



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

**La educación física mediante el
aprendizaje cooperativo para tercero de
primaria**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Jordi Fernández García
Tipo de trabajo:	Propuesta de programación didáctica de aula
Área:	Didáctica de la Educación Física y la Salud
Director/a:	Esther Rodríguez Díez
Fecha:	07-04-2024

Resumen

Este trabajo de fin de grado se basa en crear una propuesta de programación didáctica mediante el aprendizaje cooperativo en el ámbito de la educación física. Esta metodología rompe con los modelos tradicionales y propone una visión más participativa, motivadora y mutua, donde los alumnos perciben que pueden aprender y obtener sus objetivos, siempre y cuando, sus compañeros también lo hagan. El trabajo consta de la creación de una propuesta didáctica de 5 sesiones de educación física, para una clase de tercero de primaria, todas ellas basadas en el aprendizaje cooperativo, con la intención de anular la competitividad mediante un compromiso general de todos los equipos, obtener la máxima puntuación entre todos. Hay una primera parte de investigación que constata que, a partir del aprendizaje cooperativo aporta numerosos beneficios para los alumnos. Por lo tanto, es una muy buena opción para que los docentes puedan introducirla en su aula en todos los ámbitos de la educación, ya que ayuda a los alumnos a socializarse y mejora sus capacidades.

Palabras clave: Aprendizaje cooperativo, educación física, tercero de primaria, trabajo en grupo, cooperatividad.

Índice de contenidos

1. INTRODUCCIÓN.....	7
2. OBJETIVOS DEL TRABAJO	8
3. MARCO TEÓRICO	9
3.1. Concepto y definición del AC.....	9
3.2. Teorías del AC	11
3.2.1 La perspectiva de la interdependencia social.....	11
3.2.2. La perspectiva conductista social	11
3.2.3 La perspectiva evolutiva cognitiva.....	12
3.3. Características y elementos del aprendizaje cooperativo	13
3.3.1. Elementos del aprendizaje cooperativo	13
3.3.2. Características del aprendizaje cooperativo.....	15
3.4. Aprendizaje cooperativo en educación física (recursos de la cooperación).....	16
3.4.1. Aplicación del aprendizaje cooperativo en EF	18
3.5. Estrategias para el docente para un aprendizaje cooperativo	20
3.5.1. El rompecabezas (<i>Jigsaw</i>)	20
3.5.2. La técnica Coop-Coop	21
3.5.3. Los grupos de investigación (<i>Group-Investigation</i>)	21
3.5.4. La técnica TGT (<i>Teams-Games Tournaments</i>)	22
4. Contextualización.....	22
4.1. Características del entorno	22
4.2. Descripción del centro.....	23
4.3. Características del alumnado	24
5. Propuesta de programación didáctica de aula	24
5.1. Título	24

5.2.	Fundamentación legislativa curricular	25
5.3.	Destinatarios	25
5.4.	Objetivos didácticos	26
5.5.	Saberes básicos	26
5.6.	Competencias clave y competencias específicas	27
5.7.	Metodología	28
5.8.	Temporalización	29
5.9.	Sesiones y/o actividades	30
5.10.	Organización de espacios de aprendizaje	37
5.11.	Recursos humanos y materiales.....	37
5.12.	Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje.....	37
5.13.	Sistema de Evaluación	38
5.13.1.	Criterios de evaluación.....	38
5.13.2.	Instrumentos de evaluación.....	39
6.	Conclusiones	42
7.	Consideraciones finales	43
8.	Referencias Bibliográficas	45
9.	Anexo	47

Índice de figuras

(Figura 1. Método rompecabezas)	14
Figura 2. Hoja de ruta actividad 1	47
Figura 3. Autoevaluación sesión 1 y 5	48
Figura 4. Hoja de ruta actividad 2	49
Figura 5. Hoja de ruta actividad 3	50
Figura 6. Hoja de ruta actividad 4 y 5	51
Figura 7. Ficha actividad coreografía	52
Figura 8. Ficha actividad Acrosport	52
Figura 9. Ficha actividad "Pasa el río"	53
Figura 10. Ficha actividad "transporte humano"	53
Figura 11. Ficha actividad "El balón gigante"	54

Índice de tablas

Tabla 1. Tipos de interdependencia positiva.....	14
Tabla 2. Objetivos didácticos de la programación.....	26
Tabla 3. Saberes básicos.....	26
Tabla 4. Competencias específicas.....	28
Tabla 5. Cronograma de la unidad didáctica.....	30
Tabla 6. Sesión 1. Actividad 1. Bienvenidos a <i>Howards</i>	30
Tabla 7. Sesión 2. Actividad 2. Relevos mágicos.....	32
Tabla 8. Sesión 3. Actividad 3. Los equipos mudos.	34
Tabla 9. Sesión 4 y 5. Actividad 4. Organización libre	35
Tabla 10. Relación objetivos didácticos.....	38
Tabla 11. Autoevaluación.....	40
Tabla 12. Instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje.	40
Tabla 13. Rúbrica de evaluación para la sesión 1 para el docente.....	41

1. INTRODUCCIÓN

En el siguiente Trabajo de fin de grado se muestra una programación didáctica de aula basada en el aprendizaje colaborativo en educación física.

La elección de este tema surge a partir de la observación de diferentes clases de educación física en distintos lugares y llevadas a cabo por diferentes profesores. De las diferentes observaciones se ha podido ver que todos ellos usan una metodología basada en la competitividad la cual, en muchos casos, llevaba a problemas, enfados y lloros entre el alumnado. Además, muchos de estos juegos competitivos provocan que solo participen aquellos alumnos con más habilidades.

A raíz de aquí, se buscan alternativas a esta metodología hasta que se da con el aprendizaje cooperativo, una manera de trabajar la educación física basada en el trabajo en equipo para conseguir unos objetivos comunes donde todos los integrantes tengan que participar de igual manera y ayudarse entre ellos, además de promover valores como el respeto y el compañerismo.

Hay numerosos autores que defienden que la cooperación provoca un mayor empeño para alcanzar los objetivos, genera unas relaciones interpersonales de calidad y una mayor salud mental que los métodos competitivos e individualistas (Johnson & Johnson y Holubec, 1999). También mencionan el hecho de usar solamente aprendizajes competitivos, que provoca que los alumnos vayan contra los demás para conseguir sus objetivos, o solamente métodos individualistas en los que los alumnos consiguen el objetivo por su cuenta, sin tener relación con los demás (Johnson & Johnson y Holubec, 1999).

Un estudio de Steve Grineski (1996) en el que compara diferentes metodologías demuestra que el aprendizaje cooperativo mejora las interacciones sociales positivas creando así un mejor clima en la clase, además de mejoras en aspectos como la comunicación, un aumento de la autoestima y la confianza en uno mismo, mayor nivel empatía, entre otros. Orlick (1990) demuestra que los métodos de aprendizaje cooperativo presentan un mayor rendimiento académico, mejores relaciones sociales y mayor autoestima frente a los métodos más tradicionales.

El trabajo tendrá un primer apartado donde se desarrollarán los conceptos, teorías, características y elementos más importantes del aprendizaje cooperativo (AC), además de

reflejar la relación del AC en la educación física junto con diferentes beneficios que puede aportar esta metodología a nuestros alumnos y alumnas. Se describirán diferentes técnicas y recursos que posteriormente se tendrán en cuenta para llevar a cabo la segunda parte del trabajo.

La segunda parte constará de una propuesta de programación didáctica de aula donde pondremos en práctica todo lo visto en la primera parte y en la que a partir de ella los alumnos puedan adquirir los saberes necesarios para esta etapa de tercero de primaria en dicha asignatura.

2. OBJETIVOS DEL TRABAJO

A continuación, se muestra tanto el objetivo general como los objetivos específicos del trabajo:

Objetivo general:

- Diseñar una propuesta de intervención pedagógica basada en el aprendizaje cooperativo para mejorar la participación y el rendimiento de los estudiantes en las clases de educación física de tercero de primaria.

Objetivos específicos:

- Identificar las características y fundamentos del aprendizaje cooperativo aplicados al contexto de la educación física.
- Analizar las ventajas y los desafíos de implementar el aprendizaje cooperativo en el aula de educación física.
- Diseñar actividades y/o recursos didácticos que fomenten la cooperación, la comunicación y la responsabilidad compartida entre los estudiantes.
- Elaborar instrumentos de evaluación para definir correctamente el impacto del enfoque de aprendizaje cooperativo en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes en la educación física.

3. MARCO TEÓRICO

En los siguientes apartados se explicará cómo inciden diferentes aspectos en el aprendizaje cooperativo en la asignatura de educación física. En primer lugar, se presentará el concepto y la definición de aprendizaje cooperativo (AC). Seguidamente profundizaremos en tres teorías de este concepto, sus características y elementos. Finalmente se relacionará el aprendizaje cooperativo con la educación física y se darán diferentes herramientas/ estrategias para el docente.

3.1. CONCEPTO Y DEFINICIÓN DEL AC

Durante los últimos años el equipo profesional de fútbol del *Paris Saint-Germain F.C* (PSG) busca formar un equipo lleno de estrellas para conseguir un objetivo que desean desde hace décadas, ganar la Champions League. Es uno de los equipos que más millones gasta para formar un grupo capaz de llegar a esa meta, pero no lo consiguen. Varios expertos, después de analizar al equipo, llegan a la conclusión que por mucho que tengan los mejores jugadores, estos no acaban de encajar en su manera de juego y ninguno de ellos quiere adaptar su fútbol al otro por lo que no acaban de conseguir el objetivo.

Tantos jugadores buenos en un equipo, solo conseguirán un objetivo como este si consiguen trabajar en equipo. Esto lo podemos comparar con el aula, ya que “El rendimiento excepcional en el aula, al igual que en el campo de juego, exige un esfuerzo cooperativo, y no los esfuerzos individualistas o competitivos de algunos individuos aislados” (Johnson & Johnson y Holubec, 1999, s.p).

La definición de este concepto ha ido variando, muchos autores la han intentado realizar, en estas definiciones existen tanto similitudes como diferencias a la hora de entender este concepto. Siguiendo con Johnson & Johnson y Holubec, nos definen el AC como:

“La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.”

Otra definición parecida a la anterior puede ser la de Mayordomo (2015) que nos dice:

“una forma de organización social de las situaciones de enseñanza y aprendizaje en que los alumnos establecen una interdependencia positiva, es decir, perciben que pueden aprender y obtener sus objetivos si y solo si sus compañeros también lo hacen (...). Así, los distintos alumnos trabajan para conseguir objetivos compartidos, y hay una responsabilidad mutua en trabajar para el éxito del otro.” (Mayordomo, 2015, p.19)

A continuación, se muestra algunos de los muchos beneficios del juego cooperativo según algunos de los autores que defienden y destacan las aportaciones que tiene para el niño este tipo de actividades:

1.

“Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso (porque el objetivo no es ganar), y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima (...) el valor de los niños no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente.” (Garaigordobil, 2007, pp. 13-14).

2.

“Lo importante no es hacer algo juntos sino aprender como equipo.” (Slavin, s.p.)

3.

“Actividad lúdica donde no existe incompatibilidad de meta entre los participantes (objetivos comunes), independientemente de que los roles sean los mismos o diferentes” (Velázquez, 2001, p. 21).

3.2. TEORÍAS DEL AC

En este apartado se van a diferenciar las diferentes teorías del aprendizaje cooperativo: la perspectiva de la interdependencia social, la perspectiva conductista social y la perspectiva evolutiva cognitiva.

3.2.1 LA PERSPECTIVA DE LA INTERDEPENDENCIA SOCIAL

Esta teoría establece una relación en la manera de establecer metas, la forma de interactuar y, en consecuencia, los resultados que se obtengan. Según Holubec y Johson & Johnson (1999) encontramos tres tipos de interdependencia; La nula, la negativa y la positiva.

En la interdependencia nula no encontramos ninguna influencia para los demás y, por tanto, si una persona consigue sus metas, solo beneficiará a la misma persona, no influirá en que otra persona lo logre o no. De esta manera, las personas son independientes y solo trabajan para conseguir sus propios objetivos. Este tipo de interdependencia puede provocar que el niño acabe siendo individualista.

En caso contrario, si se consiguen las propias metas, condiciona a que los otros también puedan hacerlo o no, se produce una interdependencia negativa o positiva. Por un lado, la interdependencia negativa se da cuando el hecho de que conseguir los objetivos determina que los otros no lo hagan. Este tipo de aprendizaje es muy competitivo, ya que los alumnos siempre tienden a ser los mejores. Por otro lado, la interdependencia positiva se produce cuando hay un aprendizaje cooperativo, es decir, cuando la obtención de las metas individuales condiciona a que los otros también consigan sus metas. Por tanto, los alumnos que quieran lograr los objetivos, se ayudarán los unos a los otros para que todos puedan conseguirlo, mediante la colaboración y la cooperación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Holubec, Johnson & Johnson (1999)).

3.2.2. LA PERSPECTIVA CONDUCTISTA SOCIAL

Esta perspectiva está basada en el sistema de las recompensas, es decir, el esfuerzo que el alumno muestre hacia una tarea determinada será recompensada por algún tipo de incentivo. Como consecuencia, el alumnado acabará realizando solamente aquellas actividades en las que obtengan alguna recompensa.

Es muy importante que todos los miembros del grupo puedan contribuir en la obtención del objetivo grupal. Los docentes tienen que asegurarse de que eso suceda y, además, tienen que comprobar que los éxitos individuales estén bien relacionados con los éxitos grupales. Por tanto, las conductas de cada miembro del grupo tendrán que estar enfocadas al éxito grupal. Cuando estos factores se cumplen, serán indicadores de que el trabajo cooperativo está funcionando.

En esta perspectiva, como en la interdependencia positiva, todos los miembros del grupo no solo busquen su propio aprendizaje, sino que también el del resto de integrantes del grupo. De esta manera se desarrollan diferentes conductas de ayuda, de respaldo y diferentes estímulos hacia sus compañeros (Velázquez, 2014).

Los docentes tienen que incitar a los alumnos a que tengan un grado de motivación muy alto para realizar las distintas tareas, ya que, de esta manera, conseguirán un mayor rendimiento, tanto individual como grupal. Además, tienen que utilizar métodos en los que se promueva la cooperación, por ejemplo, a partir de los juegos de equipo. Es muy importante tener en cuenta la responsabilidad ya que, el hecho de trabajar en grupo implica evaluar en grupo, por tanto, puede darse el caso que las recompensas no sean justas y que se recompense por igual a una persona que ha trabajado mucho y a otra que no lo haya hecho. Los reconocimientos tienen que estar equiparados al esfuerzo individual de cada miembro del grupo.

3.2.3 LA PERSPECTIVA EVOLUTIVA COGNITIVA

Esta perspectiva está basada en la psicología cognitiva, destacando la teoría del conflicto socio cognitivo de Piaget y el enfoque socio constructivista del aprendizaje. La teoría de Piaget destaca que el aprendizaje se produce por el equilibrio de los desajustes entre las estructuras del conocimiento consolidados dentro del individuo y los datos que recibe a partir de su interacción con el medio (Velázquez, 2014).

En esta perspectiva es imprescindible comparar, dentro del grupo de trabajo, los diferentes puntos de vista para una buena cooperación y para evitar los conflictos. El entorno social en el aprendizaje de los alumnos tiene una gran influencia, por tanto, podríamos decir que el aprendizaje tiene un origen social según el enfoque socio constructivista del aprendizaje (Vygotski, 1978)

Vygotski considera que existe una zona de desarrollo próximo, que la define como la distancia que hay entre los conocimientos previos y aquellos conocimientos que pueden llegarse a adquirir. El entorno es muy importante para estos conocimientos previos, dependiendo de cómo sea, el individuo podrá llegar a alcanzar, en mayor o menor medida, estos conocimientos.

Es imprescindible la función del maestro, debe saber cómo intervenir en estos conocimientos previos para conseguir el mayor desarrollo cognitivo.

El aprendizaje debe ser significativo y se tiene que encontrar dentro de la zona de desarrollo próximo, de esta manera, se producirá una buena interacción grupal con diferentes intercambios de ideas y puntos de vista.

3.3. CARACTERÍSTICAS Y ELEMENTOS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

A continuación, se podrán observar las relaciones que hay entre los diferentes elementos cuando hay un aprendizaje cooperativo a partir de lo que dicen los autores Putnam, Johnson & Johnson y Holubec y Pujolàs (2003).

El trabajo en equipo es esencial si hablamos de aprendizaje cooperativo, aunque es muy importante que siempre vaya acompañado de la responsabilidad individual de todos los miembros del grupo. Hay diferentes maneras de formar equipos, pero generalmente tendrían que ser heterogéneos donde haya diversidad (diferentes puntos de vista, habilidades, razonamientos, ...) y complementariedad entre todos los integrantes. Según las actividades que se realicen se podrán ir cambiando de grupos, por ejemplo, en equipos de base (estables y heterogéneos), en equipos esporádicos (no estables y homogéneos) y en equipos de expertos (un miembro de cada equipo de base se especializa en un tema diferente y después se vuelven a reunir para explicarse toda la información adquirida al resto del equipo de base).

3.3.1. ELEMENTOS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

La interdependencia positiva entre los miembros de un equipo

Para conseguir el éxito en el desarrollo de las tareas se necesita la intervención de cada miembro del grupo. “Nos necesitamos unos a otros y todos podemos aportar” (Echeíta, 2012, p.27). Los expertos definen, como podemos ver en la tabla 1, diferentes tipos de interdependencia positiva:

Tabla 1. Tipos de interdependencia positiva.

Finalidades	Todos los miembros del grupo tienen un mismo objetivo. Además, tienen dos responsabilidades, aprender lo que el profesor enseña y que todos los integrantes del grupo lo consigan ayudándose entre ellos (hasta el máximo de sus posibilidades).
Recompensa- celebración	Valorar tanto a nivel grupal como individual.
Tareas	Coordinar y repartir las diferentes tareas a cada miembro del grupo (ej. Cuando se trabaja por proyectos / grupos de investigación). Llevar a cabo cada tarea asignada de la mejor manera posible.
Recursos	<p>Cada miembro del grupo solamente tiene una parte de los recursos/ información/ materiales que se necesitan para completar el aprendizaje. Cada uno tiene que enseñar a los otros lo que ha aprendido (ej. Técnica del Rompecabezas).</p> <div data-bbox="758 958 1214 1303" data-label="Diagram"> </div> <p>(Figura 1. Método rompecabezas)</p>
Roles	Asignar un papel a cada miembro del grupo, como: secretario, responsable, encargado del material, etc. Por tanto, tienen un doble objetivo, aprender los contenidos del área correspondiente y trabajar en equipo.

(Fuente: elaboración propia)

La interacción estimulante cara a cara

Condición imprescindible para diferenciar un trabajo en equipo (que se repartan el trabajo, la realizan por su cuenta y después la juntan) a un trabajo en equipo (discuten, llegan a un acuerdo entre todos, trabajan de manera cooperativa, aunque cada integrante del grupo se haya hecho responsable de una parte). La importancia de este elemento es la motivación, la confianza mutua, los ánimos y la ayuda que se dan entre unos y otros con la finalidad de alcanzar los objetivos planteados en un inicio. “Estamos comprometidos” (emoción y actitud).

La responsabilidad personal y el compromiso individual

En un grupo cooperativo cada miembro debe tener una tarea asignada o rol y se responsable de realizar su parte del trabajo. “Tengo que mejorar, no vale esconderse en el grupo” (emoción y actitud).

Igualdad de oportunidades para el éxito del equipo

Todos los integrantes del grupo tienen que tener las mismas oportunidades para contribuir al éxito de la tarea. Contando que los equipos son heterogéneos, el profesor tiene que ajustar y adecuar los criterios de éxito, las expectativas y la exigencia de las tareas a las necesidades, habilidades y capacidades de cada miembro del grupo.

Habilidades sociales y pequeño grupo

Enseñar a los alumnos las habilidades necesarias y motivarlos para que las utilicen y para que sean productivos en los equipos cooperativos. Es un aprendizaje muy costoso y que conlleva mucho tiempo (planificación sistemática). Tienen que descubrir habilidades como respetar turnos de palabra, ayudar, animar o escuchar, resolver correctamente conflictos que puedan ir saliendo y comprobar en la práctica la utilidad que tienen y los beneficios que nos pueden dar.

La revisión periódica del equipo y el establecimiento de objetivos

Los alumnos tienen que reflexionar (positiva y negativamente) sobre el funcionamiento interno del equipo durante la realización de las tareas, las actitudes respecto a los compañeros y la implicación tanto grupal como individual de cada uno de ellos. De esta manera, podrán proponer diferentes objetivos, en forma de compromisos personales y de equipo.

3.3.2. CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Según Jordan y Velázquez (2001), el aprendizaje cooperativo está basado en unos principios pedagógicos básicos como son la división de la clase en grupos heterogéneos y la participación de todos los miembros del grupo. Para que el grupo trabaje de manera satisfactoria, hay que tener en cuenta diferentes aspectos: proponer una actividad motivadora para los alumnos y así generar ese interés para implicarse; todos tienen que sentirse responsables del éxito de los compañeros; todo el grupo participa en las metas y recompensas comunes; todos tienen que tener muy claros los objetivos del profesor; tiene que haber una armonía entre la

responsabilidad individual y grupal; y, por último, todos tienen la misma oportunidad para realizar con éxito la tarea propuesta.

En cualquier reto cooperativo encontramos tres componentes esenciales, el conceptual, el motriz y el afectivo-motriz (Velázquez, 2015). El conceptual hace referencia al problema que tiene que resolver el grupo y las posibles respuestas para conseguirlo. El componente de la motricidad, en cambio, lo entendemos como la ejecución motriz de las diferentes soluciones planteadas y a las habilidades, capacidades físicas y destrezas necesarias para realizar el problema con éxito. Finalmente, el componente afectivo-motriz, que son aquellos factores intrapersonales e interpersonales, ya que repercuten en el éxito o el fracaso del problema. Hay una interrelación entre estos tres componentes, los tres son imprescindibles para poder superar el reto de manera óptima.

Johnson y Johnson (1999) dice “No toda interacción entre iguales es cooperativa, la cooperación requiere el cumplimiento de ciertas condiciones.” El cumplimiento de estas condiciones crea y mantiene los procesos psicosociales en la interacción de los participantes y son los que hacen que el AC sea una estrategia de gran valor para los alumnos.

3.4. APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA (RECURSOS DE LA COOPERACIÓN)

Metzler y Pujolàs (2003) proponen que hay ocho modelos de instrucción aplicables en las clases actuales de Educación Física: la instrucción directa, la enseñanza individualizada, la enseñanza recíproca, la enseñanza por descubrimiento, la educación deportiva, los juegos tácticos, la enseñanza de responsabilidad personal y social y, para acabar, el aprendizaje cooperativo. Este último modelo será en el que nos centraremos en este apartado, mencionando las diferentes propuestas educativas que hay, mediante actividades físicas, juegos cooperativos, estructuras de aprendizaje y retos cooperativos.

Son diferentes las ventajas que hay al implementar el Aprendizaje Cooperativo en las clases de Educación Física, como, por ejemplo, promover el aprendizaje y el rendimiento motor, desarrollar habilidades sociales y mejorar las relaciones entre el alumnado, favorecer la inclusión del alumnado con discapacidad, mejorar el auto concepto general y físico y motivar a los estudiantes hacia una práctica motriz (Fernández-Rio, 2003).

Existen tres tipos de aprendizaje, el individualista, el competitivo y el cooperativo. En primero de ellos, los objetivos de cada persona dependen de su propio trabajo, independientemente de las consecuencias del resto de compañeros. En el aprendizaje competitivo, los objetivos dependen de que los otros no consigan el suyo. Finalmente, en el cooperativo, cada integrante se preocupa de su rendimiento y del de sus compañeros, el grupo conseguirá los objetivos si el resto de integrantes lo logran.

La cooperación en la EF es muy importante, por este motivo, diferentes autores han realizado numerosos estudios sobre las propuestas educativas anteriormente mencionadas. Grineski y Velázquez (2015), hicieron uno para comprobar que efectos tenían las estructuras cooperativas, individuales y competitivas hacia los alumnos. Los resultados de este estudio favorecieron la metodología cooperativa, ya que tenían mayores mejoras en su condición física y mostraban más relaciones sociales positivas entre ellos, cosa que en los otros dos modelos no había.

Además, estos mismos autores, llevaron a cabo dos estudios más basándose en las actividades cooperativas y los juegos cooperativos. Los resultados de los dos estudios fomentaban este tipo de aprendizaje, ya que favorecen las conductas de los niños con problemas de comportamiento y con desordenes emocionales, mucho más que en el aprendizaje individual o competitivo.

Clover y Midura (1992), evaluaron un programa de EF sobre retos cooperativos. Algunas de las conclusiones que pudieron extraer fueron que, mediante metodologías cooperativas planteadas en forma de reto, favorecía el desarrollo de habilidades sociales, a tener experiencias de éxito mediante la práctica motriz y el trabajo en equipo.

En definitiva, podemos concluir que cooperar en Educación Física es muy beneficioso para el alumnado, ya que trabajan y aprenden juntos, se apoyan, se ayudan y se complementan mucho más que en otro tipo de aprendizajes como el competitivo o el individual. Además, se crea un clima positivo en el aula, donde se facilitan los procesos de socialización y se permite una transferencia de situaciones vividas en otros contextos de la vida.

3.4.1. APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EF

Según Holubec y Johnson & Johnson (1999), para un buen planteamiento de las sesiones siguiendo el método cooperativo, es muy imprescindible la función del profesor. Es el que tiene que tener en cuenta los diferentes elementos básicos para plantear todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se tienen que tener en cuenta algunos aspectos, como adecuar las actividades a la edad de los alumnos, el espacio que disponemos para realizar la sesión, las características del alumnado, sus motivaciones, entre otros. Para llevar a cabo una sesión de aprendizaje cooperativo óptima seguiremos una serie de pasos:

1. Presentación del reto:

Los alumnos tienen que saber cuál es el objetivo que se pretende para conseguir esa sesión. Por tanto, el docente tendrá que realizar una relación entre los objetivos y las actividades que se van a llevar a cabo. Desde un principio se tiene que explicar las normas y penalizaciones que habrá si las incumplen.

2. Edad de los participantes:

Es importante tener en cuenta hacia quien irá dirigida la actividad planteada, y adecuarla en función de sus características. Dependiendo de la edad de los participantes se utilizará un tono de voz diferente, se realizarán retos creativos, es decir, creando un ambiente simbólico de aventura planteando una situación que tendrán que resolver.

3. Nombre de participantes del grupo:

El nombre de integrantes que habrá en cada grupo es muy importante, y como se ha explicado en el punto 3, hay diferentes tipos. Dependiendo de la actividad, el tamaño de los grupos será mejor con un gran número de integrantes o en otras con menos. Lo importante es que, para que se considere AC, tienen que haber como mínimo 2 personas.

4. Orden de presentación de los retos físicos cooperativos:

Normalmente las actividades se realizan con un orden determinado. Se acostumbra a empezar por actividades para conocerse como grupo, con el objetivo de incrementar el conocimiento y la confianza mutua entre los alumnos del grupo. También se deben realizar juegos donde se promueva el contacto corporal, las limitaciones sensoriales, las diferentes formas de comunicación no verbal, etc. Este puede ser un buen punto de partida.

Se puede seguir con retos cooperativos más complejos, donde se presente un reto inicial y haya diferentes grados de dificultad, variando el material, introduciendo limitaciones al grupo, entre otras. Este método es muy motivador para los alumnos, ellos saben que, si consiguen el primer reto, el siguiente será más complicado.

5. Instalaciones y material disponible:

Es importante saber de qué recursos disponemos para seleccionar y ajustar todas las actividades. No obstante, siempre se pueden adaptar a la situación que nos encontremos. Un factor importante es tener en cuenta el tiempo que requiere el montaje de las diferentes actividades, y de aquellas que no se necesitará.

6. Organización de la sesión:

Hay diferentes maneras metodológicas para organizar las clases a la hora de realizar retos cooperativos.

- Organización en paralelo: división de la clase en grupos de 6 a 10 personas. Se les plantea a todos, el mismo reto y tienen que realizarlo en el menor tiempo posible. Al final de la sesión se dedica un tiempo para establecer un dialogo intergrupar para ver que carencias y puntos fuertes que se han presentado a la hora de llevar a cabo el reto. El problema de esta organización es que se genere competitividad entre los diferentes grupos a ser el primero en resolver el reto.
- Organización en circuito: se divide la clase en grupos de 6 a 10 personas. En todos los grupos se les presenta un reto y cada uno intenta realizarlo en un tiempo determinado, cuando acaba el tiempo, se pasa al siguiente reto (estaciones). Este sistema permite tener la clase organizada toda la sesión. No obstante, puede ser que algunos grupos acaben antes o más tarde los diferentes retos.
- Organización libre: la clase se divide en grupos de 6 a 10 personas. El docente explica los diferentes retos al inicio de la sesión, o bien, dejará en cada espacio una ficha que explique lo que hay que realizar en cada uno. Habrá más retos que grupos, por tanto, podrán ir realizándolos sin tener que esperar a que otro grupo acabe. Podrán estar en cada reto el tiempo que quieran hasta que lo resuelvan o hasta que se rindan.

7. Papel del profesor:

Las sesiones de AC se basan en los alumnos, por lo tanto, ellos mismos tienen que organizarse, buscar soluciones a los problemas y llegar a un consenso de cuál es la mejor manera para superar el reto en equipo. El papel del docente es de guía, acompaña a los alumnos en su proceso de aprendizaje por descubrimiento. Además, tiene que observar la cualidad de cada grupo de trabajo (independientemente de los resultados obtenidos).

8. Reflexión grupal:

Todo el grupo clase se reúne para reflexionar sobre cómo ha ido y como se han sentido a lo largo de la sesión. Es muy importante que el profesor fomente esta reflexión mediante preguntas que provoquen la reacción de los alumnos.

3.5. ESTRATEGIAS PARA EL DOCENTE PARA UN APRENDIZAJE COOPERATIVO

Hay diferentes técnicas que el docente puede utilizar para trabajar mediante un aprendizaje cooperativo, algunas más investigadas y utilizadas que otras. Además, podemos realizar pequeñas prácticas cooperativas sencillas, de breve duración, mientras va transcurriendo la clase, como, por ejemplo, mediante la toma de apuntes o hacer resúmenes en pareja.

Todas las técnicas que se utilicen son buenas, pero no siempre son adecuadas, se tiene que saber cuál es el momento oportuno para utilizar cada una de ellas y cuál es la que mejor irá para alcanzar los objetivos planteados. A continuación, veremos algunas de las técnicas más utilizadas en el AC que han llevado a cabo diferentes autores: el rompecabezas, la técnica Coop-Coop, los grupos de investigación y la técnica TGT (información extraída de Pujolàs (2003)).

3.5.1. EL ROMPECABEZAS (JIGSAW)

Esta técnica de Aronson, (1978) pretende poner a los alumnos en una situación de interdependencia extrema, es decir, creando situaciones donde el trabajo de cada miembro sea totalmente necesario para conseguir los objetivos y completar la tarea. Podríamos dividir esta práctica en diferentes pasos:

1. Dividir el temario y el grupo clase en grupos de 4/5 partes o alumnos.
2. Asignar a cada miembro del grupo un subtema a trabajar y para especializarse con él (cada integrante recibirá un subtema y sumando todos los del equipo aparecerá el tema completo).

3. Buscar información individualmente o leer aquella que el docente les haya facilitado (leer, entender, analizar y reflexionar).
4. Reunir a todos los integrantes que hayan trabajado con el mismo subtema para crear el “equipo de expertos”. Intercambiar, profundizar, construir información, esquemas o mapas conceptuales.
5. Volver con el grupo inicial (4-5 personas) y compartir la información adquirida al resto de miembros del grupo. Todos tienen una pieza del rompecabezas, se ven con la responsabilidad de cooperar para superar la tarea.

3.5.2. LA TÉCNICA COOP-COOP

El objetivo de esta técnica es intensificar el protagonismo del alumnado, y, por tanto, maximizar las oportunidades de que los alumnos puedan ayudarse entre ellos (Kagan, 1985).

Esta metodología se podría dividir en diferentes pasos:

1. El profesor divide la clase por grupos de trabajo heterogéneos.
2. Los alumnos hacen una lluvia de ideas sobre temas a trabajar, finalmente cada grupo escoge un tema.
3. Cada tema se divide en subtemas, y cada alumno investigará sobre este para, más tarde, presentárselo a su grupo.
4. El equipo relaciona todos los subtemas y lo presenta al grupo clase.
5. Finalmente, se evalúan las aportaciones individuales al grupo, la presentación oral (mediante coevaluación de los alumnos y el profesor) y el material utilizado.

3.5.3. LOS GRUPOS DE INVESTIGACIÓN (*GROUP-INVESTIGATION*)

Este método tiene como objetivo fomentar el aprendizaje del tema y potenciar las capacidades de análisis y síntesis, la búsqueda de información de aplicación de los conocimientos y establecer habilidades de relación (Sharan y Sharan, 1976). Es muy parecida a nuestro entorno educativo, también se conoce como “método de proyecto o trabajo por proyectos”.

Esta técnica se divide en diferentes etapas:

1. Elección del profesor de un problema y los alumnos plantean preguntas de investigación (subtemas).

2. Construcción de equipos de trabajo dentro de la clase (3 – 5 personas). Cada equipo se hará cargo de uno de los subtemas especificados en el paso anterior.
3. Planificación y desarrollo del estudio del subtema.
4. Análisis y síntesis de la información por parte de los alumnos.
5. Presentación del trabajo a los demás compañeros
6. Evaluación individual, aun así, los alumnos evalúan individualmente o por equipos base, juntamente con el profesor.

3.5.4. LA TÉCNICA TGT (*TEAMS-GAMES TOURNAMENTS*)

Esta técnica se centra en tres elementos: equipos, juegos y torneos. La finalidad de este método es conseguir la motivación de los alumnos mediante una estructura competitiva, es decir, en la que los elementos que compiten son grupos que trabajan de manera cooperativa (Slavin, 1978).

Los pasos a seguir son:

1. El docente explica que se realizará a lo largo de la sesión.
2. Se forman equipos heterogéneos para los torneos.
3. Para evaluarlo, cada alumno compite contra los otros estudiantes de los otros equipos, ganando puntos para su equipo.

4. Contextualización

Como se ha visto anteriormente, el aprendizaje cooperativo en el aula evita la competitividad, además de fomentar el trabajo en equipo y por tanto las relaciones sociales entre los integrantes del grupo clase, creando así un mejor clima de trabajo.

A continuación, se va a describir el contexto en el cual se aplicará este método debido a la gran competitividad que hay en esta aula de tercero de primaria formada por 24 alumnos en la que se empiezan a observar distintos roles que pueden afectar a devenir del grupo.

4.1. Características del entorno

El centro educativo en el cual está basado este trabajo de fin de grado está situado en una localidad a las afueras de Barcelona llamada Sabadell. Este municipio pertenece a la comarca del Vallés Occidental, en la comunidad autónoma de Cataluña.

La ciudad cuenta con una superficie de 37,79 km² y el número de habitantes actual, según el Idescat es de 217.968. Sabadell está en el quinto puesto de ciudades de España, con más de 200.000 habitantes, que destinan más recursos en educación, ya es que este año se han invertido 23,3 millones de euros en el ámbito educativo (el País, 2023).

A las afueras de esta gran ciudad se pueden encontrar entornos naturales como el río Ripoll, además de numerosos parques y zonas verdes como el *Parc Catalunya*, *Can Gambús* y el *Parc Central del Vallès*, que brindan otro color a la ciudad.

En Sabadell un total de 32.000 niños y jóvenes han iniciado el curso escolar en 2023, el 61% en centros públicos (38 en total) y un 38% en centros concertados (23 en total) (Ayuntamiento de Sabadell, 2023).

4.2. Descripción del centro

El centro educativo en el que se basa la programación es una escuela privada concertada. La escuela está situada en el barrio del centro de la ciudad, por lo que está rodeado de numerosas infraestructuras de todo tipo como, establecimientos sociales, culturales, deportivos, recreativos y comercios, además de ser una zona muy concurrida y muy bien comunicada a nivel de transporte, tanto público como privado. En la zona abundan viviendas familiares en forma de pisos y es uno de los barrios en los que hay un nivel adquisitivo más alto de dicha ciudad.

A nivel metodológico, el centro, busca educar a los alumnos de manera íntegra y con un sentido cristiano de la vida y se basa en 4 pilares básicos, el uso de la razón y el diálogo, una actitud acogedora para fomentar la confianza, el fomento de la convivencia entre toda la comunidad y la promoción de la amistad y el espíritu de familia.

En cuanto a nivel de infraestructura del colegio, se pueden diferenciar dos edificios. En el más grande se cursa la etapa educativa de Infantil, Primaria y algunas clases para Bachillerato. El edificio más pequeño está destinado a la etapa de Educación Secundaria y Bachillerato. Infantil y Primaria cuentan con dos líneas, en Educación Secundaria, en cambio, hay 3 líneas y en Bachillerato solamente 1 línea.

A parte de las aulas para los diferentes cursos, el centro dispone de diferentes espacios compartidos por toda la comunidad educativa como biblioteca, aulas de robótica, informática, psicomotricidad, laboratorio, aula de música insonorizada, huerto escolar, salas de profesores,

aula de plástica, una capilla, un gimnasio y diferentes despachos para poder llevar a cabo posibles tutorías o reuniones.

La zona exterior del centro está formada por un patio en forma de pista deportiva, compartido por los alumnos de primaria y secundaria, un patio más pequeño con un pequeño parque infantil para dicha etapa. Entre todos, además, comparten la zona de la terraza donde se encuentra el huerto y el arenero.

4.3. Características del alumnado

En cuanto a las características del alumnado encontramos una escuela donde, como se ha mencionado anteriormente, se encuentra en una buena zona de la ciudad, por lo que la mayoría de familias son de clase media-alta.

En los últimos años, debido a la gran demanda de los colegios públicos de la zona, se ha visto incrementada la diversidad cultural. Esto provoca adaptaciones en el centro para conciliar con estos alumnos recién llegados, con otras culturas e incluso idiomas.

La programación, está pensada para un curso de tercero de primaria. Es un grupo formado por 24 alumnos, donde encontramos un alumno recién llegado de Honduras. Es un grupo poco acostumbrado al trabajo cooperativo en el que suelen realizar actividades de carácter competitivo en las clases de educación física.

5. Propuesta de programación didáctica de aula

La unidad didáctica que se presenta a continuación está constituida por un total de 5 sesiones en las que se trabajarán diferentes habilidades físicas básicas a través del trabajo cooperativo. Dicha programación está pensada para un aula de tercero de primaria en la asignatura de educación física.

5.1. Título

La presente unidad didáctica estará basada en la película de “Harry Potter”. Usaremos el sistema de puntuación que tienen las diferentes casas en la película para hacer de nuestra unidad didáctica un recurso motivador en el que los alumnos quieran participar y dar el máximo.

La unidad presentará diferentes retos a lo largo de las sesiones y estos retos tendrán marcados una serie de ítems donde, a medida que los vayan superando irán sumando puntos. Para reforzar el trabajo cooperativo, las diferentes casas no competirán entre ellas, sino que tendrán un objetivo común que será llegar a una puntuación indicada anteriormente gracias a la suma de puntos de todas las casas.

Por esta serie de puntos la unidad didáctica se llamará “El trabajo cooperativo en Howards”.

5.2. Fundamentación legislativa curricular

La presente programación de unidad didáctica está regida a nivel estatal por la LOMLOE, el Real Decreto 157/2022, del 1 de marzo por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

La programación se realiza en Cataluña por lo que también estará legislativamente regida por el Decreto 175/2022, de 27 de septiembre, de ordenación de enseñanzas de la educación básica.

5.3. Destinatarios

La unidad didáctica va dirigida a una clase de tercero de primaria en la asignatura de educación física. El grupo clase está formado por un total de 24 alumnos y se caracteriza por ser un grupo heterogéneo formado por 11 chicos y 13 chicas que se conocen, mayoritariamente, desde el primer curso de educación infantil.

Es un grupo al que le gusta bastante debatir y se tienen respeto entre ellos como norma general. Denotan entusiasmo y ganas por aprender y les lleva a ser una clase a la que le cuesta respetar los turnos de palabra porque todos quieren aportar alguna cosa. Destacan en clase un grupo de alumnos que en las clases de educación física suelen ser líderes, algunas veces afectando negativamente al grupo debido a su alto grado de competitividad y este hecho provoca ocasionalmente problemas.

Cabe destacar que en el grupo clase se encuentra un alumno con necesidades específicas de apoyo educativo, un alumno recién llegado de Honduras que está en proceso de adaptación.

5.4. Objetivos didácticos

A continuación, en la tabla 2, objetivos didácticos de la programación, se establecen los objetivos que se van a trabajar en la presente unidad didáctica.

Tabla 2. Objetivos didácticos de la programación

OBJETIVOS GENERALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
OG1. Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo para mejorar el aprendizaje en educación física.	OE1. Promover el compañerismo y la colaboración en actividades físicas grupales. OE2. Demostrar habilidades de resolución de problemas en equipo.
OG2. Desarrollar habilidades motoras básicas de forma cooperativa, enfocándose en la mejora individual y grupal.	OE3. Practicar el salto de forma progresiva, controlando la intensidad y la velocidad de acuerdo con las indicaciones del docente. OE4. Mejorar la precisión en el lanzamiento. OE5. Desarrollar la coordinación, la agilidad y el equilibrio.
OG3. Estimular la empatía y el respeto mutuo a través del trabajo cooperativo en educación física.	O6. Fomentar un ambiente de cooperación, de respeto e inclusión donde se valoren las diferencias individuales y se promueva el compañerismo.

(Fuente: Elaboración propia)

5.5. Saberes básicos

Los saberes en los que se basará la presente unidad didáctica están extraídos del Real Decreto 157/2022 en el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de educación primaria. Los saberes básicos en que se basará la programación quedan detallados en la tabla 3.

Tabla 3. Saberes básicos

A. Vida activa y saludable
1. Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños y niñas en el deporte escolar. Respeto a todas las personas con independencia de sus características personales.

B. Organización y gestión de la actividad física.
<ol style="list-style-type: none">1. Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar.2. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal.3. Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas.4. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.
C. Resolución de problemas en situaciones motrices.
<ol style="list-style-type: none">1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuada en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.2. Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal; lateralidad y su proyección en el espacio; coordinación óculopédica y óculomanual; equilibrio estático y dinámico.3. Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.
D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.
<ol style="list-style-type: none">1. Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.3. Respeto a las reglas de juego.
F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.
<ol style="list-style-type: none">1. Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil.2. El material y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.

(Fuente: Elaboración propia)

5.6. Competencias clave y competencias específicas

En esta unidad didáctica se van a trabajar 3 competencias clave reflejadas en el currículum de educación primaria. La competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), esta competencia implica la capacidad de conocerse a uno mismo y llevar a cabo las diferentes actividades de manera cooperativa y de forma constructiva. También se va a trabajar la competencia emprendedora (CE), que ayudará a los alumnos a actuar frente a un reto y solucionarlo teniendo en cuenta oportunidades e ideas previas. Para finalizar, indirectamente también trabajaremos la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) ya que, para algunos de los métodos a resolver, requerirán métodos

inductivos y deductivos del razonamiento matemático para resolver situaciones conocidas. En la tabla 4 se presenta las competencias específicas del currículo en las que se basará la unidad didáctica.

Tabla 4. Competencias específicas

Competencia específica 1
1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como las medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar los hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar. Competencias clave: STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3
Competencia específica 2
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria. Competencias clave: STEM1, CPSAA4, CPSAA5
Competencia específica 3
3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa. Competencias clave: CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5
Competencia específica 5
4. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora. Competencias clave: STEM5, CE1, CE3.

(Fuente: Elaboración propia)

5.7. Metodología

Para la presente unidad didáctica se tendrá en cuenta el trabajo cooperativo para desarrollar con éxito los diferentes retos que se van a plantear. Se plantearán diferentes maneras metodológicas de organizar las sesiones, explicado en el marco teórico.

Para la sesión 1 se tendrá en cuenta una sesión basada en la organización en paralelo, la sesión 2 se basará en una organización en circuito, la sesión 3 volveremos a utilizar la organización en paralelo y la sesión 4 y 5 que será la misma actividad se basará en una organización libre.

Los grupos se crearán de manera aleatoria, creados por ellos mediante un juego, el “Simón dice”, donde se acabarán creando paquetes de 6 que acabarán siendo los grupos de trabajo durante toda la UD y que se definirán en la primera sesión. Durante las diferentes sesiones se presentarán una serie de roles, algunos de ellos serán los mismos y otros se adaptarán a la actividad.

Los roles generales serán el de dinamizador, el cual se encargará de gestionar el debate para llegar a una estrategia dentro del equipo. El secretario, que será el encargado de rellenar la hoja de ítems cuando se consigan los objetivos marcados en ella y por último el portavoz que será el encargado de hablar con el docente cuando haya alguna duda o necesiten ayuda.

También se crearán unos roles que serán específicos para una actividad en concreto. El rol del contador, que se encargará de llevar la cuenta de los saltos en la primera actividad, el del cronometro, este rol se verá en la segunda actividad y será el encargado de llevar el tiempo con un cronometro.

5.8. Temporalización

La unidad didáctica está pensada para ponerse en práctica en el tercer trimestre, cuando el grupo ya esté más definido. Tendrá una duración de 5 sesiones, se realizarán 2 sesiones por semana y en una tercera semana se realizará la sobrante, durante estas 5 sesiones se llevarán a cabo 4 actividades.

Las sesiones tendrán una duración de 1h cada una, tiempo suficiente para realizar el reto o retos correspondientes a cada sesión las cuales se desarrollarán del 29 de abril al 16 de mayo. La distribución de las sesiones queda esquematizada en la siguiente tabla, en la que se podrá ver el cronograma de la unidad didáctica mostrado en la tabla 5. Las casillas amarillas corresponderán a los días en los que se realizará cada sesión y las casillas en color gris corresponden a los festivos de ese período.

Tabla 5. Cronograma de la unidad didáctica.

Retos cooperativos														
Actividades	Cronograma													
1, 2, 3, 4	Abril/ Mayo													
	29	30	1	2	3	6	7	8	9	10	13	14	15	16
Sesión 1	1													
Sesión 2				2										
Sesión 3						3								
Sesión 4									4					
Sesión 5														4

(Fuente: elaboración propia)

5.9.Sesiones y/o actividades

Como se ha mencionado anteriormente todas las sesiones serán de carácter cooperativo y girarán alrededor de un mismo centro de interés cuya temática será parecida al método de puntuación de las casas de Howards en la película Harry Potter. A partir de esta idea se desarrollan las diferentes sesiones que se muestran en las tablas 6, 7, 8 y 9:

Tabla 6. Sesión 1. Actividad 1. Bienvenidos a *Howards*

Título	Bienvenidos a <i>Howards</i>	
Curso	3º de primaria	
Objetivos específicos	OE1, OE2, OE3, OE6	
Área/Materia/ Ámbito	Educación Física	
	Competencias específicas	Saberes básicos
	1, 2, 3, 5	A1, B1,B2, B3, B4, C1, C2, D2, F2
	Competencias Clave	

	STEM, CE, CPSAA
Criterios de evaluación	<ol style="list-style-type: none"> 1. El estudiante demuestra la capacidad de trabajar en equipo y ayudar a sus compañeros. 2. El estudiante muestra respeto durante la actividad escuchando las diferentes ideas. 3. El estudiante utiliza correctamente la cuerda de saltar y respeta las normas de seguridad establecidas por el docente. 4. El estudiante demuestra la capacidad de regular la intensidad y velocidad adaptándose a diferentes ritmos y niveles de dificultad.
Temporalización	1 sesión de 1h: lunes 29 de abril.
Metodología	Trabajo cooperativo / organización en paralelo.
Recursos	Cuerdas para saltar, Rúbrica autoevaluación, Hoja ítems/objetivos, Bolígrafos, hoja de papel.
Actividades	
<p>PRESENTACIÓN UD (10'):</p> <p>Para esta primera sesión se empezará presentado la unidad didáctica. Presentaremos a los alumnos y alumnas los diferentes objetivos a conseguir, introduciendo el tema de Harry Potter. Se les mostrará a los alumnos/as la lista de ítems/objetivos que tendrán que conseguir durante la sesión junto con la puntuación de tendrá cada logro. Se les explicará que entre todos los grupos deberán sumar un mínimo de puntos para conseguir el objetivo, aunque sean de equipos distintos (destacar mucho esta instrucción ya que con ello potenciaremos el trabajo colaborativo y rebajaremos la competición).</p> <p>CALENTAMIENTO (5'):</p> <p>Se jugará al “Simón dice” donde el docente irá mandando instrucciones y los alumnos deberán realizarlas. La última instrucción será crear paquetes de 6 y acabarán saliendo 4 grupos de 6 alumnos que serán los mismos durante las 5 sesiones de la unidad didáctica. Cada grupo recibirá el nombre de una de las casas de Howards (se hará a suertes, donde un representante de cada grupo sacará un papel para saber a qué casa pertenecen).</p> <p>RETO 1 (35'):</p> <p>Se le entregará a cada grupo una hoja con un listado de ítems ordenados de menor a mayor dificultad. (Figura 2, anexo) En esta primera sesión los alumnos trabajaran el salto a la comba.</p> <p>A medida que vayan superando los retos lo irán marcando en su hoja de ítems hasta conseguir la máxima puntuación posible. En caso de acabarlos todos antes del tiempo se añadirá un ítem extra, realizar los máximos saltos con 4 personas dentro de la cuerda.</p> <p>El primer reto será saltar de manera individual haciendo la mecedora (contar saltos máximos por alumno), el segundo será el mismo, pero con la vuelta de la comba completa siguiendo el mismo patrón. En el tercer reto deberán saltar más de un miembro del grupo a la vez, pero saliendo de parados. En el cuarto reto deberán saltar el máximo número de integrantes del grupo a la vez.</p> <p>En caso de necesitar más retos se les dará un reto extra que deberán preguntar al docente.</p> <p>Roles: Contador (encargado de contar los saltos, cada ronda puede ser un alumno diferente); dinamizador (se podrá este rol por si quieren pensar una estrategia previa a la realización de cada reto, el dinamizador se encargará de establecer los turnos de palabra); secretario (se encargará de llevar la lista con los ítems y marcarlos); portavoz (encargado de hablar con el profesor en caso de que haya alguna duda o necesiten ayuda).</p> <p>VUELTA A LA CALMA (10')</p> <p>De manera individual cada alumno/a realizará una pequeña autoevaluación (figura 3, anexo) para ver desde que punto parte y reflexionar sobre cómo se ha sentido con el grupo y como puede hacer para mejorar la convivencia y el trabajo colaborativo.</p>	

Agrupamientos	Pequeño grupo, grupos heterogéneos realizados al azar.
Evaluación	Tipo de evaluación: Evaluación basada en objetivos + evaluación formativa.
	Técnicas: Observación, Autoevaluación
	Instrumentos de evaluación: Rúbrica (autoevaluación)

(Fuente: elaboración propia)

Tabla 7. Sesión 2. Actividad 2. Relevos mágicos

Título	Relevos mágicos.	
Curso	3º de primaria	
Objetivos específicos	OE1, OE2, OE3, OE4, OE6	
Área/Materia/ Ámbito	Educación Física	
	Competencias específicas	Saberes básicos
	1 y 3	A1, B1, B2, B3, B4, C1 , C2, D1, D2, F1, F2
	Competencias Clave	
	STEM, CPSAA, CE	
Criterios de evaluación	<p>5. El estudiante se muestra colaborativo y la comunicativo con los miembros del equipo durante el desplazamiento.</p> <p>6. El estudiante muestra precisión en el lanzamiento de los aros alrededor del cono, así como la capacidad para ajustar la fuerza y la dirección del lanzamiento.</p> <p>7. El estudiante demuestra una comunicación efectiva entre los miembros del grupo durante la realización de la actividad.</p> <p>8. El estudiante demuestra coordinación entre los miembros del equipo.</p> <p>9. El estudiante demuestra agilidad y coordinación en el desplazamiento a través de los saltos.</p>	
Temporalización	1 sesión de 1h: Jueves 2 de mayo.	
Metodología	Trabajo colaborativo/ Organización en circuito	
Recursos	Pelotas de espuma, saco de pelotas y saco vacío, hoja de análisis ítems, bolígrafo, colchonetas grandes, conos, aros, gorra, cinta adhesiva, cronómetros.	
Actividades		

CALENTAMIENTO (10’):

Para entrar en calor jugaremos al ratón. El juego consiste en que un miembro del equipo se escapa y los otros deben pillarlo pasándose el balón y tocándole con este. Cuando el alumno tiene el balón en la mano no se puede mover.

Habrán 5 ratones y el resto serán cazadores que les deberán pillar, el juego acabará cuando pase el tiempo. En caso de pillar a todos antes de que se acabe el tiempo se volverá a empezar.

RETO 2 (40’):

Se proponen 4 retos diferentes, cada grupo tiene 8 minutos para realizar el reto. Una vez pasan estos 8 minutos todos rotan y hacen un reto diferente que previamente habrá hecho otro grupo. Cabe recordar que el objetivo de cada grupo es realizar el reto en el menor tiempo posible. Cada grupo tendrá una hoja de ruta donde por cada reto tendrá unos baremos de tiempo y deberán marcar aquel que han conseguido lograr ([figura 4, anexo](#)). Cada hito logrado sumará puntos en el ranking conjunto.

. Estos retos serán en forma de relevos y se proponen los siguientes:

1. **Colchonetas locas:** en esto reto los alumnos tendrán dos colchonetas y deberán avanzar de un lado al otro del ancho de la pista de futbol sin tocar el suelo. Deberán ir hasta el otro lado y volver en el menor tiempo posible, en caso de que alguno de los alumnos toque el suelo volverán a empezar. (8’)
2. **Canasta y ganarás:** el grupo de 6 se colocará en fila. El primer alumno deberá encestar 3 aros alrededor de un cono, cuando lo consiga avanzará y deberá pasar por el escáner (un alumno le pasará un aro de la cabeza a los pies). Cuando supere el escáner avanzará hasta tocar el cono y volverá al punto inicial. Los alumnos irán con una gorra, que deberán ponérsela al siguiente compañero para que pueda salir. (8’)
3. **El traslado:** colocaremos sacos, uno en cada lado del campo. Uno de ellos estará lleno de pelotas y el otro vacío. Los alumnos tendrán como objetivo trasladar todos los balones de un saco al otro. El siguiente participante no podrá salir hasta que el de delante haya guardado la pelota en el saco. (8’)
4. **El potro:** los alumnos empezarán en fila. Durante el recorrido habrá unas marcas que indicaran donde se debe colocar cada uno. El primero saldrá y se agachará en la marca, el siguiente saldrá, le saltará y se colocará en la siguiente marca con las piernas abiertas y el siguiente deberá saltar al primero y pasar entre las piernas al segundo. Así sucesivamente hasta ir y volver 4 veces (2 ida y 2 vuelta). (8’)

Roles: Cronómetro (cada ronda puede ser un alumno diferente); dinamizador (se podrá este rol por si quieren pensar una estrategia previa a la realización de cada reto, el dinamizador se encargará de establecer los turnos de palabra); secretario (se encargará de llevar la lista con los ítems y marcarlos); portavoz (encargado de hablar con el profesor en caso de que haya alguna duda o necesiten ayuda). En el relevo 2 habrá un rol extra que será el “escaneador”.

VUELTA A LA CALMA (10’)

Todos juntos jugarán al juego de intentar contar hasta 10 sin pisarse (aprox. 5’). Lo que sobre de tiempo lo destinaremos a realizar un pequeño feedback de cómo ha ido la sesión y un pequeño recuento de puntos.

Agrupamientos	Pequeño grupo.
Evaluación	Tipo de evaluación: Evaluación basada en objetivos + evaluación formativa.
	Técnicas: Observación.
	Instrumentos de evaluación: -

(Fuente: elaboración propia)

Tabla 8. Sesión 3. Actividad 3. Los equipos mudos.

Título	Equipos mudos	
Curso	3º de primaria	
Objetivos específicos	OE1, OE2, OE5, OE6	
Área/Materia/ Ámbito	Educación Física	
	Competencias específicas	Saberes básicos
	1, 3	A1, B1, B2, B3, B4, C1, C2, C4, D1, F1
	Competencias Clave	
	STEM, CPSAA	
Criterios de evaluación	<p>10. El estudiante demuestra habilidades para comunicarse a través de la comunicación no verbal durante la realización de los retos, mostrando una participación activa en la colaboración con los demás miembros del grupo.</p> <p>11. El estudiante demuestra habilidades para identificar, analizar y abordar los problemas planteados durante los retos en equipo, mostrando iniciativa para proponer soluciones creativas y trabajar colaborativamente con otros miembros del grupo.</p> <p>12. El estudiante demuestra mejoras en su capacidad para mantener el equilibrio corporal en diferentes situaciones.</p> <p>13. El estudiante demuestra actitudes y comportamientos que promueven la inclusión y el respeto hacia todos los miembros del grupo.</p>	
Temporalización	1 sesión de 1h: lunes 6 de mayo.	
Metodología	Trabajo colaborativo/ Organización en paralelo	
Recursos	Bancos estrechos, hojas de ruta (ítems), bolígrafo, cronómetro, pelotas de tenis, esterillas.	
Actividades		
<p>CALENTAMIENTO (10'):</p> <p>Para calentar se jugará al gato y al ratón. Habrá 3 roles, el rol de gato que es el que pillará, el rol de ratón que se escapará (pondremos 2 gatos y 2 ratones) y los demás estarán distribuidos por parejas a lo largo del espacio. El ratón para salvarse se deberá juntar con una pareja y el miembro de la pareja que está más alejado entra a jugar al campo en forma de gato y el que antes era gato pasa a ser ratón.</p> <p>RETO 3 (40'):</p> <p>En esta sesión el reto inicial consistirá en que cada grupo se deberá ordenar por edad (día/mes) encima de un banco, sin poder tocar el suelo y sin poder hablar en el menor tiempo posible. A partir de este reto se irán complicando y deberán ir marcando en su hoja de ruta los ítems conseguidos (figura 5, anexo).</p>		

El siguiente reto será ordenarse por número de pie, con las mismas condiciones. El tercero será juntarse con otro grupo y deberán ordenarse por número favorito. Para el último reto juntaremos a toda la clase en un mismo grupo y deberán ordenarse por número de hermanos (en caso de que tengan los mismos no importa el orden).

En caso de que un grupo acabe mucho antes que otro se les dará la consigna de hablar con el profesor que les ofrecerá una temática extra para ordenarse. En la hoja de ruta estará indicado como prueba extra.

Roles: Dinamizador (se encargará de dirigir el debate para la estrategia); Secretario (se encargará de marcar los ítems conseguidos además de contar el tiempo que tardan); Portavoz (encargado de hablar con el docente en caso de tener dudas o necesitar ayuda).

VUELTA A LA CALMA (10’):

Para la vuelta a la calma los alumnos se pondrán por parejas y se realizarán un masaje con una pelota de tenis, el docente podrá poner música relajante para mejorar la experiencia. Primero un miembro de la pareja y luego el otro. Los últimos 5 minutos se destinarán a un pequeño debate para que los alumnos puedan dar feedback de la sesión y un pequeño recuento de puntos.

Agrupamientos	Pequeño grupo y gran grupo.
Evaluación	Tipo de evaluación: Evaluación basada en objetivos + evaluación formativa.
	Técnicas: Observación.
	Instrumentos/ actividades de evaluación: Debate.

(Fuente: elaboración propia)

Tabla 9. Sesión 4 y 5. Actividad 4. Organización libre

Título	Organización libre	
Curso	3º de primaria	
Objetivos específicos	OE1, OE2, OE5, OE6	
Área/Materia/ Ámbito	Educación Física	
	Competencias específicas	Saberes básicos
	1, 2, 3, 5	A1, B1, B2, B3, B4, C1, C2, C3, C4, D1, D2, D3, F1, F2.
	Competencias Clave	
	STEM, CPSAA, CE	
Criterios de evaluación	<p>14. El estudiante demuestra la ejecución correcta de los movimientos requeridos en cada actividad, mostrando un buen equilibrio, coordinación y control corporal en su desempeño.</p> <p>15. El estudiante demuestra trabajar de manera efectiva en equipo, mostrando una comunicación clara, una distribución equitativa de tareas y una cooperación activa entre los miembros del grupo para superar los retos planteados.</p>	

	<p>16. El estudiante demuestra coordinar sus movimientos de manera sincronizada con los de sus compañeros en actividades que requieren colaboración física, como la coreografía y el transporte humano.</p> <p>17. El estudiante demuestra utilizar su creatividad y encontrar soluciones innovadoras para superar los retos planteados en cada actividad.</p>
Temporalización	2 sesiones de 1h cada una: jueves 9 de mayo y jueves 16 de mayo.
Metodología	Trabajo colaborativo/ Organización en paralelo
Recursos	Tarjeta explicativa de cada actividad, altavoz, colchonetas, cinta adhesiva, picas, pelota gigante, hoja de ruta/ítems (figura 6, anexo)
Actividades	
<p>CALENTAMIENTO (10’):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sesión 4: El juego de los 10 pases, formaremos 4 grupos, sin tener en cuenta los de la UD y competirán 2 vs 2. El objetivo será llegar a 10 pases seguidos sin que el otro equipo intercepte la pelota. Cada 10 pases es 1 punto. - Sesión 5: <p>RETO 3 (35’):</p> <p>En esta actividad se usará una metodología de organización libre, en la que habrá diferentes retos distribuidos por el espacio y cada grupo podrá ir libremente circulando por el reto que quiera. Habrá más retos que grupos de manera que siempre haya algún reto libre y no tengan que esperarse. Además, para motivar a los alumnos y alumnas y que no se queden siempre en la misma estación les recordaremos el sistema de puntuación, una vez lleguen a la máxima puntuación en un reto, si no hacen otro, no conseguirán más puntos. Cada estación tendrá una tarjeta explicativa del reto de manera que los alumnos pueden ir por si solos de reto en reto.</p> <p>Los 5 retos consistirán:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coreografía: se les dará una lista de 4 canciones y el grupo deberá inventar una pequeña coreografía de 1 minuto. (se dará un pequeño dossier con ideas de pasos a poner en práctica). 2. Acroesport: se les dará unas imágenes de diferentes figuras y ellos deberán de realizarlas con el grupo. 3. Pasar el río: el objetivo del juego es imaginar que hay un puente sobre un río y está muy débil, por lo que solo se puede pasar de una manera determinada. Se les propondrá a los alumnos diferentes maneras de pasar el río y su reto será superarlo de todas las maneras indicadas (ej: pasar el río con 6 pies y manos). 4. Transporte humano: se les dará a los alumnos una colchoneta y dos picas. El objetivo es trasladar a un miembro del grupo hasta un punto determinado sin que pueda tocar el suelo, sin poderlo tocar a él y el alumno que es transportado no puede ayudar de ninguna manera. La idea es alcanzar el objetivo de las mayores maneras diferentes posibles. 5. El balón gigante: todos los miembros del grupo deberán trasladar una pelota gigante de un punto a otro. La dificultad es, que a todos los miembros que toque la pelota se deben de quedar paralizados, de manera que el resto de compañeros los deberán transportar sin que toquen el suelo ellos ni la pelota. El objetivo nuevamente es realizarlo de las mayores maneras diferentes posibles. <p>Las tarjetas de cada actividad se pueden ver en anexos (Figura 7, 8, 9, 10 y 11, anexo).</p> <p>Roles: Dinamizador (se encargará de dirigir el debate para la estrategia); Secretario (se encargará de marcar los ítems conseguidos); Portavoz (encargado de hablar con el docente en caso de tener dudas o necesitar ayuda).</p> <p>VUELTA A LA CALMA (10’):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sesión 4: Realizaremos una sesión de estiramientos por parejas guiada por el docente. Seguidamente llevaremos a cabo el feedback de después de cada sesión. - Sesión 5: cierre de la unidad didáctica haciendo una pequeña “ceremonia” para ver si han alcanzado el objetivo, en caso de que lo hayan logrado se les hará entrega del cáliz de fuego (manualidad hecha por el docente). Seguidamente realizarán la misma autoevaluación que en la primera sesión, servirá para ver si ha habido mejora o no. 	
Agrupamientos	Pequeño grupo.

Evaluación	Tipo de evaluación: Evaluación basada en objetivos + evaluación formativa.
	Técnicas: Observación + autoevaluación
	Instrumentos/ actividades de evaluación: Debate + rúbrica.

(Fuente: elaboración propia)

5.10. Organización de espacios de aprendizaje

La unidad didáctica se llevará en el patio de la escuela o en el gimnasio dependiendo del día de la semana ya que debido a la falta de espacio y el gran número de clases el centro reparte estos dos espacios de manera que todos los cursos puedan disfrutar de los dos lugares.

Los lunes se llevará a cabo la sesión en el gimnasio y los jueves en el patio. El docente tendrá en cuenta el espacio y la sesión pertinentes para adecuar de manera correcta la distribución de las sesiones y así potenciar la actividad en función del espacio.

5.11. Recursos humanos y materiales

Esta unidad didáctica necesitará como principal recurso humano al docente que se encargue de realizar la planificación, la programación, así como llevar a cabo el proyecto y finalmente su debida evaluación. En algún reto en concreto de requerirá de la ayuda de un segundo docente en el aula para velar por el buen funcionamiento del mismo.

En cuanto a los recursos materiales están indicados en las fichas de actividades anteriores, debidamente separados por sesión.

5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje

Siguiendo los principios del Diseño Universal para el aprendizaje (DUA,2018), una de las novedades que incorpora la LOMLOE y que pretende que se proporcione a los alumnos varios medios de representación, acción y expresión en la información que se da a los alumnos. En el diseño y planificación del proyecto, se han establecido unas medidas específicas para garantizar la inclusión de los infantes, independientemente de sus habilidades o necesidades.

Dentro de la programación que se ha presentado, se pueden ver las siguientes medidas de atención a la diversidad como en la flexibilidad en las opciones de participación y desafío, ya que todas las actividades se pueden adaptar a diferentes niveles según las necesidades

individuales de cada alumno puesto que hay diferentes objetivos en los que van subiendo de dificultad, adaptándose así a todos los niveles. Otro aspecto es el agrupamiento del alumnado permitiendo la colaboración y el trabajo cooperativo, fomentando así un ambiente inclusivo, en el que todos pueden ayudarse con todos obviando esa competitividad que muchas veces se refleja en las clases de educación física.

5.13. Sistema de Evaluación

En cuanto a la evaluación de los alumnos se tendrán en cuenta diferentes momentos de evaluación:

- **Inicial**, se realizará al inicio del proyecto para conocer el nivel de conocimiento previo de los alumnos y las actitudes de cada uno de ellos. Se realizará mediante la autoevaluación como se puede ver en la tabla 11, después de la primera sesión (presentación de la UD).
- **Continua**, que se llevará a cabo durante la unidad didáctica para realizar el seguimiento de los aprendizajes de los alumnos, identificar dificultades para adaptar las actividades y realizar una buena planificación. Para este momento evaluativo nos fijaremos en las hojas de ruta de objetivos alcanzados para ver si hay grupos que presentan más problemas que otros, además de la observación del profesor en el aula.
- **Final o formativa**, se realizará una vez finalizada la unidad didáctica mediante la misma autoevaluación que realizan en la primera actividad para ver la evolución. También se verá en la cantidad de puntos final que sumen entre todos los equipos.

Además, realizarán una autoevaluación que se llevará a cabo al final de la primera sesión y al final de la unidad didáctica. Esto servirá para ver el punto de partida del alumno respecto al grupo y como ha terminado.

5.13.1. Criterios de evaluación

A continuación, en la tabla 10, se presenta la relación de cada uno de los objetivos didácticos con las competencias específicas, los criterios de evaluación (los podemos encontrar en las tablas de actividades 6, 7, 8 y 9) los descriptores de perfil de salida y los saberes básicos.

Tabla 10. Relación objetivos didácticos.

Objetivo Didáctico	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores perfil salida (Primaria)
	1, 2 y 3	1, 2, 7, 8, 10, 11, 13, 16	STEM1, STEAM5 CPSAA2, CE1.

OE1. Promover el compañerismo y la colaboración en actividades físicas grupales.	Saberes básicos		
	A1, B2, B4, C1, D1, D2, D3, F1 y F2		
Objetivo Didáctico	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor perfil salida (Primaria)
OE2. Demostrar habilidades de resolución de problemas en equipo.	1, 2, 3, 5	5, 7, 10, 11	CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5
	Saberes básicos		
	A1, B3, C1, D1, D2, D3, F2		
	Objetivo Didáctico	Competencias específicas	Criterios de evaluación
OE3. Practicar el salto de forma progresiva, controlando la intensidad y la velocidad de acuerdo con las indicaciones del docente.	2	3, 4, 9, 12	CPSAA4, CPSAA5, STEAM1, CE3
	Saberes básicos		
	C1, D1, F1		
	Objetivo Didáctico	Competencias específicas	Criterios de evaluación
OE4. Mejorar la precisión en el lanzamiento.	2	6, 14	CPSAA4, STEAM1, CE3
	Saberes básicos		
	C2, D1		
	Objetivo Didáctico	Competencias específicas	Criterios de evaluación
OE5. Desarrollar la coordinación, la agilidad y el equilibrio.	2	9, 12, 17	CPSAA4, CPSAA5
	Saberes básicos		
	C3, C4, D1		
	Objetivo Didáctico	Competencias específicas	Criterios de evaluación
OE6. Fomentar un ambiente de cooperación, de respeto e inclusión donde se valoren las diferencias individuales y se promueva el compañerismo.	3	1, 2, 5, 7, 13, 15	CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5
	Saberes básicos		
	A1, D1, D2, D3, F1, F2		

(Fuente: elaboración propia)

5.13.2. Instrumentos de evaluación

La evaluación se llevará a cabo, principalmente, mediante la observación directa. A nivel individual, cada alumno realizará la autoevaluación de la primera sesión, que se volverá a pasar en la última sesión. Cabe recordar que el principal objetivo de nuestra unidad didáctica será el trabajo cooperativo, por lo que esta autoevaluación irá centrada a indagar sobre la

evolución de cada alumno con el grupo durante las diferentes sesiones y se hará mediante la comparación de las dos autoevaluaciones, podemos ver la autoevaluación en la tabla 11.

Tabla 11. Autoevaluación

	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
COMUNICACIÓN:			
Comparto mis ideas con el grupo			
Escucho las ideas de mis compañeros.			
COLABORACIÓN:			
Ayudo a mis compañeros cuando lo necesitan.			
Acepto ayuda de mis compañeros.			
RESPECTO:			
Respeto las opiniones de mis compañeros.			
Trato a todos con amabilidad.			
PARTICIPACIÓN:			
Participo activamente en las actividades del grupo.			
Cumplo con mis responsabilidades en el grupo.			
RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS:			
Intento resolver los problemas del grupo de manera pacífica.			
Mantengo la calma en situaciones difíciles.			

(Fuente: elaboración propia)

Finalmente, como último recurso para la evaluación tendremos la hoja de ruta de los diferentes grupos con la consecución de los objetivos además de la cantidad de puntos totales conseguidos por cada uno de los equipos. Con este recurso se podrá ver qué grupo ha funcionado mejor o peor.

Para ello vemos reflejado en la tabla 12 los diferentes instrumentos y evidencias que usaremos y nos basaremos a la hora de evaluar las sesiones:

Tabla 12. Instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje.

Instrumento de evaluación	Tipo de evidencia
---------------------------	-------------------

<ol style="list-style-type: none"> 1. Observación directa 2. Lista de cotejo 3. Rúbrica (autoevaluación) 	<p>Respuestas orales, trabajo y cooperación con el grupo.</p> <p>Hoja de ruta de cada grupo.</p> <p>Puntuación total de cada grupo y general.</p>
---	---

(Fuente: elaboración propia)

A continuación, en la tabla 13, se puede observar la rúbrica que utilizará el docente para evaluar la primera sesión:

Tabla 13. Rúbrica de evaluación para la sesión 1 para el docente

Criterio	Insuficiente	Suficiente	Bueno	Excelente
1. El estudiante demuestra la capacidad de trabajar en equipo y ayudar a sus compañeros.	No demuestra capacidad para trabajar en equipo ni ayuda a sus compañeros.	Demuestra capacidad limitada para trabajar en equipo y ocasionalmente ayuda a sus compañeros.	Demuestra buena capacidad para trabajar en equipo y ayuda consistentemente a sus compañeros.	Demuestra excelente capacidad para trabajar en equipo, siempre ayudando y motivando a sus compañeros.
2. El estudiante muestra respeto durante la actividad escuchando las diferentes ideas.	No muestra respeto ni escucha las ideas de sus compañeros.	Muestra respeto y escucha las ideas de sus compañeros de manera inconsistente.	Muestra respeto y escucha activamente las ideas de sus compañeros.	Muestra excelente respeto, escucha y valora todas las ideas de sus compañeros, promoviendo un ambiente inclusivo.
3. El estudiante utiliza correctamente la cuerda de saltar y respeta las normas de seguridad establecidas por el docente.	No utiliza correctamente la cuerda de saltar ni respeta las normas de seguridad.	Utiliza la cuerda de saltar de manera inadecuada y respeta algunas normas de seguridad.	Utiliza correctamente la cuerda de saltar y respeta la mayoría de las normas de seguridad.	Utiliza correctamente la cuerda de saltar y respeta todas las normas de seguridad establecidas.
4. El estudiante demuestra la capacidad de regular la intensidad y velocidad adaptándose a diferentes ritmos y niveles de dificultad.	No demuestra capacidad para regular la intensidad y velocidad.	Demuestra capacidad limitada para regular la intensidad y velocidad, adaptándose de manera inconsistente.	Demuestra buena capacidad para regular la intensidad y velocidad, adaptándose adecuadamente.	Demuestra excelente capacidad para regular la intensidad y velocidad, adaptándose perfectamente a diferentes ritmos y niveles de dificultad.

(Fuente: elaboración propia)

6. Conclusiones

El presente trabajo de fin de grado ha tenido como objetivo general diseñar una propuesta de intervención pedagógica basada en el aprendizaje cooperativo para mejorar la participación y el rendimiento de los estudiantes en las clases de educación física de tercero de primaria. Para lograr este objetivo se han planteado unos objetivos específicos, los cuales, mediante el trabajo se ha confirmado que son adecuados para conseguir nuestro objetivo general.

A continuación, se presentan los objetivos específicos y se dan detalles del porqué de su eficacia:

1. Identificar las características y fundamentos del aprendizaje cooperativo aplicados al contexto de la educación física:

Se ha demostrado que el aprendizaje cooperativo en educación física se basa en principios fundamentales como la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción entre miembros, el uso de habilidades interpersonales y la evaluación grupal. Los fundamentos del aprendizaje cooperativo respaldan la idea de que el trabajo en equipo puede mejorar el rendimiento académico y el desarrollo personal. Este punto queda reflejado en el apartado 3.3.1 del marco teórico.

2. Analizar las ventajas y los desafíos de implementar el aprendizaje cooperativo en el aula de educación física:

El aprendizaje cooperativo presenta numerosas ventajas en el contexto de la educación física, como el aumento de la motivación, el compromiso, y el desarrollo de habilidades sociales entre los estudiantes. Al trabajar en equipos, los estudiantes aprenden a comunicarse, resolver problemas y apoyarse mutuamente, lo que contribuye a un ambiente de aprendizaje positivo e inclusivo. Sin embargo, también se han identificado posibles problemas que puede presentar una sesión de aprendizaje cooperativo como la gestión del comportamiento, la desigualdad en la participación y la dificultad de evaluar el desempeño individual dentro de un grupo. Queda reflejado en el apartado 3.4 del marco teórico.

3. Diseñar actividades y/o recursos didácticos que fomenten la cooperación, la comunicación y la responsabilidad compartida entre los estudiantes:

Se han desarrollado diversas actividades diseñadas para fomentar la cooperación, la comunicación y la responsabilidad compartida. Estas actividades incluyen juegos de equipo, ejercicios de resolución de problemas y proyectos colaborativos, que han demostrado ser efectivos para desarrollar las habilidades cooperativas de los estudiantes. La clave en estas actividades es la estructura clara de los roles y responsabilidades, ya que provoca un ambiente en el que todos los alumnos se sienten protagonistas, valorados y motivados. La parte teórica queda reflejada en el apartado 3.3.1 y las actividades creadas en el apartado 5.9.

4. Elaborar instrumentos de evaluación para definir correctamente el impacto del enfoque de aprendizaje cooperativo en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes en la educación física:

Se han diseñado diversos instrumentos de evaluación, como rúbricas, hojas de ruta y observaciones que, gracias a estas estrategias de evaluación se podrá medir correctamente como afecta el aprendizaje cooperativo a nivel grupal e individual, en cada uno de los ítems marcados en el objetivo. Estas herramientas han sido creadas con la idea de facilitar la evaluación, uno de los puntos que, como se ha mencionado anteriormente, es una de las cosas que más dificultades presenta en este tipo de aprendizaje. Se expone en el apartado 5.13.2.

Pese a haber conseguido alcanzar los objetivos planteados se han visto ciertas limitaciones para la elaboración del trabajo. Se han encontrado pocos documentos actuales para la recogida de información. Las técnicas cooperativas que se han hallado cuestan mucho de aplicar en las clases de educación física y la más correcta, la TGT, va relacionada con un método competitivo que no se quería plantear en las sesiones posteriores. En conclusión, este trabajo cumple con la intención para lo que ha sido creado y se demuestra porque consigue superar los objetivos planteados en un inicio y es una buena idea para ser implementado en el futuro.

7. Consideraciones finales

Durante toda la etapa formativa del grado en educación primaria nos han presentado numerosas metodologías, algunas más innovadoras o novedosas que otras. Desde el principio siempre me ha llamado la atención aquellas que se basan en un aprendizaje cooperativo, en las que el aprendizaje no solo repercute en el alumno de manera individual, sino que se aprende de manera individual y de manera colectiva, gracias a los conocimientos de los otros

compañeros y del docente. Por este motivo, he querido realizar mi trabajo sobre esta metodología que, bajo mi punto de vista, es la más completa para implementar en el aula como docente, aunque tenemos que tener en cuenta que lleva más trabajo aplicarla, ya que es una de las cosas en las que más me he fijado, que, con esta metodología, hay que tener todo pensado y controlado, hasta el más mínimo detalle.

Mientras he ido realizando el trabajo, he aprendido muchas cosas nuevas, no solo del aprendizaje cooperativo, sino que ha ido más allá. He podido observar en primera persona el trabajo que tienen los docentes, simplemente para proponer una unidad didáctica; he podido vivenciar lo completo que es el currículo y la cantidad de ítems que hay que trabajar durante un curso; he podido adquirir conocimientos nuevos, no solo de la metodología sino también sobre herramientas y recursos aplicables a cualquier unidad didáctica.

Una de las cosas que más me ha costado ha sido la búsqueda y síntesis de información. Además, durante todo el grado me ha costado la normativa APA, pero sorprendentemente, después de la realización de este trabajo, he podido acabar de consolidar esta normativa.

He disfrutado mucho durante la realización de este trabajo, aunque ha habido momentos de todo, de más y menos fluidez. Me ha servido no solo para aprender conceptualmente, sino también aprender en organización, una de las cosas que en mi opinión peor llevo, y sobretodo me ha servido para poner en práctica conocimientos y herramientas adquiridos durante estos años de estudio y ver de primera mano que lo que aprendemos en el grado es de mucha utilidad.

Finalmente, añadir que, aunque he tenido épocas con mucho trabajo a nivel personal entra la universidad y el trabajo a la vez que realizaba las prácticas, me siento muy orgulloso de haber acabado este TFG antes de lo previsto y muy motivado para esforzarme mucho más en un futuro como docente. Es por ello que seguiré formándome y daré todo lo que pueda para convertirme un muy buen docente y ofrecer lo mejor de mí para aportar lo máximo posible a mis futuros alumnos.

8. Referencias Bibliográficas

- Abelló-Sanz, J. (2017). *Dinámicas de aprendizaje cooperativo en un aula de primaria*. Universidad Jaume.
- Alonso- Delgado, A (2014). *El aprendizaje cooperativo en educación física*. Universidad de la Laguna.
- BOE (2022). *Real Decreto 157/2022, 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Primaria*.
- Esteban Luis, M.R. (2008). *Estrategias para una mejora aprendizaje y convivencia en las clases de Educación Física*. Revista municipal-Buenos Aires.
- Fernández-Río, J (2003). *El aprendizaje cooperativo en el aula de Educación Física. Análisis comparativo con otros sistemas de enseñanza y aprendizaje*. Valladolid: La Peonza.
- Fernández- Río, J (2003). *Desafíos físicos cooperativos: historia y posibilidades didácticas*. Valladolid: La Peonza.
- Fernández-Río, J, & Velázquez-Callado, C (2005). *Desafíos físicos cooperativos*. Sevilla: Wanceulen.
- Fraile-Arana, A, & López-Pastor, V.M., & Velázquez-Callado, C. (2014). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física*. Universidad de Valladolid.
- Garaigordobil-Landazabal, M. (2007). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid: Pirámide.
- Holubec, E., Johson, D., & Johnson, R. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Editorial: Paidós SAICF. Recuperado de: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>
- Mayordomo, R. M^a & Onrubia, J. (2015). *El aprendizaje cooperativo*. Barcelona. Editorial UOC.
- Nistal-Hernández, P. & Prieto-Saborit, J.A. (2009). *Influencia del aprendizaje cooperativo en educación física*. Universidad de Oviedo.
- Poveda-Serra, P. (2007). *Implicaciones del aprendizaje de tipo cooperativo en las relaciones interpersonales y en el rendimiento académico*. Tesis doctoral. Universitat d'Alacant.
- Pujolàs, P. (2003). *Aprender juntos alumnos diferentes: los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula*. Barcelona: EUMO.

- Slavin, R (s.f.). *Aprendizaje cooperativo: teoría, investigación y práctica*. Recuperado de: <http://ecoasturias.com/images/PDF/slavin-el-aprendizaje-cooperativo.pdf>
- Velázquez-Callado, C. (2001). *Las actividades físicas cooperativas*. México: Secretaria de educación pública.
- Velázquez-Callado, C. (2014). *Aprendizaje cooperativo: aproximación teórico-práctica aplicada a la educación física*. Emásf. Revista digital de educación física.
- Velázquez-Callado, C. (2015). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención*. Universidad de Valladolid.

9. Anexo

A continuación, se presentan los diferentes anexos referenciados durante el trabajo:

Figura 2. Hoja de ruta actividad 1



Hoja de ruta 1

- Cada estudiante realiza 10 pasadas a la cuerda estilo barca (2 pts)
- Cada estudiante realiza 5 saltos consecutivos sin errores (2 pts)
- Los 6 estudiantes saltan uno tras otro en una secuencia continua, completando un ciclo completo sin errores (cada estudiante hace 5 saltos). (2 pts)
- Todos los estudiantes saltan la cuerda al mismo tiempo, intentando sincronizarse para completar 10 saltos consecutivos (5 pts)
- Cada estudiante realiza el mayor número de saltos posibles en 20 segundos. (mínimo 60 entre todo el equipo) (5 pts)
- Dos estudiantes giran la cuerda larga mientras los demás saltan en el medio, de 2 en 2, intentando completar 10 saltos consecutivos sin errores. (se empieza de parado) (10 pts)
- Dos estudiantes giran la cuerda larga mientras los demás saltan en el medio intentando completar 10 saltos consecutivos sin errores. (se empieza de parado) (10 pts)
- Dos estudiantes giran la cuerda larga mientras los demás saltan en el medio, realizar máximos saltos en 1 minuto. (de parado) (10 pts)
- Dos estudiantes giran la cuerda larga mientras los demás saltan en el medio, realizar máximos saltos de manera consecutiva saltando los 4 a la vez. (20 pts)

Figura 3. Autoevaluación sesión 1 y 5

Nombre:

AUTOEVALUACIÓN

Marca la casilla que mejor describa tu nivel de acuerdo con cada afirmación.

	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
COMUNICACIÓN:			
Comparto mis ideas con el grupo			
Escucho las ideas de mis compañeros.			
COLABORACIÓN:			
Ayudo a mis compañeros cuando lo necesitan.			
Acepto ayuda de mis compañeros.			
RESPECTO:			
Respeto las opiniones de mis compañeros.			
Trato a todos con amabilidad.			
PARTICIPACIÓN:			
Participo activamente en las actividades del grupo.			
Cumplo con mis responsabilidades en el grupo.			
RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS:			
Intento resolver los problemas del grupo de manera pacífica.			
Mantengo la calma en situaciones difíciles.			

Figura 4. Hoja de ruta actividad 2

Hoja de ruta 2

Reto	Menos de 1 min	1-1.5 min	1.5-2 min	Más de 2 min	Puntos Totales
Colchonetas Locas					
Canasta y Ganarás					
El Traslado					
El Petro					

Puntuación Total del Grupo: _____

Menos de 1 minuto: 10 puntos
Entre 1 y 1.5 minutos: 8 puntos
Entre 1.5 y 2 minutos: 6 puntos
Más de 2 minutos: 4 puntos

Figura 5. Hoja de ruta actividad 3

Hoja de ruta 3

Retos	Menos de 1 min	1-1.5 min	1.5-2 min	Más de 2 min	Puntos Totales
Orden por Edad					
Orden por Número de Pie					
Orden por Número Favorito					
Orden por Número de Hermanos					
Prueba Extra					

Puntuación Total del Grupo: _____

Menos de 1 minutos: 10 puntos
 Entre 1 y 1.5 minutos: 8 puntos
 Entre 1.5 y 2 minutos: 6 puntos
 Más de 2 minutos: 4 puntos

Figura 6. Hoja de ruta actividad 4 y 5

Hoja de ruta 4

Reto	1 forma	2 formas	3 formas	4 o más formas	Puntos Totales
Acroesport					
Pasar el Río					
Transporte Humano					
El Balón Gigante					
	Completado		No completado		
Coreografía					

4 o más formas: 10 pts
 3 formas: 8 pts
 2 formas: 6 pts
 1 forma: 4 pts

Puntuación Total del Grupo: -----

Figura 7. Ficha actividad coreografía



Escoje una de estas canciones y crea una coreografía de almenos 1 minuto

1. "Happy" - Pharrell Williams
2. "Can't Stop the Feeling!" - Justin Timberlake
3. "Shake It Off" - Taylor Swift
4. "Try Everything" - Shakira

Figura 8. Ficha actividad Acrosport



Realiza las figuras de acrosport (torres humanas) con todo el grupo, aquí te presentamos algunas ideas, pero podeís inventaros la que queraís.



Figura 9. Ficha actividad "Pasa el río"



PASA EL RÍO

En el suelo vereís dos marcas con cinta, simulará que es un río y debéis pasar de un lado al otro segun las indicaciones:

- 1. 6 Pies y 6 Manos**
- 2. 8 Pies**
- 3. 4 Pies y 4 Manos**
- 4. 6 Pies y 2 Manos**
- 5. 2 Pies y 6 Manos**
- 6. 4 Pies y 2 Manos**
- 7. 2 Pies y 4 Manos**

Figura 10. Ficha actividad "transporte humano"



TRANSPORTE HUMANO

Debéis trasladar a un miembro del grupo hasta la marca sin que pueda tocar el suelo (sin poderlo tocar a él) y el alumno que es transportado no puede ayudar de ninguna manera. La idea es alcanzar el objetivo de las mayores maneras diferentes posibles



Figura 11. Ficha actividad "El balón gigante"

