



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Una Propuesta Didáctica: Desafíos Cooperativos en
Educación Física.

Autor/es

Laura Mora Díez

Director/es

Antonio Ibor Marcuello

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Año 2023

Índice de contenido.

0. INTRODUCCIÓN	5
1. MARCO TEÓRICO	6
1.1. Aprendizaje cooperativo	6
1.2. Cooperación en Educación Física	9
1.3. Aspectos a tener en cuenta	12
1.4. Desafíos cooperativos	19
1.5. Dominio de cooperación en Educación Física en Aragón	21
2. INTERVENCIÓN	24
2.1. Introducción a la Unidad didáctica.	24
2.1.1. Contexto de centro.	24
2.1.2. Características del grupo clase.	25
2.1.3. Aspectos del marco teórico que se van a tener en cuenta para su desarrollo. .	26
2.2. Unidad didáctica	29
2.2.1 Elementos curriculares	29
2.2.2. Instrumentos de evaluación: cómo se van a usar y muestra de los mismos.	30
2.2.3. Temporalización y progresión del aprendizaje	33
2.2.4. Conductas prototípicas en la U.D. para todas las sesiones y sus soluciones.	34
2.2.5. Sesiones-situaciones de aprendizaje	36
3. CONCLUSIONES	68
3.1. Conclusiones y valoración personal.	68
3.2. Aspectos novedosos u originales.	69
3.3. Puntos fuertes y débiles.	69
3.4. Dificultades encontradas.	71
3.5. Perspectiva de futuro.	71
BIBLIOGRAFÍA	72

Índice de tablas.

Tabla 1. Aspectos más importantes sobre la hibridación de modelos.	13
Tabla 2. Resumen del apartado.....	17
Tabla 3. Aspectos importantes de la ley LOMLOE.	22
Tabla 4. Materiales de los que dispone el centro.....	24
Tabla 5. Elementos curriculares de la Unidad Didáctica.....	29
Tabla 6. Estructura de la Unidad Didáctica.....	33
Tabla 7. Dificultades generales.	34
Tabla 8. Dificultades específicas.	35

Índice de figuras.

Figura 1. Estructura lineal.	20
Figura 2. Estructura de desafíos combinados.	20
Figura 3. Estructura de megadesafío.	21
Figura 4. Ficha individual.....	30
Figura 5. Cuestionario.	31
Figura 6. Lista de control.....	31

Una Propuesta Didáctica: Desafíos Cooperativos en Educación Física. A Teaching Proposal: Cooperative Challenges in Physical Education.

Elaborado por Laura Mora Díez.

Dirigido por Antonio Ibor Marcuello.

Presentado para su defensa en la convocatoria de septiembre del año 2023.

Número de palabras: 16.953

Resumen

El TFG recoge una propuesta de Unidad Didáctica de desafíos cooperativos, sustentándose en un amplio marco teórico. Así pues, consta de tres partes. Una primera parte introductoria en la que se aborda del concepto de aprendizaje cooperativo, sus antecedentes históricos, cómo aparece recogido en la nueva legislación y sus diferentes enfoques.

La segunda parte del TFG desarrolla aquellas cuestiones relacionadas con su puesta en práctica como las estrategias metodológicas recomendadas, las posibles formas de organización y las funciones del docente en una unidad de desafíos cooperativos.

Por último, se plantea una unidad didáctica enfocada a primer ciclo de Educación Primaria, en concreto primero de primaria. Así como se plantea dicha unidad se abordan aspectos tales como los instrumentos de evaluación empleados y los problemas prototípicos que pueden ocurrir en las sesiones junto con las posibles soluciones a los mismos.

Palabras clave

Desafíos cooperativos, unidad didáctica, LOMLOE, metodología.

0. INTRODUCCIÓN

A lo largo de este trabajo se desarrollan una serie de cuestiones teórico-prácticas relacionadas con el Aprendizaje Cooperativo. La elección del tema viene dada debido a sus beneficios en el desarrollo social del alumnado, lo cual es algo que considero importante, y a la necesidad propia de informarme más sobre dicha metodología.

Así pues, la realización de este documento tiene como objetivo profundizar en la metodología del aprendizaje cooperativo a nivel teórico-práctico así como diseñar una unidad didáctica completa enfocada a primero de primaria teniendo como base dicha metodología y relacionar dicha unidad con lo expuesto a lo largo del marco teórico.

Por último, decir que el texto se divide en tres partes bien diferenciadas. En primer lugar se desarrolla un marco teórico que recoge los aspectos básicos y fundamentales sobre el aprendizaje cooperativo y, más concretamente, los desafíos cooperativos. Dichos aspectos son tales como una aproximación conceptual, aspectos metodológicos y legislación. En segundo lugar se desarrolla una propuesta de Unidad Didáctica de desafíos cooperativos enfocada a primero de primaria. A lo largo de esta parte se puede encontrar la legislación relevante para su desarrollo, instrumentos de evaluación, situaciones conflictivas generales y específicas de la unidad y el desarrollo de las sesiones. Por último, se desarrollan las conclusiones respecto a la elaboración de este trabajo.

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Aprendizaje cooperativo

Lo primero que hay que aclarar es qué es el aprendizaje cooperativo. El aprendizaje cooperativo es una metodología educativa, basada en el trabajo en pequeños grupos, en los que los estudiantes intercambian información y recursos para mejorar su propio aprendizaje y, al mismo tiempo, el de todos y cada uno sus compañeros y compañeras” (Johnson y Johnson, 1999, como se citó en Velázquez, 2014, p.20). Por tanto, podemos decir que es una metodología que ayuda a que el alumnado sea más autónomo y sociable. Otra definición acertada es la que da Fernández-Río:

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 positiva y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices. (Fernández-Río, 2021, p.27)

Según Fernández-Río (2021), debido a la nueva implementación en el ámbito educativo, se tienden a confundir una serie de conceptos que van ligados al aprendizaje cooperativo. El primer error está en confundir la cooperación con la colaboración. El primer concepto hace referencia a un grupo con una meta en común, la cual se consigue gracias al trabajo de todo el grupo. En cambio, cuando un grupo colabora implica que los miembros de dicho equipo se ayuden pero puedan conseguir la meta de forma individual o tener metas diferentes.

Otros conceptos que tienden a confundirse son el trabajo cooperativo y el trabajo en grupo. El trabajo en grupo consiste en que un grupo de personas se junta para realizar una tarea. Generalmente un miembro del grupo asume el papel de líder y se reparten las

tareas (sin que éstas dependan unas de otras). Además, no cumplen con los elementos esenciales del aprendizaje cooperativo que sí se desarrollan en el trabajo cooperativo.

Según Johnson & Johnson (2009) hay cinco elementos esenciales que se deben dar para desarrollar un trabajo cooperativo y, por tanto, el aprendizaje cooperativo. Estos elementos son: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción promotora, el procesamiento grupal y las habilidades personales.

La interdependencia positiva consiste en que todos los miembros de un mismo equipo deben ayudarse mutuamente ya que sin el trabajo de todos no pueden lograr su objetivo. Esto implica que en aquellas actividades que se rigen por el aprendizaje cooperativo no debe existir la competición, sino que todos logren o no su objetivo.

Además, el autor Velázquez (2014) entiende que la interdependencia positiva debe ser de objetivos (enfocada a una meta) y que se puede combinar con otros tipos de interdependencia positiva que se desarrollan en algunos de los anteriores modelos. La primera es la enfocada en la tarea, proveniente del enfoque estructural. Ésta se da cuando es necesario que todos los miembros del grupo realizan determinadas tareas para conseguir realizar la tarea.

La segunda es la interdependencia positiva de roles, sacada del enfoque de instrucción compleja. Consiste en asignar diversos roles cooperativos dentro del grupo para estructurar la dinámica del mismo. Es importante tener en cuenta que si un miembro del equipo no cumple con su rol la tarea no se podrá resolver.

Por último, está la interdependencia positiva de recompensa. Se utiliza en el enfoque curricular y consiste en felicitar y recompensar los logros alcanzados y reconocer el esfuerzo del equipo. Esto es altamente motivador para el alumnado.

La responsabilidad individual va ligada al concepto anterior ya que cada miembro del grupo debe aportar algo al trabajo para que funcione. Es importante que en los grupos se establezcan dinámicas de comunicación, coevaluación y heteroevaluación (con el docente) para valorar y mejorar el trabajo de uno mismo y del resto de miembros del equipo.

Esto último reforzará el desarrollo de otro de los elementos esenciales, las habilidades interpersonales, ya que deben relacionarse con sus compañeros para poder desarrollar la tarea planteada. Otro aspecto importante para su desarrollo son los agrupamientos con los que se realizan las actividades, ya que pueden darse conflictos.

Otro de los elementos es la interacción promotora. La interacción promotora es la necesidad de que los alumnos se apoyen unos a otros para poder realizar la tarea con éxito. Por tanto, se debe fomentar el que quieran trabajar juntos. Esto se consigue centrando la atención del alumnado, durante el mayor tiempo de práctica posible, en resolver el problema planteado y en que el docente se asegure de que hay una repartición justa de los roles y trabajos en el equipo.

Por último, está el procesamiento grupal o evaluación. Como su nombre indica, consiste en evaluar el trabajo que se ha realizado mediante una valoración de los aspectos positivos, los aspectos a mejorar y cómo mejorarlos. Es importante que el alumnado tenga claro cómo mejorar y apliquen dichas pautas de mejora en futuras ocasiones. Para ello es necesario que el alumnado identifique las diferentes conductas que se han dado a lo largo del trabajo cooperativo, las relaciones con sus consecuencias y realice una reflexión y toma de decisiones para mejorar aquellos aspectos poco favorables o conflictivos.

Debido a la complejidad de estas actividades, autores como Fernández-Río (2021), Kagan (1992) y Pujolás (2008) consideran que son necesarios dos elementos más para su correcto desarrollo. El primero de ellos es la participación equitativa, que consiste en que todos los miembros del equipo realicen el mismo volumen de trabajo y el segundo elemento es la igualdad de oportunidades de éxito. Es necesario que haya éxito para que el alumnado aprenda. Una forma de facilitar esto es la creación de tareas abiertas, es decir, que haya varias posibilidades para resolver el problema planteado.

Velázquez (2014) plantea cuatro enfoques diferentes a la hora de comprender e implementar el aprendizaje cooperativo: conceptual, curricular, estructural e instrucción compleja. El enfoque conceptual es aquel que pone de manifiesto los cinco elementos esenciales del aprendizaje cooperativo. El enfoque curricular es aquel que considera la necesidad de que haya recompensas ajenas al objetivo de la tarea y que éstas se puedan conseguir de forma individual, fomentando así el rendimiento individual y la igualdad de oportunidades para alcanzar dichas recompensas. El enfoque estructural consiste en organizar el trabajo en equipo para que haya interacción simultánea y una participación equitativa, estableciendo así técnicas de trabajo que el autor de este enfoque denomina estructuras. Acabando con estos cuatro enfoques, se encuentra el enfoque de instrucción compleja de Cohen. Dicho enfoque se basa en el trabajo mediante

pequeños grupos heterogéneos, resolviendo problemas de solución múltiple o que necesitan de diversas habilidades para resolverse mediante la realización de pequeñas tareas.

Posteriormente algunos autores hicieron una mejora a dichos enfoques: nosotros entendemos que estos cuatro enfoques, lejos de ser incompatibles, son complementarios y planteamos un quinto enfoque: el enfoque integrador (Velázquez, 2014). Este enfoque integrador engloba todos los elementos esenciales del aprendizaje cooperativo explicados anteriormente. Por tanto, podemos decir que es el enfoque más completo. Lo más destacable es que dicho enfoque engloba la participación equitativa dentro de la interacción promotora. Ya que entiende que debe darse una igualdad de oportunidades para que se pueda desarrollar la motivación del alumnado para trabajar conjuntamente.

1.2. Cooperación en Educación Física

Autores como Velázquez (2004) indican que los docentes de Educación Física que implementan la cooperación en sus clases tienen los siguientes objetivos: que sus alumnos consigan lograr una serie de objetivos específicos, comprendan que pueden aprender unos de otros, se ayuden entre ellos para buscar soluciones a los problemas planteados, desarrollen sus habilidades socioafectivas, adquieran una actitud democrática y fomentar la motivación de los alumnos (p.30)

Así pues, ¿cómo puede trabajar un docente de Educación Física mediante el aprendizaje cooperativo? Existen los denominados modelos pedagógicos, de los cuales el aprendizaje cooperativo forma parte. Según Rovegno (2016) dichos modelos son aquellos que consideran como un todo relacionado: el aprendizaje, la enseñanza, el contenido y el contexto del alumno. Por tanto, centran su atención en el alumnado y no en el docente.

Debido a esta nueva corriente de modelos pedagógicos en la Educación Física surge la hibridación de los mismos. Fernández-Río y Méndez-Giménez (2016) exponen que el docente de Educación Física puede combinar el aprendizaje cooperativo con otros cuatro modelos pedagógicos en función de las necesidades del alumnado y la unidad didáctica.

Hibridación 1: Aprendizaje Cooperativo y Educación Deportiva.

- El modelo de Educación Deportiva cuenta con diversas fases, pero las primeras fases de iniciación deportiva tienen un componente cooperativo ya

que necesitan conocerse y cooperar entre los miembros de un mismo equipo.

- Estos dos modelos tienen en común tres puntos:
 1. Los equipos: son grupos pequeños en los cuales los miembros del mismo se ayudan para conseguir una meta común.
 2. La afiliación: el hecho de trabajar con un mismo equipo durante un periodo prolongado de tiempo hace que se den situaciones de interacción directa y se desarrollen las habilidades sociales del alumnado.
 3. Los roles: dentro del Aprendizaje Cooperativo se trabaja mediante roles asignados y esto se imita en el modelo de Educación Deportiva. Con la diferencia de que los roles son rotativos para alternar el puesto de líder.

Hibridación 2: Aprendizaje Cooperativo y Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva.

- Según Fernández-Río (2016) hay tres elementos que los unen:
 1. El aprendizaje a través de claves de los componentes críticos de la ejecución para que sean recordados mejor por los estudiantes.
 2. El desarrollo de pensamiento crítico, pensamiento reflexivo que se usa para tomar decisiones.
 3. La existencia de procesos de preguntas-respuestas para reflexionar y captar los elementos esenciales de la actividad.
- A continuación se cita la forma en la que dichos elementos están interrelacionados:

- Estos 3 elementos están estrechamente interrelacionados, ya que el pensamiento crítico se puede desarrollar más fácilmente a través de la puesta en marcha de un proceso de preguntas-respuestas, que a su vez tiene como base el empleo de claves que facilitan todo el tránsito de información que tiene lugar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje individual y grupal (Fernández-Río y Méndez-Giménez, 2016).

Hibridación 3: Aprendizaje Cooperativo y Modelo de Responsabilidad Personal y

Social.

- El modelo de Aprendizaje Cooperativo pone de manifiesto la responsabilidad del alumnado hacia sus compañeros y hacia sí mismo. Por tanto, es importante evitar aquellos alumnos que evitar realizar su parte del trabajo. Una forma de hacerlo es combinándolo con el modelo de Responsabilidad Personal y Social.
- Dicho modelo busca que el alumnado adquiera habilidades sociales y valores a través de la actividad física y el deporte, consiguiendo así que aumente la responsabilidad personal y social del alumnado.
- Según Fernández-Río y Méndez-Giménez (2016) hay cinco niveles de responsabilidad a superar por los estudiantes con conductas observables:
 1. El respeto: no obstaculizan la participación y el aprendizaje de sus compañeros.
 2. La participación y el esfuerzo: el alumnado cuenta con la motivación necesaria para la realización de la tarea, además de tener un comportamiento cívico en caso de que las cosas no salen como desean.
 3. La autonomía: el alumnado es capaz de trabajar sin supervisión continua por parte del docente, además de seguir los objetivos que se proponen en base a las necesidades del grupo.
 4. La ayuda a los demás: el alumnado es capaz de ayudar y escuchar sin emitir juicios sobre sus compañeros. o esperar algo a cambio.
 5. La transferencia: el alumnado es capaz de aplicar los anteriores niveles en su día a día.

Hibridación 4: Aprendizaje Cooperativo y Modelo de Educación-Aventura.

- Este último modelo favorece que el alumnado desarrolle su capacidad de liderazgo, su confianza y su iniciativa a través de la cooperación con sus compañeros.
- Autores como Henton (1996) aseguran que estas actividades tienen una naturaleza cooperativa, pero que para que esto se dé, deben estar muy bien integrados los cinco elementos del Aprendizaje Cooperativo.¹
- Una forma de trabajar estos modelos juntos es mediante los Desafíos Físicos

¹ Elementos desarrollados en este documento en el apartado *1.1 Aprendizaje Cooperativo* (p.4),

Cooperativos de Fernández-Río.²

- Hay dos elementos fundamentales que unen ambos modelos: las preguntas para la reflexión final y el compromiso del alumnado para apoyar a sus compañeros en la tarea.

² Desarrollados en este documento en el apartado *1.4. Desafíos cooperativos* (p.18).

Una Propuesta Didáctica: Desafíos Cooperativos en Educación Física.

A continuación, en la Tabla 1 se recogen los aspectos esenciales del apartado expuesto.

Tabla 1.

Aspectos más importantes sobre la hibridación de modelos.

Aprendizaje Cooperativo y ...	Características
Educación Deportiva	<ul style="list-style-type: none">- Los miembros de un mismo equipo deben cooperar entre ellos.- Tienen en común las tres primeras fases de iniciación deportiva: los equipos, la afiliación y los roles.
Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva	<ul style="list-style-type: none">- Hay tres elementos que los unen: el aprendizaje a través de claves de los componentes críticos de la ejecución, el desarrollo del pensamiento crítico y las preguntas-respuestas para reflexionar.
Modelo de Responsabilidad Personal y Social	<ul style="list-style-type: none">- Utilizan la actividad física y el deporte para desarrollar las habilidades sociales, los valores y la responsabilidad personal y social del alumnado a través de la cooperación.- Hay cinco niveles por los que debe pasar el alumnado: respeto, participación y esfuerzo, autonomía, ayuda a los demás y transferencia.
Modelo de Educación-Aventura	<ul style="list-style-type: none">- Hay que integrar bien los elementos del Aprendizaje Cooperativo → Desafíos Cooperativos.- Son fundamentales las preguntas para la reflexión y el compromiso del alumnado para ayudar a sus compañeros.

Nota. Resumen elaboración propia a partir de Fernández-Río y Méndez-Giménez (2016)

1.3. Aspectos a tener en cuenta

Fernández-Río y Velázquez (2005) consideran que hay nueve aspectos importantes a la hora de llevar a la clase de Educación Física una unidad didáctica de desafíos cooperativos.

Lo primero que destacan es la importancia de la presentación del desafío cooperativo.

- El docente debe realizar una introducción a la unidad o actividad que ayude al alumnado a identificar los objetivos a alcanzar. Además, en dicha introducción debe haber una clara conexión entre las actividades y dichos objetivos.
- A la hora de conseguir captar la atención del alumnado, sobre todo de los más pequeños, se puede plantear un contexto simbólico para la introducción. Esto ayuda a que la motivación de los más pequeños aumente ya que ven las actividades simbólicas como juegos de los que aprender más que como tareas. Así pues, después de explicar el contexto simbólico es importante identificar el objetivo de la actividad junto con sus normas y penalizaciones.
- Para finalizar con los aspectos sobre la presentación, estos autores indican que hay dos formas de llevarla a cabo: verbalmente o mediante fichas. Las primeras ayudan a trabajar la comprensión oral, mientras que las segundas ayudan a trabajar la lectura, la comprensión lectora y fomentan que se resuelvan primero los aspectos cognitivos y luego los motrices.

El segundo aspecto a tener en cuenta son los propios objetivos.

- Hay que tener en cuenta que en función de los objetivos que se quieren trabajar se escogerán las actividades.
- Inicialmente se debe comenzar con desafíos que tengan un alto componente motriz ya que, generalmente, los alumnos no estarán acostumbrados a trabajar cooperativamente. Incluso si se realiza la unidad didáctica a principio del curso escolar puede ocurrir que varios de los alumnos no se conozcan entre sí.
- Posteriormente ya se pueden introducir de forma progresiva desafíos con un mayor componente comunicativo y relacional para fomentar la comunicación y la negociación grupal para resolver las tareas.

Una Propuesta Didáctica: Desafíos Cooperativos en Educación Física.

El tercer aspecto tiene que ver con la edad de los alumnos a los que van dirigidos los desafíos.

- Estos autores indican en su libro que se pueden utilizar las mismas actividades pero adaptadas a cada edad.
- También recomiendan introducir actividades con grupos heterogéneos (en función de la edad) de alumnos.

El cuarto aspecto que recalcan es el tamaño de los grupos.

- En función de los objetivos que se quieran cumplir se deberán crear grupos de mayor o menor tamaño. Por ejemplo, si se busca que el alumnado tenga una mayor responsabilidad individual los grupos deberán ser reducidos.
- Es importante tener en cuenta que a mayor sea el grupo más posibilidades hay de que el alumnado no participe de forma equitativa. Por ello, el docente debe fomentar la participación igualitaria mediante normas concretas y la reflexión final.
- Estos autores recomiendan que al inicio sean grupos reducidos o ir combinando sesiones de grupos reducidos con sesiones de gran grupo (todo el alumnado forma un equipo).

El quinto aspecto que destacan es el orden en el que se presentan los desafíos.

Proponentes cosas:

- Comenzar con tareas cooperativas que fomenten la confianza entre el alumnado.
- Proponer desafíos con diversos niveles de dificultad.
 - Que el alumnado pueda proponer una forma de aumentar la dificultad del reto propuesto.

El sexto hace referencia a las instalaciones y materiales de los que dispone el docente ya que son un gran condicionante.

- Se deben ajustar las actividades a los recursos de los que se dispone.
 - Además, hay que tener en cuenta que hay desafíos que requieren de un montaje más amplio. En caso de que se quiera realizar un desafío con un montaje amplio, es recomendable que se combinen con aquellos que necesitan poco material.

El séptimo aspecto es la organización de las sesiones. Fernández-Río y

Velázquez (2005) proponen tres formas diferentes: en paralelo, circuito y libre:

- Las tres tienen en común que se realizan en grupos de seis a diez alumnos.
 - La organización en paralelo consiste en que todos los grupos realizan el mismo reto. Se recomienda que al final de la sesión se destine un tiempo a la realización de una reflexión grupal sobre los comportamientos de cada grupo, las dificultades que han tenido y las soluciones que han dado.
 - Es importante tener en cuenta que este tipo de organización da pie a la competición intergrupal, así que el docente debe establecer unas normas de no competición y penalizar aquellos comportamientos competitivos. Pero por esto mismo puede ser interesante usar esta organización al principio de la unidad, para trabajar la eliminación de la competición.
 - La organización en circuito consiste en, como su nombre indica, un circuito de desafíos. Cada grupo comienza en un punto diferente del recorrido y rotarán en el sentido indicado cuando acabe el tiempo establecido.
 - La ventaja de este sistema es que se pueden adecuar los desafíos al espacio y materiales, pero tiene un inconveniente. Y es que los grupos cuentan con un tiempo determinado para resolver los retos, lo que implica que habrá equipos que terminen pronto o que no lleguen a resolver la tarea por falta de tiempo.
 - La organización libre es aquella en la que se disponen de más retos que el número de retos que puede resolver un grupo en una sesión y los equipos van decidiendo cuáles realizar.
 - Cabe destacar que este sistema de organización es propenso a utilizar la presentación de los retos en forma de fichas.
 - A lo largo de la sesión un equipo puede decidir rendirse e ir a por otro reto, por tanto es interesante que el docente vea que retos no se han podido resolver.
 - Además, esta organización permite que el alumnado invierta el tiempo que necesite en cada reto, favoreciendo respuestas más variadas y creativas. Por último, destacar que si el grupo clase consta de diez o menos alumnos como se da en algunas escuelas rurales, no tiene mucho sentido hacer grupos reducidos. Por tanto se trabajará en todo momento en gran grupo.

Una Propuesta Didáctica: Desafíos Cooperativos en Educación Física.

El octavo aspecto es el papel del docente en las sesiones de desafíos cooperativos. Fernández-Río y Velázquez (2005) destacan cinco funciones principales.

- La primera de ellas es la de guía, ya que el docente debe acompañar a los alumnos en su proceso de aprendizaje por descubrimiento.
- La segunda es que no solo debe diseñar y presentar los desafíos sino que también debe valorar el trabajo de los equipos independientemente de los resultados obtenidos en el desafío. Esto se debe a que el principal objetivo de una unidad didáctica es que los alumnos aprendan a cooperar entre sí, por tanto hay que poner en valor la cooperación frente a si consiguen o no resolver las tareas.
- La tercera función consiste en que todos los alumnos trabajen equitativamente y de forma democrática y cooperativa. Para ello recomiendan asignar roles con tareas determinadas como el de lector, animador, etc. o bien seguir la siguiente secuencia:

Otra posibilidad se basa sencillamente en que cada miembro del grupo, por turno, piense y comparta con sus compañeros una posible solución al problema planteado; posteriormente todas y cada una de las soluciones manifestadas se ejecutan para probar su eficacia; finalmente, el grupo decide cuál es la más eficaz para lograr la solución del problema y, si fuera necesario, se ejecuta varias veces hasta completar correctamente la tarea encomendada. (Fernández-Río y Velázquez, 2005, p.29)

- La cuarta función consiste en garantizar la seguridad de los alumnos a la hora de realizar los desafíos. Para ello, el docente puede recomendar el uso de varios materiales que sirvan para amortiguar golpes y caídas o asignar a determinados alumnos la función de servir de refuerzo de seguridad a sus compañeros.
- Por último, el docente debe facilitar la comprensión del problema y orientarles hacia la solución mediante preguntas.
-

Esta función del docente nos lleva al último aspecto a tener en cuenta: las preguntas para la reflexión o la reflexión grupal.

- Halliday (1999) indica que se deben realizar preguntas para que el alumnado reflexione al final de la sesión. Este autor las divide en grupos, dependiendo de lo que el docente busque: conocer el sentimiento de pertenencia al grupo, desarrollar la sensación de “mérito”, desarrollar la identidad personal, fomentar el juego limpio, aumentar el sentimiento de competencia y aumentar el sentimiento de auto-aceptación.

Una Propuesta Didáctica: Desafíos Cooperativos en Educación Física.

A continuación, en la Tabla 2 se recogen los aspectos esenciales del apartado expuesto.

Tabla 2

Resumen del apartado.

Aspectos a tener en cuenta.	
Presentación de los desafíos	Indicar los objetivos de la unidad y relacionarlo con las actividades que se presentan en la sesión. Captar la atención del alumnado → uso de la simbolización para aumentar la motivación. Se pueden presentar de forma verbal o mediante fichas.
Objetivos	En función de los objetivos se deberán escoger las actividades. Se debe comenzar con desafíos que engloben mayoritariamente objetivos motrices e ir progresando a desafíos con objetivos más relacionales.
Edad del alumnado	Las actividades se pueden adaptar a diversas edades. Es enriquecedor hacer retos cooperativos con grupos heterogéneos en relación a la edad.
Tamaño de los grupos	Progresar desde grupos reducidos hacia gran grupo. En función de los objetivos plantear el tamaño de los grupos.
Orden de los desafíos	Comenzar por desafíos que fomenten la confianza en el grupo. Proponer diversos niveles de dificultad. Permitir que el alumnado planteé formas de aumentar la dificultad.
Instalaciones y materiales	Combinar desafíos con un montaje amplio con desafíos que necesiten poco material.
Organización de las sesiones	Lineal Todos tienen el mismo reto. Puede dar lugar a que haya competiciones. Necesaria la reflexión final para corregir las conductas competitivas.
	Circuito Circuito por estaciones.

Una Propuesta Didáctica: Desafíos Cooperativos en Educación Física.

	Se adecúa a los espacios y materiales disponibles.
	Tienen un tiempo determinado, independientemente de si consiguen resolver el reto o no.
	<hr/>
Libre	Hay más retos de los que pueden resolver durante la sesión. Los grupos pueden escoger los retos que quieren hacer y rendirse en caso de no saber resolver alguno. Cuentan de todo el tiempo que necesiten dentro de la sesión.
Funciones del docente	Guía. Diseñar y presentar los desafíos. Valorar independientemente de los resultados de un equipo. Fomentar el trabajo equitativo, democrático y cooperativo. Garantizar la seguridad del alumnado. Facilitar la comprensión mediante preguntas para la reflexión.
Preguntas para la reflexión	<hr/> <p>En función de si el docente quiere:</p> <ul style="list-style-type: none">Desarrollar la sensación de mérito.Desarrollar la identidad personal.Fomentar el juego limpio.Aumentar la sensación de competencia.Aumentar la sensación de auto-aceptación.

Nota: Resumen elaboración propia a partir de Fernández-Río y Velázquez (2005)

1.4. Desafíos cooperativos

Una vez se han aclarado algunos aspectos sobre el aprendizaje cooperativo, se va a proceder a hablar de los juegos, o desafíos, cooperativos. Destacar que dichos juegos siguen los mismos enfoques que el aprendizaje cooperativo y están conformados por los mismos elementos esenciales. Hay varios autores que definen de forma simple los juegos cooperativos. Para Garairgordobil (2003) son aquellos juegos en los que los jugadores aportan y reciben ayuda con el objetivo de conseguir una meta común,

Anteriormente, autores como Terry Orlick, Brown y Omeñaca y Ruiz (como se citó en Velázquez, 2004) indicaron que dichos juegos debían ser liberadores, es decir, tenían que estar libres de competición, agresión y eliminación. Así pues, se podría decir que consideraban que eran juegos inclusivos en los que no se dejaba a nadie fuera. Indicaban también, que debían ser libres para crear ya que debían ser lo suficientemente abiertos para la creatividad del alumnado a la hora de buscar soluciones. Además, los alumnos debían ser libres para elegir e implicarse en la creación y desarrollo del juego.

A continuación, se van a explicar los tipos de desafíos cooperativos que existen. Fernández-Río y Velázquez (2005) consideran que hay tres criterios para clasificar los juegos cooperativos: los agrupamientos (juegos de grupos reducidos de entre cinco y diez personas y juegos de gran grupo, es decir, toda la clase junta), el riesgo percibido y el tipo de solución válida .

Según el riesgo percibido, los juegos pueden ser desafíos de aventura o de creatividad. Los primeros son aquellos que el alumno percibe una pequeña cantidad de riesgo subjetivo (no riesgo real) que lo motiva para realizar la tarea, mientras que los segundos son aquellos que no existe riesgo subjetivo y la motivación nace de la determinación del alumnado a resolver o no la tarea. En estos últimos desafíos es importante la forma en la que se plantea la tarea ya que debe incitar a los alumnos a realizarla.

Según el tipo de solución válida hay dos tipos de juegos. Los primeros son los llamados desafíos de entrenamiento, los cuales consisten en que todas las soluciones son válidas siendo unas más eficaces que otras, y los segundos son los desafíos reales, aquellos que se resuelven o no se resuelven.

Por último, Velázquez (2005) señala que no solo hay desafíos simples como los anteriores, sino que también hay desafíos combinados y mega desafíos. Los primeros son aquellos que para llegar a la solución es necesario resolver varios desafíos como los explicados anteriormente. Dichos desafíos combinados se pueden estructurar de dos formas: lineal o radial. La estructura lineal es aquella en la que la resolución de un desafío te lleva a otro mientras que en la estructura radial la resolución de los desafíos te proporciona recursos para el desafío final. A continuación, se muestran tanto la Figura 1 como la Figura 2 que explican visualmente lo planteado.

Figura 1.

Estructura lineal.



Nota: Fernández-Río y Velázquez (2005)

Figura 2.

Estructura de desafíos combinados.

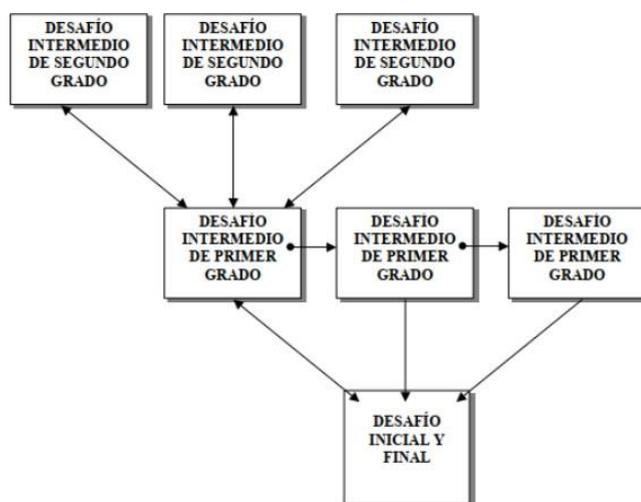


Nota: Fernández-Río y Velázquez (2005)

Los segundos, los megadesafíos, son aquellos que mezclan varios desafíos combinados. A continuación, se muestra en la Figura 3 un ejemplo de estructura de megadesafío.

Figura 3.

Estructura de megadesafío.



Nota: Fernández-Río y Velázquez (2005)

1.5. Dominio de cooperación en Educación Física en Aragón

Actualmente en Aragón se emplean dos leyes educativas en los centros, dependiendo del curso. En los cursos pares se mantiene la ley educativa LOMCE (Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad de Educación) aprobada durante el gobierno de Mariano Rajoy en 2013. Dicha ley organiza la asignatura de Educación Física en base a los dominios de acción motriz. Así pues la asignatura se divide en bloques de contenidos y las acciones motrices de cooperación se sitúan en el *Bloque 3: acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición*. Dentro de este bloque hay una serie de criterios de evaluación y estándares de aprendizaje para cada curso.

Esto cambia bastante en relación a la LOMLOE, ya que en dicha ley se evalúa por ciclos, los estándares han sido eliminados y los bloques de contenido se han convertido en competencias específicas. Destacar que hay cinco competencias específicas y tan solo la primera hace referencia a los dominios de acción motriz. Además, dicha ley contempla las acciones motrices de cooperación como un contenido independiente de las acciones motrices de cooperación-oposición. A continuación en la Tabla 3 se pone de manifiesto los aspectos más relevantes de la LOMLOE relacionados con la cooperación.

Tabla 3

Aspectos importantes de la ley LOMLOE.

	EPC1	EPC2	EPC3
Competencias específicas LOMLOE	<p>CE.EF.1. Adaptar la motricidad (esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) en diferentes situaciones de aprendizaje, para dar una respuesta ajustada a las demandas de proyectos de aprendizaje relacionadas con actividades conectadas con el contexto social próximo.</p> <p>CE.EF.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades personales y 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 conectados con el contexto social próximo.</p>		
Criterios de evaluación LOMLOE	<p>1.3. Comprender y resolver acciones motrices, con la ayuda docente, ajustando los movimientos corporales a las situaciones de cooperación.</p> <p>3.1. Identificar las emociones que se producen durante el juego, intentando gestionarlas y disfrutando de la actividad física.</p> <p>3.3. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones discriminatorias y de violencia.</p>	<p>1.3. Encadenar acciones para resolver situaciones de retos cooperativos asumiendo diferentes roles.</p> <p>3.1. Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surjan en contextos de actividad motriz.</p> <p>3.3. Desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos individuales y colectivos de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a los estereotipos y las actuaciones discriminatorias de violencia.</p>	<p>1.3. Utilizar los recursos adecuados para resolver con éxito situaciones motrices de cooperación.</p> <p>3.1. Participar en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición y esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresando las de forma asertiva.</p> <p>3.3. Afianzar habilidades sociales en la realización de prácticas motrices, utilizando el diálogo de la resolución de conflictos y el respeto ante la diversidad (género como afectivo sexual, origen nacional, étnico, socioeconómica o competencia motriz), y mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia.</p>
Saberes básicos LOMLOE	A. Resolución de problemas	A. Resolución de problemas	A. Resolución de problemas

Una Propuesta Didáctica: Desafíos Cooperativos en Educación Física.

ensituaciones motrices.

Para las situaciones motrices de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición: el alumno identifica los parámetros y las referencias de las situaciones para poder tomar decisiones, construye y aplica principios y reglas de acción y modifica en velocidad, amplitud, encadenamientos o combinaciones, confrontar sus resultados con sus modos de hacer con la ayuda del docente y respetar las reglas esenciales del juego y de seguridad. Además, identifica en cada momento el rol a desarrollar y lleva a cabo las acciones que les son propias con el apoyo del docente

ensituaciones motrices.

Para las acciones motrices de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición: el alumnado orienta sus acciones en función del desarrollo de juego, identifica los principios y reglas de acción más eficientes para los diferentes tipos de actividades y encadenado combina acciones motrices simples u otras más complejas. También relaciona el resultado y sus actuaciones y con los recursos que ha puesto en práctica con la ayuda del docente y respeta las reglas simples y comprender su necesidad. Además, identifica en cada momento el rol a desarrollar y realiza las acciones que le son propias

ensituaciones motrices.

Para las acciones motrices de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición: el alumnado pone en práctica proyectos de acción simples en diferentes tipos de actuaciones motrices actuando con una mayor continuidad, rapidez y seguridad en el juego. para ello escoge estrategias orientadas a conseguir las metas propuestas, identificar las situaciones favorables de marca y utilizar su motricidad habitual y específica en la consecución de una tarea con el objetivo de ser más decisivo y eficaz. Además, relaciona el resultado obtenido con sus actuaciones y con los recursos que ha puesto en práctica y aplica las reglas de juego y seguridad. Asimismo, asume con responsabilidad los diferentes roles de juego y los cambios frecuentes.

C. Autorregulación emocional interacción social en situaciones motrices.

Conviene trabajarlo a través de la práctica motriz relacionada con el Bloque A.

Finalidad enseñanza LOMLOE

Se busca la **adquisición** de las habilidades cooperativas.

Se busca el **enriquecimiento** de las habilidades cooperativas.

Se busca el **perfeccionamiento** de las habilidades cooperativas.

Nota: Resumen elaboración propia a partir de la ley LOMLOE

2. INTERVENCIÓN

2.1. Introducción a la Unidad didáctica.

2.1.1. Contexto de centro.

- Las familias que acuden a este centro escolar viven, generalmente, de trabajar en las fábricas, industrias y comercios de la zona combinándolo con trabajar en el sector primario durante los fines de semana y festivos. Por tanto, podemos decir que el nivel socioeconómico de las familias es medio.
- A nivel de centro escolar podemos decir que es un colegio de unos 200 alumnos, dando lugar a ratios profesor-alumnos más bajos que en un colegio ordinario. Cabe destacar que todos los cursos a excepción de segundo y tercero de primaria tienen una única vía. A nivel de las clases de Educación Física es importante decir que aquellos cursos formados por dos vías, ambas clases dan al mismo tiempo la asignatura teniendo dos docentes de la especialidad formando pareja pedagógica.
- Por último, hablar de la cantidad de materiales que ofrece el centro para la realización de práctica deportiva. Para ello basándome en Trujillo (2010) que a su vez se basa en otros autores como Blázquez (1994), he creado la tabla 4 que clasifica dichos materiales.

Tabla 4.

Materiales de los que dispone el centro.

Materiales			
Instalaciones	convencionales	polideportivo del pueblo y pistas deportivas de cemento y tierra	
	no convencionales	sala multiusos del colegio, espacios del patio escolar como un montículo, columpios y areneros, una nave acondicionada, sala de jota y las calles del pueblo	
Material deportivo	no convencional	de la vida cotidiana	sacos, periódicos, telas, cacerolas, peluches, etc.
		de desecho	cajas de cartón, tubos de cartón de rollos de papel, botellas de plástico, globos rotos para hacer malabares, etc.
		material alternativo	diábolos, pelotas de playa, frisbees, pedales, cuerda floja, etc.
		facilitador de actividades de	pelotas de goma espuma, bloques de goma espuma, colchonetas, etc.

Una Propuesta Didáctica: Desafíos Cooperativos en Educación Física.

	enseñanza convencionales
	del entorno escolar
	pequeño material manipulable
	gran material
Equipamiento del alumnado	vestimenta y calzado adecuados y bicicletas
Material de soporte al profesorado	todo tipo de rúbricas, control de asistencias, diario personal, etc.
Material impreso	fotocopias de las fichas, ejercicios, normas de las actividades y libros de consulta por parte del alumnado y del profesorado
Material audiovisual e informático	proyector, altavoz bluetooth y micrófono bluetooth
Material complementario	conos chinos y cintas de plástico para delimitar zonas de trabajo

Nota: Resumen elaboración propia a partir de Trujillo (2010)

2.1.2. Características del grupo clase.

- Es una clase de primero de primaria que está compuesta por 20 alumnos, de los cuales 10 son chicas y 10 son chicos.
- Todos tienen un nivel socioeconómico medio.
- Cabe destacar que es una clase con muy poca multiculturalidad más allá de un alumno cuya madre es ucraniana y una alumna sudamericana. La alumna ucraniana tiene conocimiento parcial del idioma, por ello se emplearán pictogramas.
- Hay un alumno con TDAH que no muestra dificultades motoras, sociales o del lenguaje, pero necesita momentos de descarga energética ya que se puede poner muy nervioso si no las tiene y explicaciones cortas y claras sobre lo que tiene que hacer ya que si no deja de prestar atención o se queda con la información menos relevante.
- A nivel de aula, a excepción de tres chicas y dos chicos, son bastante hábiles a nivel motriz en las diferentes áreas de la Educación Física. Llegando a destacar a nivel global dos chicas y, un chico y una chica en el área del

atletismo.

- A nivel de cohesión de grupo, no tiene una relación muy estrecha ya que varios de los alumnos no compartieron clase a lo largo de los cursos de infantil. Por ello es recomendable que esta unidad didáctica se desarrolle la primera o, al menos, a principio de curso.
- El grupo que tiene como rutina los desplazamientos de ida y vuelta, en fila india, por parejas y detrás del profesor y situarse en lugares de referencia para que les den la información inicial de las sesiones.

2.1.3. Aspectos del marco teórico que se van a tener en cuenta para su desarrollo.

- El desarrollo de los elementos esenciales para que se dé un aprendizaje cooperativo: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción promotora, el procesamiento grupal, participación equitativa y las habilidades personales.
- Su desarrollo se realiza desde la perspectiva de un enfoque integrador.
- Se plantea una hibridación del modelo de Aprendizaje Cooperativo con el Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva, Modelo de Responsabilidad Personal y Social y el Modelo de Educación-Aventura. Cada uno en mayor o menor medida.
- Se pretende tener en cuenta todos aquellos aspectos expuestos en el apartado *1.3. Aspectos a tener en cuenta del marco teórico*. Los ejemplos más claros son los siguientes:
 - Alternar las presentaciones verbales y no verbales de las tareas.
 - En las sesiones lineales se utiliza la presentación verbal ya que es el docente quién explicará las tareas mientras que en las sesiones con organización en circuito serán los alumnos quiénes lean las fichas de las tareas.
 - Usar la simbolización en determinadas sesiones para llamar su atención.
 - Al ser una unidad pensada para alumnos de 6 y 7 años, la unidad está cargada de simbolismo. Aquellos ejemplos más notorios son la utilización de un globo a modo de bomba, ladrillos como leña y pelotas como krakens.
 - Los grupos se deben crear de forma heterogénea y deben ir de más pequeños a más grandes.

- Esto se ve a lo largo de la unidad ya que pasamos de grupos de 4 en la sesión inicial, a grupos de 5 hasta la sesión 7 que pasa a trabajar toda la clase conjuntamente.
- Utilización de dos de las tres formas de organización: lineal y circuito.
 - En este caso solo se emplean esas dos formas de organización ya que la organización libre requiere de un alto nivel de autonomía que alumnos de temprana edad no tienen todavía.
 - Además, se empieza con dos sesiones de organización lineal ya que es la más simple. De esta forma el alumnado se centra en cooperar, después se pasa a cuatro sesiones con organización en circuito y posteriormente a una sesión lineal. Esto último se debe a que trabaja toda la clase conjuntamente.
- Realización de momentos de reflexión.
 - En cada sesión se deja un mínimo de cuatro minutos para que el alumnado reflexione e interiorice los aprendizajes asociados a la situación de aprendizaje. Además, en determinadas sesiones se realizará una ficha evaluativa de carácter formativo que busca que el alumnado reflexione sobre la práctica.
- La mayoría de los desafíos que se van a llevar a cabo son desafíos de creatividad ya que no hay riesgo de ningún tipo.
 - El único momento en el que hay un desafío real es durante la tarea “*Pasando por el acantilado*” en la *Situación 4: Cruzando el Amazonas*, ya que los alumnos deben subirse a las espalderas y hay riesgo de caídas. En este caso es muy importante colocar colchonetas debajo de las mismas para evitar daños.
- Se busca combinar desafíos de entrenamiento, con varias soluciones y desafíos reales, con una única solución.
 - Todas las tareas son desafíos reales a excepción de cuatro que son de entrenamiento:
 - *Construye un camino para las hormigas*: tienen múltiples bordillos para escoger.
 - *Comunicándonos con las hormigas*: cualquier frase es

correcta

- *¿Cómo llegamos al hormiguero?:* ellos eligen que lugares quieren tocar.
 - *Crea tu canción pirata:* cualquier combinación de percusión corporal es correcta.
- Toda la unidad se enmarca en la ley LOMLOE.
- A lo largo de la unidad didáctica se emplean la competencia específica 1 que hace referencia a las situaciones motrices, en este caso en concreto las de cooperación recogidas en el criterio de evaluación 1.3., y la competencia específica 3 que hace referencia a la autorregulación, convivencia y compromiso, cogiendo como referencia los criterios de evaluación 3.1. y 3.3.
 - Se pretende que a lo largo de la unidad se trabajen los saberes básicos referentes a la resolución de problemas en situaciones motrices (centrándose en la cooperación) y la autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices (de cooperación).

2.2 Unidad didáctica

2.2.1 Elementos curriculares

A continuación en la Tabla 5 se muestran los aspectos curriculares más relevantes.

Tabla 5

Elementos curriculares de la Unidad Didáctica.

U.D	Competencia específica	Criterio de evaluación	Objetivo didáctico	Instrumento de evaluación	Criterio de calificación sobre criterio. %
1	CE.EF1. Adaptar la motricidad (esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) en diferentes situaciones de aprendizaje, para dar una respuesta ajustada a las demandas de proyectos de aprendizaje relacionadas con actividades conectadas con el contexto social próximo.	1.3. Comprender y resolver acciones motrices, con la ayuda docente, ajustando los movimientos corporales a las situaciones de cooperación.	1.3. a) Desarrollar una estrategia conjunta para alcanzar un objetivo común en situaciones de cooperación. 1.3.b) Adaptar su motricidad a la de sus compañeros para conseguir un objetivo común en situaciones de cooperación.	Fichas individuales.	70%
	CE.EF.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades personales y 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 espacios diferentes	3.1. Identificar las emociones que se producen durante el juego, intentando gestionarlas y disfrutando de la actividad física. 3.3. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones discriminatorias y de violencia.	3.1.a) Identificar las emociones que se sienten durante la realización de los desafíos cooperativos. 3.1.b) Gestionar las emociones más intensas durante situaciones motrices de colaboración. 3.3.a) Respetar a los compañeros de un mismo equipo durante las tareas cooperativas. 3.3.b) Resolver los conflictos que se den en situaciones motrices de cooperación de forma dialogada.	Cuestionario Lista de control Registro de acontecimientos	10% 10% 10%

Nota: Elaboración propia.

2.2.2. Instrumentos de evaluación: cómo se van a usar y muestra de los mismos.

Los instrumentos que se van a mostrar a continuación son aquellos que se utilizarán a lo largo de la unidad. Cabe destacar que al ser alumnos de primer curso, en aquellas sesiones en las que se utilicen dos o más instrumentos, estarán recogidos en un único folio realizando los cambios pertinentes para que quepan con la finalidad de facilitar su manejo al alumnado.

- Ficha individual (se muestra en la Figura 4): se emplea a lo largo de la unidad didáctica en sesiones intercaladas para ver la evolución del alumnado. Dichos alumnos deberán realizar la ficha sobre las dos primeras actividades de la sesión (se tiene en cuenta el desarrollo de la ficha en la temporalización de las actividades). Se busca que los alumnos plasmen:
 - Los problemas que han surgido, tanto sociales y emocionales como motrices.
 - Las soluciones que les han dado a dichos problemas.
 - La solución para resolver la actividad planteada.

Figura 4.

Ficha individual.

FICHA DE _____

COMPAÑEROS: _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: _____

PROBLEMAS: _____

SOLUCIONES: _____

SOLUCIÓN DE LA ACTIVIDAD: _____

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: _____

PROBLEMAS: _____

SOLUCIONES: _____

SOLUCIÓN DE LA ACTIVIDAD: _____

Nota: Elaboración propia.

- Cuestionario (se muestra en la Figura 5): se emplea en tres momentos de la unidad didáctica (al principio, en un momento intermedio y al final) para conocer cómo se siente el alumnado al realizar estas tareas.

Figura 5

Cuestionario.

CUESTIONARIO: ¿CÓMO ME HE SENTIDO?

NOMBRE: _____

¿QUÉ TIENGO QUE HACER?

- LEER BIEN LAS FRASES.
- MARCAR CON UNA X SI ESTÁS DE ACUERDO, NO LO ESTÁS O NO LO SABES.
- EVITA TODO LO QUE PUEDES MARCAR LA CASILLA DE "NO LO SÉ"

FRASES	RESPUESTAS		
	SI	NO LO SÉ	NO
EN ALGUNOS MOMENTOS NO SABÍA COMO ME SENTÍA.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
HE NECESITADO AYUDA PARA ENTENDER COMO ME SENTÍA.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ME HE SENTIDO TRISTE EN ALGÚN MOMENTO.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ME HE SENTIDO FELIZ EN ALGÚN MOMENTO.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

SI QUIERES DECIR ALGO MÁS, AQUÍ PUEDES: _____

Nota: Elaboración propia.

- Lista de control (se muestra en la Figura 6): se emplea al final de la unidad didáctica como herramienta de coevaluación y autoevaluación. Debido a que de la sesión 2 a la 9 los grupos se van a mantener fijos, cada alumno deberá evaluar a uno de sus compañeros además de a sí mismo.

Figura 6

Lista de control.

LISTA DE CONTROL: EL RESPETO

NOMBRE DEL ALUMNO/A: _____

NOMBRE DEL COMPAÑERO/A: _____

AFIRMACIONES	SI	NO
INSULTA A SUS COMPAÑEROS.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
HACE COMENTARIOS COMO "TU NO PUEDES" O "TU NO SABES" A SUS COMPAÑEROS.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LE ECHA LA CULPA A LOS COMPAÑEROS CUANDO ALGO NO SALE BIEN.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
AYUDA A SUS COMPAÑEROS.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

SI QUIERES DECIR ALGO MÁS, AQUÍ PUEDES: _____

Nota: Elaboración propia.

- Registro de acontecimientos: se lleva a cabo durante todas las sesiones de la unidad didáctica. El docente debe apuntar aquellos comportamientos o situaciones específicas que sirvan para la evaluación del alumnado. Algunos ejemplos son: faltas de respeto, gritos, alumnos que son muy competitivos o que siempre están ayudando a sus compañeros, etc.

2.2.3. Temporalización y progresión del aprendizaje

A continuación en la Tabla 6 se muestra la estructura de la unidad.

Tabla 6

Estructura de la Unidad Didáctica.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos cooperativos.										1º ciclo
Sesión	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Progresión de aprendizaje	Toma de contacto	Conocer el nivel de partida			Aprender y progresar			Evaluación sumativa final		Valoración de los progresos
Situaciones de aprendizaje	Nos conocemos	007	Ayudemos a las hormigas	Cruzando el Amazonas	Las cuatro estaciones	En busca del tesoro	Todos para uno y uno para todos	Evaluación		Comunicación y reflexión de la evaluación
Organización	Lineal	Lineal	Círculo	Círculo	Círculo	Círculo	Lineal	Lineal		Gran grupo
Instrumentos de evaluación sumativa y formativa	Registro de acontecimientos	Fichas individuales, cuestionario y registro de acontecimientos	Registro de acontecimientos	Fichas individuales y registro de acontecimientos	Cuestionario y registro de acontecimientos	Fichas individuales y registro de acontecimientos	Registro de acontecimientos	Fichas individuales, cuestionarios y lista de control.		Resultados de los instrumentos de evaluación.
Material curricular	Fichas de los juegos.	Fichas de los juegos.	Fichas de los juegos.	Fichas de los juegos.	Fichas de los juegos.	Fichas de los juegos.	Fichas de los juegos.	Fichas de los juegos.		-
Relación curricular	1.3.a 3.1.b 3.3.a	1.3.a 3.1.a 3.3.a	1.3.a 3.3.a	1.3.b 3.1.b 3.3b	1.3.a 3.1.a	1.3.a 3.3b	1.3.b 3.3.a	1.3.a 3.1.a 3.3.a		3.1.b 3.3b

Nota: Elaboración propia

2.2.4. Conductas prototípicas en la U.D. para todas las sesiones y sus soluciones

En este apartado se pretende plasmar aquellas situaciones más comunes en una unidad de estas características y las posibles soluciones que como docente se pueden plantear. En la tabla 7 salen reflejadas las situaciones de aprendizaje en las que es más probable que ocurran dichas dificultades pero cabe destacar que pueden ocurrir en cualquiera de las sesiones. En la Tabla 8, en cambio, salen situaciones más específicas de determinadas sesiones.

Tabla 7

Dificultades generales.

Conductas niñ@s y dificultades prototípicas y diseño universal de aprendizaje	Acción docente
No comprensión de las tareas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. En todas las fichas de los juegos hay esquemas con pictogramas ARASAAC para facilitar su comprensión. 2. Después de la lectura de una tarea hay que preguntar si se ha comprendido. Sea cual sea la respuesta es recomendable pedir que uno o más alumnos hagan una pequeña demostración o lo expliquen con sus palabras para asegurarnos de que lo comprendan. Es importante tener en cuenta que hay alumnos que puede que no digan que no comprenden una tarea por vergüenza.
Culpabilizar a un compañero de que una tarea salga mal porque se ha equivocado.	<p>En estos casos hay que hacer dos cosas:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Indicarles que por fallar no pasa nada. Que lo que se valora es el trabajo en equipo y la relación entre compañeros. b. Debatir sobre cómo se sentirían si a ellos les dicen que fallan por su culpa.
Un miembro del grupo no deja que los demás propongan ideas.	<p>En estos casos se puede establecer que todos los miembros del grupo deben aportar ideas y se deben probar varias de ellas hasta dar con la que resuelva la tarea, variando el orden en el que se realizan las soluciones. Es decir, que no siempre la primera idea que se prueba en cada actividad sea del mismo alumno.</p>

Nota: Elaboración propia

Tabla 8

Dificultades específicas.

Conductas niñ@s y dificultades prototípicas y diseño universal de aprendizaje	Situaciones de aprendizaje en las que es más probable que ocurra.	Acción docente
Puede que algunos alumnos se sientan cohibidos para participar en las actividades debido a que sean más tímidos o no se sientan del todo integrados.	Sesión 1. Nos conocemos	Para evitarlo, se realiza primero un juego con grupos fijos hechos por afinidad. De esta forma los alumnos están con compañeros de su confianza y se sienten más seguros
Competitividad.	Sesión 1. Nos conocemos Sesión 4. Cruzando el Amazonas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es importante recalcar que no se trata de una competición y que el objetivo es cooperar con los compañeros y que no ganan nada por hacerlo más rápido que el equipo de al lado. 2. Si esta conducta persiste, parar el juego un momento y debatir sobre los motivos que les llevan a competir entre ellos.
Peleas por la elección de juego.	Sesión 3. Ayudemos a las hormigas Sesión 6. En busca del tesoro.	Permitir que todas las partes digan que juego que quieren hacer e indicarles que harán primero el que la mayoría quiera pero que después deberán hacer el otro o los otros juegos escogidos.
Peleas por colocar o retirar material.	Sesión 5. Las cuatro estaciones Sesión 3. Ayudemos a las hormigas	Es muy importante que establezcan un orden para colocar las cosas, aunque en algunos casos funciona mejor que las coloquen sin un orden concreto. En ambos casos pueden darse peleas y es importante explicarles que por colocar algo dos segundos más tarde no va a pasar nada. Una vez uno lo pone primero y a la siguiente el otro
Que la persona vendada se agobie porque sus compañeros se griten entre ellos para darle las indicaciones.	Sesión 2. 007	Para ambos casos lo mejor es hacer una demostración. Aquellas personas que se quejen o griten demasiado serán vendadas y se pondrán en el lugar de la otra persona. De esta forma sentirán lo mismo. Una vez hecho esto, se debatirá sobre cómo se han sentido.
Que las personas no vendadas piensen que es muy sencillo seguir las indicaciones y cuando la persona vendada falle, se quejen.		

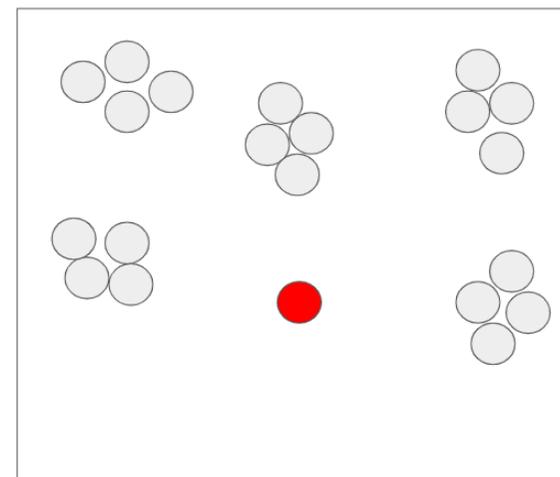
Nota: Elaboración propia

2.2.5. Sesiones-situaciones de aprendizaje

Nombre situación de aprendizaje: Nos conocemos.

Competencias específicas – criterios de evaluación y objetivos didácticos	Materiales	Espacio
<p>CE.EF1. → Cri.ev. 1.3.</p> <p>1.3. a) Desarrollar una estrategia conjunta para alcanzar un objetivo común en situaciones de cooperación .</p> <p>CE.EF3. → Cri.ev. 3.1.</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1.b) Gestionar las emociones más intensas durante situaciones motrices de colaboración. 	Fichas de los juegos.	Polideportivo o exterior.

Preguntas para la reflexión- reglas de acción
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué dos cosas hay que hacer para conseguir completar este tipo de juegos? - Si escuchamos y nos ayudamos entonces podremos resolver la tarea. 2. ¿Qué estrategia habéis hecho para ordenaros? – Si queremos ordenarnos primero debemos escucharnos los unos a los otros y después seguir un orden. 3. ¿Os habéis sentido nerviosos, tristes o muy felices durante la clase? ¿Si es así que habéis hecho en ese momento?



Legenda
 Gris: alumnos
 Rojo: docente

Organización y acondicionamiento. Agrupamientos. Contexto real o simulado.

Primera parte: desplazamiento al lugar de desarrollo (3 min)

Segunda parte: comunicación de la información inicial en un lugar pactado con el alumnado para los momentos de explicaciones y reflexión (5 min)

- De la unidad didáctica: qué van a aprender y qué se va a evaluar (explicación de los instrumentos de evaluación)
- De la sesión: los objetivos de la sesión y su estructura (explicación-tarea-explicación-tarea-reflexión).

Tercera parte: explicación de la primera actividad. (3 min)

- *Ordénate:* los miembros del grupo deben ordenarse siguiendo los criterios que indique el profesor. Algunos ejemplos:
 - Por edad
 - Por orden alfabético de los nombre
 - Por altura

Cuarta parte: desarrollo de la actividad (10 min)

Se forman los agrupamientos de cuatro personas siguiendo el criterio de heterogeneidad y se realiza la actividad.

Quinta parte: explicación de la segunda actividad. (5 min)

- *Paquetes:* Todos dan vueltas por la sala hasta que el docente indica un número. Los alumnos deberán formar grupos que tengan ese número de personas. Cada vez que se forme un grupo, deberán realizar una pequeña tarea cooperativa: ir a un lugar sin soltarse, formar una figura geométrica, llevar a una persona del grupo a cuestas hasta un lugar, formar una palabra de tres o cuatro letras, crear una pose para una foto en la que una persona no puede tocar el suelo y hacer una pirámide.

Sexta parte: desarrollo de la actividad (20 min)

Séptima parte: reflexión grupal (11 min)

Octava parte: vuelta al aula (3 min)

Criterios de realización
<ul style="list-style-type: none">• Comunicarse para decidir cómo ordenar el equipo o los pasos a seguir para realizar las tareas.

Criterios de éxito
<ul style="list-style-type: none">• Para la primera tarea: ordenar a los miembros del equipo en base al criterio planteado.• Para la segunda tarea: formar un equipo con el número de integrantes que indique el docente y realizar la tarea planteada.

Variables
Si se aumenta el número de integrantes de los grupos será más complicado que lleguen a resolver la tarea ya que deberán tener una mejor comunicación.

Fichas de los juegos.

ORDÉNATE

DESCRIPCIÓN: LOS MIEMBROS DEL GRUPO DEBEN ORDENARSE SIGUIENDO LOS CRITERIOS QUE INDIQUE EL PROFESOR.
ALGUNOS EJEMPLOS:

- POR EDAD
- POR ORDEN ALFABÉTICO DE LOS NOMBRES
- POR ALTURA

OBJETIVOS

- SER CAPAZ DE ORDENAR A LOS MIEMBROS DEL GRUPO SEGÚN EL CRITERIO.

VARIANTES

- LOS ALUMNOS SON LOS QUE ELIGEN LOS CRITERIOS DE ORDENACIÓN.
- IR AUMENTANDO EL NÚMERO DE INTEGRANTES DE LOS GRUPOS.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
ENTRE 6 Y 10 PERSONAS

TIEMPO
10 MIN

MATERIALES
NO ES NECESARIO NINGÚN MATERIAL.



PAQUETES

DESCRIPCIÓN: TODOS DAN VUELTAS POR LA SALA HASTA QUE EL DOCENTE INDICA UN NÚMERO. LOS ALUMNOS DEBERÁN FORMAR GRUPOS QUE TENGAN ESE NÚMERO DE PERSONAS. CADA VEZ QUE SE FORME UN GRUPO, DEBERÁN REALIZAR UNA PEQUEÑA TAREA COOPERATIVA: IR A UN LUGAR SIN SOLTARSE, FORMAR UNA FIGURA GEOMÉTRICA, ETC.

OBJETIVOS

- SER CAPAZ DE FORMAR LOS GRUPOS.
- REALIZAR LAS TAREAS COOPERATIVAMENTE.

VARIANTES

- LOS ALUMNOS INDICAN LOS RETOS QUE TIENEN QUE REALIZAR.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
GRAN GRUPO

TIEMPO
20 MIN

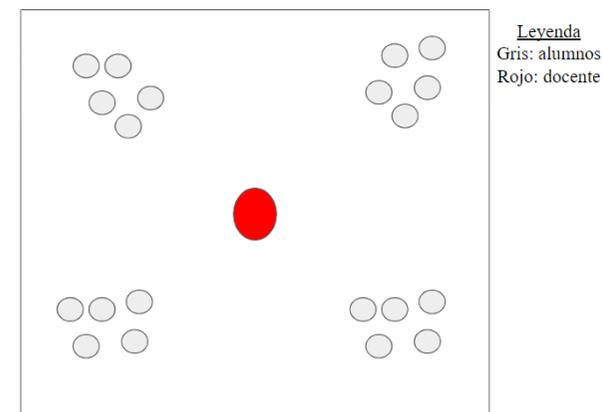
MATERIALES
NO ES NECESARIO NINGÚN MATERIAL.



Nombre situación de aprendizaje: 007

Competencias específicas – criterios de evaluación y objetivos didácticos	Materiales	Espacio
<p>CE.EF1. → Cri.ev. 1.3.</p> <p>1.3. a) Desarrollar una estrategia conjunta para alcanzar un objetivo común en situaciones de cooperación .</p> <p>CE.EF.3. → Cri.ev. 3.1. y 3.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1.a) Identificar las emociones que se sienten durante la realización de los desafíos cooperativos. 3.3.a) Respetar a los compañeros de un mismo equipo durante las tareas cooperativas. 	<p>Fichas de los juegos y cuestionarios.</p> <p>Conos, aros, pañuelos y globos.</p>	<p>Polideportivo.</p>

Preguntas para la reflexión- reglas de acción
<ol style="list-style-type: none"> ¿Cómo reaccionas cuando cometes un error? Y, ¿cuándo lo comete un compañero? ¿Os habéis respetado? ¿Qué habéis hecho para que el globo no se caiga antes de tiempo?- Para que no se caiga el globo tenemos que decidir el orden en el que lo tocamos o decir “yo” cuando vaya a tocar el balón. ¿Qué habéis hecho para ayudar a vuestro compañero ciego?- Si queríamos que nuestro compañero nos entendiera teníamos que decidir quién hablaba. En la actividad segunda actividad, ¿cómo os habéis sentido al no poder ver? ¿Os habéis



sentido ayudados?

Organización y acondicionamiento. Agrupamientos. Contexto real o simulado.

Primera parte: desplazamiento al lugar de desarrollo (3 min)

Segunda parte: comunicación de la información inicial en un lugar pactado con el alumnado para los momentos de explicaciones y reflexión (5 min)

- De la sesión: los objetivos de la sesión y su estructura (explicación-tarea-explicación-tarea-reflexión).
- Creación de agrupamientos fijos para la unidad didáctica siguiendo los siguientes criterios: heterogeneidad y diferentes a los agrupamientos usados en las anteriores unidades didácticas.

Tercera parte: explicación de la primera actividad. (3 min)

- El globo no debe tocar el suelo hasta que todos los miembros del grupo lo hayan tocado. Cada alumno solo puede tocar el globo una vez.

Cuarta parte: desarrollo de la actividad (10 min)

Quinta parte: explicación de la segunda actividad. (5 min)

- Uno de los miembros del grupo deberá taparse los ojos con una venda y realizar un camino sin pisar los obstáculos. El resto de los compañeros deberán darle indicaciones sin tocarle.

Sexta parte: desarrollo de la actividad (20 min)

Séptima parte: realización del cuestionario y la ficha individual (7 min)

Octava parte: reflexión grupal (4 min)

Novena parte: vuelta al aula (3 min)

Criterios de realización
<ul style="list-style-type: none">• Comunicarse con los compañeros para establecer un orden de actuación.• No hablar por encima de mis compañeros para dar las indicaciones.

Criterios de éxito
<ul style="list-style-type: none">• Tocar todos el balón antes de que éste caiga al suelo.• Realizar el recorrido sin que el compañero “ciego” toque un objeto.

Variables
Si cambiamos el material del primer juego podemos facilitar o complicar la comunicación durante el mismo. Si es un objeto que tarda en caer, podrán decidir sobre la marcha quién toca el objeto. En cambio, si es un objeto pesado deberán pactar un orden antes de poner en juego el objeto.

Fichas de los juegos.

QUE NO CAIGA LA BOMBA

DESCRIPCIÓN: EL GLOBO NO DEBE TOCAR EL SUELO HASTA QUE TODOS LOS MIEMBROS DEL GRUPO LO HAYAN TOCADO. CADA ALUMNO SOLO PUEDE TOCAR EL GLOBO UNA VEZ.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



OBJETIVOS

- ORGANIZAR EL GRUPO PARA SEGUIR UN ORDEN.
- COMUNICARSE CON LOS COMPAÑEROS.

AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
10 MIN

VARIANTES

- USAR PELOTAS DE DIFERENTES PESOS.

MATERIALES

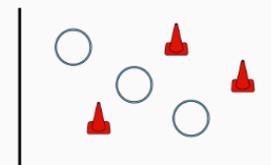
- GLOBOS



EL CAMINO OSCURO

DESCRIPCIÓN: UNO DE LOS MIEMBROS DEL GRUPO DEBERÁ TAPARSE LOS OJOS CON UNA VENDA Y REALIZAR UN CAMINO SIN PISAR LOS OBSTÁCULOS. EL RESTO DE LOS COMPAÑEROS DEBERÁN DARLE INDICACIONES SIN TOCARLE.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



OBJETIVOS

- COORDINARSE PARA DAR LAS INDICACIONES.

AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
20 MIN

VARIANTES

- EN VEZ DE DAR LAS INDICACIONES DE FORMA VERBAL, QUE SOLO PUEDAN TOCARLE PARA INDICARLE.

MATERIALES

- CONOS, PANUELOS Y AROS PEQUEÑOS.

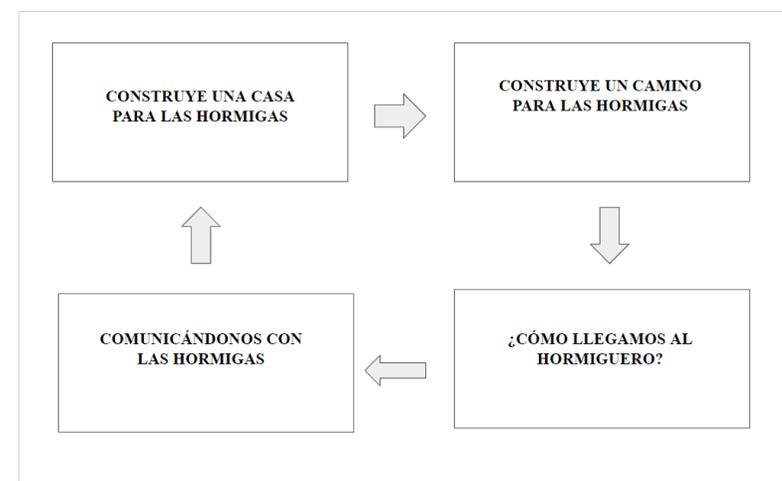


Nombre situación de aprendizaje: Ayudemos a las hormigas.

Competencias específicas – criterios de evaluación y objetivos didácticos
<p>CE.EF1. → Cri.ev. 1.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.3. a) Desarrollar una estrategia conjunta para alcanzar un objetivo común en situaciones de cooperación. <p>CE.EF3. → Cri.ev. 3.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3.3.a) Respetar a los compañeros de un mismo equipo durante las tareas cooperativas.

Materiales	Espacio
<p>Fichas de los juegos.</p> <p>Palos, piedras, árboles y estructuras del entorno.</p>	<p>Exterior.</p>

Preguntas para la reflexión- reglas de acción
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo elegisteis que actividades hacer? ¿Todo el mundo pudo expresar su opinión y fue respetado cuando hubo oportunidad? ¿Por qué sí o por qué no? 2. ¿Cómo os habéis organizado para conseguir todo el material rápido y tomar las decisiones? <ol style="list-style-type: none"> 1. Si queríamos tener el material rápido entonces teníamos que ayudarnos entre nosotros a recogerlo. 2. Si teníamos que elegir algo entonces hablábamos y escuchábamos a todos los del equipo y elegíamos.



Organización y acondicionamiento. Agrupamientos. Contexto real o simulado.

Primera parte: desplazamiento al lugar de desarrollo (3 min)

Segunda parte: comunicación de la información inicial en un lugar pactado con el alumnado para los momentos de explicaciones y reflexión (3 min)

-De la sesión: objetivos y estructura (circuitos estacionales).

Tercera parte: explicación de las estaciones, yendo una por una. En cada estación un alumno leerá la ficha que se encuentra situada en dicho lugar. (7 min)

- **Construye una casa para las hormigas:** hay que construir tres torres de piedras para que las hormigas puedan vivir. La primera de 6 pisos, la segunda de 10 y la tercera de 15. Todos los miembros del grupo deben poner, al menos, un piso de cada torre.
- **Construye un camino para las hormigas:** buscar un bordillo y con palos construir un camino por encima del mismo. Todos los miembros del grupo deben poner, al menos, dos palos.
- **Comunicándonos con las hormigas:** recoged todos los palos que podáis y pensad una frase. Entre todos deberéis escribir dicha frase con los palos que tenéis.

¿Cómo llegamos al hormiguero?: el hormiguero se sitúa en un árbol del patio y debéis intentar tocarlo formando una cadena que toque el árbol del hormiguero y diferentes lugares (porterías, fuentes, rocas, etc.) del patio.

Cuarta parte: desarrollo de las actividades (40 min)

Quinta parte: reflexión grupal (4 min)

Sexta parte: vuelta al aula (3 min)

Criterios de realización
<ul style="list-style-type: none">• Cooperar para recolectar los materiales necesarios.• Comunicarse para decidir los caminos, la frase o los lugares necesarios.

Criterios de éxito
<ul style="list-style-type: none">• Construir las torres, los caminos o la frase.• Formar una cadena humana que toque dos lugares concretos.

Variables
Si hay poco material natural obligamos al alumnado a que tenga que compartir y pueden surgir problemas tales como momentos de frustración o peleas por un material.

Fichas de los juegos.

COMUNICÁNDONOS CON LAS HORMIGAS

DESCRIPCIÓN: RECOGED TODOS LOS PALOS QUE PODÁIS Y PENSAD UNA FRASE. ENTRE TODOS DEBERÉIS ESCRIBIR DICHA FRASE CON LOS PALOS QUE TENÉIS.

OBJETIVOS

- ORGANIZAR AL GRUPO PARA COGER LOS PALOS NECESARIOS.
- ORGANIZAR AL GRUPO PARA ESCRIBIR LA FRASE

VARIANTES

- PUEDEN REALIZAR PALABRAS CON SU CUERPO.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
15 MIN

MATERIALES

- PALOS



CONSTRUYE UN CAMINO PARA LAS HORMIGAS

DESCRIPCIÓN: BUSCAR UN BORDILLO Y CON PALOS CONSTRUIR UN CAMINO POR ENCIMA DEL MISMO. TODOS LOS MIEMBROS DEL GRUPO DEBEN PONER, AL MENOS, DOS PALOS.

OBJETIVOS

- ORGANIZAR AL GRUPO PARA COGER LOS PALOS NECESARIOS.
- ORGANIZAR AL GRUPO PARA CONSTRUIR EL CAMINO.

VARIANTES

- PUEDEN INVENTARSE EL RECORRIDO DEL CAMINO.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
10 MIN

MATERIALES

- PALOS



COMUNICÁNDONOS CON LAS HORMIGAS

DESCRIPCIÓN: RECOGED TODOS LOS PALOS QUE PODÁIS Y PENSAD UNA FRASE. ENTRE TODOS DEBERÉIS ESCRIBIR DICHA FRASE CON LOS PALOS QUE TENÉIS.

OBJETIVOS

- ORGANIZAR AL GRUPO PARA COGER LOS PALOS NECESARIOS.
- ORGANIZAR AL GRUPO PARA ESCRIBIR LA FRASE

VARIANTES

- PUEDEN REALIZAR PALABRAS CON SU CUERPO.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
15 MIN

MATERIALES

- PALOS



¿CÓMO LLEGAMOS AL HORMIGUERO?

DESCRIPCIÓN: EL HORMIGUERO SE SITÚA EN UN ÁRBOL DEL PATIO Y DEBEIS INTENTAR TOCARLO FORMANDO UNA CADENA QUE TOQUE EL ÁRBOL DEL HORMIGUERO Y DIFERENTES LUGARES [PORTERÍAS, FUENTES, ROCAS, ETC] DEL PATIO.

OBJETIVOS

- ORGANIZAR AL GRUPO PARA VER DESDE QUE PUNTO PARTE LA CADENA.
- ORGANIZAR AL GRUPO PARA FORMAR LA CADENA.

VARIANTES

- PUEDEN UTILIZAR OBJETOS COMO CHAQUETAS PARA HACER MÁS LARGA LA CADENA.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
10 MIN

MATERIALES

- ÁRBOLES Y OTROS LUGARES DEL ENTORNO.



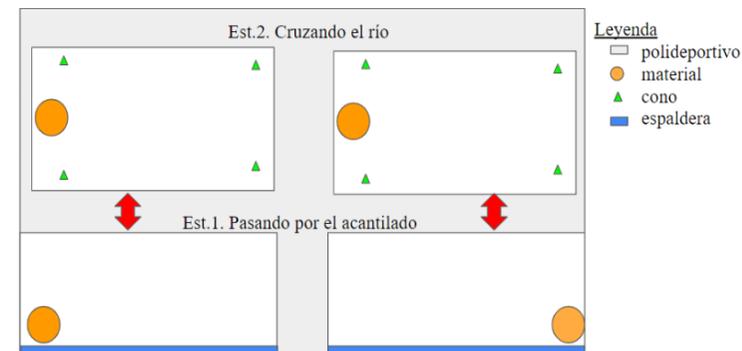
Nombre situación de aprendizaje: Cruzando el Amazonas.

Competencias específicas – criterios de evaluación y objetivos didácticos
<p>CE.EF1. → Cri.ev. 1.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.3.b) Adaptar su motricidad a la de sus compañeros para conseguir un objetivo común en situaciones de cooperación. <p>CE.EF3. → Cri.ev. 3.1. y 3.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1.b) Gestionar las emociones más intensas durante situaciones motrices de colaboración. 3.3.b) Resolver los conflictos que se den en situaciones motrices de cooperación de forma dialogada.

Materiales	Espacio
<p>Fichas individuales y fichas de los juegos.</p> <p>Pañuelos, conos, aros (grande, mediano y pequeño), espalderas.</p>	<p>Polideportivo (puede hacerse en exterior haciendo uso de las vallas del colegio y los árboles para delimitar el recorrido)</p>

Preguntas para la reflexión- reglas de acción
<ol style="list-style-type: none"> ¿Qué situaciones requirieron paciencia? ¿Tuvieron paciencia los compañeros del grupo? ¿Qué pasa cuando no somos pacientes? ¿Cómo podemos aprender a ser más pacientes? ¿Qué estrategia usasteis para cruzar el río?- Para cruzar el río, teníamos que decidir qué aros mover y donde dejarlos para que todos pudiéramos cruzar.

Dibujo-ilustración



3. ¿Cómo pasasteis por el acantilado sin soltarnos?- Si no queremos soltarnos, tenemos que adaptar nuestra velocidad a la de los compañeros.
4. En caso de que haya habido algún problema en el equipo, ¿cómo lo resolvisteis? ¿Ha sido la mejor forma?

Organización y acondicionamiento. Agrupamientos. Contexto real o simulado.

Primera parte: desplazamiento al lugar de desarrollo (3 min)

Segunda parte: comunicación de la información inicial en un lugar pactado con el alumnado para los momentos de explicaciones y reflexión (5 min)

-De la sesión: los objetivos de la sesión y su estructura (2 circuitos estacionales idénticos y su rotación)

- Reparto de las fichas.

Tercera parte: explicación de las estaciones, yendo una por una. En cada estación un alumno leerá la ficha que se encuentra situada en dicho lugar y el docente realizará una demostración de cómo ponerse los pañuelos(estación 1) y de los lugares dónde pueden pisar (estación 2). (10 min)

- **Est.1: Pasando por el acantilado:** Uniros con los pañuelos (se colocan los extremos por dentro del pantalón) e ir de un lado a otro de la espaldera sin que se suelte ningún pañuelo. Si os soltáis deberéis empezar de cero.
- **Est.2: Cruzando el río:** deberéis ir de un lado al otro del polideportivo. Pero solo podéis pisar dentro de los aros que tenéis.

Si alguno de los equipos termina antes de tiempo pasan a realizar las variantes establecidas en las fichas de los juegos.

Cuarta parte: desarrollo de la actividad (30 min)

Cada grupo se dirige a la estación que le corresponde. Cada quince minutos sonará un pitido que indicará que deben ir a la siguiente estación.

Quinta parte: realización de las fichas individuales (5 min)

Sexta parte: reflexión grupal (4 min)

Séptima parte: vuelta al aula (3 min)

Criterios de realización

- Comunicarse con los compañeros para diseñar un plan de actuación.
- Adaptar la velocidad de mis movimientos a los del compañero.

Criterios de éxito

- Llegar al otro lado del polideportivo sin pisar fuera de los aros.
- Llegar al otro lado de las espalderas sin que nadie se suelte.

Variables

Si modificamos la distancia en ambos juegos:

- En *Cruzamos el río* tendrán más tiempo de afianzar su estrategia y realizarla de forma pausada y ordenada aunque al principio vayan más acelerados y se equivoquen más veces si ampliamos la distancia a recorrer. Si la distancia es corta es probable que no sigan ninguna estrategia y vayan “a lo loco”.
- En *Pasando por el acantilado* cuanto mayor sea la distancia más probabilidad hay de que una persona se suelte. Debido a eso hay más posibilidades de que deban adaptarse a los movimientos del compañero, comunicarse e ir despacio

Fichas de los juegos.

CRUZANDO EL RÍO

DESCRIPCIÓN: DEBERÉIS IR DE UN LADO AL OTRO DEL POLIDEPORTIVO. PERO SOLO PODÉIS PISAR DENTRO DE LOS AROS QUE TENÉIS.

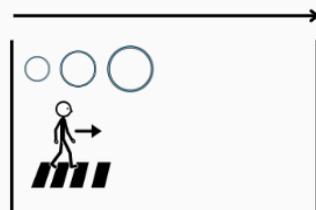
OBJETIVOS

- COMUNICARSE PARA CREAR UN PLAN DE ACTUACIÓN.
- COOPERAR PARA LLEGAR AL OTRO LADO.

VARIANTES

- USAR OTROS MATERIALES COMO BANCOS, LADRILLOS O PAPELES.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
15 MIN

MATERIALES

- TRES AROS DE DIFERENTES TAMAÑOS Y CONOS.



PASANDO POR EL ACANTILADO

DESCRIPCIÓN: UNIRLOS CON LOS PAÑUELOS (SE COLOCAN LOS EXTREMOS POR DENTRO DEL PANTALÓN) E IR DE UN LADO A OTRO DE LA ESPALDERA SIN QUE SE SUELTE NINGÚN PAÑUELO. SI OS SOLTÁIS DEBERÉIS EMPEZAR DE CERO.

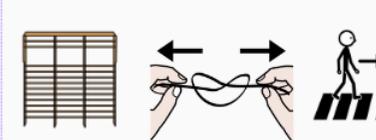
OBJETIVOS

- ADAPTAR MI MOVIMIENTO AL DEL COMPAÑERO.
- CRUZAR SIN SOLTARSE.
- COMUNICARSE PARA AVANZAR O PARAR.

VARIANTES

- ESTAR ATADOS CON CUERDAS PARA QUE SEA MÁS SENCILLO.
- QUE ALGUNOS TENGAN LOS OJOS TAPADOS PARA QUE SEA MÁS DIFÍCIL.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
15 MIN

MATERIALES

- PAÑUELOS Y ESPALDERAS



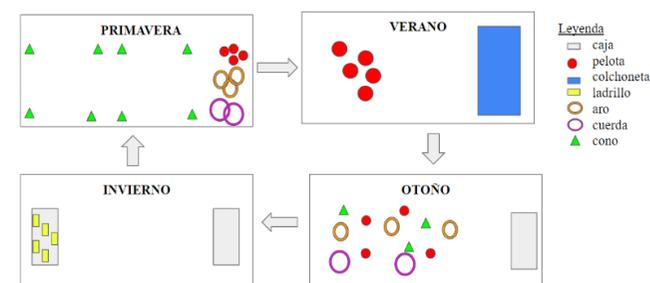
Nombre situación de aprendizaje: Las cuatro estaciones.

Competencias específicas – criterios de evaluación y objetivos didácticos	Materiales	Espacio
<p>CE.EF1. → Cri.ev. 1.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.3. a) Desarrollar una estrategia conjunta para alcanzar un objetivo común en situaciones de cooperación. <p>CE.EF.3. → Cri.ev. 3.1.</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1.a) Identificar las emociones que se sienten durante situaciones motrices de colaboración. 	<p>Fichas de los juegos, fichas individuales y cuestionarios.</p> <p>Conos, aros, pelotas, cuerdas, cajas, ladrillos y colchoneta.</p>	<p>Polideportivo</p>

Preguntas para la reflexión- reglas de acción

- ¿Cómo os habéis sentido durante las actividades?
- ¿Cuál es la mejor forma de *copiar lo que había hecho vuestro compañero en la estación Primavera / recoger los objetos en la estación Otoño* sin que hubiera problemas a la hora de coger un material ?
 - Si no queríamos que hubiera problemas al *recoger/copiar* entonces debíamos decidir quién *cogía/copiaba* cada objeto
 - Para saber a qué objeto recoger debo comunicarme con mi pareja.
- ¿Cómo os habéis organizado para *llevar todos los ladrillos a su caja / dejar*

Dibujo-ilustración



las pelotas en la colchoneta sin que se choquen entre ellas?

1. Para llevar todos los ladrillos debemos decir en qué orden nos colocamos, comunicarnos con los compañeros que nos pasan el ladrillo y al que le tengamos que pasar el ladrillo.
2. Si no queremos que unas pelotas choquen con otras entonces hay que decidir el orden en el que lanzamos y recogemos las pelotas

Organización y acondicionamiento. Agrupamientos. Contexto real o simulado.

Primera parte: desplazamiento al lugar de desarrollo (3 min)

Segunda parte: comunicación de la información inicial en un lugar pactado con el alumnado para los momentos de explicaciones y reflexión (4 min)

- De la sesión: los objetivos de la sesión y su estructura (circuito estacional con rotación en el sentido de las agujas del reloj).
- Reparto de las fichas.

Tercera parte: explicación de las estaciones, yendo una por una. En cada estación un alumno leerá la ficha que se encuentra situada en dicho lugar. (7 min)

- **Primavera: Decora el jardín:** una persona coloca una serie de objetos en diferentes sitios de un espacio señalado con conos mientras los demás no miran. Una vez colocados, el resto de alumnos deberán, entre todos, copiar lo que ha hecho su compañero en la segunda zona señalada. Todos los alumnos deben pasar por el rol de colocar objetos.
- **Verano: Llena la piscina:** los alumnos deben lanzar desde una distancia de 2 pasos las pelotas para dejarlas en la colchoneta. Todos los miembros del equipo deben lanzar, al menos, dos veces. Si una pelota cae al suelo, se recoge y vuelve a lanzar.
- **Otoño: Recoge la terraza:** el grupo se divide en parejas y entre todas tienen que coger los objetos y meterlos en la caja. Los

miembros de la pareja no pueden soltarse las manos.

- **Invierno: Transporta la leña:** los alumnos deben formar un fila que vaya de una caja a otra y transportar los ladrillos de una a la otra. Si un ladrillo cae al suelo, se debe empezar de cero.

Si alguno de los equipos termina antes de tiempo pasan a realizar las variantes establecidas en las fichas de los juegos.

Cuarta parte: desarrollo de la actividad (40 min)

Cada grupo se dirige a la estación que le corresponde. Cada diez minutos sonará un pitido que indicará que deben ir a la siguiente estación.

Quinta parte: realización del cuestionario (3min)

Sexta parte: vuelta al aula (3 min)

Criterios de realización

- Primavera: cooperar entre todos para poder reproducir el escenario creado por el compañero.
- Verano: organizar un orden de lanzamiento y recogida de pelotas para poder dejar las pelotas en la colchoneta.
- Otoño: comunicarse con la pareja y los compañeros para recoger todos los objetos de la terraza.
- Invierno: establecer un orden en la fila y una forma de pasar el ladrillo entre todos.

Criterios de éxito

- Primavera: reproducir el escenario planteado.
- Verano: depositar todas las pelotas en la colchoneta.
- Otoño: recoger todos los objetos.
- Invierno: llevar todos los ladrillos de una caja a

Variables

Primavera: si disminuimos el tiempo que tienen para reproducir el escenario deben comunicarse y tomar decisiones más rápido.

Verano: si aumentamos la distancia de lanzamiento será más complicado y pueden aparecer momentos de frustración.

Otoño: a menos material en juego, mayor tendrá que ser la comunicación para

otra sin que se caigan.

que dos parejas no vayan a por el mismo objeto.

Invierno: si aumentamos la distancia entre cajas será más complicado y pueden aparecer momentos de frustración.

Fichas de los juegos.

PRIMAVERA: DECORA EL JARDÍN

DESCRIPCIÓN: UNA PERSONA COLOCA UNA SERIE DE OBJETOS EN DIFERENTES SITIOS DE UN ESPACIO SEÑALADO CON CONOS MIENTRAS LO DEMÁS NO MIRAN. UNA VEZ COLOCADOS, EL RESTO DE ALUMNOS DEBERÁN, ENTRE TODOS, COPIAR LO QUE HA HECHO SU COMPAÑERO EN LA SEGUNDA ZONA SEÑALADA.

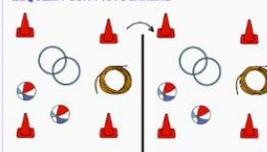
OBJETIVOS

- COPIAR LOS OBJETOS Y LA FORMA EN LA QUE LOS HA COLOCADO SU COMPAÑERO.

VARIANTES

AUMENTAR EL NÚMERO DE PERSONAS QUE COLOCAN LOS OBJETOS EN PRIMER LUGAR. MÍNIMO TIENE QUE HABER DOS PERSONAS EN EL QUIPU QUE COPIA.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
10 MIN

MATERIALES

PELOTAS, CONOS, AROS, CUERDAS...



VERANO: LLENA LA PISCINA

DESCRIPCIÓN: LOS ALUMNOS DEBEN LANZAR DESDE UNA DISTANCIA DE 2 PASOS LAS PELOTAS PARA DEJARLAS EN LA COLCHONETA. TODOS LOS MIEMBROS DEL EQUIPO DEBEN LANZAR, AL MENOS, DOS VECES. SI UNA PELOTA CAE AL SUELO, SE RECOGE Y VUELVE A LANZAR.

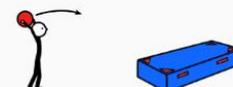
OBJETIVOS

- SER CAPAZ DE LANZAR LAS PELOTAS A LA COLCHONETA.

VARIANTES

AUMENTAR O DISMINUIR LA DISTANCIA DE LANZAMIENTO.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
10 MIN

MATERIALES

PELOTAS Y COLCHONETA.



OTOÑO: RECOGE LA TERRAZA

DESCRIPCIÓN: EL GRUPO SE DIVIDE EN PAREJAS Y ENTRE TODAS TIENEN QUE COGER LOS OBJETOS Y METERLOS EN LA CAJA. LOS MIEMBROS DE LA PAREJA NO PUEDEN SOLTARSE LAS MANOS.

OBJETIVOS

- RECOGER TODOS LOS OBJETOS

VARIANTES

UN MIEMBRO DE LA PAREJA VA CON LOS OJOS VENDADOS.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
10 MIN

MATERIALES

PELOTAS, CONOS, AROS, CUERDAS Y UNA CAJA.



INVIERNO: TRANSPORTA LA LEÑA

DESCRIPCIÓN: LOS ALUMNOS DEBEN FORMAR UN FILA QUE VAYA DE UNA CAJA A OTRA Y TRANSPORTAR LOS LADRILLOS DE UNA A LA OTRA. SI UN LADRILLO CAE AL SUELO, SE DEBE EMPEZAR DE CERO.

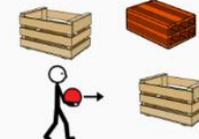
OBJETIVOS

- SER CAPAZ DE LLEVAR LOS LADRILLOS DE UN SITIO A OTRO SIN QUE SE CAIGAN.

VARIANTES

- USAR VARIAS FORMAS DE TRANSPORTE:
- CON UNA MANO
- CON LOS OJOS CERRADOS
- DE ESPALDAS
- POR DEBAJO DE LAS PIERNAS

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
10 MIN

MATERIALES

LADRILLOS Y 2 CAJAS

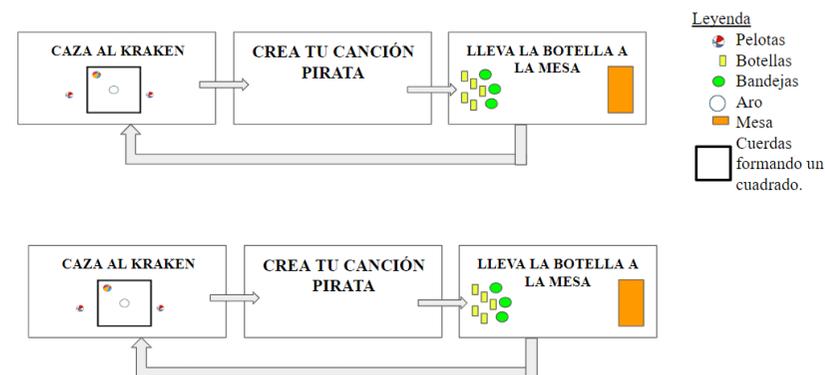


Nombre situación de aprendizaje: En busca del tesoro.

Competencias específicas – criterios de evaluación y objetivos didácticos	Materiales	Espacio
<p>CE.EF1. → Cri.ev. 1.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.3. a) Desarrollar una estrategia conjunta para alcanzar un objetivo común en situaciones de cooperación. <p>CE.EF3. → Cri.ev. 3.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3.3.b) Resolver los conflictos que se den en situaciones motrices de cooperación de forma dialogada. 	<p>Fichas de los juegos (duplicadas) y fichas individuales.</p> <p>Cuerdas, aros, pelotas, botellas, bandejas y mesas.</p>	<p>Polideportivo.</p>

Preguntas para la reflexión- reglas de acción

1. Si una persona se equivocaba en la canción y otro miembro del grupo se enfada, ¿cómo resolvéis ese conflicto?
2. ¿Qué habéis hecho para capturar al kraken?- Para capturar al kraken teníamos que decidir en qué lugar estaba cada uno y pasarle la pelota a quien tuviera el kraken más cerca.
3. ¿Cómo habéis llevado las botellas?- Si no queríamos que se cayeran teníamos que andar a la vez y tener los brazos a la misma altura.



Organización y acondicionamiento. Agrupamientos. Contexto real o simulado.

Primera parte: desplazamiento al lugar de desarrollo (3 min)

Segunda parte: comunicación de la información inicial en un lugar pactado con el alumnado para los momentos de explicaciones y reflexión (5 min)

-De la sesión: los objetivos de la sesión y su estructura (2 circuitos estacionales idénticos y su rotación)

- Reparto de las fichas.

Tercera parte: explicación de las estaciones, yendo una por una. En cada estación un alumno leerá la ficha que se encuentra situada en dicho lugar. (10 min)

- ***Caza al Kraken:*** sin entrar en la zona marcada con las cuerdas y usando las dos pelotas del mismo color que tenéis, debéis meter la pelota diferente (el kraken) en el aro (la trampa). En el esquema tenéis como hay que montar el campo de juego.
- ***Crea tu canción pirata:*** sentados en círculo debéis crear una canción de percusión corporal. Una persona empieza haciendo un movimiento y la de al lado debe copiarlo y añadir otro. Así sucesivamente. Cuando el último del grupo repite todos los gestos y añade uno, todo el grupo debe hacer la secuencia. Si uno se equivoca, se vuelve a empezar.
- ***Lleva la botella a la mesa:*** Cada uno solo puede usar una mano. Tenéis que coger las botellas, ponerlas en las bandejas y llevarlas a la mesa sin que se caigan.

Cuarta parte: desarrollo de la actividad (30 min)

Cada grupo se dirige a la estación que le corresponde. Cada diez minutos sonará un pitido que indicará que deben ir a la siguiente estación.

Cuarta parte: Realización de las fichas individuales y reflexión grupal (9 min)

Quinta parte: vuelta al aula (3 min)

Criterios de realización
<ul style="list-style-type: none">• Adaptar el movimiento y la velocidad del cuerpo propio al del compañero.• Comunicarse con los compañeros para diseñar una estrategia conjunta.

Criterios de éxito
<ul style="list-style-type: none">• Crear una canción de percusión corporal entre todos.• Meter la pelota en el aro.• Llevar todas las botellas a la mesa.

Variables
En el juego de atrapar al Kraken, si disminuimos el campo de juego y ampliamos el tamaño del aro (uno de gimnasia rítmica) les será mucho más sencillo conseguir la meta y reduciremos el índice de frustración. Ya que es un juego que les gusta mucho pero puede llegar a causar frustración si no se consigue rápido la meta.

Fichas de los juegos.

CREA TU CANCIÓN PIRATA

DESCRIPCIÓN: SENTADOS EN CÍRCULO DEBÉIS CREAR UNA CANCIÓN DE PERCUSIÓN CORPORAL. UNA PERSONA EMPIEZA HACIENDO UN MOVIMIENTO Y LA DE AL LADO DEBE COPIARLO Y AÑADIR OTRO. ASÍ SUCESIVAMENTE. CUANDO EL ÚLTIMO DEL GRUPO REPITE TODOS LOS GESTOS Y AÑADE UNO, TODO EL GRUPO DEBE HACER LA SECUENCIA. SI UNO SE EQUIVOCA, SE VUELVE A EMPEZAR.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



OBJETIVOS

- COOPERAR PARA CREAR UNA SECUENCIA DE PERCUSIÓN CORPORAL.

AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
15 MIN

VARIANTES

- USAR OBJETOS PARA REALIZAR LA PERCUSIÓN.

MATERIALES

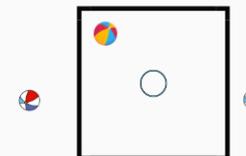
- NO ES NECESARIO NINGÚN MATERIAL



CAZA AL KRAKEN

DESCRIPCIÓN: SIN ENTRAR EN LA ZONA MARCADA CON LAS CUERDAS Y USANDO LAS DOS PELOTAS DEL MISMO COLOR QUE TENÉIS, DEBÉIS METER LA PELOTA DIFERENTE (EL KRAKEN) EN EL ARO (LA TRAMPA). EN EL ESQUEMA TENÉIS COMO HAV QUE MONTAR EL CAMPO DE JUEGO.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



OBJETIVOS

- COOPERAR PARA METER LA PELOTA EN EL ARO.
- COMUNICARSE PARA CREAR UNA ESTRATEGIA.

AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
20 MIN

VARIANTES

- HACER MAS PEQUEÑO O GRANDE EL RECINTO PARA QUE SEA MÁS SENCILLO O COMPLEJO.

MATERIALES

- CUERDAS, UN ARO, DOS PELOTAS IGUALES Y UNA DIFERENTE.



LLEVA LA BOTELLA A LA MESA

DESCRIPCIÓN: CADA UNO SOLO PUEDE USAR UNA MANO. TENÉIS QUE COGER LAS BOTELLAS, PONERLAS EN LAS BANDEJAS Y LLEVARLAS A LA MESA SIN QUE SE CAIGAN.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



OBJETIVOS

- COOPERAR PARA LLEVAR LAS BOTELLAS.
- COMUNICARSE PARA CREAR UNA ESTRATEGIA.

AGRUPAMIENTOS:
6 PERSONAS

TIEMPO
20 MIN

VARIANTES

- PONER PESO EN LAS BOTELLAS PARA QUE SEA MÁS SENCILLO LLEVARLAS.

MATERIALES

- BANDEJAS (O CARTÓN PLANO), MESA Y BOTELLAS DE PLÁSTICO.

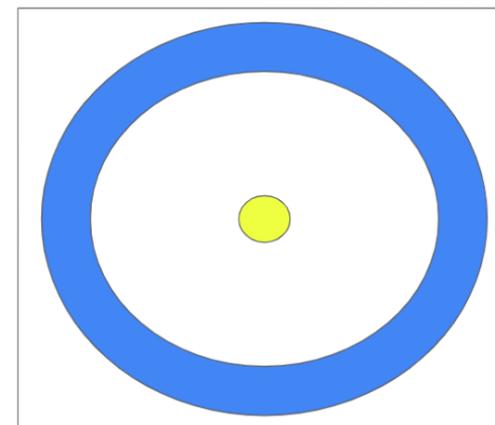


Nombre situación de aprendizaje: Todos para uno y uno para todos.

Competencias específicas – criterios de evaluación y objetivos didácticos	Materiales	Espacio
<p>CE.EF1. → Cri.ev. 1.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.3.b) Adaptar su motricidad a la de sus compañeros para conseguir un objetivo común en situaciones de cooperación. <p>CE.EF3. → Cri.ev. 3.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3.3.a) Respetar a los compañeros de un mismo equipo durante las tareas cooperativas. 	<p>Fichas de las actividades.</p> <p>Aros y picas.</p>	<p>Polideportivo o exterior.</p>

Dibujo-ilustración

Preguntas para la reflexión- reglas de acción
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Os ha resultado más fácil trabajar toda la clase juntos que en grupos pequeños?¿Qué trucos habéis usado para que sea más fácil? 2. ¿Cómo habéis conseguido moveros sin que se os caigan las picas?- Para que no se cayeran teníamos que movernos a la vez, entonces había que decidir quién daba la señal acordada para movernos. 3. ¿Cómo pasaba el aro?- Si quiero que el aro pase tengo que colocarme de una forma u otra a como lo hace mi compañero y con su ayuda, moverlo. 4. ¿Consideráis que os habéis respetado todos?



Legenda
Amarillo: docente
Azul: alumnado

Organización y acondicionamiento. Agrupamientos. Contexto real o simulado.

Primera parte: desplazamiento al lugar de desarrollo (3 min)

Segunda parte: comunicación de la información inicial en un lugar pactado con el alumnado para los momentos de explicaciones y reflexión (5 min)

- De la sesión: los objetivos de la sesión y su estructura (explicación-tarea-explicación-tarea-reflexión).

Tercera parte: explicación de la primera actividad. (4 min)

- *La patata caliente:* toda la clase forma un corro y cada alumno agarra con la mano derecha una pica. Todos deben moverse a la vez hacia la derecha y coger la pica del compañero. Hay que dar una vuelta completa sin que se caigan las picas.

Cuarta parte: desarrollo de la actividad (15 min)

Quinta parte: explicación de la segunda actividad. (5 min)

- *Pasa el aro:* los participantes forman un corro agarrados de las manos y sin soltarse tienen que conseguir que el aro de una vuelta completa.

Sexta parte: desarrollo de la actividad (15 min)

Séptima parte: reflexión grupal (10 min)

Octava parte: vuelta al aula (3 min)

Criterios de realización

- Comunicarse con el compañero para acordar un código y moverse todos a la vez.
- Ajustar el movimiento del cuerpo propio al del compañero para que el aro pase.

Criterios de éxito
<ul style="list-style-type: none"> • Dar una vuelta completa al corro sin que la pica caiga al suelo. • Que el aro de una vuelta completa sin que los alumnos se suelten las manos.

Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Si aumentamos la distancia entre participantes en el juego <i>La patata caliente</i> aumentamos la dificultad del juego. Esto puede aumentar las situaciones de frustración o culpabilizar a la persona a la que se le caiga la pica.

Fichas de los juegos.

LA PATATA CALIENTE

DESCRIPCIÓN: TODA LA CLASE FORMA UN CORRO Y CADA ALUMNO AGARRA CON LA MANO DERECHA UNA PICA. TODOS DEBEN MOVERSE A LA VEZ HACIA LA DERECHA Y COGER LA PICA DEL COMPAÑERO. HAY QUE DAR UNA VUELTA COMPLETA SIN QUE SE CAIGAN LAS PICAS.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
GRAN GRUPO

TIEMPO
15 MIN

MATERIALES

- PICAS



VARIANTES

- HACERLO CON LOS OJOS VENDADOS

PASA EL ARO

DESCRIPCIÓN: LOS PARTICIPANTES FORMAN UN CORRO AGARRADOS DE LAS MANOS Y SIN SOLTARSE TIENEN QUE CONSEGUIR QUE EL ARO DE UNA VUELTA COMPLETA.

ESQUEMA CON PICTOGRAMAS



AGRUPAMIENTOS:
GRAN GRUPO

TIEMPO
15 MIN

MATERIALES

- AROS



OBJETIVOS

- AYUDAR AL COMPAÑERO DE AL LADO PARA FACILITARLE QUE PASE EL ARO.
- COMUNICARSE CON EL COMPAÑERO.

VARIANTES

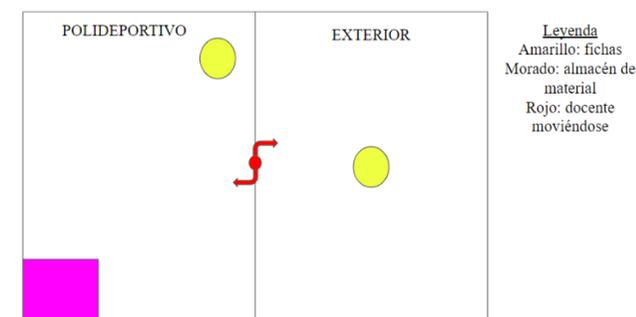
- HACERLO CON LOS OJOS VENDADOS
- CAMBIAR EL TAMAÑO DE LOS AROS
- PONER EN JUEGO MÁS DE UN ARO

Nombre situación de aprendizaje: Evaluación.

Competencias específicas – criterios de evaluación y objetivos didácticos	Materiales	Espacio
<p>CE.EF1. → Cri.ev. 1.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.3. a) Desarrollar una estrategia conjunta para alcanzar un objetivo común en situaciones de cooperación. <p>CE.EF.3. → Cri.ev. 3.1. y 3.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3.1.a) Identificar las emociones que se sienten durante la realización de los desafíos cooperativos. • 3.3.a) Respetar a los compañeros de un mismo equipo durante las tareas cooperativas. 	<p>Fichas de los juegos, las fichas individuales de las sesiones anteriores que no estén completas, cuestionario y lista de control.</p> <p>Todo el material usado en las anteriores sesiones.</p>	<p>Polideportivo y exterior.</p>

Preguntas para la reflexión- reglas de acción
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Lograsteis pensar en trucos mejores que en las sesiones anteriores? 2. ¿Fueron las personas mejores a la hora de “incluir” y respetar a todo el mundo en el grupo? 3. ¿Te has sentido mejor durante esta sesión que en las anteriores?

Dibujo-ilustración



Organización y acondicionamiento. Agrupamientos. Contexto real o simulado.

Nota: esta situación de aprendizaje se realiza en dos sesiones, por tanto su duración es de 120 minutos.

Primera parte: desplazamiento al lugar de desarrollo (3 min)

Segunda parte: comunicación de la información inicial en un lugar pactado con el alumnado para los momentos de explicaciones y reflexión (10 min)

- De la sesión: dispondrán del tiempo total de esta sesión para acabar aquellas fichas individuales que no les haya dado tiempo de terminar durante las sesiones. Además, podrán repetir aquellos retos cooperativos que no les salieron en las anteriores sesiones.
- Reparto de las fichas incompletas.

Tercera parte: desarrollo de la sesión (actividades cooperativas y realización de las fichas individuales) (44 min)

Cuarta parte: vuelta al aula (3 min)

Quinta parte: desplazamiento al lugar de desarrollo (3 min)

Sexta parte: comunicación de la información inicial en un lugar pactado con el alumnado para los momentos de explicaciones y reflexión (15 min)

- De la sesión: dispondrán del tiempo total de la sesión para realizar el cuestionario y la lista de control sobre sí mismos y sus compañeros de equipo.
- Explicación de la lista de control y reparto del material
- Si alguien termina pronto puede realizar juego libre.
 - Normas del juego libre: si dejas de usar un material hay que guardarlo, nadie se queda solo y solucionar los conflictos de forma dialogada.

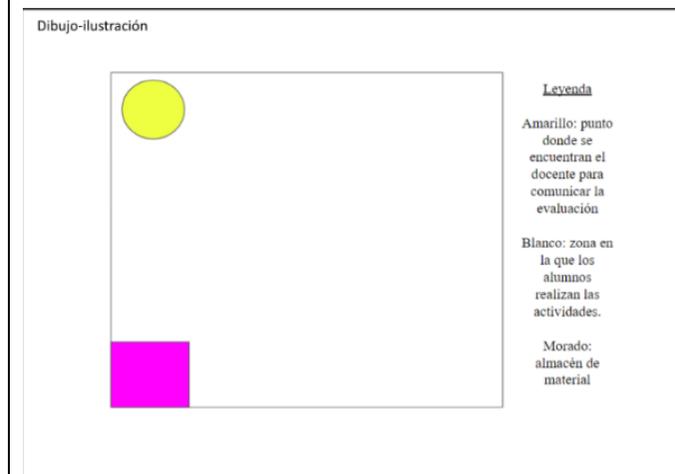
Séptima parte: desarrollo de la sesión (39 min)

Octava parte: vuelta al aula (3 min)

Nombre situación de aprendizaje: Comunicación y reflexión sobre la evaluación.

Competencias específicas – criterios de evaluación y objetivos didácticos	Materiales	Espacio
<p>CE.EF.3. → Cri.ev. 3.1. y 3.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3.1.b) Gestionar las emociones más intensas durante situaciones motrices de colaboración. • 3.3.b) Resolver los conflictos que se den en situaciones motrices de cooperación de forma dialogada. 	<p>Resultados de la evaluación y todo el material disponible.</p>	<p>Polideportivo o exterior.</p>

Preguntas para la reflexión- reglas de acción
<p>Preguntas relacionadas con los objetivos didácticos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Has tenido algún problema durante la clase? ¿Cómo lo has solucionado? 2. ¿Has sentido tristeza, frustración o euforia? ¿Qué has hecho en ese momento? <p>Preguntas extra para conocer la opinión del alumnado a cerca de la unidad y poder evaluarla:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Hemos sentido que hemos ayudado al grupo con nuestra participación? ¿Nos han ayudado los compañeros? 2. ¿Qué crees que has aprendido en esta unidad que te sirva para tu día a día? 3. ¿Hay algo que cambiarías de la unidad? ¿Qué es lo que más te ha gustado? ¿La recomiendas para otros años?



Organización y acondicionamiento. Agrupamientos. Contexto real o simulado.

Primera parte: desplazamiento al lugar de desarrollo (3 min)

Segunda parte: comunicación de la información inicial en un lugar pactado con el alumnado para los momentos de explicaciones y reflexión (5 min)

- De la sesión: dispondrán de una sesión de juego libre cooperativo y se les irá llamando de uno en uno para comunicarles los resultados de su evaluación y conocer su opinión acerca de la unidad.
 - Normas del juego libre: si dejas de usar un material hay que guardarlo, nadie se queda solo y solucionar los conflictos de forma dialogada.

Tercera parte: desarrollo de la sesión (49 min)

Cuarta parte: vuelta al aula (3 min)

3.CONCLUSIONES

3.1. Conclusiones y valoración personal.

Se ha considerado que los objetivos planteados en la introducción de este trabajo se han cumplido satisfactoriamente. A continuación, se van a enumerar dichos objetivos junto con una pequeña reflexión acerca de por qué se considera que se han logrado.

- Profundizar en la metodología del aprendizaje cooperativo a nivel teórico-práctico.
 - En el apartado del marco teórico se desarrollan todos los aspectos fundamentales sobre al aprendizaje cooperativo y los desafíos cooperativos tales como el elementos esenciales para que se de un aprendizaje cooperativo, la hibridación de este modelo con otros, los aspectos esenciales para su desarrollo en al aula, los tipos de desafíos cooperativos y toda la legislación relevante sobre el tema.
 - A lo largo del apartado de intervención se han desarrollado aspectos importantes tales como desarrollar un contexto de centro y aula, realizar la temporalización de la unidad, desarrollar las situaciones de aprendizaje, crear instrumentos de evaluación y plasmar las situaciones problemáticas que se puedan dar a lo largo de la unidad junto a sus soluciones.
 - El trabajo está fundamentado en bibliografía de varios autores.
 - La realización de este trabajo ha permitido varias cosas tales como indagar sobre la metodología de Aprendizaje Cooperativo, reforzar los conocimientos sobre programación de unidades didácticas y poner en práctica la creatividad para la creación de varias de las actividades planteadas. Además, gracias a este trabajo y la información recogida se han puesto de manifiesto los beneficios que tiene esta metodología en el desarrollo social del alumnado y la creación de un buen clima de aula. Por eso mismo se ha considerado que debería utilizarse durante las primeras semanas de curso y en todos ellos o ,al menos, los cursos impares ya que ayuda a que el alumnado desarrolle un sentimiento de pertenencia respecto al grupo clase.
- Diseñar una unidad didáctica completa enfocada a primero de primaria teniendo como base dicha metodología y relacionar dicha unidad con lo expuesto a lo largo del marco teórico.
 - El planteamiento de todas las situaciones de aprendizaje que se llevan a

cabo en la unidad son fundamentalmente actividades cooperativas. Así que se podría decir que se ha desarrollado una unidad didáctica basada en el aprendizaje cooperativo.

- El apartado *1.3. Aspectos a tener en cuenta*, ha sido fundamental para su correcta programación ya que se ha tenido en consideración todo aquello que se ha desarrollado en dicho apartado y que fuera aplicable a primero de primaria. Esto se debe a que no se podía emplear todo lo desarrollado en el marco teórico sin tener en cuenta el curso en el que se va a llevar a cabo la intervención. Por eso mismo se considera que se ha realizado una buena conexión.
- El diseño de la unidad refleja lo que realmente se puede llegar a hacer en una sesión de una hora, la progresión que debe seguir el alumnado para que el aprendizaje siga un curso óptimo y, sobre todo, ayuda a saber qué aspectos se debe tener en cuenta para llamar la atención del alumnado o para organizar las sesiones.

3.2. Aspectos novedosos u originales.

Hay aspectos tales como darle su espacio al alumnado para que se autoevalúe y coevalúe, además de evaluar el proceso de pensamiento y resolución de las tareas más que el resultado que podrían considerarse algo novedoso. Se ha considerado que para que una evaluación sea formativa también hay que dejar que el alumnado trabaje con los instrumentos de evaluación y tenga la oportunidad de hacer una autocrítica sobre su trabajo, su comportamiento y sus emociones. Además de que la coevaluación es importante tenerla en cuenta ya que son ellos los que están durante la sesión trabajando juntos y puede darse la situación de que el docente no sea consciente de algo que pasa pero ellos sí.

3.3. Puntos fuertes y débiles.

Hay cinco puntos a destacar sobre la unidad planteada. El primero de ellos es el hecho de darle una temática a cada sesión. Esto se debe a que el uso de la simbolización ayuda a que el alumnado (sobre todo de cursos inferiores) se implique más en la sesión ya que aumenta la motivación de los mismos.

El segundo punto fuerte es el planteamiento de los posibles conflictos o problemas que se puede encontrar un docente tanto a nivel general como en determinadas situaciones de aprendizaje. Lo que hace que se considere esto un punto fuerte del trabajo

es que se ha buscado la forma de poner solución a dichos conflictos.

El tercer punto fuerte es todo el material curricular diseñado para esta unidad didáctica. El hecho de tener tanto los instrumentos de evaluación como las fichas de los juegos que van a ser entregadas al alumnado es un punto a tener en cuenta ya que ayuda mucho a visualizar correctamente las tareas, la atención a la diversidad hacia aquellos alumnos que desconocen parcialmente el idioma o no saben leer bien del todo y si los instrumentos de evaluación son realmente aptos para el ciclo propuesto.

El cuarto está relacionado con el marco teórico. En este trabajo se han desarrollado nueve aspectos fundamentales para poder llevar a cabo tareas o unidades basadas en el Aprendizaje Cooperativo. Dichos nueve aspectos están desarrollados de forma clara y concisa en el apartado *1.3. Aspectos a tener en cuenta*.

El quinto punto fuerte es la progresión de las situaciones de aprendizaje ya que progresa en relación a los agrupamientos y a la organización de aula. En el caso del primer aspecto, se comienza con grupos reducidos lo que facilita que el alumnado se sienta más cómodo y participe con mayor frecuencia. Además de que facilita la toma de decisiones y el llegar a un acuerdo al ser menos personas. Así pues, con forme avanza la unidad los grupos se harán más grandes y la dificultad de llegar a acuerdos será mayor.

Por otro lado, en relación al segundo aspecto, se pasa de la realización de sesiones guiadas con estructura lineal que favorecen que el alumnado se centre en la cooperación y se familiarice con ella a sesiones con una organización de circuito que necesitan de mayor autonomía por parte del alumnado.

Decir también que así como hay puntos fuertes, hay determinados aspectos que podrían mejorarse o, al menos, ampliar la información sobre los mismos. A pesar de que el marco teórico aporte la información esencial para el desarrollo de la unidad, podrían ampliarse determinados aspectos. Uno de ellos es la hibridación de modelos ya que es un aspecto interesante a la hora de programar una unidad didáctica rica en aprendizajes y experiencias. En este documento tan solo se dan unas ligeras pinceladas sobre como puede hibridarse el modelo de Aprendizaje Cooperativo con otros modelos. Esto se debe a la limitación de la extensión del documento, pero sería interesante profundizar más en el tema.

Otro aspecto a mejorar es el hecho de que en el marco teórico se habla de los tipos de desafíos (lineales, combinados o megadesafíos) y posteriormente en la unidad se plantean simples tareas sin tener en cuenta estas estructuras. Esto se debe a que la unidad está enfocada a alumnos de 6 y 7 años, pero se podría haber empleado alguna de

las estructuras para situaciones de aprendizaje llevadas a cabo al final de la unidad.

3.4. Dificultades encontradas.

A lo largo del proceso de desarrollo del trabajo se ha presentado la dificultad de plantear tareas puramente cooperativas y que no den pie a la competición por parte del alumnado. Esto se debe a que en el día a día de las personas estamos más acostumbrados a las actividades y actitudes competitivas. Además, hay alumnos que debido a su personalidad tienen mayor tendencia a la competición. Así que esta dificultad de la competitividad se puede encontrar a la hora de diseñar una unidad con estas características como a la hora de su puesta en práctica en el aula.

Pero esa no fue la única dificultad. Debido a la cantidad de tiempo disponible a la hora de realizar este documento, se tuvo que eliminar la idea de realizar un itinerario de aprendizaje que incluyera las etapas de infantil y primaria. El haber desarrollado esto a demás de la unidad, habría completado mucho más el trabajo.

3.5. Perspectiva de futuro.

Para finalizar, decir que después del desarrollo de este trabajo el pensamiento de querer utilizar esta metodología se ha visto reforzado. Sobre todo gracias al diseño de una unidad didáctica completa.

Por tanto se puede decir que este trabajo está bastante completo ya que recoge un marco teórico que desarrolla los aspectos fundamentales y , además, está conectado con una unidad didáctica enfocada a primer ciclo que aborda más aspectos necesarios para su desarrollo en el aula a parte de la descripción de las sesiones.

BIBLIOGRAFÍA

Fernández-Río, J., & Méndez-Giménez, A. (2016). El Aprendizaje Cooperativo: Modelo Pedagógico Para Educación Física (Cooperative Learning: Pedagogical Model For Physical Education). *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deportes Y Recreación*, 29, 201-206.

Halliday, N. (1999). Developing self-esteem through Challenge Education experiences. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 70, 51-58.

Henton, M. (1996). *Adventure in the Classroom*. Kendall/Hunt

Johnson, D., & Johnson, R. (2009). *Joining together: Group theory and group skills*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.

Kagan, S. (1992). *Cooperative Learning*. Kagan Publishing

Landazabal, M. G. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad*. Ediciones Pirámide.

Orden Ecd/1112/2022, De 18 De Julio, Por La Que Se Aprueban El Currículo Y Las Características De La Evaluación De La Educación Primaria Y Se Autoriza Su Aplicación En Los Centros Docentes De La Comunidad Autónoma De Aragón

Pujolás, P. (2008). *9 ideas clave. El aprendizaje cooperativo*. Graó.

Pueyo, Á. P., Alcalá, D. H., Fernández-Río, J., Calderón, A., López, L. A. U., González-Víllora, S., Manzano-Sánchez, D., Valenzuela, A. V., Garijo, A. H., Martín, R. P., Giménez, A. M., Baena-Extremera, A., Clemente, J. A. J., Velert, C. P., Casterad, J. Z., Solana, A. A., Bartoll, Ó. C., Aguilar, G. F., García, C. M., Carrocera, M. S. (2021). *Los Modelos Pedagógicos En Educación Física : Qué, Cómo, Por Qué Y Para Qué*. Universidad de León.

Río, F. G., & Callado, C. V. (2005). *Desafíos Físicos Cooperativos: Retos Sin Competición Para Las Clases De Educación Física*. España: Wanceulen Editorial Deportiva

Rovegno, I. (2006). Teaching and learning tactical game play at the elementary school level: the role of situated cognition. En N. Wallian, M.P. Poggi, & M. Musard (Eds.) *Co-construire des savoirs: les métiers de l'intervention dans les APSP* (pp. 115-126). Besançon: Presses universitaires de Franche-Comte

Trujillo, F. (2010). Recursos y materiales en Educación Física. *Efdeportes*, 140 (-). Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd140/recursos-y-materiales-en-educacion-fisica.htm>

Velázquez Callado, C. (2014). Aprendizaje Cooperativo: Aproximación Teórico-práctica Aplicada a la Educación Física. *Revista Digital de Educación Física*, 29, 20-28.

Velázquez Callado, C. (2019). *Análisis de la Implementación del Aprendizaje Cooperativo Durante la Escolarización Obligatoria en el Área de Educación Física* (Tesis doctoral). Universidad de Valladolid. Recuperado de: [HTTPS://DOI.ORG/10.35376/10324/2823](https://doi.org/10.35376/10324/2823)

Velázquez Callado, C. (2004). *Las Actividades Físicas Cooperativas: Una Propuesta para la Formación en Valores a través de la Educación Física en las Escuelas de Educación Básica*. México: Secretaría de Educación Pública.