

UNIVERSIDAD  
INTERNACIONAL  
DE LA RIOJA

**unir**

## **Universidad Internacional de La Rioja Máster universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales**

Grupos cooperativos a través de entornos virtuales en un  
Centro Rural Agrupado en 5º y 6º de Primaria

**Trabajo fin de máster presentado por:** Antonio Egea Sánchez.

**Titulación:** Máster en Tecnología Educativa y Competencias  
Educativas.

**Modalidad:** Proyecto de Innovación educativa.

**Director/a:** Marta Bonet Garrosa.

Calasparra (Murcia)  
24 de Julio de 2018

## **Resumen.**

Usaremos las Tecnologías de la Información y la Comunicación como recurso fundamental para favorecer las relaciones sociales del alumnado de quinto y sexto de Educación Primaria escolarizados en distintos colegios que pertenecen a un mismo Centro Rural Agrupado. En el área de Educación Física, plantearemos una secuenciación de actividades mediante estructuras de aprendizaje cooperativo adaptado a los entornos virtuales de aprendizaje apoyándonos en el enfoque metodológico del flipped classroom. A través de videoconferencias y el trabajo colaborativo, el alumnado adecuará juegos y deportes populares y tradicionales al contexto social actual generando diferentes contenidos digitales que se reutilizarán en distintas jornadas de convivencia que reunan a todo el alumnado participante, docentes y familiares.

**Palabras Clave:** Educación Física, relaciones sociales, aprendizaje cooperativo, flipped classroom, entornos virtuales de aprendizaje.

## **Abstract.**

We will use the Communication and Information Technologies as a basic resource for improving the relationship between students who study fifth and sixth grade of Elementary Education at different schools that belong to the same Rural Centres Grouped. At the Physical Education area, we will propose an activities sequence based on cooperative learning adapted to virtual environments, using the flipped classroom methodology. Through video conference and cooperative work, the student body will adapt games and traditional sports to the actual social context, making different digital subject matters that will be reused at several teambuilding days where the whole educational community will take part.

**Keywords:** Physical Education, relationship, cooperative learning, flipped classroom, virtual environments.

ÍNDICE

Resumen.	2
Abstract.	2
1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO.	5
1.1. Introducción.	5
1.2. Descripción del centro educativo o contexto.	5
1.3. Destinatarios del Proyecto.	6
2. JUSTIFICACIÓN.	8
3. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS.	9
4. MARCO TEÓRICO.	9
5. DESARROLLO DEL PROYECTO.	15
5.1. Metodología.	15
5.2. Coordinación docente.	17
5.3. Relaciones con el currículo.	17
5.4. Actividades.	19
5.5. Recursos.	27
5.6. Cronograma.	28
6. EVALUACIÓN.	30
6.1. Evaluación de los elementos propios del área de Educación Física.	30
6.1.1. Evaluación de la práctica motriz.	31
6.2. Evaluación del aprendizaje cooperativo.	33
6.2.1. Autoevaluación del grupo cooperativo.	34
6.3. Evaluación del proyecto y práctica docente.	35
7. CONCLUSIONES.	36
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	38
9. ANEXOS	41
Anexo 1. “La taxonomía de Bloom y el aprovechamiento del tiempo en clase”.	41
Anexo 2. “Normas de equipo”.	41
Anexo 3. “Formación de grupos”.	42
Anexo 4. “Plan de equipo”.	43
Anexo 5. “Preguntas tipo en Plickers”.	44
Anexo 6. “Documento de elección de juego”.	45
Anexo 7. “Análisis de juegos”.	47
Anexo 8. “Diseño del juego”.	48
Anexo 9. “Ejemplo de cartel”.	49
Anexo 10. “Evaluación cooperativa”.	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de alumnos por centros y niveles. _____	6
Tabla 2. Pautas para la coordinación docente. _____	17
Tabla 3. Contribución a las competencias clave. _____	19
Tabla 4. Funciones de los miembros del grupo. _____	19
Tabla 5. Distribución de ordenadores por centros. _____	27
Tabla 6. Cronograma de actividades del proyecto. _____	29
Tabla 7. Relación de criterios, estándares e instrumentos en el área de Educación Física. ____	31
Tabla 8. Rúbrica para evaluación de la práctica motriz. _____	31
Tabla 9. Rúbrica de evaluación del portfolio. _____	32
Tabla 10. Rúbrica para la exposición oral en el vídeo. _____	33
Tabla 11. Rúbrica para evaluar el aprendizaje cooperativo. _____	34
Tabla 12. Autoevaluación de roles cooperativos. _____	34
Tabla 13. Autoevaluación de los objetivos comunes, normas y compromisos. _____	35
Tabla 14. Valoración del Proyecto. _____	36
Tabla 15. Normas de equipo. _____	41
Tabla 16. Distribución de alumnos por grupos cooperativos. _____	42

## **1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO.**

### **1.1. Introducción.**

A través del siguiente proyecto trataremos de abordar dinámicas de trabajo a desarrollar dentro de un Centro Rural Agrupado (en adelante CRA).

Nos centraremos en el alumnado de quinto y sexto curso de Educación Primaria. Conocidos como nativos digitales (Prensky, 2011) trataremos de ir más allá y que se conviertan en creativos digitales, pero estableciendo relaciones cooperativas y colaborativas con compañeros de otras pedanías y aulas pertenecientes al mismo CRA, utilizando la tecnología como herramienta para superar la separación física entre ellos y con el fin de fomentar las relaciones sociales y afectivas.

A través del área de Educación Física, trataremos de recuperar los juegos populares y tradicionales adecuándolos al contexto actual mediante grupos cooperativos que permitan un modelo de actividad híbrida, combinando el aula física con los entornos virtuales de aprendizaje.

Nos apoyaremos en la importancia del aspecto social y afectivo del alumnado en el que centraremos nuestra actuación, siguiendo principios como los que expone Fernández March (2004) en relación al proceso activo y constructivo, dependiente de contextos ricos, esencialmente social, con dimensiones afectivas y subjetivas y con aprendizajes diferentes.

De esta manera, integraremos las TIC dotándolas de una utilidad práctica y real en el que se pueda alcanzar un nivel de integración, a ser posible, experta (Orihuela, 2010), donde el alumnado es el protagonista, generando los contenidos, exponiéndolos ante el resto de compañeros y haciéndolos públicos a través del blog de aula.

Así, trataremos de contribuir a la adquisición de competencias clave como Aprender a Aprender, Competencia Digital y Competencias Sociales y Cívicas concretadas en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero.

### **1.2. Descripción del centro educativo o contexto.**

Este proyecto se desarrolla en el Colegio Rural Agrupado “Zarcilla de Ramos”, siendo un centro público dependiente de la Consejería de Educación, Formación y Empleo de la Región de Murcia. El centro engloba a otros seis colegios distribuidos en pedanías/diputaciones del municipio de Lorca (Murcia). Los centros y poblaciones donde se encuentran son:

- CEIP. “Ginés Arcas Romera” (Zarcilla de Ramos).
- CEIP. “Andrés Manjón” (Avilés).
- CEIP. “Ntra. Sra. de la Asunción” (La Parroquia).
- CEIP. “Virgen del Rosario” (Coy).
- CEIP. “San Miguel” (Zaradilla de Totana).
- CEIP. “San José del Consejero” (El Consejero).

Todas las sedes escolares se encuentran en núcleos de población de pequeña extensión y pocos habitantes -entre 400 y 550 habitantes, excepto Zarcilla de Ramos con casi 1.000 habitantes-.

Posee una ratio alumno/profesor baja, pero apropiada si tenemos en cuenta que están agrupados en aulas multinivel e incluso se mezclan etapas educativas.

El centro cuenta con un total de 207 alumnos matriculados, repartidos como se indica en la “tabla 1: Distribución del alumnado por centros y unidades”, así como los agrupamientos de las unidades según el sombreado de las filas. En cada centro los agrupamientos son distintos, pero los cursos de 5º y 6º nunca son separados.

<b>COLEGIO RURAL AGRUPADO ZARCILLA DE RAMOS</b>									
<b>LOCALIDADES</b>	<b>EDUCACIÓN INFANTIL</b>			<b>EDUCACIÓN PRIMARIA</b>					
	<b>3 AÑOS</b>	<b>4 AÑOS</b>	<b>5 AÑOS</b>	<b>1.º</b>	<b>2.º</b>	<b>3.º</b>	<b>4.º</b>	<b>5º</b>	<b>6.º</b>
<b>Zarcilla de Ramos</b>	16	6	8	10	9	7	6	9	9
<b>Avilés</b>	2	5	5	-	2	4	4	4	-
<b>La Parroquia</b>	6	7	5	6	5	3	5	4	3
<b>Coy</b>	1	3	1	4	2	1	2	-	4
<b>Zarzadilla de Totana</b>	1	-	2	4	6	8	1	1	3
<b>El Consejero</b>	-	-	2	1	1	2	-	5	2
<b>TOTAL 207 alumnos</b>	<b>26</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>18</b>	<b>23</b>	<b>21</b>

Tabla 1. *Distribución de alumnos por centros y niveles.* Fuente: Elaboración propia a partir del PEC de CRA Zarcilla de Ramos.

En general, el alumnado está motivado, careciendo de relaciones con los compañeros de otras localidades salvo en algunas actividades complementarias (excursiones, actividades de centro...).

La lejanía entre sí, así como la inexistencia de centros de ocio, academias, centros deportivos cercanos... hace que las ocupaciones de ocio y tiempo libre sean mínimas, rutinarias y monótonas.

Esta situación se ve acrecentada con la dedicación casi exclusiva de las familias a sectores económicos primarios, sin tiempo para desplazarse a poblaciones más grandes y con más recursos.

### **1.3. Destinatarios del Proyecto.**

El proyecto se desarrolla dentro del área de Educación Física. Será un especialista de la misma quien se encargue de la coordinación del proyecto. Estará destinado a un total de 44 alumnos y alumnas, de los cuales 23 son de quinto curso y 21 de sexto.

Si en cualquier centro es fundamental la coordinación docente, en los CRA es de vital importancia. Al tratarse de un colegio formado por varios entornos educativos distribuidos en pedanías, el proyecto involucrará el trabajo de todos los especialistas de Educación Física, seis docentes en total.

Además de las reuniones de Coordinación Docente presenciales, cada quince días o según necesidades del centro, que se realicen en la sede que ejerce de cabecera, se mantendrá contacto de manera síncrona y asíncrona utilizando las TIC. De esta manera, se fomentará el trabajo cooperativo y colaborativo, no solo del alumnado sino también de los maestros implicados.

Todo este entramado no sería posible sin contar con uno de los elementos imprescindibles para el buen funcionamiento de cualquier proyecto, como es el equipo directivo y el coordinador TIC, poniendo los medios formativos y de infraestructuras necesarios para que los profesores sean capaces de introducir una metodología activa apoyada en el uso de la tecnología. El coordinador TIC mantendrá funciones de enlace, ayuda y asesoramiento al profesorado.

Es importante centrarse en los aspectos psíquicos del alumno para delimitar sus principales características. A nivel general, podemos enmarcar al alumnado dentro del periodo de operaciones concretas, siguiendo los estudios de J. Piaget recogidos y analizados por Saldarriaga-Zambrano, Bravo-Cedeño y Loor-Rivadeneira (2016; p. 132) concretándose como el momento en el que los niños desarrollan sus esquemas operatorios, siendo reversibles, pero a la vez concretos, teniendo la capacidad de *establecer relaciones cooperativas y consensuar las decisiones en función del punto de vista de los demás*. Así, se comienza a dar el paso hacia la autonomía del individuo.

La principal característica de estos grupos es su heterogeneidad, marcada principalmente por la diferencia de nivel existente, aunque con una base curricular común diferenciada en el nivel de logro requerido para los distintos aprendizajes.

A nivel afectivo y social, presentan una personalidad interna, teniendo ciertas dificultades para establecer relaciones y comunicación con personas que salen de su círculo más íntimo. La falta de experiencias en este sentido se convierte en un hándicap para su desarrollo como personas, por lo que posibilitaremos que vayan adquiriendo hábitos de convivencia democrática, respeto y de preparación para la vida adulta en sociedad.

Una de las características destacables en estos entornos rurales es la escasa participación familiar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la mayoría de las ocasiones por su poca formación y las dificultades de conciliación con el horario laboral.

A través de este proyecto, que busca ampliar los horizontes comunicativos, cooperativos y colaborativos entre alumnos a través de las TIC, llegaremos hasta un aprendizaje global y armónico en todos los ámbitos de la personalidad, fomentando además la creatividad, socialización, respeto... y facilitando la implicación de las familias en el aprendizaje de sus hijos.

## 2. JUSTIFICACIÓN.

El desarrollo de este proyecto viene motivado por la necesidad de crear un vínculo real entre alumnos que pertenecen a un mismo Centro Rural Agrupado (CRA).

Día a día, en la escuela rural, se dan ciertas situaciones diferenciadoras respecto a centros ordinarios tales como los agrupamientos multinivel -que generan mayor heterogeneidad-, ratios inferiores a los del resto de centros, etc.

El alumnado de los CRA que engloban a otros colegios en distintas pedanías, más o menos alejadas geográficamente, mantiene un vínculo directo con sus compañeros de aula, sean o no del mismo curso, pero no con el resto de alumnos y alumnas que están matriculados en el mismo nivel educativo pero que reciben enseñanza en otras pedanías.

Comparten centro de referencia, programaciones, decisiones del claustro... y en ocasiones, a través de actividades complementarias, coinciden en día, hora y lugar, en las que se hace visible la escasez de relaciones sociales y afectivas entre alumnos de los distintos colegios que se agrupan.

Las desigualdades generadas por las condiciones geográficas influyen en el desarrollo de su personalidad y socialización, presentando grandes dificultades como consecuencia de las pocas posibilidades que tienen para relacionarse con otras personas que no forman parte de su círculo más íntimo.

A partir de estas circunstancias, surge la idea de enlazar social, afectiva y académicamente al alumnado del centro a partir del proyecto “Grupos cooperativos a través de entornos virtuales en un CRA en 5º y 6º de Primaria”, salvando todas las barreras geográficas y sociales con la utilización de la tecnología.

Buscaremos despertar el interés y motivación de los alumnos por trabajar cooperativamente con compañeros de las distintas localidades y que sirva de herramienta y medio para un posterior acercamiento físico, pues todos los materiales generados, además de difundirlos a través de la TIC, servirán para realizar una jornada de convivencia para alumnos y familias.

Es común en la mayoría de alumnos de estas edades el poco desarrollo de la competencia social y cívica, acentuado por el aislamiento geográfico que mantienen y la escasez de recursos económicos y de tiempo para desplazarse hasta núcleos de población de mayor tamaño que les permitan ampliar su círculo de amistades.

Ante esta problemática planteada, son las nuevas tecnologías y el enfoque constructivista los elementos sobre los que nos debemos apoyar para conseguir que el alumnado sea el protagonista real de su aprendizaje y las TIC el instrumento clave que les permita alcanzar las metas propuestas con este proyecto.



### **3. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS.**

Con el presente proyecto son varios los objetivos que nos planteamos y otros muchos que se podrían plantear, pero nos centraremos en los que a continuación se describen.

Como objetivo principal destacaremos: Trabajar cooperativamente a través de un entorno virtual que fomente las relaciones sociales entre compañeros.

Trataremos de conseguir otros objetivos más específicos tales como:

- Conocer las características concretas de los juegos populares y tradicionales.
- Modificar juegos populares y tradicionales adecuándolos a las características de la sociedad actual.
- Usar las TICs para desarrollar contenidos digitales aplicados a Educación Física.
- Poner en práctica los productos creados por los propios alumnos.

### **4. MARCO TEÓRICO.**

#### **4.1. Centros Rurales Agrupados.**

Para poder comprender el contexto en el que se desarrolla el presente proyecto es imprescindible conocer algunos aspectos teóricos sobre el mismo, la escuela rural y los Centros Rurales Agrupados (CRA).

En primer lugar, es importante pensar que la escuela rural tiene unas connotaciones diferentes a la escuela que podemos entender por habitual u ordinaria, por lo que podemos definirla como la institución educativa que tiene como soporte el medio y la cultura rural. Se caracteriza por la heterogeneidad y multinivelaridad de grupos de distintas edades, capacidades, competencias y niveles de escolarización (Jiménez, 2011).

Es en el Real Decreto 2731/1986 de 24 de diciembre (BOE del 9 de enero), donde aparece regulado por primera vez, por el Ministerio de Educación y Ciencia, la posibilidad de crear Colegios Rurales Agrupados en Educación General Básica. Con la intención de:

“...hacer posible el mantenimiento de pequeñas escuelas sin detrimento de su fortaleza organizativa, mejorar la calidad educativa desde un mayor poder organizativo, acabar con el aislamiento del maestro de las pequeñas escuelas, dotar al ámbito rural de los recursos adecuados y compartidos, posibilitar la adecuación del currículo a la realidad de los pueblos, desarrollar proyectos pedagógicos y organizativos adaptados al contexto y compartir los maestros especialistas”.

Desde entonces hasta ahora han sido muchos los cambios que han ido sufriendo en base a otros documentos como, entre otros:

- La ORDEN de 20 de Julio de 1.987 (BOE del 25), por la que se establece el procedimiento para la constitución de Colegios Rurales Agrupados de Educación General Básica, es decir, se establece un “nuevo” procedimiento para la constitución de los CRAs.

- Real Decreto 82/1996, de 26 de enero (BOE del 2 de febrero), por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las Escuelas de Educación Infantil y de los Colegios de Educación Primaria.

Entre las muchas peculiaridades de un CRA nos centraremos en una de las que más nos interesan e influyen para organizar nuestro proyecto. En ellos se agrupan varios centros repartidos en localidades distanciadas físicamente y coordinadas desde una sede principal denominada cabecera, desde la que se gestiona prácticamente todo el peso administrativo y se desarrolla el trabajo del Equipo Directivo.

Cabe destacar la figura del maestro itinerante, generalmente los maestros especialistas que se desplazan por varias localidades del centro, a excepción de quienes pueden completar su horario en un centro solo. Salvo que exista la necesidad no suelen ser tutores, pero cabe la posibilidad, en función de la estructura y organización del centro, que un maestro especialista sea también tutor de algún grupo además de impartir su área propia, sin itinerar entre centros.

Esta forma de organización y trabajo requiere un cambio de mentalidad en todos los integrantes de la comunidad educativa, en especial del claustro de profesores y del propio equipo directivo. Tal y como reflejan Del Moral, Pérez; Villalustre Martínez, Lourdes; Neira Piñeiro, María del Rosario, (2013), este cambio, tanto desde el punto de vista organizativo como instruccional, lleva a sus protagonistas hacia un cambio que sitúe las tecnologías al servicio de la mejora del aprendizaje del alumnado.

Los “*docentes rurales*” tienen la oportunidad de usar las TIC para aprovechar las posibilidades que ofrecen de cara a generar una enseñanza que hasta ahora era inviable en estos centros y adecuarla al contexto global en el que vivimos. Trataremos de acercar pedagógicamente a compañeros separados geográficamente.

#### **4.2. Flipped Classroom.**

Al hablar de flipped classroom o flipped learning (aprendizaje inverso o aprendizaje al revés), nos referimos a un enfoque pedagógico en el que el proceso de comprensión conceptual de los contenidos es sacado fuera del horario lectivo -generalmente a través de vídeos con explicaciones o clases magistrales del profesor- con la intención de dedicar el mayor tiempo posible a la práctica activa de los conocimientos a través de proyectos, resolución de problemas, análisis de situaciones, etc. (Tourón y Santiago, 2015).

Gran cantidad de los aspectos que consideramos necesarios para alcanzar un cambio de paradigma educativo están incluidos dentro de esta propuesta.

Entre los principales beneficios que aporta este modelo podemos encontrar (Tourón y Santiago, 2015):

- Ofrece a los docentes más tiempo para ejercer una dedicación personalizada a los alumnos.
- El profesorado puede compartir los conocimientos entre sí y hacerlos extensivos a las familias y al resto de la comunidad educativa.
- Los alumnos pueden acceder a los contenidos en cualquier momento y lugar.
- Aumenta la motivación del alumnado.
- Se generan lecciones magistrales enriquecidas con contenidos digitales.

Para delimitar aún más este concepto nos guiaremos por los cuatro pilares del flipped learning que se delimitan en el documento *A Review of Flipped Learning* (Hamdan, McKinght, Mckinght y Arfstrom (2013):

- Entorno de aprendizaje flexible, en el que los docentes crean un espacio adaptado en el que los alumnos pueden elegir cuándo y dónde aprender ajustado a los tiempos de aprendizaje de cada uno de ellos. Nosotros nos serviremos de Google Classroom y Drive.
- Cultura de aprendizaje. El modelo cambia de classroom a learning centrándose aún más en el alumnado buscando la interacción participativa en la construcción del conocimiento.
- Contenido intencional. Los docentes utilizan contenido intencional (en nuestro caso personalizaremos los vídeos y materiales) para aprovechar al máximo el tiempo de clase, con el objetivo de integrar métodos y estrategias activas de aprendizaje en las que el protagonista sea el estudiante, como por ejemplo las estructuras de trabajo cooperativo.
- Educador profesional. Los educadores se encargan de observar y guiar a los alumnos, aportando feedback relevante y evaluando su trabajo durante el proceso. También debe darse la interacción entre docentes para mejorar, pieza clave en este proyecto.

### **4.3.Trabajo cooperativo.**

#### **4.3.1. Generalidades.**

Recogemos en este apartado los aspectos que creemos más interesantes, de cara a nuestro proyecto, del aprendizaje cooperativo como metodología en busca del conocimiento compartido.

Se trata de un método de enseñanza, y por estos podemos entender que son el camino que nos lleva a alcanzar los objetivos con los que esperamos que aprendan los alumnos. (Sicilia Camacho y Delgado Noguera, 2002).

Autores como Velázquez Callado (2004) se refiere al aprendizaje cooperativo como “una metodología que se base en el trabajo en pequeños grupos, generalmente heterogéneos, en que los alumnos trabajan juntos para ampliar, mejorar o asentar sus conocimientos y los resultados de los demás miembros de su grupo” (p. 61). Se trata de obtener mejoras sociales y cognitivas de carácter significativo.

“El aprendizaje colaborativo... consiste en que dos o más estudiantes trabajen juntos y compartan equitativamente la carga de trabajo mientras progresan hacia resultados de aprendizaje previsto” (Barkley, Cros y Howell Major, 2007, p. 18).

El conglomerado de ideas, opiniones, sugerencias... de cada miembro del grupo tendrá que ser unificado para alcanzar las metas planificadas. Este aprendizaje colectivo generará distintas competencias que requerirán de una coordinación eficaz en todo momento. Desde esta perspectiva, trataremos de que todos los alumnos se involucren en la obtención de respuestas óptimas y en la mejora de sus relaciones sociales y afectivas.

Tal y como expone Fernández March (2014), el aprendizaje cooperativo seguirá una serie de *principios*, entre otros:

- Proceso activo y constructivo.
- Dependiente de contextos ricos.
- Eminentemente social.
- Desarrolla las dimensiones afectivas y subjetivas.

#### **4.3.2. Características del aprendizaje cooperativo.**

Es importante considerar que el aprendizaje cooperativo lleva consigo una serie de premisas indispensables para que así se le reconozca. Son muchos los autores que vienen a significar cinco grandes características necesarias para delimitar este tipo de método de aprendizaje. Tomaremos como referencia a Marín Pérez (2014) y realizaremos un breve análisis de las mismas:

- Interdependencia positiva entre compañeros del mismo grupo. Todos serán responsables de todo.
- Responsabilidad propia dentro del colectivo. Partir del esfuerzo individual para cumplimentar las actividades o tareas propuestas. Nadie debe tener una actitud pasiva.
- Interacción continua entre compañeros. Debe existir reciprocidad y feedback de todos para todos.
- Habilidades interpersonales y de pequeño grupo. Las relaciones sociales serán indispensables para obtener éxitos. Resolver conflictos, proponer alternativas, generar confianza en el grupo, respetarse y gestionar con autonomía las situaciones que el trabajo diario va propiciando.
- Proceso grupal. Se hace necesaria la reflexión crítica de las acciones realizadas por el grupo y las individuales de cada uno. Autoevaluarse para analizar los comportamientos, actitudes y acciones a mantener, mejorar o descartar.

### 4.3.3. Ventajas de uso.

Los grupos heterogéneos van a conllevar la mejora de una gran cantidad de habilidades interpersonales, motivacionales, cooperativas que van a desembocar en la importancia de ayudar a aquellos compañeros que lo necesitan, recibir ayuda de otros miembros del grupo y ser capaz de asimilar, asentar y poner en práctica los propios aprendizajes.

Esta interacción entre iguales lleva consigo una serie de *ventajas*. Según López y Acuña (2011), podemos destacar las siguientes:

- Ayudar a traducir a un lenguaje mucho más cercano las explicaciones del profesor.
- Organizar el propio pensamiento para explicar las ideas, enfatizando la comprensión.
- Mejora de la atención individualizada.

Debemos tener en cuenta que no todo el aprendizaje en grupo es cooperativo, aunque sí a la inversa, en la que la suma de todos los roles y acciones de los miembros llevarán hasta el alcance de los logros previstos. No se trata de sumar partes aisladas, aunque en ocasiones se puedan dar comportamientos y situaciones similares a las propias del aprendizaje cooperativo. Debe existir continua interacción y ayuda entre los compañeros para resolver los problemas planteados.

Para ello, se deben propiciar cuatro mecanismos básicos según Orlick (2001) como son la cooperación, aceptación, participación y diversión.

### 4.3.4. El grupo cooperativo virtual.

Ya han sido desarrolladas a grandes rasgos las características de los grupos cooperativos y de esta metodología, pero al referirnos a un grupo que trabajará en un entorno virtual de aprendizaje conviene delimitar algunos requisitos que se deben dar para su correcto funcionamiento. Serán clave para afrontar acciones entre los estudiantes que se encuentran en diferentes localidades y centros pertenecientes al CRA sin necesitar contacto presencial.

Además de lo mencionado con anterioridad respecto a los grupos cooperativos, debemos destacar algunas salvedades incorporando a nuestro día a día ciertos recursos como, por ejemplo:

- Gestión de una plataforma o entorno colaborativo virtual.
- Herramientas de comunicación virtual para interaccionar de forma síncrona y asíncrona.
- Herramientas y aplicaciones colaborativas.
- Almacenamiento en la nube.
- Otros recursos TIC que sirvan de soporte a las tareas de enseñanza-aprendizaje (infraestructuras, conexión a internet, programas de ofimática, buscadores, bases de datos, dispositivos de grabación de vídeo...).

Éstos y otros se irán especificando durante el desarrollo de las actividades de este proyecto, pero antes ahondaremos un poco más en lo que conocemos como entornos virtuales de aprendizaje.

#### **4.4. Entornos virtuales de aprendizaje.**

A través de este proyecto pretendemos superar barreras que dificultan las relaciones entre iguales. Partiremos de compañeros repartidos en diferentes zonas que comparten todo menos algo vital para una enseñanza de calidad: las relaciones afectivas y sociales.

Mediante los Entornos Virtuales de Aprendizaje (en adelante EVA) podemos contar con numerosas herramientas que ayuden a “acercar” a estos alumnos, formar grupos que trabajen cooperativamente con un fin común y sirva de vínculo o excusa para establecer jornadas de convivencia cercanas en el tiempo que permitan poner en práctica los productos generados durante el proceso y en los que se muestre al resto de la comunidad educativa sus experiencias de aprendizaje.

A su vez, intentamos contribuir a los objetivos que, desde el Ministerio de Educación, se ha propuesto alcanzar para reducir el abandono escolar y mejorar la calidad de la enseñanza dentro del Marco estratégico *Educación y Formación 2020* (ET2020) con cuatro objetivos estratégicos como: (Eurydice, 2009).

- Hacer realidad el aprendizaje permanente y la movilidad.
- Mejorar la calidad y la eficacia de la educación y la formación.
- Promover la equidad, la cohesión social y la ciudadanía activa.
- Incrementar la creatividad y la innovación.

En muchos contextos se comenzó a utilizar las TIC como recursos individuales para adaptar o mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y el acceso a una cantidad ingente de información además de las posibilidades comunicativas que permite. En la actualidad, un cambio de perspectiva debe ser necesario para adecuarnos a la realidad social.

El mundo laboral nos encamina, en muchas ocasiones, a trabajar en equipo o grupo desde distintos puntos del planeta. Las TIC nos ofrecen el soporte y herramientas necesarias que debemos saber utilizar para ser competentes en nuestra vida cotidiana en el mayor número de ámbitos posible.

Desde esta perspectiva, los EVA nos van a permitir diseñar y desarrollar proyectos a través de metodologías activas e integrar el trabajo cooperativo “virtual”, tal y como afirman diversos autores como Guitert, Romeu, Péres-Mateo (2007).

El papel del profesor será fundamental, por lo que debe garantizar un contexto que disponga de las condiciones necesarias para guiar al alumnado a la resolución de los problemas planteados. Como veremos más adelante, a través de las TIC y diversos recursos tecnológicos virtuales, trataremos de amplificar el contacto entre alumnos, con plataformas de aprendizaje que permiten interactuar y ofrecer los mismos recursos a todos los grupos o bien personalizarlos durante el proceso de elaboración de los contenidos.

Nos centramos en los EVA por la posibilidad de entenderlos como espacios sociales en los que, además de introducir tareas de aprendizaje cognitivas y prácticas, ofrecen la posibilidad de educar en valores a través de situaciones de interacción entre los miembros de los grupos que comparten entorno colaborativo en la red.

Tal y como afirma Orquín y Aguado (2017, p.22):

“... el empleo de EVA redundará en una mejora de la metodología docente conducente a una mejora general del proceso de enseñanza-aprendizaje y contribuyendo de manera indirecta a la consecución de otros objetivos tan importantes como la reducción del fracaso escolar o el aumento de la motivación del alumnado, entre otros”.

## 5. DESARROLLO DEL PROYECTO.

### 5.1. Metodología.

En este apartado introduciremos aquellas técnicas y métodos con los que desarrollaremos nuestro proyecto. Incluiremos un breve desarrollo de las mismas, aunque serán tratadas con mayor detalle junto al desglose de actividades y tareas.

#### 5.1.1. Utilización del Flipped Classroom.

El trabajo será desarrollado mediante la metodología de trabajo en grupos cooperativos. Estas dinámicas se mantendrán durante las sesiones presenciales, pero para asegurar que todos los contenidos lleguen a todos los miembros de los grupos por igual y anticipar las dinámicas de trabajo en clase, plantearemos las tareas a través del Flipped Classroom.

Así, todos los vídeos, comentarios, feedback... que el grupo de maestros tengan que ofrecer llegarán en las mismas condiciones a todos los alumnos mediante la herramienta **Google Classroom**. De esta manera, podremos dedicar las sesiones destinadas al proyecto a que los alumnos se comuniquen entre ellos para analizar los distintos problemas, aplicar estrategias para resolverlos, evaluar los procesos y tareas que están llevando a cabo y a crear los contenidos con herramientas digitales para posteriormente exponer y transferir lo aprendido al resto de compañeros.

Dedicaremos el mayor tiempo posible en clase a actividades relacionadas con aplicación del conocimiento y análisis para después crear los contenidos, dedicando la actividad del alumnado a las tareas más relacionadas con las habilidades de pensamiento de orden superior tal y como se recomienda en la taxonomía de Bloom representada por una pirámide, aunque, tal y como indican Santiago, Díez y Andía (2017) la forma que se ajustaría más a nuestra labor en el aula sería la de un diamante, como se refleja en el anexo 1. “La taxonomía de Bloom y el tiempo de espacio grupal”, en la página 41.

Los profesores prepararán vídeos con las actividades e información que deben saber los alumnos en cada etapa del proyecto utilizando distintas **herramientas de edición de vídeo** y otras más



específicas como **EDpuzzle**. Podrán anticiparse a las dificultades de cada alumno y guiarán el proceso.

### **5.1.2. Aplicación del aprendizaje cooperativo.**

Utilizaremos **Hangouts** de Google para establecer las comunicaciones entre alumnos ya que nos permitirá realizar videoconferencias y hacer uso del servicio de chat, compartir pantalla y documentos colaborativos.

Además, contaremos con la plataforma Drive en la que se crearán carpetas compartidas entre los miembros del grupo y con acceso para el profesor. Se trata de crear un **portfolio digital**. Se irán guardando, ordenando y jerarquizando los materiales elaborados, individual o colaborativamente, por fecha de creación y nombre de la actividad. Utilizaremos este recurso para recoger los materiales que irán surgiendo durante el proyecto.

Para la realización de las actividades, practicaremos técnicas o estructuras cooperativas. En este proyecto las aplicaremos a través de una adaptación de las mismas, ya que tendremos que llevarlas a cabo en entornos virtuales. Las dinámicas de trabajo concretas serán las siguientes:

#### **UNO – DOS – CUATRO.**

- UNO: Cada miembro del grupo base piensa cuál es la respuesta correcta a una pregunta, situación o problema planteado por el profesor.
- DOS: Se colocan de dos en dos e intercambian sus respuestas, opiniones, reflexiones... las comentan entre los dos miembros del equipo y después de llegar a un acuerdo escriben una respuesta común.
- CUATRO: Todo el equipo ha de decidir cuál es la respuesta más adecuada al planteamiento generado por el profesor. Pondrán en común todas las respuestas con el resto de los miembros del grupo y anotarán las conclusiones a las que han llegado.

#### **LÁPICES AL CENTRO.**

- El profesor da a cada equipo un documento con tantas preguntas como miembros tiene el grupo cooperativo (cuatro en este caso).
- Cada componente se hará cargo de una de las respuestas o apartados de la actividad. Cada uno leerá una actividad asegurándose de que el resto la haya comprendido. A partir de ahí todos aportarán información, soluciones...
- Mientras hablan y comentan las posibles soluciones al problema planteado los lápices estarán en el centro de la mesa (en nuestro caso, basta con que nadie escriba en el documento que estarán compartiendo a través de la videoconferencia). Cuando todos lo tienen claro, cada uno escribe la respuesta en su documento. Durante este momento ya no pueden comunicarse



oralmente, solo podrán escribir. Lo adaptaremos para que el responsable de cada pregunta sea quien refleje los acuerdos adoptados.

- Sucesivamente se hace lo mismo con las demás preguntas hasta completar toda la actividad.

## 5.2. Coordinación docente.

El trabajo en grupo cooperativos en un EVA en Primaria va a requerir la coordinación de todos los docentes involucrados. Esta coordinación estará estructurada en base a las acciones que realizarán para la planificación del proyecto, seguimiento y supervisión de la puesta en práctica y la evaluación y la reflexión final.

PROTOCOLO DE COORDINACIÓN DOCENTE		
PREVIO AL INICIO DEL PROYECTO	Sesiones presenciales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organización y planificación de todos los elementos que forman el proyecto.</li> <li>- Reparto de tareas y elaboración de materiales.</li> <li>- Guionizado y grabación de vídeos para Flipped Classroom.</li> <li>- Elaboración de materiales de evaluación.</li> <li>- Planificación de las sesiones complementarias al proyecto.</li> <li>- Formación de los miembros de cada grupo cooperativo.</li> </ul>
	Sesiones virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Videoconferencias para supervisar el desarrollo de los materiales: fichas y documentos para aplicar las estructuras cooperativas.</li> </ul>
DURANTE EL PROYECTO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reuniones presenciales cada 15 días en la sede central y las semanas alternas reuniones virtuales. Si es necesario, se concertarán reuniones, presenciales y/o virtuales, según las necesidades del momento.</li> <li>- Seguimiento, supervisión, puesta en común de las observaciones que se van realizando...</li> <li>- Propuestas de mejora para los procesos que se están llevando a cabo.</li> </ul>	
DESPUÉS DEL PROYECTO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valoración general del proyecto.</li> <li>- Evaluación del proceso de planificación, desarrollo y evaluación.</li> <li>- Evaluación de la práctica docente.</li> </ul>	

Tabla 2. Pautas para la coordinación docente. Fuente: Elaboración propia.

## 5.3. Relaciones con el currículo.

### 5.3.1. Objetivos generales de la etapa.

A lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje trataremos de contribuir a desarrollar determinadas capacidades, siendo los objetivos generales de la etapa los referentes relativos a los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar el proceso educativo. Tomaremos como base el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico para la etapa de Primaria. En este caso, los objetivos que mayor relación tiene con el proyecto son:

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la Educación Física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

### 5.3.2. Contenidos.

Establecemos relación con los contenidos propios del área de Educación Física siguiendo el Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se implanta el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Los contenidos aparecen estructurados en cinco bloques. En este proyecto ahondaremos en los siguientes bloques:

- Bloque 2. Habilidades motrices: Adaptación de la ejecución de las habilidades motrices a contextos de práctica de complejidad creciente, con eficiencia y creatividad.
- Bloque 5. Juegos y actividades deportivas: Reglas de juego: comprensión, cumplimiento y valoración; el juego y deporte tradicional.
- Contenidos comunes a todos los bloques: Tecnologías de la información y la comunicación: búsqueda, selección, comprensión y exposición de la información. Realización de trabajos grupales alusivos a la práctica de actividad física. Exposición oral breve sobre diferentes temas.

### 5.3.3. Competencias clave.

En la siguiente tabla mostramos las competencias clave que están presentes en este proyecto. Tomamos como referencia de base la concreción que se hace de ellas en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

Se muestran las competencias junto con un análisis de cómo contribuimos a su adquisición en los diferentes momentos del proyecto.

COMPETENCIA	EN EL PROYECTO
Competencia en comunicación lingüística (CL).	Utilización de la comunicación oral y escrita para expresar ideas, interactuar con otras personas en espacios físicos y virtuales. Exposición breve de aspectos relacionados con los juegos.
Competencia digital (CDIG).	Indispensable para la realización de las actividades que implican uso de las TIC para obtener, analizar, producir, intercambiar, crear y compartir o publicar información
Aprender a aprender (AA).	Mediante acciones en las que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo, sobre todo a través de la aplicación del Flipped Classroom.
Competencias sociales y cívicas (CSC).	Desarrollando capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y

	cívica, ampliando las relaciones con compañeros del CRA con los que habitualmente no tenía relación.
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE).	Actuando con autonomía y confianza en la resolución de nuevos retos, responsabilizándose de sus acciones, aportando ideas y trabajos y participando en las tareas de organización.
Conciencia y expresiones culturales (CEC).	Apreciando el valor cultural de los juegos populares y tradicionales recuperándolos para su práctica cotidiana.

Tabla 3. *Contribución a las competencias clave.* Fuente: Elaboración propia.

#### 5.4. Actividades.

Para el correcto desarrollo del proyecto secuenciaremos diferentes actividades que guiarán al alumnado hacia la consecución de los objetivos planteados, así como a la adquisición de las competencias y otros elementos curriculares destacados en el apartado “5.3. Relaciones con el currículo.”

Tendremos en cuenta que el horario actual de Educación Física del “CRA Zarcilla de Ramos” se estructura en dos sesiones. Una de ellas de una duración de una hora y treinta minutos y otra de cuarenta y cinco minutos que coincidirá en todas las pedanías el mismo día y a la misma hora, para poder llevar a cabo las videoconferencias e interacciones síncronas. Se plantearán actividades de introducción, detección de conocimientos previos, desarrollo y evaluación, desde una perspectiva globalizada que requerirá la participación activa del alumnado.

Los educandos tendrán diferentes funciones dentro del grupo, habiendo un coordinador, un secretario, moderador y portavoz. Cada uno de ellos tendrán un papel diferente durante las sesiones.

<p><b>PORTAVOZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunica las dudas que surgen en el equipo.</li> <li>- Habla en nombre del equipo.</li> </ul>	<p><b>SECRETARIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avisa y controla el tiempo en las tareas.</li> <li>- Encargado de gestionar el material común.</li> </ul>
<p><b>COORDINADOR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dirige el turno de participación.</li> <li>- Elige quien empieza las tareas.</li> </ul>	<p><b>MODERADOR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestiona las intervenciones a través del chat en las videoconferencias.</li> <li>- Controla que todos realicen su trabajo correctamente.</li> </ul>

Tabla 4. *Funciones de los miembros del grupo.* Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se desarrollan todas las actividades.

#### Actividad 0. Planteamiento general.

Los profesores diseñarán un vídeo recordando el funcionamiento de Hangouts y de Google Classroom.

Durante las sesiones previas al proyecto, los alumnos irán realizando conexiones con la herramienta Hangouts y experimentando con las diferentes opciones que permite siendo guiados por los docentes.

De la misma manera, los profesores irán subiendo vídeos, documentos y otros materiales a la plataforma de Google Classroom para que los alumnos se familiaricen con su uso. También se concretará:

- El planteamiento de las normas de trabajo en equipo, recogidas en el anexo 2 en la página 41.
- Formación de grupos. Reparto de funciones de los miembros del grupo y delimitación de compromisos personales y objetivos comunes, como se incluye en los anexos 3 y 4 de las páginas 42 y 43.
- Dar a conocer criterios y rúbricas.

### **Actividad 1: “Descubro juegos populares y tradicionales”.**

#### Trabajo en casa:

- Vídeo 1: ¿Qué son los juegos populares y tradicionales? En este vídeo se reseñarán las principales definiciones, características, historia... de los juegos populares y tradicionales.

#### Trabajo en clase:

- Resolvemos dudas y planteamos otras ideas previas sobre el contenido expuesto en el vídeo.
- Concurso interactivo con Plickers. Iniciamos videoconferencia con el resto de miembros del grupo cooperativo. El coordinador del grupo compartirá su pantalla mostrando un documento subido a Google Classroom con las mismas preguntas que se proyectarán cuando se use la aplicación. Los profesores plantean una pregunta y dejan un tiempo de reflexión y puesta en común entre todos los miembros del grupo (podrán utilizar el chat y hablar por la videoconferencia). Después, cada alumno levanta el código con la respuesta consensuada que será escaneada por cada profesor. Sucesivamente se van planteando todas las cuestiones. Las preguntas tipo se recogen en el anexo 5 en la página 44.

### **Actividad 2. “Elegiendo juegos”.**

Estructura cooperativa: Uno – dos – cuatro.

#### Trabajo en casa:

- Elección de un juego (**UNO**). Los profesores facilitan un documento con enlaces de páginas web en el que se muestra una selección de juegos populares y tradicionales. Los alumnos tendrán que elegir un juego y atender a sus características principales:
  - o Desarrollo.
  - o Reglas.

Antonio Egea Sánchez

- Lugares en los que se practica.
- Materiales que utiliza.
- Habilidades físicas que trabaja.
- Otras informaciones que el alumno crea conveniente.

#### Trabajo en clase:

- Videoconferencias **(DOS)**. En parejas, ponen en común los juegos que cada alumno ha seleccionado, justifican sus elecciones. Entre los dos juegos tendrán que elegir el que más se adecúe al contexto y que permita realizar modificaciones para adaptarlo a la actualidad social teniendo en cuenta si incluye:
  - Estereotipos sexistas.
  - Utilización de materiales potencialmente peligrosos según su uso.
  - Eliminaciones Vs cambios de rol.

Tras seleccionar el juego crearán un documento (Google Docs.) aportando una reflexión común. El archivo incluirá el juego individual de cada uno y cuál han seleccionado y por qué.

- Videoconferencia en grupos de 4 **(CUATRO)**. Las mismas reflexiones que realizaron en parejas tendrán que llevarlas a cabo con el grupo al completo. Cada pareja comentará las particularidades de su juego a los otros compañeros. Una vez vistos y entendidos los dos juegos tendrán que seleccionar uno de los dos, siguiendo los criterios antes mencionados y teniendo siempre presente que el fin último es la modificación, adecuación y adaptación de juegos populares y tradicionales al contexto social actual. Con la opción de edición de documentos colaborativos reflejarán su reflexión final. El “secretario” del grupo la redactará en base a los acuerdos tomados por los cuatro miembros. Se puede observar un ejemplo en el anexo 6 en la página 45 y 46.

Todos los documentos generados quedarán guardados en una carpeta grupal compartida en Google Drive a modo de *portfolio digital* a la que tendrán acceso los profesores para una supervisión continuada de los progresos de los alumnos. Será importante que los alumnos sean capaces de aplicar habilidades interpersonales y de pequeño grupo para alcanzar los objetivos.

### **Actividad 3: “Analizamos nuestro juego”.**

Estructura cooperativa: Lápices al centro (adaptado al entorno virtual).

#### Trabajo en casa:

Los alumnos visualizarán un vídeo editado por los profesores explicando cómo se podría analizar un juego y las modificaciones que se pueden hacer sobre él. Ofrecen un ejemplo práctico con las pautas a seguir para adecuar el juego que han elegido en grupo. Se trabajará con EdPuzzle

integrando preguntas que nos den información sobre la comprensión global de la información que pretendemos transmitir.

Además, se comparte un documento con preguntas que los alumnos tendrán que contestar en clase. De esta manera reforzamos la interdependencia positiva entre ellos siendo todos responsables de todo el trabajo. Las preguntas que incluye serán:

- ¿Cuál es el objetivo principal del juego?
- ¿Qué habilidades o destrezas trabaja?
- ¿Qué normas, reglas o situaciones te parecen mejorables?
  - Nivel de participación o tiempo de compromiso motor (eliminaciones, cambios de rol...).
  - Riesgos o peligros potenciales (por organización, disposición, tipos o usos de materiales...).
  - ¿Incluye algunos estereotipos sexistas?
- Propuestas de modificación para adaptar el juego a la realidad actual.

#### Trabajo en clase:

Estructura cooperativa: “Lápices al centro”.

Los alumnos darán respuesta a las preguntas siguiendo la dinámica de trabajo mencionada, adaptada al contexto y entorno virtual. Se comunicarán con Hangouts y estarán compartiendo el documento para editarlo de manera colaborativa. El moderador determina el orden de intervención de los compañeros, así como el orden para escribir e ir completando las preguntas. A modo de ejemplo se establece la secuencia para la primera pregunta:

- Paso 1: Lectura de la primera pregunta. Opinan, debaten, dialogan... haciendo uso del chat y de la opción de hablar y escuchar que permite la videoconferencia. Durante ese momento nadie puede escribir.
- Paso 2: El primero en escribir tendrá que completar la primera pregunta mientras el resto supervisa que los acuerdos acordados entre todos sean los que se reflejan en la respuesta.

Así, irán completando el documento (se incluye un ejemplo en el anexo 7 en la página 47) que quedará guardado en el portfolio digital en la carpeta compartida de Google Drive, desarrollando a la vez la responsabilidad propia dentro del colectivo.

#### **Actividad 4: “Diseñamos nuestro juego”.**

Una vez seleccionados los juegos, elegido uno de ellos y analizado siguiendo la guía ofrecida por los profesores, trataremos de que los alumnos creen el diseño definitivo.

##### Trabajo en casa:

Visualización del vídeo explicando las partes que tienen que cumplimentar en la ficha con el juego que han elegido y el análisis realizado del mismo.

Se les aporta un documento en la plataforma que cumplimentarán colaborativamente utilizando Hangouts en clase.

##### Trabajo en clase:

Estructura cooperativa: “Lápices al centro”.

Los alumnos compartirán en la pantalla el documento que los profesores han diseñado (como en el ejemplo en el anexo 8 de la página 48). Cada alumno se hace cargo de rellenar unos apartados determinados, repartidos por acuerdos tomados a través de la propuesta del coordinador del grupo.

- Primer paso: Los alumnos dialogan y van aportando opiniones e información en relación al primer ítem que en cada momento hay que completar. Utilizarán el chat escrito o la voz para comunicarse. Cuando todos lo tienen claro (el responsable del grupo debe asegurarse de que así sea) el encargado escribirá la información mientras el resto supervisa. (Durante ese momento ya no pueden intercambiar opiniones).
- Sucesivamente se va realizando la misma acción para los distintos apartados del documento, bajo la supervisión del responsable de cada uno de ellos.
- El gráfico lo harán en papel y lo escanearán, insertando la imagen más tarde en el documento o directamente en formato digital, a elección de cada grupo.

Una vez finalizada la tarea se revisa todo el proceso y se corrigen los posibles errores, tanto de contenido como ortográficos, de puntuación... Tras esta labor, el coordinador se encargará de subir el documento a la carpeta correspondiente en Drive donde irán completando el portfolio digital que los profesores irán supervisando y aportando feedback a los grupos.

### **Actividad 5: “Convivencia”. Ponemos en práctica.**

Todos los alumnos de quinto y sexto curso se desplazarán hasta la sede central y administrativa del colegio para realizar una jornada de trabajo y convivencia “física”. (Elegimos esta sede por tener mayor número de instalaciones, material y profesorado para realizar apoyos).

#### Actividad 5.1. Trabajo en la pista polideportiva.

- Los grupos se distribuyen por distintas zonas de la pista polideportiva para recordar sus juegos y las características de los mismos, recogiendo y organizando el material necesario para poner en práctica el juego.
- Practican los juegos diseñados.
- Observan las dificultades encontradas en su práctica motriz, las comentan con el profesor que los guiará para que establezcan soluciones a los problemas encontrados.

#### Actividad 5.2. Grabación del desarrollo del juego en vídeo.

- Los miembros del grupo juegan mientras un profesor los graba, de manera que queden reflejados todos los aspectos importantes del juego, incluido la ejecución práctica de las habilidades deportivas que ellos quieren destacar en su juego.
  - o Este vídeo se utilizará para:
    - Editarlo y unirlo a otros vídeos que realizarán introduciendo y explicando el juego. (Se guardará en una carpeta compartida en Google Drive).
    - Revisión por parte de los docentes para evaluar el aspecto motor según las realizaciones de los alumnos.
- Se reparten las partes de la tabla de la actividad anterior. Cada uno explica su parte en un vídeo personal que se editará junto con el del juego practicado. No podrán exponer la parte que cada uno completó en la actividad 4, si no otra diferente, para ampliar el conocimiento del contenido del juego. Este vídeo lo grabarán en otra actividad posterior.

#### Actividad 5.3. Practicamos otros juegos.

Se distribuyen los alumnos en grupos heterogéneos tratando de que coincidan con compañeros de otras pedanías (no siendo los mismos grupos que los del trabajo cooperativo).

De esta manera trabajamos uno de los principales objetivos del proyecto -incentivar las relaciones sociales y afectivas entre compañeros-. Así fomentamos la relación entre los miembros del grupo cooperativo y con el resto de compañeros.



### **Actividad 6: “Grabación de vídeo individual”.**

#### Trabajo en casa:

- Los profesores comparten en Google Classroom un vídeo a modo de ejemplo con la explicación de las partes de un juego.
- Los alumnos tendrán que grabar un pequeño vídeo explicando la información en función de las partes que le fueron asignadas en el reparto que hicieron en la actividad anterior.
- Grabación del vídeo y subida a la carpeta correspondiente en Drive. Contarán con la colaboración de otra persona para grabar el vídeo, por ejemplo, algún familiar.

### **Actividad 7: “Montaje de vídeo y generador de QR”.**

#### Trabajo a cargo de los profesores.

Cada uno de ellos se encargará de la edición de uno o varios vídeos siguiendo el orden de los apartados incluidos en la ficha que describe cada uno de los juegos. Tras toda la explicación, incluirá el vídeo de todo el grupo jugando grabado en la jornada de convivencia (actividad 5.2.).

Una vez editados todos los vídeos se subirán al blog del centro. Además, se generarán códigos QR enlazados a cada vídeo que se utilizarán en las siguientes actividades.

### **Actividad 8: “Carteles”.**

Los alumnos tendrán que realizar un cartel que incluya el nombre del juego, los integrantes del grupo, una imagen representativa y el código con la imagen del código QR que el profesor generaría en la actividad anterior y que compartiría con ellos a través de la carpeta en Drive.

Utilizarán la herramienta *Genial.ly* con la opción de Epóster.

Cada miembro del grupo creará un cartel distinto tal y como se recoge a modo de ejemplo en el anexo 9 en la página 49. En clase se realizarán las siguientes acciones:

- Exposición de todos los carteles.
- Publicación en el blog del colegio.

Tras la exposición de los carteles, todos los miembros del grupo los puntuarán del 1 a 5 (excepto el suyo propio) a través de una encuesta de Google Forms que se compartirá a través de Google Classroom. Los más puntuados serán los carteles definitivos para cada juego y se utilizarán en la jornada de convivencia final.

### **Actividad 9: “Jornada de convivencia final”.**

Todos los alumnos de quinto y sexto curso se desplazarán hasta la sede central y administrativa del colegio para realizar una jornada de trabajo y convivencia física.

Trabajo en la pista polideportiva, con la siguiente dinámica.

- En distintas zonas de la pista polideportiva cada grupo sitúa su cartel y el material necesario para practicar el juego.
- Cada grupo cuenta con una tablet con la que escanearán el código QR (a través de la aplicación QuickMaker o Barcode, por ejemplo) con la que obtendrán toda la información del juego.
- Si tienen dudas se pondrán en contacto con los miembros del grupo que lo diseñaron.
- Practicarán todos los juegos creados por los propios alumnos.
- Cada 10-15 minutos aproximadamente rotarán de zona para practicar todos los juegos.

### **Actividad 10: “Las familias juegan”.**

Se realizará una jornada de convivencia en la que asistan las familias. Será en horario extraescolar para que puedan ser partícipes del trabajo de los alumnos y puedan conocer y relacionarse con las familias de los compañeros de sus hijos del resto de pedanías.

Tendrán que llevar sus dispositivos móviles (*utilizaremos el modelo Bring Your Own Device - BYOD*) con las aplicaciones mencionadas anteriormente y conectados a una red wifi abierta del colegio para poder visualizar los vídeos.

Los grupos estarán formados por alumnos y sus familias, recuperando valores propios de los juegos populares y tradicionales y reforzando lazos de unión.

Todos los juegos se desarrollarán en la pista polideportiva siguiendo la misma dinámica desarrollada en la actividad 9 de este proyecto.

Al finalizar todas las actividades del proyecto, los grupos tendrán que haber elaborado las siguientes tareas que permitan obtener el producto final y que a continuación resumimos:

- Actividad previa: Documento de plan de trabajo con reparto de funciones y compromisos personales.
- Actividad 2: Documento con la elección del juego de cada niño, acuerdos tomados por la pareja para seleccionar un juego. Acuerdos y juegos seleccionados por el grupo de cuatro.
- Actividad 3: Documento de análisis del juego con las preguntas planteadas.
- Actividad 4: Ficha de descripción del juego elegido.
- Actividad 5: Vídeo practicando el juego. (A cargo de los profesores).
- Actividad 6: Vídeo presentando la parte que le corresponde del juego.

Antonio Egea Sánchez

- Actividad 7: Montaje de vídeos. (A cargo de los profesores).
- Actividad 8: Epóster individual en base al trabajo grupal (alumnos). Publicación de carteles y vídeos en el blog del centro.
- Actividad 9 y 10: Organización del espacio y material para el desarrollo práctico de los juegos. Convivencias para poner en práctica todo lo trabajado.

Como **PRODUCTO FINAL** tendremos una selección de juegos creados por los propios alumnos que se pondrán en práctica en la JORNADA DE CONVIVENCIA FINAL y que servirán para crear un banco de juegos populares y tradicionales publicados en el blog del centro, dispuestos a ser utilizados en cualquier otro momento.

### 5.5. Recursos.

Para un correcto desarrollo de este proyecto se necesitarán distintos recursos de varios tipos. Destacamos los recursos de carácter humano, material, económicos y haremos una mención especial a las herramientas TIC que se utilizarán durante el desarrollo de las tareas.

- Recursos humanos:
  - o Docentes: Un maestro por pedanía con perfil de Educación Física no itinerante (tendrá asignada una tutoría, para poder tener un horario completo con una plantilla acorde a las necesidades, teniendo en cuenta que los grupos son multigrado o multinivel). En la sede central no es necesario que cumplan este último requisito al haber más unidades entre Educación Infantil y Primaria.
  - o Coordinador TIC: Se encargará de mantener los dispositivos actualizados e internet siempre en condiciones ideales para su fácil utilización, gestionar las incidencias, ayudar y asesorar al profesorado para la resolución autónoma de problemas leves, entre otras acciones.
  - o Otros docentes de apoyo: En las jornadas de convivencia se contará con otros profesores que realicen funciones de apoyo para el control y supervisión de los grupos distribuidos por la pista polideportiva.
- Recursos materiales:
  - o 36 ordenadores con webcam, distribuidos de la siguiente manera.

<b>DISTRIBUCIÓN DE ORDENADORES POR CENTROS</b>	
ZARCILLA DE RAMOS	11
AVILÉS	4
LA PARROQUIA	6
COY	4
ZARZADILLA DE TOTANA	4
EL CONSEJERO	7

Tabla 5. *Distribución de ordenadores por centros.* Fuente: Elaboración propia.

- o Auriculares (o altavoces) y micrófonos para cada ordenador.

- 11 tablets para las jornadas de convivencias, una por grupo cooperativo. En todo el CRA hay una Tablet por unidad. En la sede central hay 5 tablets, habría que llevar hasta allí 6 tablets más de otros centros.
- Se utilizarán materiales propios del área de Educación Física, convencionales, no convencionales y convencionales con un uso no convencional, así como materiales contruidos con material reciclado, dependiendo de los juegos diseñados y los requisitos que los propios alumnos integren en las actividades.
- Otros materiales escolares fungibles: folios, útiles de escritura...
- Herramientas TIC:
  - Cuenta de correo electrónico de Gmail. Dentro del entorno de Gmail, utilizaremos:
    - Drive.
    - Google Classroom.
    - Hangouts.
    - Google Docs.
    - Formularios de google. (Google Forms).
  - QuickMarck, Barcode scanner y reader o similar para generar y leer los códigos QR.
  - Herramientas de edición de vídeo, según el profesor:
    - iMovie.
    - Windows Movie Maker.
    - VideoPad Video Editor.
  - Edpuzzle, para la edición de vídeo incorporando preguntas y comentarios.
  - Genial.ly, para la creación del póster del juego.
- Recursos económicos:
  - No se necesitan recursos que requieran un gasto específico.

### 5.6. Cronograma.

El proyecto se llevará a cabo durante el **tercer trimestre del curso escolar 2018/2019**. La distribución de los trimestres no coincidirá con la temporalización de las tres evaluaciones. Se iniciará la primera semana de abril y concluirá la última de junio con la evaluación.

La planificación y elaboración de materiales a través de la coordinación docente comenzará antes, en el mes de marzo, así como las tareas de introducción y experimentación de las herramientas que los alumnos utilizarán.

En el siguiente cronograma se distribuyen temporalmente las actividades, tanto de los alumnos como de los docentes. Al finalizar una actividad, los alumnos tendrán el material en la plataforma de Google Classroom para poder comenzar y anticipar, a través del Flipped Classroom, las actividades que se harán en la siguiente sesión en clase, por lo que algunas aparecen solapadas en el tiempo.

Grupos cooperativos a través de entornos virtuales en un cra en 5º y 6º de Primaria

Antonio Egea Sánchez

ACTIVIDADES / SEMANAS	MARZO				ABRIL				MAYO					JUNIO				RESPONSABLE	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4		
Planificación general del proyecto.	■	■	■	■															Coordinador
Diseño y reparto de materiales a realizar.		■						P											Profesores
Realización de materiales para Flipped Classroom.		■	■	■				E											Profesores
Formación de equipos cooperativos.			■					R											Profesores
Actividades previas.				■				I											Prof. y alumnos
Act. 0. Planteamiento general.					■			O											Alumnos
Act. 1. Descubro juegos populares y tradicionales.					■	■		D											Alumnos
Act. 2. Eligiendo juegos.						■		O	■										Alumnos
Act. 3. Analizamos nuestro juego.									■	■									Alumnos
Act. 4. Diseñamos nuestro juego.								V		■	■								Alumnos
Act. 5. Convivencia. Ponemos en práctica.								A			■								Prof. y alumnos
Act. 6. Grabación de vídeo individual.								C			■	■							Alumnos y familia
Act. 7. Montaje de vídeo y generar códigos QR.								A				■	■					Profesores	
Act. 8. Carteles (Creación, exposición y votación).								C					■	■					Alumnos
Act. 9. Jornada de convivencia final.								I								■			Prof. y alumnos
Act. 10. Las familias juegan.								O									■	■	Prof. alum. y fam.
Trabajo cooperativo.								N											Alumnos
Trabajo individual.								A			■	■	■	■					Alumnos
Supervisión de las tareas.								L											Profesores
Evaluación.																			Prof. y alumnos

Tabla 6. Cronograma de actividades del proyecto. Fuente: Elaboración propia.

\*Los números junto a los meses corresponden a las semanas que tiene cada uno de ellos.

## 6. EVALUACIÓN.

La evaluación nos marcará el grado de consecución de los objetivos propuestos en este proyecto y la calidad de los mismos. Será el procedimiento que nos sirva para medir todos los elementos y aspectos incluidos y establecer líneas de continuidad o propuestas de mejora de cara a futuros trabajos. Tendrá carácter formativo y sumativo, pues habrá varios tipos de evaluación que nos aportará información sobre el proceso individual y que repercutirá en la grupal y viceversa.

Se realizará la evaluación de los diferentes momentos:

- Evaluación inicial, a través de la aplicación Plickers que nos permita detectar los conocimientos previos del alumno relativos a los juegos populares y tradicionales.
- Evaluación procesual, mediante la observación y la supervisión de las evidencias que van incluyendo en su portfolio en la carpeta compartida en Drive y de los registros de observación de trabajo en equipo.
- Evaluación final en función de los productos elaborados. Autoevaluación y coevaluación del equipo cooperativo, de los objetivos comunes, del grado de cumplimiento de los compromisos adquiridos al inicio y de las normas de equipo a través de diferentes cuestionarios. También se incluye una escala de observación de la práctica motriz.

Se utilizarán rúbricas y otros documentos que nos permitan objetivizar el aprendizaje de los alumnos. Serán conocidas por los discentes al inicio para que puedan saber qué se espera de ellos en cada momento.

### 6.1. Evaluación de los elementos propios del área de Educación Física.

Como parte fundamental e integradora de todo el proyecto tendremos el currículo que nos servirá de guía para estructurar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Además de los aspectos evaluables que se incluyen de manera intrínseca al trabajo cooperativo, mantendremos como referencia los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que aparecen en el Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, para evaluar el aprendizaje del alumno dentro del área de Educación Física.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPE-TENCIA	INSTRU-MENTO
2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego colectivo, con o sin oposición, actuando de forma individual, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices de forma coordinada y	2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio temporales.	SIEE	Escalas de observación. Visualización de vídeo (parte motriz).

cooperativa y desempeñando diferentes funciones implícitas en dichos juegos.			
8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.	8.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.	CEC AA	Exposición oral (Vídeo) y registro mediante la observación.
12. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa, y compartirla, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	12.1. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.	CDIG	Portfolio.
	12.2. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.	SIEE	Portfolio.
	12.3. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones, respetando las opiniones de los demás.	CL CSC	Escala de observación durante las videoconferencias y vídeo en la exposición.

Tabla 7. Relación de criterios, estándares e instrumentos en el área de Educación Física. Fuente: Elaboración propia.

### 6.1.1. Evaluación de la práctica motriz.

En base a los estándares de aprendizaje realizaremos la evaluación de la práctica motriz. En cada juego se destacarán unas habilidades motrices. En base a los conocimientos previos, los alumnos tendrán que integrarlas y llevarlas a cabo con la mayor eficiencia y destreza posible.

A partir de la siguiente rúbrica se determinará el progreso motriz de los alumnos durante este proyecto. Servirá de modelo, modificable en función de las habilidades en las que hagan hincapié los alumnos en cada juego, reflejándolas en el documento de la actividad

ESTÁNDAR / PUNTUACIÓN	INSUFICIENTE (1 punto)	SUFICIENTE (2 puntos)	BUENO (3 puntos)	EXCELENTE (4 puntos)
<b>2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espaciales temporales.</b>	No pone en práctica las habilidades motrices destacadas en su juego.	Pone en práctica las habilidades indicadas según los objetivos del juego.	Utiliza las habilidades indicadas con destreza.	Utiliza las habilidades dentro del juego adaptando sus ejecuciones a las condiciones cambiantes del mismo de manera eficaz.

Tabla 8. Rúbrica para evaluación de la práctica motriz. Fuente: Elaboración propia.



### 6.1.2. Evaluación del portfolio.

Uno de los productos que los alumnos irán elaborando durante todo el proceso será el portfolio de trabajo en el que recogerán y archivarán todos los documentos individuales y grupales que han ido realizando. Tendrán que ordenarlos por fecha y título en una carpeta compartida en Drive.

Utilizaremos el portfolio como un instrumento que nos sirva para comprobar los procesos seguidos durante el proyecto. Nos serviremos de la siguiente rúbrica:

CRITERIO / PUNTUACIÓN	INSUFICIENTE (1 punto)	SUFICIENTE (2 puntos)	BUENO (3 puntos)	EXCELENTE (4 puntos)
<b>Organización</b>	No tiene todos los documentos organizados siguiendo un orden lógico.	Faltan varios documentos por organizar siguiendo los criterios.	Falta algún documento por organizar siguiendo los criterios.	Todos los documentos están correctamente organizados.
<b>Ortografía</b>	Los documentos presentan más de 8 errores ortográficos graves.	Los documentos presentan entre 4 y 8 errores ortográficos graves.	Los documentos presentan menos de 4 errores ortográficos graves.	No hay errores ortográficos.
<b>Elaboraciones</b>	No presenta los trabajos realizados.	Incluye la mitad de trabajos realizados	Le falta uno o dos de los trabajos realizados.	Incluye todos los productos y evidencias desarrollados.
<b>Contenidos</b>	Los contenidos de los trabajos presentados no se ajustan a los requisitos de la tarea.	Gran parte de la información incluida en los trabajos no es del todo precisa.	Casi todos los contenidos incluidos se ajustan a los requisitos cumplidos.	Todos los contenidos incluidos se ajustan a los requisitos indicados.

Tabla 9. Rúbrica de evaluación del portfolio. Fuente: Elaboración propia.

### 6.1.3. Evaluación de la presentación oral.

Para evaluar la presentación oral nos guiaremos por la grabación en vídeo que realizarán para la exposición y explicación del juego, en base a la siguiente rúbrica. Además, iremos registrando información durante las videoconferencias mediante la observación directa.

CRITERIO / PUNTUACIÓN	INSUFICIENTE (1 punto)	SUFICIENTE (2 puntos)	BUENO (3 puntos)	EXCELENTE (4 puntos)
<b>Pronunciación y tono de voz</b>	Comete errores tanto de pronunciación y vocalización, volumen inadecuado para la exposición.	Comete errores de pronunciación, aunque vocalice bien, utilizando un volumen inadecuado por exceso o defecto.	Pronuncia correctamente pero su vocalización no es correcta, levantando la voz en exceso.	Utiliza una correcta pronunciación, vocalizando y usando un volumen adecuado.
<b>Dominio del contenido y vocabulario</b>	No domina el vocabulario ni el contenido.	El contenido expuesto se aproxima al descrito en el documento	El contenido se corresponde con el documento guía, aunque tenga	Tanto contenido como vocabulario se ajustan al propósito de la tarea.



		guía. El vocabulario no es del todo correcto.	errores en el vocabulario específico.	
<b>Estructura</b>	La exposición carece de estructura y orden.	Comete bastantes errores en el orden lógico de la exposición.	Mezcla algunas ideas durante la exposición.	Sigue un orden lógico durante la exposición.
<b>Gesticulación</b>	No gesticula durante la exposición.	No gesticula en gran parte de la exposición.	Gesticula correctamente en la exposición.	Utiliza los gestos corporales de manera natural como complemento de la exposición.

Tabla 10. Rúbrica para la exposición oral en el vídeo. Fuente: Elaboración propia a partir de <https://es.slideshare.net/cedecite/rubricaexposicionoral-34285718>.

### 6.2. Evaluación del aprendizaje cooperativo.

Se realizará una evaluación del proceso de aprendizaje cooperativo combinando la media grupal con la puntuación individual. El profesor usará un registro anecdótico a través de la observación de las acciones que realiza el alumno que está en su centro (evaluación del rendimiento individual) y las relativas a la actividad grupal. Serán consensuadas con los docentes que supervisen a alumnos del mismo grupo, pero en otras sedes.

Teniendo como referencia la siguiente rúbrica marcarán los logros a nivel grupal y los comportamientos individuales, reflejando las desviaciones de unos u otros alumnos.

Equipo integrado por: <b>Jose (1); Sheila (2); Ainara (3); Juan (4).</b>					
Evaluado por:					
CRITERIOS		INSUFICIENTE (1 punto)	SUFICIENTE (2 puntos)	BUENO (3 puntos)	EXCELENTE (4 puntos)
<b>Participación</b>		No participan activamente	En ocasiones participan activamente.	Casi siempre participan activamente.	Participan activamente y con entusiasmo.
	Grupo				
	Alumno		1	2 - 3 - 4	
<b>Responsabilidades</b>		Nadie toma la responsabilidad.	Comparten la responsabilidad en algunas ocasiones.	Casi siempre comparten la responsabilidad.	Todos comparten por igual la responsabilidad.
	Grupo				
	Alumno				1 - 2- 3- 4
<b>Funciones del grupo (solo registro grupal)</b>		No hay asignación de funciones entre los miembros del grupo	Hay algunas funciones asignadas, pero no se llevan a la práctica.	Cada estudiante tiene una función, pero no están definidos en la práctica.	Todos desempeñan su función definida.
	Grupo				

<b>Interacciones</b>		Muy poca interacción. Conversaciones muy breves. Alumnos distraídos o desinteresados.	A veces no son capaces de interactuar, escuchar, dialogar y plantear opiniones	Las interacciones, opiniones y puntos de vista no son siempre referidos al tema tratado	Continúa interacción entre todos los alumnos respetando opiniones, puntos de vista y otras aportaciones.
	Grupo				
	Alumno			1 – 2 - 4	3

Tabla 11. Rúbrica para evaluar el aprendizaje cooperativo. Fuente: Elaboración propia.

### 6.2.1. Autoevaluación del grupo cooperativo.

Un elemento fundamental es la integración de dinámicas de autoevaluación grupal dentro de los grupos de trabajo que permitan regular y mejorar su funcionamiento. Desde este punto de vista, los grupos dedicarán parte de la sesión correspondiente a la actividad 9 para reflexionar sobre distintos aspectos como el desempeño individual, los objetivos comunes, compromisos personales, normas de equipo y una valoración cualitativa. Para ellos seguirán los siguientes modelos de tabla que estarían recogidos en un mismo documento, incluido en el anexo 10 en la página 50.

ALUMNO/A	FUNCIONES	1	2	3	4
<b>JOSE</b> (COORDINADOR)	Dirijo las actividades del grupo			■	
	Organizo el reparto de trabajo				■
	Animo a los miembros del equipo			■	
	Ayudo a resolver los conflictos				■
<b>SHEILA</b> (SECRETARIA)	Tomo notas y relleno los documentos grupales				■
	Mantengo ordenada la carpeta de equipo				■
	Recuerdo las tareas pendientes				■
	Compruebo que todos compartan el material requerido			■	
<b>AINARA</b> (MODERADORA)	Controlo el tiempo de intervención a través del chat			■	
	Vigilo el orden y calidad de las intervenciones			■	
	Compruebo que todos realicen sus tareas cooperativamente			■	
	Reviso la secuencia de acciones colaborativas			■	
<b>JUAN</b> (PORTAVOZ)	Hablo en nombre del equipo				■
	Me comunico con el profesor y con otros grupos				■
	Pregunto las dudas			■	
	Explico el resultado de nuestro trabajo				■

Tabla 12. Autoevaluación de roles cooperativos. Fuente: Elaboración propia a partir de <http://contuspropiaspalbras.blogspot.com/2015/12/autoevaluacion-de-los-equipos.html>

OBJETIVOS COMUNES	1	2	3	4
Todos hemos progresado en nuestro aprendizaje			■	
Cada alumno ha realizado sus funciones asignadas			■	
Hemos mantenido un nivel de interacción adecuado			■	
Hemos cumplido las normas de trabajo en equipo				■
Objetivos de mejora: Realizar un seguimiento de las funciones cumplidas por cada alumno y hablar menos y escuchar más mientras otros exponen sus ideas.				

NORMAS		1	2	3	4	
Respetar el turno de intervención						
Mantener un volumen de voz adecuado en las videoconferencias						
Pedir ayuda a los compañeros o profesores cuando la necesitemos						
Prestar ayuda a quien nos la pida						
Hablar con respeto y educación						
Proponer ideas						
Aceptar los acuerdos y decisiones del grupo						
Cumplir con las funciones asignadas						
ALUMNO/A	COMPROMISOS (Cada uno su compromiso)	1	2	3	4	
JOSE	Me comprometo a gestionar y controlar las actividades que haya que realizar					
SHEILA	Me comprometo a participar en todas las actividades					
AINARA	Me comprometo a respetar y ayudar al resto de compañeros					
JUAN	Me comprometo a realizar todas las tareas					
Cosas que hacemos bien y conservaremos: <i>Respeto y ayuda prestada entre todos.</i>						
Cosas que debemos mejorar: <i>Interrumpir menos y ser más puntuales en las entregas.</i>						
<b>La nota que nos merecemos como equipo es:</b>		IN	SF	BI	NT	SB

Tabla 13. Autoevaluación de los objetivos comunes, normas y compromisos. Ejemplo. Fuente: Elaboración propia a partir de <http://contuspropiaspalabras.blogspot.com/2015/12/autoevaluacion-de-los-equipos.html>

### 6.3. Evaluación del proyecto y práctica docente.

Se realizará una valoración del proyecto a través de un cuestionario que rellenarán los profesores involucrados en el mismo. Seguirán el siguiente cuestionario. Este mismo cuestionario se trasladaría al formato de Google Forms.

Valora los siguientes ítems del 1 (poco adecuado) a 5 (muy adecuado).	Valoración (1-5)
<b>PROYECTO.</b>	
Los objetivos de aprendizaje están bien delimitados.	
El planteamiento encaja con los elementos curriculares oficiales.	
El producto final del proyecto es fruto del proceso continuo de aprendizaje.	
Se plantean actividades significativas y correctamente secuenciadas.	
Los alumnos conocen qué se espera de ellos en cada momento.	
Se parte de conocimientos previos estableciendo relaciones con nuevos conocimientos.	
Los pasos a seguir y la secuencia temporal es coherente y factible.	
Se ofrecen las herramientas y recursos necesarios para la ejecución de las actividades.	
<b>APRENDIZAJE</b>	
Los alumnos necesitan resolver problemas con una complejidad adecuada a sus edad y nivel.	
Se requiere que los alumnos busquen, analicen, seleccionen, modifiquen y compartan información.	

Los estudiantes deben relacionar las informaciones para resolver los problemas planteados.	
Se utilizan estrategias diferentes para que puedan aprender (videos, documentos escritos, actividades individuales, grupales...)	
Se proponen alternativas para que los alumnos alcancen las metas.	
Los alumnos aplican lo que van aprendiendo en diferentes situaciones o contextos.	
<b>TRABAJO COOPERATIVO</b>	
Se planifican distintas estructuras cooperativas.	
Se procura la interdependencia positiva y la responsabilidad individual.	
Se facilita los procesos de interacción y discusión.	
Los grupos mantienen una estructura cooperativa coherente diferenciando roles.	
Se usan las TIC como recurso para favorecer las tareas cooperativas.	
<b>SOCIALIZACIÓN</b>	
Se han fomentado las relaciones sociales entre los alumnos.	
El proyecto ha permitido fomentar relaciones afectivas.	
Se ofrecen oportunidades para que los agentes externos participen en el proyecto.	
<b>HERRAMIENTAS TIC</b>	
Se introducen herramientas adecuadas para el desarrollo del proyecto.	
Los alumnos conocen el funcionamiento de los recursos tecnológicos utilizados.	
Se han planteado actividades guiadas y seguras a través de las TIC.	
Se incluyen herramientas, software, aplicaciones... de diverso tipo.	
Los recursos facilitan la realización de tareas cooperativas y colaborativas.	
<b>EVALUACIÓN</b>	
Se incluyen elementos de autoevaluación.	
Se analiza y evalúa el proceso grupal e individual.	
Se ofrece retroalimentación constante a los alumnos.	
Se utilizan varias estrategias de evaluación a lo largo del proyecto (portfolio, observación, registros, pruebas orales...)	

Tabla 14. *Valoración del Proyecto*. Fuente: Elaboración propia a partir de <https://www.slideshare.net/Conecta13/cuestionario-de-valoracion-de-proyectos>

## 7. CONCLUSIONES.

Con este proyecto hemos podido comprobar cómo se pueden integrar las TIC en diferentes contextos, en este caso en entornos rurales, de manera que permitan alcanzar las metas propuestas. No solamente será útil para llevar a cabo planteamientos curriculares, sino que nos van a permitir trabajar un amplio abanico de valores y competencias íntimamente ligadas a las situaciones que nos encontramos en otros contextos reales tal y como hemos ido planteando en cada actividad.

Siguiendo todo el proceso planificado, podremos comprobar como se han alcanzado los objetivos propuestos. De esta manera se podrán fomentar las relaciones sociales entre compañeros, creando y afianzando vínculos de amistad que se mantendrán en el tiempo, a nivel escolar y extraescolar.

Además, es muy importante recuperar la esencia de los juegos populares y tradicionales y que los alumnos tomen conciencia de cómo ha ido evolucionando la sociedad a lo largo de los años y su reflejo a través de las actividades físicas, a través del análisis de los diferentes juegos elegidos.

La dinámica de grupos establecida favorece el diálogo, cooperación y la interdependencia positiva, entre otros aspectos que nos permitirán mejorar las relaciones interpersonales en los CRA, ámbito que no se desarrolla como en otros centros tal y como se ha ido indicando durante el proyecto.

También cumplimos otros objetivos, relacionados con que los alumnos lleven a cabo actividades creativas e innovadoras apoyándose en el uso de las TIC y así tener la oportunidad de crear contenidos en formato digital y compartirlos, a través de la red y en eventos físicos, con las familias y resto de miembros de la comunidad educativa.

No todo en la vida acontece como deseamos, por lo que también tendremos en consideración algunas de las ***limitaciones*** que nos podremos encontrar.

Por un lado, pueden existir reticencias de los alumnos y familiares sobre el modelo de trabajo, por lo que será fundamental concienciarlos de los beneficios que aporta el planteamiento en todos los sentidos, siendo importante contar el apoyo del equipo directivo en la apuesta por emprender más proyectos de este tipo a nivel de centro.

Además, en los entornos rurales es posible que nos encontremos con dificultades de conectividad, por lo que siempre debemos tener previsto un “plan b” para realizar las actividades colaborativas telemáticas de manera analógica, para su posterior puesta en común una vez solucionados los problemas técnicos.

Existen o podrían existir otras limitaciones, tantas como experiencias o perspectivas para abordar este trabajo, por lo que los docentes debemos tener las habilidades y competencias necesarias para abarcar las dificultades que vayan surgiendo, registrándolas para la valoración y evaluación final y aportar soluciones.

Con este planteamiento se podrían delimitar algunas ***líneas futuras de actuación***. Sería muy interesante poder desarrollar ***proyectos interdisciplinares*** en los que los alumnos puedan crear una comunidad de trabajo colaborativa que garantice una mayor relación alumno-alumno, alumno-profesor y entre profesores, atendiendo también a la diversidad del alumnado a través de la posibilidad que nos ofrecen las TIC para personalizar los contenidos y el proceso de enseñanza y aprendizaje.

No solamente se podría aplicar en entornos rurales donde salvar las distancias geográficas, sino que se podrían establecer vínculos entre centros a nivel nacional e incluso internacional incluyendo competencias para el trabajo con otros idiomas.

Será así como conseguiremos guiar a los alumnos a ser parte activa y fundamental en los procesos educativos, permitiendo que desarrollen de manera autónoma y creativa sus capacidades para la indagación y resolución de problemas relevantes aplicados a contextos cotidianos y reales.

Por lo tanto, debemos apostar por desarrollar líneas metodológicas que permitan a los alumnos ser los protagonistas de su aprendizaje, formando ciudadanos que estén preparados para dar solución a los requerimientos de la sociedad actual y con las miras puestas en las perspectivas de futuro, tanto a nivel educativo como de la sociedad en general.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Ala-Mutka, K., Punie, Y. y Redecker, C. (2008). Digital competence for lifelong learning. Institute for Prospective Technological Studies (IPTS), European Commission, Joint Research Centre. *Technical Note: JRC, 48708, 271-282.*
- Barkley, E., Cross, K. P., y Howell Major, C. (2007). *Técnicas de aprendizaje colaborativo*. Madrid: Ministerios de Educación y Ciencia/Morata.
- Bergmann, J., y Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- Bergmann, J., y Sams, A. (2014). *Dale la vuelta a tu clase*. Madrid: Ediciones SM.
- Camacho, Á. S., & Noguera, M. Á. D. (2002). *Educación física y estilos de enseñanza: análisis de la participación del alumnado desde un modelo socio-cultural del conocimiento escolar* (Vol. 23). Barcelona: Inde.
- Conecta13 (s.f.). *Conecta13*. Recuperado el 18 de julio de 2018 de <https://www.slideshare.net/Conecta13/cuestionario-de-valoracion-de-proyectos>.
- del Moral Pérez, M. E., Martínez, L. V., y Piñeiro, M. D. R. N. (2014). Oportunidades de las TIC para la innovación educativa en las escuelas rurales de Asturias. *Aula abierta, 42(1)*, 61-67.
- Edgar Salas L. (2018). Estudio de la percepción y del comportamiento de las generaciones Y & Z: una visión desde la perspectiva universitaria. *Revista Observatorio de la Economía Latinoamericana, (febrero 2018)*. Recuperado el 26 de abril de 2018 de <http://www.eu-med.net/2/rev/oel/2018/02/generacionesyz-perspectiva-universitaria.html>.
- Fernández March, A. (2004). *Nuevas metodologías docentes*. (Tesis doctoral). Recuperado el 24 de abril de 2018, de [http://roble.pntic.mec.es/jprp0006/tesis/metodologia/nuevas\\_metodologias\\_docentes\\_de%20fernandez\\_march.pdf](http://roble.pntic.mec.es/jprp0006/tesis/metodologia/nuevas_metodologias_docentes_de%20fernandez_march.pdf).
- Gobierno de España. (s.f.). *Ministerio de Educación Cultura y Deporte*. Recuperado el 24 de mayo de 2018 de <https://www.mecd.gob.es/educacion/mc/redie-eurydice/prioridades-europeas/et2020.html>.
- Guitert Catasús, M., Romeu Fontanillas, T., y Pérez Mateo, M. (2007). Competencias TIC y trabajo en equipo en entornos virtuales. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 4(1)*.
- Gutierrez del Moral, M. J. (2009). *El trabajo cooperativo, su diseño y su evaluación. Dificultades y propuestas*. Universidad de Girona. Recuperado el 24 de abril de 2018 de <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/1956/217.pdf?sequence=1>.



- Hamdam, N., McKnight, P. E., McKnight, K. y Arfstrom, K. M. (2013). *A review of flipped learning. flipped learning network*. Recuperado el 30 de mayo de 2018 de <http://www.flippedlearning.org/review>.
- INTEF (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente. Enero 2017*. Madrid: MECD. (p. 10-27). Recuperado el 25 de mayo de 2018 de <http://educalab.es/documents/10180/12809/Marco+competencia+digital+docente+2017/afb07987-1ad6-4b2d-bdc8-58e9faeececa>.
- Jiménez, A. B. (2007). Enseñar en la escuela rural aprendiendo a hacerlo. Evolución de la identidad profesional en las aulas multigrado. Profesorado. *Revista de curriculum y formación de profesorado*, 11(3), 0.
- Koehler, M. y Mishra, P. (2009). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Koehler, M. (2018). *TPACK.ORG*. Recuperado el 26 de mayo de 2018 de <http://matt-koehler.com/tpack2/tpack-espanol/>.
- López, G., y Acuña S. (2011). Aprendizaje cooperativo en el aula. *Revista Inventio Narraciones de la Ciencia*, 37, 28-37.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2018). *Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios*. Recuperado el 17 de julio de 2018 de <https://es.slideshare.net/cedecite/rubricaexposicionoral-34285718>.
- Martín Báñez, M. (2015). *Con tus propias palabras*. Recuperado el 18 de julio de 2018 de <http://con-tuspropiaspalabras.blogspot.com/2015/12/autoevaluacion-de-los-equipos.html>.
- Martín Pérez, G. (2014). *Utilización del aprendizaje cooperativo para la transformación de los aprendizajes del alumnado y la formación continua de las maestras en un centro rural agrupado*. (Tesis doctoral). Universidad de Valladolid. Facultad de Educación de Segovia. Recuperado el 9 de julio de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/7536>.
- Europa. Recommendation of the European Parliament and the Council of 18 de december 2006 on key competences for lifelong learning (2006/962/EC). *Official Journal of the European Union*, 394. Recuperado el 25 de mayo de 2018 de <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:en:PDF>.
- Orihuela, D. L. (2010). Acercamiento a la integración curricular de las TIC. *Praxis y Saber*, 1, 111-136.
- Prensky, M. (2011). Enseñar a nativos digitales. *Madrid: SM*, 26-27.
- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., y Loor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3 Especial), 127-137.

- Santiago, R. (2017). *The Flipped Classroom*. Recuperado el 10 de abril de [http://www.theflippedclassroom.es/web/gate/\\_Media/uimp17014.jpeg](http://www.theflippedclassroom.es/web/gate/_Media/uimp17014.jpeg)
- Santiago, R., Díez, A., & Andía, L. A. (2017). *Flipped Classroom: 33 experiencias que ponen patas arriba el aprendizaje*. Barcelona: Editorial UOC.
- Serrano, I. O., & Sahagún, H. A. (2017). Una experiencia con Entornos Virtuales de Aprendizaje en Enseñanza Secundaria Obligatoria. In *Modelling in Science Education and Learning (Vol. 10, No. 1, pp. 19-36)*. Universitat Politècnica de València.
- Tourón, J., & Santiago, R. (2015). *El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela: Flipped Learning model and the development of talent at school*. Ministerio de Educación.
- Tourón, J. y Santiago, R. (abril-junio, 2015). El modelo Flipped learning y el desarrollo del talento en la escuela. *Revista de Educación, 368*, 196-231.
- Universidad Internacional de la Rioja. (2018). *Tema 1: Sociedad de la información y la comunicación*. Material no publicado.
- 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: Subsecretaría de Educación Básica y Normal.

## LEGISLACIÓN.

- Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, *por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia en los que se incluyen los estándares secuenciados para todos los cursos de la etapa*. Boletín Oficial de la Región de Murcia, 206, de 6 de septiembre de 2014.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, *por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato*. Boletín Oficial del Estado, 25, de 29 de enero de 2015.
- Real Decreto 2731/1986 de 24 de diciembre, *sobre constitución de Colegios Rurales Agrupados de Educación General Básica*. Boletín Oficial del Estado, 8, de 9 de enero de 1987.
- Real Decreto 82/1996, de 26 de enero, *por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las Escuelas de Educación Infantil y de los Colegios de Educación Primaria*. Boletín Oficial del Estado, 44, de 20 de febrero de 1996.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, *por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*. Boletín Oficial del Estado, 52, de 1 de marzo de 2014.



**ANEXOS.**

**Anexo 1. “La taxonomía de Bloom y el aprovechamiento del tiempo en clase”.**

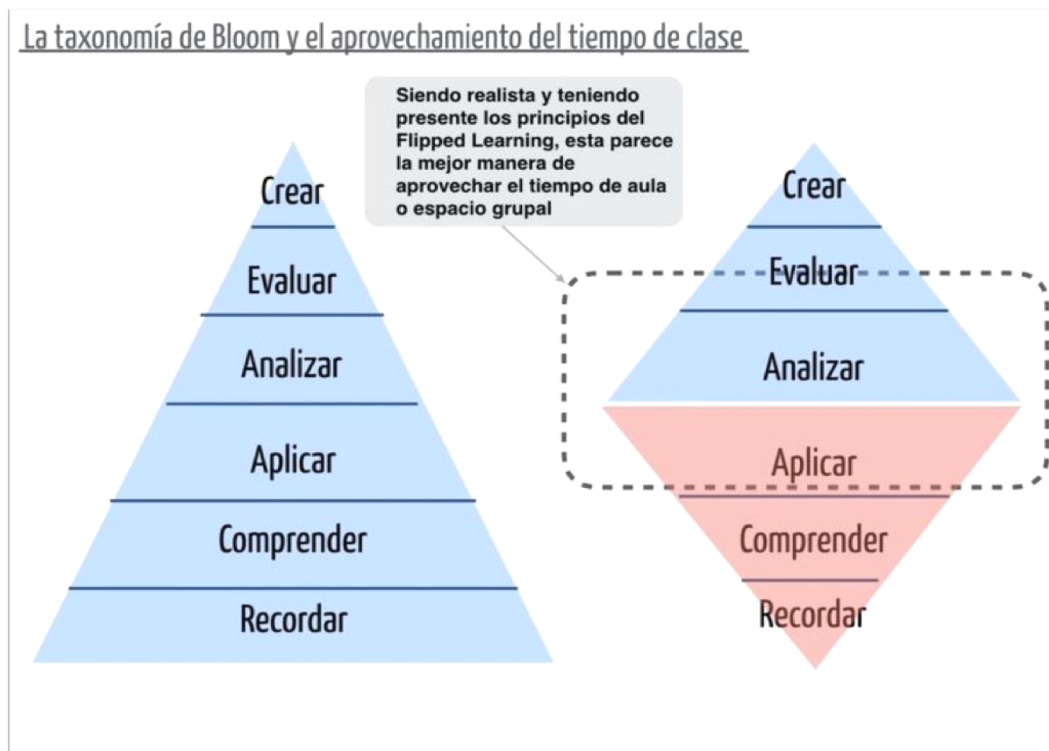


Ilustración 1. *La taxonomía de Bloom y el tiempo de espacio grupal.* Fuente: [http://www.theflip-pedclassroom.es/web/gate/\\_Media/uimp17014.jpeg](http://www.theflip-pedclassroom.es/web/gate/_Media/uimp17014.jpeg)

**Anexo 2. “Normas de equipo”.**

<b>NORMAS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Respetar el turno de intervención				
Mantener un volumen de voz adecuado en las videoconferencias				
Pedir ayuda a los compañeros o profesores cuando la necesitemos				
Prestar ayuda a quien nos la pida				
Hablar con respeto y educación				
Proponer ideas				
Aceptar los acuerdos y decisiones del grupo				
Cumplir con las funciones asignadas				

Tabla 15. *Normas de equipo.* Fuente: Elaboración propia a partir de <http://contuspropiaspalabras.blogspot.com/2015/12/autoevaluacion-de-los-equipos.html>

**Anexo 3. “Formación de grupos”.**

GRUPO	DISTRIBUCIÓN DE ALUMNOS POR GRUPOS Y LOCALIDADES			
	ALUMNO 1	ALUMNO 2	ALUMNO 3	ALUMNO 4
1	Zarcilla de Ramos 5º	Avilés 5º	La Parroquia 6º	Coy 6º
2	Zarcilla de Ramos 5º	Zaradilla de Totana 5º	Zarcilla de Ramos 6º	El Consejero 6º
3	Zarcilla de Ramos 5º	El Consejero 5º	Zarcilla de Ramos 6º	Zaradilla de Totana 6º
4	Zarcilla de Ramos 5º	La Parroquia 5º	Zarcilla de Ramos 6º	Coy 6º
5	Zarcilla de Ramos 5º	El Consejero 5º	Zarcilla de Ramos 6º	La Parroquia 6º
6	Zarcilla de Ramos 5º	Avilés 5º	Zarcilla de Ramos 6º	Zaradilla de Totana 6º
7	Zarcilla de Ramos 5º	El Consejero 5º	Zarcilla de Ramos 6º	Coy 6º
8	Zarcilla de Ramos 5º	La Parroquia 5º	Zarcilla de Ramos 6º	Coy 6º
9	El Consejero 5º	La Parroquia 5º	Zarcilla de Ramos 6º	Zaradilla de Totana 6º
10	Zarcilla de Ramos 5º	Avilés 5º	La Parroquia 6º	El Consejero 6º
11	El Consejero 5º	Avilés 5º	La Parroquia 5º	Zarcilla de Ramos 6º

Tabla 16. Distribución de alumnos por grupos cooperativos. Fuente: Elaboración propia.

LOCALIDADES	EDUCACIÓN PRIMARIA	
	5º CURSO	6.º CURSO
ZARCILLA DE RAMOS	9	9
AVILÉS	4	-
LA PARROQUIA	4	3
COY	-	4
ZARZADILLA DE TOTANA	1	3
EL CONSEJERO	5	2
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>21</b>

Anexo 4. "Plan de equipo".



Ilustración 2. Ejemplo de plan de equipo cumplimentado. Fuente: Elaboración propia.

**Anexo 5. “Preguntas tipo en Plickers”.**

**PREGUNTAS TIPO PARA LA ACTIVIDAD CON LA APP PLICKERS**

**1. ¿Qué tipo de juegos se transmiten de generación en generación?**

- a. Juegos populares.
- b. Juegos tradicionales.
- c. Populares y tradicionales.

**2. Los juegos populares son:**

- a. Los practicados en un lugar concreto.
- b. Practicados por una gran mayoría en un lugar concreto.
- c. Siempre los mismos.

**3. ¿Un juego tradicional puede ser popular?**

- a. Sí.
- b. No.

**4. Los juegos a los que también llamamos folclóricos son:**

- a. Los tradicionales.
- b. Los populares.
- c. Los populares y los tradicionales.
- d. Otros diferentes.

**5. ¿El Caliche es un juego tradicional de Murcia?**

- a. Sí, y los bolos huertanos y cartageneros también.
- b. No.
- c. Sí, pero los bolos huertanos y cartageneros no.
- d. No, se trata de un juego popular.

Ilustración 3. Documento con preguntas tipo para la actividad con Plickers. Fuente: Elaboración propia.

**Anexo 6. “Documento de elección de juego”.**

**JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES**

Descubre a través de los siguientes enlaces juegos populares y tradicionales. Tendrás que elegir uno atendiendo a las indicaciones siguientes:

- Características principales:
  - Desarrollo.
  - Reglas.
  - Lugares en los que se practica.
  - Materiales que utiliza.
  - Habilidades físicas que trabaja.
  - Otras informaciones que el alumno crea conveniente.

**ENLACES PARA ELEGIR LOS JUEGOS**

1. [Juegos y deportes tradicionales de la Región de Murcia.](#)
2. [El museo del juego: Juegos tradicionales de la Región de Murcia.](#)
3. [Efdeportes.com: Juegos tradicionales de la Región de Murcia.](#)
4. [Educación Física. Recursos didácticos. Recopilación de juegos tradicionales y populares.](#)
5. [Juegos populares y tradicionales. www.doslourdes.net](#)
6. [Educacionfisicaenprimaria.es: Sesión de juegos tradicionales y populares.](#)
7. [Educación física actual: Juegos tradicionales y populares.](#)

Ilustración 4. Documento compartido con los alumnos. Fuente: Elaboración propia.

## JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

### ELECCIÓN DE JUEGOS

Debéis tener en cuenta:

- Estereotipos sexistas.
- Utilización de materiales potencialmente peligrosos según su uso.
- Eliminaciones Vs cambios de rol.

#### **Juegos elegidos individualmente en casa (1):**

Alumno 1. Jose: Carrera de sacos.

Alumna 2. Sheila: La gallinita ciega.

Alumno 3. Ainara: Caliche.

Alumno 4. Juan: La comba.

#### **Acuerdos en parejas (2):**

Ejemplo de la pareja Jose y Sheila:

*Elegimos el juego de la carrera de sacos porque antes solo se competía hombres contra hombres y las mujeres por otro lado y se podría jugar con todos juntos. Es un juego tradicional y también popular que se juega en muchos sitios.*

Ejemplo con la pareja de Ainara y Juan.

*Hemos elegido el juego de la comba porque tradicionalmente se ha relacionado con el género femenino y creemos que es importante recuperarlo adaptado a los valores actuales. Además, es un juego que se juega en todos los sitios. Podemos utilizarlo para trabajar la coordinación y el salto.*

#### **Acuerdos en grupo completo (4):**

*Elegimos el juego de la comba porque tena más marcada la relación con el género femenino, se producían eliminaciones. Para adaptarlo formaremos parejas mixtas, saltando a la vez para que se pongan de acuerdo, daremos puntos cada vez que lo hagan bien y no se eliminarán si lo hacen mal. También pondremos normas para que la comba se use de manera segura y no haya peligro de que alguien pueda ser golpeado. Trabajaremos la coordinación, ritmo y los saltos.*

Ilustración 5. Ejemplo cumplimentado del documento de elección de juego para el grupo.

Fuente: Elaboración propia.

**Anexo 7. “Análisis de juegos”.**

**ANÁLISIS DEL JUEGO REALIZADO POR LOS ALUMNOS**

**-LA COMBA-**

Técnica cooperativa: Lápices al centro

- **¿Cuál es el objetivo principal del juego?**  
*Se trata de un juego que requiere que el grupo se coordine para que la cuerda vaya girando correctamente y facilite los saltos del resto de compañeros. Si los niños de la cuerda no se ponen de acuerdo, la comba no irá tensa y será muy difícil, así como para seguir el mismo ritmo de giro. Los participantes han de entrar y saltar la cuerda sin rozarla para que no se detenga. Después saldrán y otros niños entrarán a jugar.*
- **¿Qué habilidades o destrezas trabaja?**  
*Principalmente trabaja distintos tipos de saltos y combinaciones con giros y desplazamientos, pero además también trabaja la relación entre el espacio y el tiempo para saltar en el momento justo para evitar tocar la cuerda. También desarrolla la comunicación y la cooperación entre compañeros.*
- **¿Qué normas, reglas o situaciones te parecen mejorables?**
  - **Nivel de participación o tiempo de compromiso motor (eliminaciones, cambios de rol...).** *Antiguamente, cuando una persona tocaba la cuerda quedaba eliminada o esperaba a que terminaran todos para después girar la cuerda. Lo modificaremos para que cada salto sume un punto. Cada uno tendrá tres oportunidades. Aumentará la participación y la motivación.*
  - **Riesgos o peligros potenciales (por organización, disposición, tipos o usos de materiales...).** *Para evitar golpes con la cuerda, será importante que los niños que la hagan girar observen, antes de empezar, si hay alguien cerca que pueda ser golpeado. Cuando no haya peligro comenzarán. Otro niño supervisará que nadie cruce si no es su turno. Nos situaremos en un lugar en el que no molestemos a otros grupos. La comba será fina y no tendrá nudos que puedan hacer daño.*
  - **¿Incluye algunos estereotipos sexistas?** *Antiguamente era conocido como un juego típico de niñas. La comba en general se relacionaba más con el género femenino. Cambiaremos las normas para que no sea así y se pondrán ejemplos de uso de la comba en deportes de todo tipo (entrenamiento de boxeo, por ejemplo).*
- Propuestas de modificación para adaptar el juego a la realidad actual.
  - *Formaremos parejas mixtas, tanto para sujetar la comba como para saltar en ella.*
  - *Cambiar las eliminaciones por puntuaciones y dando oportunidades.*
  - *Las parejas saltarán a la comba al mismo ritmo, poniéndose de acuerdo.*
  - *Fomentar la participación activa masculina creando un concurso de saltos en grupos mixtos.*

Ilustración 6. Ejemplo de análisis del juego seleccionado por los alumnos. Fuente: Elaboración propia.



**Anexo 8. “Diseño del juego”.**

<b>*ALUMNOS: Jose, Ainara, Sheila y Juan. “Los jugones del sur”</b>	
<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> “La comba mixta”	<b>DURACIÓN:</b> 10’
<b>OBJETIVO:</b> Coordinarse para saltar esquivando la cuerda.	<b>AGRUPAMIENTO:</b> Grupos mixtos, mínimo de 4 personas.
<b>MATERIALES:</b> Una comba de 3 metros de largo.	
<b>DESARROLLO DEL JUEGO:</b> En parejas mixtas, los alumnos entrarán a la cuerda y saltarán el mayor número de veces posible, cada salto sumará un punto. Cuando terminen, se cambiarán los roles con la pareja que estaba girando la cuerda. Se pondrán de acuerdo para decidir el tipo de salto y el ritmo a seguir.	
<b>REGLAS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las dos parejas se pondrán de acuerdo en el ritmo de giro de la cuerda.</li> <li>- La cuerda seguirá girando mientras no la detengan por completo.</li> <li>- Cada salto completo sumará un punto. El equipo con más puntos va ganando rondas.</li> <li>- En cada ronda los saltos tendrán que ser diferentes (con un pie, con dos, agachados, girando...)</li> </ul>	<b>GRÁFICO:</b> 
<b>HABILIDADES FÍSICAS QUE QUIEREN DESTACAR:</b> Saltos en combinación con giros y desplazamientos. Coordinación y ritmo.	
<b>VARIANTES DEL JUEGO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saltar al ritmo de una canción: “El cocherito leré” u otra a elección del grupo.</li> <li>- Cambiar y combinar los saltos con otras acciones, por ejemplo, cada dos saltos hay que tocar el suelo con las manos.</li> </ul>	
<b>INFORMACIÓN ADICIONAL:</b> <b>¿Dónde se suele jugar?</b> Se trata de un juego popular y tradicional típico de España en general, aunque en cada sitio se cantaban unas canciones diferentes. <b>¿En qué época se solía jugar?</b> Se solía jugar en primavera y verano porque hacía mejor tiempo para jugar en las caches y plazas. <b>¿Qué valores se pueden transmitir?</b> Compañerismo, igualdad, respeto...	
<b>MODIFICACIONES REALIZADAS SOBRE EL JUEGO ORIGINAL:</b> Se han cambiado a grupos mixtos, formados con niños y niñas por igual. Todo el grupo se pone de acuerdo para elegir las condiciones del juego. Se añaden puntuaciones para cada salto.	
<b>*LÁPICES AL CENTRO. A rellenar según los colores. Alumno 1: Jose. Alumno 2: Sheila. Alumno 3: Ainara. Alumno 4: Juan.</b>	

Ilustración 7. Ejemplo de documento de diseño de juego. Fuente: Elaboración propia.

**Anexo 9. "Ejemplo de cartel".**



Ilustración 8. Ejemplo de cartel diseñado por un alumno. Fuente: Elaboración propia

**Anexo 10. “Evaluación cooperativa”.**

## AUTOEVALUACIÓN DE EQUIPO

**Nombre del equipo:** LOS JUGONES DEL SUR

### Evaluación de roles cooperativos

ALUMNO/A	FUNCIONES	1	2	3	4
JOSE (COORDINADOR)	DIRIJO LAS ACTIVIDADES DEL GRUPO				■
	ORGANIZO EL REPARTO DE TRABAJO				■
	ANIMO A LOS MIEMBROS DEL EQUIPO				■
	AYUDO A RESOLVER LOS CONFLICTOS				■
SHEILA (SECRETARIA)	TOMO NOTAS Y RELLENO LOS DOCUMENTOS GRUPALES				■
	MANTENGO ORDENADA LA CARPETA DE EQUIPO				■
	RECUERDO LAS TAREAS PENDIENTES				■
	COMPRUEBO QUE TODOS COMPARTAN EL MATERIAL REQUERIDO				■
AINARA (MODERADORA)	CONTROLO EL TIEMPO DE INTERVENCIÓN A TRAVÉS DEL CHAT				■
	VIGILO EL ORDEN Y CALIDAD DE LAS INTERVENCIONES				■
	COMPRUEBO QUE TODOS REALICEN SUS TAREAS COOPERATIVAMENTE				■
	REVISO LA SECUENCIA DE ACCIONES COLABORATIVAS				■
JUAN (PORTAVOZ)	HABLO EN NOMBRE DEL EQUIPO				■
	ME COMUNICO CON EL PROFESOR Y CON OTROS GRUPOS				■
	PREGUNTO LAS DUDAS				■
	EXPLICO EL RESULTADO DE NUESTRO TRABAJO				■

### Evaluación de objetivos comunes

OBJETIVOS COMUNES	1	2	3	4
TODOS HEMOS PROGRESADO EN NUESTRO APRENDIZAJE				■
CADA ALUMNO HA REALIZADO SUS FUNCIONES ASIGNADAS				■
HEMOS MANTENIDO UN NIVEL DE INTERACCIÓN ADECUADO				■
HEMOS CUMPLIDO LAS NORMAS DE TRABAJO EN EQUIPO				■

**OBJETIVOS DE MEJORA:** Realizar un seguimiento de las funciones cumplidas por cada alumno y hablar menos y escuchar más mientras otros exponen sus ideas.

Ilustración 9a. Autoevaluación de equipo cooperativo. Ejemplo cumplimentado. Fuente: Elaboración propia a partir de <http://contuspropiaspalabras.blogspot.com/2015/12/autoevaluacion-de-los-equipos.html>

### Evaluación de los compromisos personales

ALUMNO/A	COMPROMISOS	1	2	3	4
JOSE	Me comprometo a gestionar y controlar las actividades que haya que realizar				■
SHEILA	Me comprometo a participar en todas las actividades			■	■
AINARA	Me comprometo a respetar y ayudar al resto de compañeros			■	■
JUAN	Me comprometo a realizar todas las tareas			■	■

### Evaluación de las normas de equipo

NORMAS	1	2	3	4
RESPECTAR EL TURNO DE INTERVENCIÓN				■
MANTENER UN VOLUMEN DE VOZ ADECUADO EN LAS VIDEOCONFERENCIAS			■	■
PEDIR AYUDA A LOS COMPAÑEROS O PROFESORES CUANDO LA NECESITEMOS			■	■
PRESTAR AYUDA A QUIEN NOS LA PIDA			■	■
HABLAR CON RESPETO Y EDUCACIÓN			■	■
PROPONER IDEAS			■	■
ACEPTAR LOS ACUERDOS Y DECISIONES DEL GRUPO			■	■
APORTAR EL MATERIAL NECESARIO			■	■
CUMPLIR CON LAS FUNCIONES ASIGNADAS			■	■
OTRAS QUE CONSIDERES NECESARIAS:				

COSAS QUE HACEMOS BIEN Y CONSERVAREMOS: *Respeto y ayuda prestada entre todos.*

COSAS QUE DEBEMOS MEJORAR: *Interrumpir menos y ser más puntuales en las entregas de los documentos para que el grupo no se vea perjudicado.*

LA NOTA QUE NOS MERECEMOS COMO EQUIPO ES:

IN SF BI NT SB

Ilustración 2b. Autoevaluación de equipo cooperativo. Ejemplo cumplimentado. Fuente: Elaboración propia a partir de <http://contuspropiaspalabras.blogspot.com/2015/12/autoevaluacion-de-los-equipos.html>