más.

DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

He trabajado con mis compañeros y les he ayudado a conseguir el objetivo.

He escuchado y respetado las ideas de mis compañeros.

Me he esforzado para cambiar las estrategias del grupo cuando algo no salía bien.

Me he asegurado de que mis compañeros pudieran contar conmigo para resolver el reto juntos.

He cumplido con mi parte de la tarea.

He ayudado a resolver los problemas de manera tranquila y respetuosa.

He ayudado a tomar decisiones en grupo.

He compartido mis ideas con el grupo para ayudarles a superar el reto.

COOPERAR
PARA
AVANZAR

Fuente: Elaboración propia

Figura 31
Dianas respondidas sesión 1



Fuente: Elaboración propia

Figura 32.
Dianas respondidas sesión 2



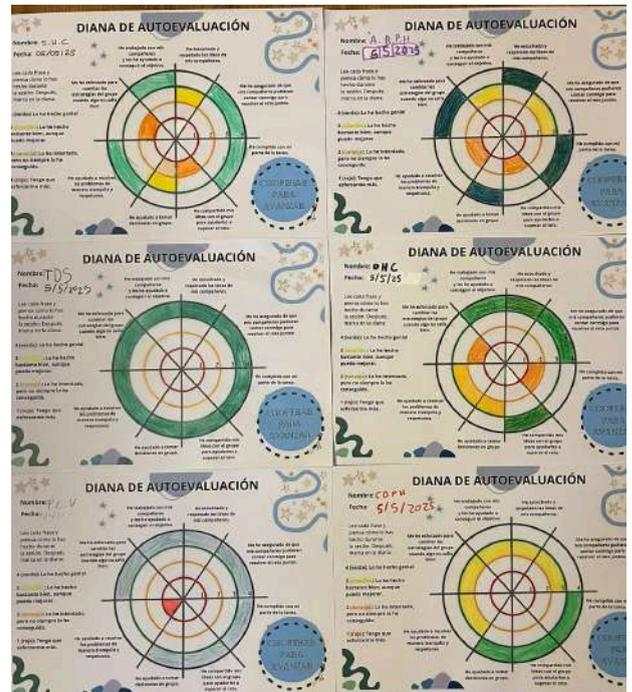
Fuente: Elaboración propia

Figura 33
Dianas respondidas sesión 3



Fuente: Elaboración propia

Figura 34
Dianas respondidas sesión 4



Fuente: Elaboración propia

Figura 35
Dianas respondidas sesión 5



Fuente: Elaboración propia

Figura 36
Dianas respondidas sesión 6



Fuente: Elaboración propia

Tabla 17

Resultado de las autoevaluaciones según los componentes del aprendizaje cooperativo

Componente del aprendizaje cooperativo	Ítems evaluados	Evolución general del grupo (Sesiones 1 a 6)	Análisis y observaciones
Interdependencia positiva	-He trabajado con mis compañeros y les he ayudado a conseguir el objetivo -He escuchado y respetado las ideas de mis compañeros.	La participación comienza siendo desigual, pero mejora notablemente a partir de la sesión 3.	A partir de la sesión 3, el grupo empieza a comprender que el éxito depende de todos. Aumenta el sentido de unidad y cooperación. Se reduce la tendencia al trabajo individual y mejora el trabajo en equipo.
Responsabilidad individual y grupal	-Me he asegurado de que mis compañeros pudieran contar conmigo para resolver el reto juntos. -He cumplido con mi parte de la tarea.	Mejora progresiva. En las primeras sesiones hay inseguridad; en las últimas, mayor compromiso individual.	El alumnado muestra mayor conciencia sobre la importancia de su aportación al grupo. Empiezan a mejorar la igualdad en la división del trabajo para lograr el reto de manera conjunta.
Interacción estimuladora	-He compartido mis ideas con el grupo para ayudarles a superar el reto. -He ayudado a tomar decisiones en grupo.	Avance lento al principio. Las sesiones 1 y 2 muestran baja participación, pero hay una mejora significativa a partir de la sesión 4.	Mejora la comunicación y la implicación. Aumenta la participación, aunque todavía se puede mejorar el diálogo.
Técnicas interpersonales y de grupo	-He ayudado a resolver los problemas de manera tranquila y respetuosa.	En general, mejora con el paso de las sesiones, pero hay algunas variaciones.	Hay avances en la resolución de conflictos y en la autorregulación emocional, aunque no de manera uniforme.
Evaluación grupal	-Me he esforzado para cambiar las estrategias del grupo cuando algo no salía bien.	Es uno de los ítems más bajos al inicio. Mejora en las dos últimas sesiones, aunque sigue siendo un reto para algunos.	Al alumnado le cuesta identificar errores y proponer cambios, pero aún así hay una evolución positiva.

Fuente: Elaboración propia