



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Magisterio en Educación Primaria

El deporte basado en la cooperación como
vehículo hacia la Ciudadanía Global en
Educación Primaria

Sport based on cooperation as a way towards
Global Citizenship in Primary Education

Autor

Pablo Rubio Montolío

Directora

Teresa Coma Roselló

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2022/2023

RESUMEN

La cooperación es una metodología y modelo de enseñanza que favorece el desarrollo social y motor de los estudiantes en el área de Educación Física. Aunque el aprendizaje cooperativo es una metodología que se emplea desde hace poco tiempo en Educación Física, está comprobado que trae consigo numerosos beneficios: se fomenta la inclusión y participación del alumnado, facilita la resolución de problemas y conflictos, ya que emplea como elemento principal la mediación a través del diálogo y favorece la creación de interacciones sociales debido a su factor socializador. En el presente proyecto se ha diseñado una propuesta de intervención formada por dos unidades didácticas, que tienen como objetivo, el empleo de la cooperación en las prácticas deportivas en Educación Física desde un enfoque de Educación para la Ciudadanía Global. Se ha implementado la unidad didáctica de retos cooperativos, lo que ha permitido analizar la cooperación en alumnos de 8-9 años. En la evaluación, realizada a través de un cuestionario, se ha reflejado su grado de cooperación antes y después de la experiencia. Una vez finalizada la unidad, el alumnado había sido capaz de tener más estrategias de cooperación, trabajando de manera conjunta y coordinada, alcanzando así los objetivos esperados.

Palabras clave: Educación Primaria, aprendizaje cooperativo, deporte, actividad física y Educación para la Ciudadanía Global.

Referencia de género. Todas las referencias contenidas en el presente trabajo para las que se utiliza la forma de masculino genérico, deben entenderse aplicables, indistintamente, a mujeres y hombres

ABSTRACT

Cooperation is a methodology and teaching model that facilitates the social and motor development of students in the area of Physical Education. Although cooperative learning is a methodology that has recently been used in Physical Education, it is proven that it brings many advantages: the inclusion and participation of students increase, it helps solve problems and conflicts, since it uses as the main element dialogue mediation and it helps the creation of social interactions due to its socializing factor. In this project, an intervention proposal has been designed consisting of two projects, whose aim is the use of cooperation in sports practices in Physical Education for Global Citizenship Education. The project of cooperative challenges has been carried out, which has made possible to study the cooperation in 8-9 year old students. The evaluation, which was carried out through a questionnaire, shows the evolution in their degree of cooperation before and after the experience. When the project is finished, the students were able to cooperate adequately, working together and with appropriate coordinated, achieving the objectives.

Keywords: Primary Education, cooperative learning, sport, physical activity and Global Citizenship Education.

ÍNDICE:

1. Introducción.....	6
2. Justificación.....	7
3. Marco teórico.....	8
3.1. La infancia.....	9
3.1.1. Desarrollo en la etapa de 3º de Primaria.....	10
3.2. Evolución de la Educación Física.....	10
3.3. Importancia de la Educación Física.....	12
3.4. El aprendizaje cooperativo.....	13
3.4.1. ¿Por qué las actividades físicas de cooperación?.....	15
3.5. Juegos y deportes alternativos.....	17
3.6. La cooperación a través del deporte como vehículo hacia la Ciudadanía Global.....	18
4. Diseño del proyecto.....	21
4.1. Contextualización.....	21
4.2. Objetivo del proyecto.....	21
4.3. Contexto o muestra.....	22
4.4. Desarrollo de las propuestas.....	23
4.4.1. Propuesta 1: Retos cooperativos.....	23
4.4.1.1. Competencias Específicas y su relación con los criterios de evaluación.....	24
4.4.1.2. Concreción de saberes básicos y relación con los criterios seleccionados.....	25
4.4.1.3. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica.....	26
4.4.1.4. Criterios de calificación.....	26
4.4.1.5. Temporalización de la Unidad Didáctica.....	26
4.4.1.6. Desarrollo de las situaciones de aprendizaje de la Unidad Didáctica.....	27
4.4.1.7. Sesiones.....	29
4.4.1.8. Evaluación.....	36
4.4.2. Propuesta 2: Bottleball.....	38

4.4.2.1. Competencias Específicas y su relación con los criterios de evaluación.....	38
4.4.2.2. Concreción de saberes básicos y relación con los criterios seleccionados.....	40
4.4.2.3. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica.....	41
4.4.2.4. Criterios de calificación.....	41
4.4.2.5. Temporalización de la Unidad Didáctica.....	42
4.4.2.6. Desarrollo de las situaciones de aprendizaje de la Unidad Didáctica.....	43
4.4.2.7. Sesiones.....	44
4.4.2.8. Evaluación.....	47
5. Evaluación de la experiencia.....	48
5.1. Valoración del cuestionario.....	49
5.2. Evaluación docente.....	56
6. Discusión.....	57
7. Conclusiones.....	59
8. Referencias bibliografía.....	60

1. Introducción

En ocasiones cuando se habla de la palabra “educar” nos centramos únicamente en el qué y el cómo, es decir, los contenidos que se deben impartir y las formas, estrategias y metodologías que se tienen que emplear. Además, a esto se le suma la necesidad de estar constantemente evaluando mediante pruebas escritas estos contenidos.

Sin embargo, siempre se tiende a olvidar uno de los aspectos más importantes de la educación, el para qué. La finalidad de la educación no es conseguir que los alumnos aprendan los temarios de memoria para que luego puedan demostrarlos en exámenes. La finalidad principal de la educación es promover su desarrollo personal, facilitando el desarrollo de la autonomía y, sobre todo, sentar las bases de una buena ciudadanía.

En muchas ocasiones, la Educación Física tiende a ser entendida como una asignatura donde únicamente se juega. Se debe romper con este estereotipo. La Educación Física va más allá y busca la creación de un hábito de práctica deportiva perdurable a lo largo de los años. Además, promueve el desarrollo integral de los alumnos y tiene un alto valor social, siendo que es un área curricular donde hay un gran número de interacciones entre iguales.

El proyecto que se ha diseñado tiene como objetivo utilizar el deporte como una disciplina que permite fomentar la ciudadanía global, y se ha puesto en práctica en un CEIP de Zaragoza, en una clase de 3º de Primaria. De las dos propuestas que se plantean solo se ha llevado a cabo una de ellas, “Juegos y retos cooperativos”. No obstante, ambos diseños planteados cumplen el objetivo del proyecto: utilizar el deporte como método que contribuye a la ciudadanía global.

El proyecto está diseñado para una clase de segundo ciclo de Primaria, de 21 alumnos. Hay un alumno con TDAH. A priori no será necesario ningún tipo de modificación a la hora de realizar los ejercicios. No obstante, sí que se ha tenido en cuenta para el diseño del proyecto y el desarrollo de las actividades, como, por ejemplo, para la formación de los grupos. En este caso, se debe procurar establecer una comunicación clara con el alumno, así como secuenciar las tareas y pasos a seguir, facilitando así la comprensión de las mismas.

2. Justificación

El presente proyecto surge de dos aspectos fundamentales. Uno de ellos es la motivación personal por el deporte y la práctica deportiva desde edades muy tempranas, que ha llevado a tenerlo como parte de mi rutina desde hace años. Y, por otro lado, las asignaturas de Prácticas Escolares I, II y III del grado de Magisterio en Educación Primaria que me han permitido conocer diferentes aulas, contextos y formas de enseñanza. A todo ello hay que sumarle que es un proyecto que me permite maximizar todos aquellos aprendizajes recibidos durante la Mención de Educación Física, como por ejemplo la asignatura de Deportes Colectivos, base fundamental para la elaboración de los diseños, ya que algunos de éstos están reflejados en los diseños de la intervención.

Mediante el desarrollo de este proyecto se potencia al máximo las competencias que se alcanzan en el grado de Magisterio. Un buen docente debe promover en sus sesiones el respeto a los derechos e igualdad, así como, promover los valores democráticos que permitan vivir en sociedad. Además, debe ser capaz de diseñar espacios de aprendizaje en diferentes contextos de diversidad, fomentando la convivencia.

Es importante comentar que la Educación Física es un área que permite vincularse con otras áreas del currículo con facilidad, ya que tiene un gran valor pedagógico y permite obtener un aprendizaje competencial. Por ello, no hay que olvidar ese carácter interdisciplinar que posee el currículo actual, siendo este uno de los pilares principales de la actual ley educativa, LOMLOE.

La escuela es uno el principal medio de socialización de los niños, por ello, también es un lugar donde ocurren conflictos. Las prácticas de educación física llevan consigo un inmenso papel socializador, lo que implica que los alumnos deben tener en cuenta alguna estrategia para mantener una buena convivencia. Este aspecto se da especialmente en los deportes colectivos, donde la cooperación y las relaciones entre compañeros deben ser sanas.

Se comenzará introduciendo los juegos cooperativos y los juegos alternativos para evitar caer en la rutina de practicar los mismos deportes año tras año (fútbol, baloncesto, voleibol, etc.), permitiendo que el alumno experimente diferentes juegos donde también tiene mucha importancia el trabajo en equipo. “En la mayoría de ocasiones, los alumnos ocupan su tiempo libre practicando actividades deportivas estandarizadas (baloncesto,

fútbol, natación, atletismo, tenis, pádel, balonmano, etc.). Asimismo, estas actividades también son practicadas incluso en horario lectivo” (Martín, 2017, p. 7).

Una de las propuestas planteadas introduce los retos cooperativos, con la finalidad de que los alumnos aprendan a trabajar en equipo y cooperar, permitiendo así, la consecución de un logro u objetivo que por sí solos sería muy difícil de alcanzar. Con la propuesta de Bottleball, que es un deporte alternativo, se continua con el trabajo cooperativo, puesto que es un deporte de equipo, y se introducen aspectos de cocreación y reciclaje, mediante la fabricación de los materiales.

A continuación, se presenta el marco teórico que fundamenta este proyecto, donde se parte de la evolución de la Educación Física desde el siglo XIX y su importancia en la sociedad, así como las bases teóricas de la temática de esta propuesta: la infancia, el aprendizaje cooperativo, los juegos y retos cooperativos, los deportes alternativos, y la cooperación deportiva como vehículo hacia la ciudadanía global. Finalmente, se muestran las dos propuestas diseñadas, el desarrollo, así como la evaluación de las mismas y las conclusiones obtenidas.

3. Marco teórico

La educación primaria tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes una serie de conocimientos y actitudes, promoviendo la adquisición de unas competencias necesarias para vivir en sociedad, siempre manteniendo a los niños y niñas en el centro del proceso de enseñanza.

Un área que ha experimentado una renovación importante es la Educación Física, pasando de ser una asignatura que buscaba el rendimiento deportivo y la competición, a una Educación Física que favorece el desarrollo integral y completo de los niños.

A lo largo del marco teórico se exponen los temas principales que fundamentan el presente TFG, que son, la infancia, un breve recorrido por la evolución en la educación física y su importancia en la sociedad actual, la cooperación como uno de los ejes principales de la educación actual, los retos y juegos cooperativos, los juegos tradicionales y la cooperación a través del deporte como vehículo a la ciudadanía global.

3.1. La infancia

La infancia es un término que incluye a todas aquellas personas, que se encuentran en un proceso de desarrollo que se sitúa entre el nacimiento y la llegada a la adolescencia. No obstante, también se establece que la infancia es el periodo que comprende las diferentes etapas de los niños, sin delimitarlos entre unas edades exactas.

A lo largo de la historia, la infancia y los niños no siempre han tenido derechos, de hecho, no fue hasta el siglo XX, y especialmente, la década de los años 60 e inicios de los 70 cuando se comienza a reflexionar acerca de la necesidad de redactar un tratado que recoja aquellos derechos de los niños. Ese tratado es el que denominaron *Convención de los derechos de la Infancia* (1959), cuyo cumplimiento es obligatorio para aquellos países que lo habían firmado.

Es necesario comenzar partiendo del elemento más importante de esta declaración, los niños. UNICEF (1989) define al niño de la siguiente manera “todo ser humano desde su nacimiento hasta los 18 años de edad, salvo que haya alcanzado antes la mayoría de edad” (p.10). Sin embargo, aunque todos los países reconocen a la figura del niño como eje principal de la declaración, tienen libertad para reconocer a qué edad puede un niño alcanzar la mayoría de edad.

El documento que establece los derechos de los niños es la Declaración de los Derechos de los niños (1989), que fue un acuerdo internacional acerca de los derechos de la infancia. Posteriormente, este documento ha ido teniendo modificaciones. Este trabajo es un proyecto con fines educativos que basa su aplicación práctica en un centro educativo. Por ello, es importante mencionar los artículos 28 y 29, ambos relacionados con el Derecho a la Educación. El artículo 28 (1989) establece los siguientes aspectos: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño a la educación [...] en condiciones de igualdad de oportunidades, [...] hacer la enseñanza superior accesible a todos, [...] fomentar la asistencia regular” (p.22). Con esta cita se hace referencia a uno de los pilares básicos de la educación actual, la igualdad. Estamos en una sociedad donde se debe partir de que todos somos iguales ante la ley, por lo que todas las personas deberían tener una igualdad de oportunidades sin recibir ningún tipo de discriminación. Esto se debe extrapolar a la educación, siendo necesario unas buenas prácticas basadas en la igualdad.

Una de las finalidades principales de la educación consiste en sentar las bases de una buena ciudadanía. No se centra únicamente en el aspecto académico, sino que pone

mucho énfasis en el aspecto social del ser humano. Esto queda reflejado en el artículo 29 (1989) que dice: “Preparar al niño para asumir una vida responsable en una sociedad libre, con espíritu de comprensión, paz, tolerancia, igualdad de los sexos y amistad, [...] inculcar al niño el respeto del medio ambiente natural [...].” (p.23.). Este último artículo queda reflejado a lo largo de todo el diseño, siendo los valores de tolerancia y respeto los que priman dentro de un grupo de cooperación.

En definitiva, aunque a lo largo de la historia el concepto de infancia y niño ha ido evolucionando, así como las Declaraciones también han ido experimentando cambios, estos tratados son los pilares fundamentales de la vida en sociedad.

3.1.2. Desarrollo en la etapa de 3º de Primaria

El proyecto centra su actuación en el primer ciclo de Primaria, más concretamente en 3º. Este curso es muy importante porque los estudiantes experimentan muchos cambios. Es un periodo en el que la amistad y las relaciones con sus iguales incrementan, llegando a ser uno de los aspectos más relevantes que influye en su comportamiento. Además, son alumnos que han alcanzado un desarrollo madurativo que les permite entender y reconocer las emociones propias y las de sus compañeros, adquiriendo cada vez más importancia la empatía. Empiezan a mostrar una mayor autonomía y son capaces de asumir responsabilidades, prevaleciendo una independencia de las figuras paternales.

En lo que al nivel motor respecta, 3º de Primaria es una etapa donde los alumnos empiezan a tener un mayor dominio del equilibrio y del balanceo, pudiendo realizar saltos y movimientos precisos sin la necesidad de estar constantemente mirando el objetivo. La velocidad y la resistencia aumentan considerablemente, sin embargo, la fuerza es una habilidad física básica que no experimenta un gran cambio. De hecho, en estas edades el nivel de fuerza entre chicos y chicas es similar. Una de las cualidades que se potencia mucho en estas edades es la motricidad fina, que permite realizar movimientos más precisos y coordinados, como, por ejemplo, la escritura.

3.2. Evolución de la Educación Física

Durante las últimas décadas, la educación ha experimentado una gran evolución. Han aparecido nuevas metodologías y estrategias educativas, se ha mejorado la posición del

alumnado, siendo este el foco del proceso educativo, y, así mismo, la atención que reciben los alumnos es mucho más precisa e individualizada.

Si realizamos un breve recorrido por la historia, la Educación Física no siempre ha sido considerada como una materia curricular ni tampoco tenía la importancia que recibe hoy en día. A finales del siglo XIX, era impensable que la Educación Física, conocida en aquellos años como “Gimnasia”, formase parte del currículo educativo que regulaba las asignaturas académicas, de hecho, en el Plan de Formación del Profesorado de 1871, no se realizaba ningún tipo de formación a los maestros acerca de esta asignatura. No es hasta 1883 cuando, a través de la Escuela Central de Gimnasia, se empieza a tener en cuenta la formación de los docentes en esta disciplina. Sin embargo, no tenía una intención educativa.

Posteriormente, con la llegada de la II República, sucedieron muchos cambios a nivel educativo, ligados fundamentalmente a los movimientos políticos: se establecen por primera vez 3 ciclos educativos y se incrementa la importancia del maestro, dotándole así de numerosas ventajas, como los aumentos de los salarios, reconocimiento profesional, etc. Además, se suprime la religión como asignatura obligatoria, etc. No obstante, a pesar de los innumerables esfuerzos por transmitir la educación a los pueblos y zonas más deshabitadas, un tercio de la población española seguía siendo analfabeta. Seguía habiendo una gran escasez de escuelas gimnásticas, de hecho, tal y como dice Villalba (1938): “se puede contar con los dedos de las manos las escuelas que disponían de campos de ejercicio físico para niños” (p.49.).

En lo que respecta a la formación de maestros, mediante el Plan Profesional de 1931 se integra, en tercer curso, la asignatura de “Educación Física” bajo el nombre de “Educación Física y Juegos Infantiles”. La formación que recibían era meramente teórica y mediante la imitación y adiestramiento en modelos de gimnasia, juegos y deportes.

Con la llegada de la Guerra Civil española y los posteriores años de dictadura, la Educación toma como referente principal las ideas políticas transmitidas por el bando nacional, con el objetivo principal de adoctrinar a los estudiantes. La educación física tenía como finalidad, al igual que el resto de la Educación, la propagación de los ideales políticos. Se basaba principalmente en la ejecución y repetición de elementos gimnásticos.

Más tarde, durante la transición, la educación física empieza a sonar como una materia de carácter obligatorio que se debía incluir en el currículo. Esto es debido a que se empieza a dotar de gran importancia a esta asignatura por el enorme potencial educativo que puede desplegar. Todo ello, unido al incremento de la libertad (no era una libertad absoluta, pero no estaban tan presionados por la administración en cuanto a los ideales políticos) por parte de los docentes, hizo que se reconociera la importancia del deporte en la escuela.

Es importante mencionar que la función del deporte en la etapa de Primaria ha ido variando a lo largo de los años. Al principio la finalidad esencial de la Educación Física o “gimnasia” era la deportivización de las sesiones, tratando de buscar siempre el rendimiento por encima de todo lo demás. Afortunadamente, esa visión ha cambiado, y ahora, atendiendo a la LOMLOE (2020), normativa actual de educación, el área de Educación Física busca sentar las bases de unos buenos ciudadanos, fomentar la autonomía y desarrollar el hábito de práctica deportiva perdurable en el tiempo. Se puede observar cómo se ha ido evolucionando desde una perspectiva fundamentada en la competición y en el éxito a la perspectiva educativa.

3.3. Importancia de la Educación Física

Cuando se habla de la Educación Física, como elemento curricular, se tiende a la idea de que implica solamente la práctica deportiva. No obstante, la Educación Física va más allá. La Educación Física actual busca el desarrollo completo de la persona a través del deporte, logrando alcanzar la autonomía y sentar las bases de unos hábitos de práctica deportiva perdurables en el tiempo. Además, el deporte implica salud, por lo que unos hábitos de cuidado del propio cuerpo, unido con un moderado ejercicio físico y alimentación correcta aumenta el bienestar de los seres humanos.

Atendiendo a un estudio del Instituto Nacional de Estadística (2017), el sedentarismo aumenta conforme las personas van cumpliendo años, siendo la población más activa aquellos que se encuentra en un rango de edad de entre 15 y 24 años. A esto hay que sumarle que, según establece la Encuesta Nacional de Salud (ENSE) en 2017, un 44'9 % de los hombres padecen de sobrepeso, así como un 30'6% de las mujeres. Todo esto deriva en un deterioro de la salud de cada individuo que lo padece, llegando a tener una menor calidad de vida que una persona cuyo peso se encuentra en valores normales.

Con esto se pretende resaltar que la Educación Física, o la práctica deportiva individual de cada uno, no debe quedarse como una mera asignatura educativa, sino que es un proyecto de futuro para la salud, por ello, no se debe desprestigar a la misma y se debe intentar, en la medida de lo posible, darle la importancia que se merece, ya que es indispensable para nuestro día a día.

En la actualidad el área de Educación Física tiene mucha importancia en el desarrollo motor, afectivo y cognitivo de los alumnos y, a la hora de desarrollarla en Primaria, se divide en 5 dominios fundamentales. Atendiendo a la clasificación establecida en el currículo actual de la LOMLOE (2020), diferenciamos:

- Dominio 1: actividades físicas individuales.
- Dominio 2: actividades físicas de oposición.
- Dominio 3: actividades físicas de cooperación.
- Dominio 4: actividades artístico expresivas.
- Dominio 5: actividades físicas del medio natural.

De los citados anteriormente, es necesario profundizar acerca de las actividades físicas de cooperación, es decir, aquellas que tienen un objetivo común y, para su consecución, es necesario la cooperación y trabajo de todos los miembros del grupo. En estos deportes cooperativos no hay ningún ganador ni perdedor, sino que todos ganan cuando alcanzan el objetivo. Además, son prácticas deportivas donde entran en juego las habilidades sociales, como, por ejemplo: el diálogo como medio para la resolución de conflictos y planteamiento de estrategias, el respeto mutuo y la solidaridad.

3.4. El aprendizaje cooperativo

Antes de profundizar en el concepto de aprendizaje cooperativo, es necesario entender el término de metodología cooperativa, que es definida por Torrego (2011) como “aquella que sustenta el aprendizaje en la interacción social entre iguales y en el establecimiento de un clima adecuado que facilite el aprendizaje” (p.168).

Cuando se habla de la cooperación, como metodología educativa, uno de los errores habituales es confundir el aprendizaje cooperativo con un simple trabajo en grupo. Son elementos totalmente distintos, porque el trabajo en grupo, consiste en la reunión de personas para realizar una tarea, sin embargo, el aprendizaje cooperativo va más allá. En

el aprendizaje cooperativo, exige una correcta planificación y estructuración de las tareas con el objetivo de alcanzar una serie de objetivos pedagógicos. Además, en el aprendizaje cooperativo todos tienen un objetivo común, por lo que la tarea de cada uno de ellos es indispensable para la consecución de la tarea grupal.

Los hermanos Johnson definen el aprendizaje cooperativo de la siguiente manera: “una situación de aprendizaje en la que los objetivos de los participantes se hallan estrechamente vinculados de tal manera que cada uno de ellos solo puede alcanzar sus objetivos si y solo si los demás consiguen alcanzar los suyos” (Johnson & Johnson, 1999, p.1). Así mismo, el aprendizaje cooperativo permite la adquisición de los valores democráticos necesarios para vivir en sociedad.

Para poder utilizar el aprendizaje cooperativo en las aulas hay que tener en cuenta una serie de elementos. A continuación, se reflejan los elementos que han sido definidos por Johnson & Johnson (1999), y son los siguientes:

- Interdependencia Positiva: hace referencia a los esfuerzos de los alumnos. Cada alumno debe ser consciente que los esfuerzos que realice, no solamente repercuten sobre sí mismo, sino también en el grupo.
- Responsabilidad individual y grupal: la responsabilidad individual va estrechamente ligada a la responsabilidad grupal. Cada alumno debe ser consciente de que los objetivos individuales que alcance, van a permitir la consecución del objetivo grupal común.
- Interacción estimuladora: en ella se incluyen todas las facilidades que se proporcionan entre los miembros del grupo, permitiendo así un mejor desempeño como grupo.
- Prácticas interpersonales y grupales: se incluyen las habilidades sociales, la comunicación la capacidad para trabajar en equipo asumiendo roles, la capacidad para resolver conflictos, etc.
- Evaluación grupal: sirve para que los miembros del grupo sean conscientes del grado de logro de los objetivos y metas planteados. Es empleada también para conocer el funcionamiento del grupo.

A la hora de llevar el aprendizaje cooperativo al aula es importante la creación de un buen ambiente social cooperativo, es decir, generar un conjunto de relaciones que se dan entre los estudiantes y los estudiantes y docentes en cualquier momento de la enseñanza.

Además, trabajar a través de un modelo basado en la cooperación implica que los estudiantes tienen que realizar un esfuerzo para alcanzar un objetivo común, lo que provoca un aumento del rendimiento y la productividad a la hora de enfrentarse a una tarea. Así mismo, las relaciones entre los alumnos se fortalecen al sentirse que todos forman parte de un grupo, primando así actitudes solidarias y de respeto.

Un aspecto que hay que tener en cuenta a la hora de desarrollar propuestas cooperativas es la formación de los grupos. Los equipos de trabajo tienen que estar bien planificados y se ha de evitar realizarlos al azar. Para formar los equipos, lo ideal es que estén conformados por 4 participantes y es recomendable que sean grupos heterogéneos en cuanto a niveles cognitivos, gustos, intereses y desarrollos, logrando así un aprendizaje enriquecedor.

En definitiva, el aprendizaje cooperativo es una metodología activa que implica el trabajo en grupos reducidos. Es una metodología que, además de ser una metodología centrada en el alumno, es motivadora y significativa, siendo, además, muy utilizada en las clases en combinación a otro tipo de metodologías.

3.4.1. ¿Por qué realizar actividades físicas de cooperación?

En cuanto a las actividades físicas de cooperación, podemos encontrar una gran variedad de definiciones. Conocemos que son actividades que se desarrollan en un entorno físico estable, sin incertidumbre. Sí que es cierto que la incertidumbre viene dada por los adversarios, en caso de que los haya, y los compañeros. Además, son juegos y deportes donde es necesario la decodificación de los movimientos del adversario y los compañeros. En ellos predominan el componente estratégico para tratar de resolver cualquier problema en una determinada situación motriz.

Los juegos o deportes cooperativos también pueden ser entendidos como “actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común” (Omeñaca y Ruiz, 2019, p.111.). Así como, “propuestas que buscan como objetivo disminuir la agresividad y a la vez tratar de promover actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad” (Torpoco, 2017, p.22.). Como se observa en las citas anteriores, los juegos y retos cooperativos tienen un componente

social muy elevado, porque son situaciones de aprendizaje donde entra en juego la comunicación interpersonal, la participación, la escucha activa, etc. Esto se complementa con el comportamiento motor de cada estudiante, que debe estar dirigido a la consecución de los logros colectivos.

En el dominio de actividades físicas de cooperación, es importante conocer que existe una relación muy estrecha entre los aspectos individuales y los aspectos colectivos. En aspectos individuales se encuentra la autonomía personal, la iniciativa para crear situaciones de juego, la visión de juego, entre otros. Y en lo que a aspectos colectivos se refiere, encontramos la cooperación, progresión conjunta, etc.

Básicamente, el uno depende del otro. Aunque no existiría cooperación si no se tienen en cuenta los aspectos individuales de cada uno durante el desarrollo del juego.

En 2002, la fundación INTERED publicó un artículo denominado *Juguemos Juntos*, donde realiza un análisis de los juegos cooperativos. A continuación, se expone lo que se genera en el aula trabajando mediante este tipo de juegos y deportes (INTERED, 2002):

- Se crea ambiente: esto se debe a que son dinámicas que estimulan el trabajo en equipo, la confianza, la cooperación, las relaciones dentro de un equipo, etc. Todo ello no sería posible sino se promueve un buen clima de trabajo, predominando por encima de todo las actitudes de respeto, tolerancia y empatía.
- Comunicación: son deportes donde se producen muchas situaciones de juego diferentes, lo que exige una buena comunicación entre los participantes. No solamente se debe centrar en el aspecto comunicativo, sino que también en el intercambio de emociones y sentimientos.
- Cooperación: es la base fundamental de todo deporte o juego cooperativo. Todos son capaces de conseguir un objetivo común, si previamente han sido capaces de conseguir sus objetivos individuales.

Tal y como señala Ducret “La cooperación va más allá, permite acceder a un comportamiento de ayuda” (p.26.). Con esta frase se señala que no es ayudar por ayudar, sino que el niño debe ser consciente de la eficacia de una acción se ve aumentada cuando se trabaja en grupo.

- Creatividad: en una situación de juego se plantean muchos problemas que los niños deben tratar de solventar. Ante un mismo problema podemos encontrar diversas soluciones, y es aquí donde entra en juego la creatividad. Este aspecto

está relacionado con el concepto de reglas de acción, es decir, el conjunto de verbalizaciones de uno o más alumnos para dar una respuesta a un problema que presenta la situación motriz.

Además, la cooperación en las clases de educación física trae consigo numerosos beneficios (Grupo de trabajo de EF, 2009/2010.):

- Fomenta la inclusión educativa, evitando así conductas de exclusión: son prácticas deportivas donde todo el alumnado debe participar en su totalidad. Cada miembro desempeña una función indispensable dentro de la acción por lo que su ausencia, puede acarrear una desventaja respecto a otros equipos
- Posibilita la búsqueda y consecución de objetivo común a todos los jugadores.
- Se incrementan el número de relaciones dentro del juego.
- Posibilita la creación de diferentes alternativas para afrontar problemas.
- Posibilita el hecho de “Valorar, reconocer y expresar la importancia del otro” (Grupo de trabajo de EF, 2009/2010. p.7.).

Sin duda alguna, las actividades físicas de cooperación son muy enriquecedoras, tanto en el desarrollo motor, como en el desarrollo cognitivo. Además, se refuerza la confianza en los compañeros, siendo indispensable el trabajo mutuo para lograr los objetivos planteados.

3.5. Juegos y deportes alternativos

Actualmente en las clases de la educación física sigue contando con una gran cantidad de horas dedicadas principalmente a los deportes ordinarios que ocupan gran parte de las horas disponibles durante un curso, como, por ejemplo: fútbol, baloncesto y voleibol, lo que provoca que otros deportes no tengan cabida dentro de la programación anual. Por ello, introducir los juegos y deportes alternativos en las prácticas deportivas puede suponer un punto de inflexión y de cambio, proporcionando a los alumnos una nueva visión sobre estos deportes.

Podemos definir los juegos alternativos como aquellas prácticas deportivas que sufren modificaciones en sus reglas y materiales empleados, generando un deporte completamente novedoso. Son juegos que implican una gran adaptación para la consecución del objetivo. “La necesidad de tener que adaptarse a una nueva tarea, [...] y

van a favorecer que el alumno se centre más en resolver la tarea que en satisfacer su ego” (Feu, 2008. p.34.).

Además, como son disciplinas que, la gran mayoría de las ocasiones son novedosas para los alumnos, no vamos a encontrar en nuestras clases ese dominio del juego como ocurre en algunos deportes. Ejemplo de ello es el fútbol, que es un deporte muy practicado en esas edades y se pueden encontrar alumnos que destaqueen por encima del resto, observándose actitudes de control, superación y dominio.

Los juegos y deportes alternativos no solamente se obtienen de la modificación del reglamento y materiales, sino que se puede encontrar distintos tipos de juegos alternativos. Atendiendo a la clasificación establecida por Virosta, (1994) y Barbero, (2000), encontramos los siguientes tipos:

- Juegos y deportes alternativos creados desde cero: hace referencia a todos aquellos que en algún momento han sido inventados desde cero, construyendo su propio reglamento y normas, materiales, espacios, tiempo de juego, etc.
- Juegos y deportes alternativos que surgen como consecuencia de un reglamento original ya creado que recibe modificaciones.
- Juegos y deportes alternativos que surgen como alternativas a la utilización de materiales externos al centro: en este apartado se hace referencia al empleo de materiales que podemos encontrar en casa y se les puede proporcionar un nuevo uso reinventándolos, bien sea mediante su modificación o creándolos desde el principio.

En relación con el aspecto educativo en Primaria, destacan por la facilidad que presentan para poder ser relacionadas con otras áreas, como, por ejemplo, Plástica, a través de la cual elaboran sus propios materiales a partir de elementos reciclados para su posterior utilización en las sesiones de Educación Física. La actual ley educativa, LOMLOE, tiene muy en cuenta este aspecto.

- Juegos y deportes alternativos que surgen a partir del uso que se da a los materiales convencionales con los que cuenta un centro educativo: consiste en el empleo del material de una manera distinta y novedosa.

En la Educación Primaria, son dinámicas que poseen un gran potencial educativo y traen consigo numerosos beneficios según un estudio realizado por Martín (2017):

- Son innovadores, lo que promueve nuevas formas de ver y entender la Educación Física y situaciones motrices variadas.
- Son actividades que incrementan la motivación.
- La participación aumenta considerablemente, siendo tareas con una gran aceptación por parte del alumnado.
- Implican un componente de adaptabilidad a la nueva situación de juego. Si se plantean nuevas reglas, tiempos, espacios y materiales, los alumnos deben realizar un esfuerzo por adaptarse ellos mismos y su motricidad a la acción.
- Promueven la inclusión y reducen la desigualdad deportiva, es decir, si todos parten desde un nivel similar (supongamos que es un hipotético nivel 0), todos irán avanzando y conociendo el juego a un ritmo similar. Obviamente, como en todo deporte, habrá alumnos que destaqueen por encima de otros, pero siempre habrá mayor igualdad de oportunidades para todos.

A esto hay que añadir otras ventajas como “el desarrollo de habilidades motoras y valores sociales” (Aramburu y Vilchez, 2020, p. 994.), “el desarrollo de nuevas posibilidades educativas, recreativas, de ejercicio y de diversión” (Fierro-Suero et al., 2016, p.43.) y “una herramienta fundamental para el trabajo de las discapacidades en el aula, creando una Educación Física Inclusiva” (Felipe-Rello et al., 2020, p.714.).

3.6. La cooperación a través del deporte como vehículo hacia la Ciudadanía Global

Uno de los documentos más relevantes de la actualidad que está estrechamente relacionado con el término de Ciudadanía Global es la Agenda 2030, firmada en 2015 por la Asamblea General de la ONU. En este tratado, los estados miembros de las Naciones Unidas, se comprometen a llevar a cabo una serie de medidas para mejorar los aspectos económicos, ambientales y sociales, por ello se plantean los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible.

El concepto de ciudadanía global es un término muy amplio porque involucra a todos los sectores, a nivel social, político y económico. Se conoce con el nombre de Ciudadanía global al “proceso formativo que se propone ir más allá de una mera transmisión del conocimiento, ya que busca el cambio en la persona que, [...], persigue una transformación social” (Domínguez, 2020, p. 517.).

También es entendida como un proceso que no se queda únicamente en la escuela, sino que involucra a todo nuestro alrededor, en definitiva, es “una educación para la vida” (Sacristán, 2005, p. 523.).

La sociedad es un elemento que está en constante movimiento, transformación y evolución, por ello, es muy importante formar a los alumnos para sentar las bases de la ciudadanía, generando un desarrollo integral y completo. Esto es uno de los objetivos principales de la Educación de hoy en día.

La cooperación y la Educación para la Ciudadanía Global son términos que tienen una estrecha relación entre sí. No obstante, la cooperación es una acción que permite hacer más efectivas las acciones que realizamos los seres humanos, asumiendo un mayor número de responsabilidades que permiten contribuir por el bien común. Los juegos cooperativos en Educación Física, permiten iniciarse en el acto de cooperar, por lo que son actividades lúdicas óptimas para concienciar a los estudiantes acerca de, cómo las acciones individuales destinadas a conseguir la cooperación influyen en las acciones grupales y su repercusión a gran escala.

Dentro de la Educación para la Ciudadanía Global podemos encontrar aspectos como la educación para el desarrollo sostenible. Un ejemplo de ello es el empleo de juegos y deportes alternativos, especialmente señalados en el tercer apartado de la clasificación de Virosta, (1994) y Barbero, (2000), etapa donde se pueden elaborar los propios materiales de juego mediante materiales reciclados. Este aspecto está estrechamente vinculado con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030:

- ODS 3: Salud y bienestar.
- ODS 4: Educación de calidad
- ODS 10: Reducción de las desigualdades.
- ODS 13: Acción por el clima.

Con la llegada de la Agenda 2030, se plantean una serie de retos colectivos, los ODS. Esto trae consigo una oportunidad para que los ciudadanos puedan asumir responsabilidades individuales para actuar de cara a un beneficio global.

La misión de cumplir los ODS, en beneficio de la ciudadanía global, recae sobre los ciudadanos. Además este término también se puede vincular con la cooperación,

mencionada anteriormente, debido a que el trabajo que realiza un solo individuo, repercute en todo el grupo.

4. Diseño del proyecto

4.1. Contextualización

En este apartado se muestran las propuestas diseñadas: Retos cooperativos y Bottleball. Ambas para ser implementadas en el centro educativo.

Mediante la propuesta de retos cooperativos se pretende lograr que los alumnos sean capaces de aprender a cooperar como un único grupo para hacer frente a una serie de desafíos. Poco a poco, a los retos cooperativos se les va añadiendo oposición. por lo que los alumnos deberán cooperar, pero haciendo frente a los contrarios.

La metodología principal que se va a seguir va a ser la asignación de tareas, que permite ofrecer al alumnado el tiempo suficiente para que trabaje por su propia cuenta y trate de resolver las situaciones planteadas por el docente. La asignación de tareas es una metodología tradicional que permite desarrollar una enseñanza creativa, donde se aumenta la autonomía de los estudiantes con la finalidad de que encuentren una solución concreta. El maestro es un facilitador del aprendizaje y debe presentar la tarea a realizar, guiar al alumnado para que puedan conseguir el fin u objetivo establecido en el juego y proporcionar un feedback, es decir, comentarios con la información acerca de su desempeño en la actividad. El feedback está muy ligado al concepto de educación y, en este caso, será empleado por el docente para transmitir de forma oral aspectos de mejora.

4.2. Objetivo del proyecto

El objetivo general del presente proyecto es analizar la evolución de la cooperación en un aula de 3º de primaria mediante el diseño y desarrollo de la propuesta deportiva que va encaminada a emplear la cooperación deportiva como un vehículo hacia la Ciudadanía Global.

El objetivo específico de la propuesta consiste en conocer cómo evolucionan los comportamientos de los alumnos de 8-9 años desde la primera hasta la última sesión.

4.3. Contexto o muestra

Las propuestas han sido diseñadas para un CEIP de Zaragoza. Es un centro ubicado en una zona residencial que cuenta con buenos servicios e instalaciones alrededor: Centros Deportivos (empleado en numerosas ocasiones para desarrollar algunas de las sesiones del Área de Educación Física), dos parques, un centro de Salud y uno de Especialidades, un centro cívico, y cuatro centros de Educación Infantil y Primaria, además de dos centros de Educación Secundaria Obligatoria.

Es un centro que busca promover en sus prácticas educativas un aprendizaje significativo, incorporando nuevas metodologías, el empleo de las TICs, el aprendizaje cooperativo, estableciendo una evaluación continua y una atención individualizada al alumno, tratando de que tenga un papel activo en el proceso de aprendizaje. Además, cuenta con numerosos proyectos y programas de los que el centro forma parte y participa activamente, como, por ejemplo: “Leer juntos”, “Proyecto Mira y Actúa”, “Proyecto Muévete conmigo”, “Huerto Escolar”, etc. El centro también es una Escuela Promotora de la Salud, programa a través del cual innovan en busca de entornos de aprendizaje más sostenibles y priorizan la promoción de la salud y unos buenos hábitos saludables que sean perdurables en el tiempo.

Este barrio cuenta con un índice de población inmigrante del 20 %, no obstante, este valor no corresponde al porcentaje de alumnado procedente de otros países. Actualmente el centro cuenta con un total de 400 alumnos, atendiendo al último registro realizado en el curso 2021/2022. Solamente un 10% del total son alumnos inmigrantes, en comparación con el 20% del barrio. El nivel socioeconómico de las familias es muy variado, por lo que no se puede establecer una afirmación exacta

El proyecto está diseñado para una clase de 3º de Primaria formada por 21 alumnos. Cabe destacar que hay un alumno que está diagnosticado con TDAH, que no requiere ningún tipo de adaptación a nivel motor que implique la modificación de las actividades. No obstante, sí que se ha tenido en cuenta en el aspecto organizativo y metodológico, a la hora de hacer los grupos, conocer si ha comprendido bien las tareas, etc.

4.4. Desarrollo de las propuestas

A continuación, se muestran las dos propuestas del diseño. Los retos cooperativos centran su atención en el empleo de la cooperación dentro del equipo como medio para conseguir los resultados establecidos. La propuesta de Bottleball, sigue teniendo como eje principal la cooperación, pero se incluyen aspectos sobre Educación Ambiental, especialmente a la hora de la creación de los materiales.

4.4.1. Propuesta 1: Retos cooperativos

La presente Unidad Didáctica se centra especialmente en los retos cooperativos. Las primeras sesiones se centran en retos cooperativos sin oposición. Poco a poco, se va a ir introduciendo oposición, de tal forma que las últimas sesiones se trabaje la cooperación, pero con oponentes directos.

Para conocer la efectividad de la propuesta a la hora de adquirir los hábitos de cooperación de los alumnos, se va a realizar el siguiente cuestionario, que se presenta en la Tabla 1.

Tabla 1. Cuestionario de análisis de la cooperación

NOMBRE:	1	2	3	4	Observaciones
	(Nunca)	(A veces)	(Casi siempre)	(Siempre)	
¿Propongo ideas para solucionar un problema en un juego?					
¿Escucho las ideas de mis compañeros?					
¿Respeto y animo a mis compañeros?					
¿Fomento la participación de los demás?					
Cuando hay un problema en un juego y veo que no puedo solucionarlo (por ejemplo: no puedo pillar a un compañero del equipo contrario porque corre más que yo), ¿pido ayuda a mis compañeros?					

Fuente: Elaboración propia

El cuestionario se realizará en dos ocasiones: al inicio de la primera sesión y al finalizar la sexta sesión. De esta manera se podrá conocer si ha habido una evolución en la forma de entender la cooperación en los deportes para la consecución de un objetivo común.

A continuación, se desarrollan los diferentes apartados que componen esta unidad didáctica.

4.4.1.1. Competencias Específicas y su relación con los criterios de evaluación

En la Tabla 2 se muestran las competencias específicas del área de Educación Física que se trabajan en esta propuesta didáctica y su relación con los criterios de evaluación, indicadores e instrumentos:

Tabla 2. Relación Competencias Específicas, Criterios de Evaluación, Indicadores e Instrumentos

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCACIÓN FÍSICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTOS
CE.EF.1. Adaptar la motricidad (esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) en diferentes situaciones de aprendizaje, para dar una respuesta ajustada a las demandas de proyectos de aprendizaje relacionadas con actividades conectadas con el contexto social próximo.	1.3. Encadenar acciones para resolver situaciones de retos cooperativos asumiendo diferentes roles.	- Emplea estrategias novedosas para lograr el objetivo del reto. - Tiene iniciativa y propone soluciones al reto. - Coopera con sus compañeros. - Facilita ayudas a sus compañeros. - Ajusta la motricidad a la situación. - Resuelve el reto.	Escala de frecuencia.
CE.EF.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades personales y sociales y actitudes de	3.3. Desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos individuales y	Respeta a compañeros y adversarios. - Prima el trabajo en equipo antes que el individual. - Respeta las reglas.	Escala de frecuencia.

cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios conectados con el contexto social próximo.	colectivos de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de violencia.	- Participación activa
---	---	------------------------

Fuente: Elaboración propia, tomando como referencia la LOMLOE (2020)

4.4.1.2. Concreción de los saberes básicos y relación con los criterios seleccionados

En la Tabla 3 se muestra la relación que se establece entre los bloques de saberes y la concreción del saber básico seleccionado.

Tabla 3. Relación Bloque de saberes con Saber Básico.

BLOQUE	SABER BÁSICO
A. Resolución de problemas motrices.	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones motrices de cooperación: la colaboración y la sincronización. Encadenamiento y coordinación de acciones grupales. Práctica de actividades cooperativas que supongan un esfuerzo conjunto. Verbalización de reglas de acuerdo con las posibilidades del alumnado y respetando los principios de seguridad. Toma de informaciones pertinentes para construir un desplazamiento razonado y reflexionado.
C. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices. • Concepto de deportividad.

Fuente: Elaboración propia, tomando como referencia la LOMLOE (2020)

4.4.1.3. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica

A continuación, se presentan los objetivos de la unidad didáctica de retos cooperativos.

- Encadenar y coordinar acciones grupales construyendo un desplazamiento razonado para resolver situaciones de retos cooperativos.
- Verbalizar las reglas de acuerdo a las posibilidades individuales del alumnado para resolver situaciones de retos cooperativos.
- Utilizar estrategias para la resolución de conflictos de manera dialógica y justa.

4.4.1.4. Criterios de calificación

En la Tabla 4 se muestra los criterios de evaluación que se van a seguir para evaluar la unidad didáctica, así como los instrumentos que se van a emplear y los porcentajes que se le dan a cada uno. Los criterios de calificación se obtienen a partir de los criterios de evaluación seleccionados del currículo.

Tabla 4. Criterios de calificación.

Criterio	Instrumento de evaluación	Porcentaje	Criterio de calificación
1.3	Escala de frecuencia (véase en apartado h).	60%	Para poder superar la Programación Didáctica, se debe observar una evolución desde la primera sesión hasta la última.
3.3	Escala de frecuencia (véase en apartado h).	40%	Para poder superar la Programación Didáctica, se debe observar una evolución desde la primera a la última sesión.

Fuente: Elaboración propia, tomando como referencia la LOMLOE (2020)

4.4.1.5. Temporalización de la Unidad Didáctica

En la Tabla 5 se establece la temporalización de la unidad, mostrando las sesiones en las que está dividida, así como las situaciones de aprendizaje y su relación con los elementos curriculares correspondientes.

Tabla 5. Temporalización Unidad Didáctica.

Sesiones	1	2	3	4	5	6
Situación de aprendizaje	Situación de aprendizaje 1: Cooperamos juntos.				Situación de aprendizaje 2: diseño de un reto cooperativo y su implementación.	
Saberes Básicos de C.E. 1	1) Encadenamiento y coordinación de acciones grupales. 2) Sincronización de acciones. 3) Toma de informaciones y referencias pertinentes para construir un desplazamiento razonado y reflexionado.					
Saberes Básicos de C.E. 3	1) Respeto de las reglas de juego. 2) Conductas que favorezcan la convivencia, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas contrarias a la convivencia o discriminatorias.					
C.E.E.F que se trabaja	C.E.E.F 1 y C.E.E.F. 3					
Instrumento de evaluación	Observación directa			Lista de control y escala de puntuación		
Material	Mat S1.	Mat S2.	Mat S3.	Mat S4.	Mat S5.	Mat S6.

Fuente: Elaboración propia, tomando como referencia la LOMLOE (2020)

4.4.1.6. Desarrollo de las situaciones de aprendizaje de la Unidad Didáctica

En la Tabla 6 y 7 se desarrollan las situaciones de aprendizaje que componen la unidad.

Tabla 6. Situación de aprendizaje 1.

UD:	En la unión está la fuerza	Sesión:	1 a 5		
Situación de aprendizaje:	SA1: Cooperamos juntos	Curso:	3º de Primaria		
CE	Criterios Evaluación	Saberes Básicos	Objetivos didácticos	Instrumentos de evaluación	Criterios de calificación

CE.EF.1	1.3.	<ul style="list-style-type: none"> - Encadenamiento y coordinación de acciones grupales. - Sincronización de acciones - Toma de informaciones y referencias pertinentes para construir un desplazamiento razonado y reflexionado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Encadenar y coordinar acciones grupales construyendo desplazamientos razonados para resolver situaciones de retos cooperativos. - Verbalizar las reglas de acuerdo a las posibilidades individuales del alumnado para resolver situaciones de retos cooperativos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observación directa - Escala de frecuencia (sesión 5). 	<p>La observación directa no tiene incidencia dentro de la calificación. La escala de frecuencia supone un 60 %.</p>
CE.EF.3	3.3.	<ul style="list-style-type: none"> - Respeto de las reglas de juego. - Conductas que favorezcan la convivencia, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas contrarias a la convivencia o discriminatorias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar estrategias para la resolución de conflictos de una manera dialógica y justa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de frecuencia (sesión 5). 	<p>La escala de frecuencia supone un 40%.</p>

Fuente: Elaboración propia, tomando como referencia la LOMLOE (2020)

Tabla 7. Situación de aprendizaje 2.

UD:	En la unión está la fuerza		Sesión:	6	
Situación de aprendizaje:	SA2: diseño de un reto cooperativo y su implementación.		Curso:	3º de Primaria	
CE	Criterios Evaluativos	Saberes Básicos	Objetivos Didácticos	Instrumentos de evaluación	Criterios de calificación

ción					
CE.EF.1	1.3.	<ul style="list-style-type: none"> - Encadenamiento y coordinación de acciones grupales. - Sincronización de acciones - Toma de informaciones y referencias pertinentes para construir un desplazamiento razonado y reflexionado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Encadenar y coordinar acciones grupales construyendo desplazamientos razonados para resolver situaciones de retos cooperación. - Verbalizar las reglas de acuerdo a las posibilidades individuales del alumnado para resolver situaciones de retos cooperativos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de frecuencia. 	La escala de frecuencia supone un 60 %.
CE.EF.3	3.3.	<ul style="list-style-type: none"> - Respeto de las reglas de juego. - Conductas que favorezcan la convivencia, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas contrarias a la convivencia o discriminatorias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar estrategias para la resolución de conflictos de una manera dialógica y justa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de frecuencia. 	La escala de frecuencia supone un 40%.

Fuente: Elaboración propia, tomando como referencia la LOMLOE (2020)

4.4.1.7. Sesiones

La distribución de las sesiones de los retos cooperativos queda reflejada en la Tabla 8 y es la siguiente. Las primeras sesiones están destinadas a la cooperación como grupo único, lo que permite al alumnado ir adquiriendo las pautas para cooperar y trabajar en equipo para conseguir un objetivo.

Posteriormente, en las últimas sesiones se introduce la oposición, por lo que predominan, en esta parte, las actividades de cooperación-oposición.

Cada una de las tablas de las sesiones tienen asignadas unos apartados con los recursos materiales necesarios para la puesta en práctica, así como el espacio de práctica deportiva. Además, la metodología que predomina durante todas las sesiones es la asignación de tareas.

Tabla 8. Sesiones de la Unidad Didáctica.

SESIÓN 1: ¡Nos iniciamos en la cooperación!	
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">• Mat S1: 4 pelotas de gomaespuma y 4 bancos suecos.
Espacio:	Patio de 3º Ciclo.
Calentamiento:	<ul style="list-style-type: none">• La cadeneta: se realiza en grupo completo. Un alumno la paga y debe tratar de pillar a sus compañeros. Conforme va pillando a otros alumnos, éstos se unen a él, formando una cadena humana. Materiales: sin material.
Parte principal:	<ul style="list-style-type: none">• Ordenarse de acuerdo a....: se realiza en grupo completo. Los alumnos se disponen en una única fila sobre los bancos suecos. El docente les va a ir diciendo cómo se tienen que ordenar: edad, altura, nº de zapatilla, etc. El objetivo es que los alumnos vayan pasando unos por encima de los otros ayudándose de los compañeros, evitando así caerse. Materiales: 4 bancos suecos.• El muro: esta actividad se realiza en grupo completo. Se dispone el quitamiedos en medio del gimnasio. Se les da la siguiente consigna “debéis pasar de un lado a otro del muro”. Deben ayudarse entre ellos para pasar uno a uno. El objetivo es que los alumnos averigüen qué estrategias son las más óptimas para pasar al otro lado del muro.• Pasar aros: esta actividad se realiza en grupo único. Los alumnos se disponen en círculo con las manos cogidas. Deben pasarse los aros entre ellos. Poco a poco se irán añadiendo más aros, de tal forma que el grado de cooperación debe ser cada vez mayor. El objetivo es que los alumnos cooperen para buscar unas estrategias que permitan pasarse los aros los unos a los otros.

-
- Pasar pelotas: los alumnos se dividen en 3 grupos de 7. Se sienten en el suelo mirando hacia el espejo formando una fila. Se les da una pelota y deben pasársela uno a uno sin usar las manos ni levantarse del suelo.

El objetivo es que los alumnos cooperen para buscar unas estrategias que permitan pasarse las pelotas los unos a los otros.

Vuelta a la calma:

- Reflexión: los alumnos se disponen en círculo y el docente les plantea las siguientes preguntas: ¿Cómo se trabaja mejor, en equipo o en solitario? ¿Hay alguna de las actividades que podríais haber conseguido sin la ayuda de los compañeros?
 - Aseo personal.
-

SESIÓN 2: ¡Yo te apoyo!

Materiales: Mat S2: tres pelotas de gomaespuma.

Espacio: Patio de 3º Ciclo.

Calentamiento:

- Pilla-Pilla con balón: tres alumnos la pagan. Llevan un balón en la mano. Para poder pillar a otro compañero deben tocar con el balón. Aquellos compañeros que han sido pillados, se sientan en el suelo.

El objetivo del juego es que los alumnos que llevan la pelota empleen estrategias colectivas comunes para pillar a toda la clase.

Parte principal:

- Juego de apoyos en el sitio: los alumnos se disponen de manera individual. El docente irá diciendo el número de apoyos para mantenerse de pie (2 piernas, una pierna y una pierna y un brazo). Posteriormente se agruparán en grupos de 4 y se continuará con la misma dinámica.

El objetivo es que los alumnos se coordinen para mantenerse con los números de apoyos indicados, evitando así caerse.

- Juego de apoyos en desplazamiento: se continúa en la misma dinámica que el ejercicio anterior, pero añadimos desplazamiento. Los alumnos deberán ir de un lado a otro del campo de fútbol.
 - El objetivo es que los alumnos se coordinen para desplazarse con los números de apoyos indicados, evitando así caerse.
 - La mudanza: dividimos a la clase en 2 grupos. Un grupo serán muebles y podrán adoptar la postura que deseen. El otro equipo
-

serán los encargados de realizar la mudanza y deberán transportar a los muebles de un lado a otro del campo.

El objetivo es que los alumnos encargados de realizar los desplazamientos empleen estrategias colectivas para trasladar a sus compañeros.

- Troncos: en estos mismos grupos de 7 alumnos, deben ir avanzando simulando que son troncos. Se disponen tumbados en suelo y uno de ellos se tumba sobre ellos. Los de abajo deben rodar avanzando hacia adelante.

El objetivo es conseguir que los alumnos realicen un desplazamiento razonado donde prime la cooperación y el trabajo en equipo.

Vuelta a la calma:

- Reflexión: al finalizar la clase el docente reunirá a los alumnos y se hará una puesta en común acerca de las diferentes estrategias y métodos que han empleado. Se realizará en forma de asamblea y todos los estudiantes podrán dar sus opiniones.
 - Aseo personal.
-

SESIÓN 3: ¡Nos desplazamos con objetos!

Materiales: Mat S3: 3 pelotas de gomaespuma, globos, pelotas de tenis y 6 colchonetas.

Espacio: Gimnasio.

Calentamiento:

- Pelota sentada por equipos: los alumnos se dividen en 2 grupos. Mediante el empleo de una pelota de gomaespuma, los alumnos deben lanzarla, intentando golpear a un compañero del equipo contrario. El jugador que ha sido golpeado, se sienta, y solamente se podrá salvar cuando coja una pelota procedente de un disparo o del suelo.

El objetivo es que los alumnos de un mismo equipo empleen estrategias de ataque para eliminar al equipo contrario.

Parte principal:

- Desplazamos globos: dividimos a la clase en parejas, luego en tríos, cuartetos, quintetos y sextetos. Se realiza de manera progresiva para que poco a poco la cooperación sea mayor. Deberán desplazar el globo de un lugar a otro sin que se caiga al suelo, y siempre deben estar en contacto con el globo todos los

miembros del grupo. El docente podrá indicar qué partes del cuerpo se deben emplear para el desplazamiento.

El objetivo es que los alumnos utilicen desplazamientos razonados para llegar a la meta.

- Desplazamos la pelota de tenis (sin manos): se realiza el mismo ejercicio anterior, pero con una variante. En este caso se cambia el globo por una pelota de tenis.

El objetivo es que los alumnos utilicen desplazamientos razonados para llegar a la meta.

- Desplazamos la colchoneta: en grupos de 4 o 5 deben desplazar la colchoneta de un lugar a otro de la pista. Se realizan los siguientes ejercicios:

1. La colchoneta no toca el suelo: se debe desplazar la colchoneta sin que toque el suelo.
2. Colchoneta solo por el suelo: la colchoneta no puede ir por el aire.
3. Darle la vuelta a la colchoneta: todos se suben encima de la colchoneta y deben tratar de darle la vuelta.

El objetivo es que los alumnos utilicen desplazamientos razonados para llegar a la meta.

Vuelta a la calma:

- Reflexión: se realizará una asamblea en la que se compartirán las formas que han empleado los alumnos para facilitar los desplazamientos.
 - Aseo personal.
-

SESIÓN 4: ¿Y si pasamos?

Materiales: Mat S4: un quitamiedos, 8 aros y 4 pelotas de gomaespuma.

Espacio: Gimnasio.

Calentamiento:

- Pelota sentada por equipos: los alumnos se dividen en 2 grupos. Mediante el empleo de una pelota de gomaespuma, los alumnos deben lanzarla, intentando golpear a un compañero del equipo contrario. El jugador que ha sido golpeado, se sienta, y solamente se podrá salvar cuando coja una pelota procedente de un disparo o del suelo.

El objetivo es que los alumnos de un mismo equipo empleen estrategias de ataque para eliminar al equipo contrario.

-
- Parte principal:
- La gran muralla China: dividimos a la clase en 2 grupos. Dentro de cada grupo, todos los alumnos salvo dos, se dispondrán en línea recta, mientras que los dos alumnos restantes se sitúan uno a cada lado de la línea humana. El objetivo es que uno de los alumnos pille al otro, pero para ello, la línea humana puede moverse.
Material: sin material.
 - Zorros y gallinas: dividimos a la clase en 3 grupos de 5 alumnos, salvo un grupo que estará formado por 6 personas. Cinco alumnos forman una fila, cogidos de los hombros. El alumno que queda suelto, debe pillar al último de la fila.
El objetivo de la actividad es que los alumnos que están en fila, cooperen y empleen estrategias para evitar que el último de la fila sea pillado.
Material: sin material.
 - Gusano: la clase se divide en 2 equipos, uno de 10 alumnos y otro de 11. Un equipo se dispone en fila cogidos por los hombros, mientras que el otro forma un círculo alrededor de él. Con el empleo de balones de gomaespuma, deben “matar al gusano” golpeando al último de la fila.
El objetivo es que sean capaces de trabajar en equipo desarrollando tácticas de ataque y defensa, intentando así eliminar al equipo contrario o defenderse.
Material: 4 pelotas de gomaespuma.

-
- Vuelta a la calma:
- Reflexión: se realizará una asamblea en la que se compartirán las formas que han empleado los alumnos para facilitar los desplazamientos.
 - Aseo personal.
-

SESIÓN 5: ¡Corre que hay peligro!

Materiales: Mat S5: 8 pelotas de gomaespuma.

Espacio: Patio de 3º Ciclo.

- Calentamiento:
- La cadena: se realiza en grupo completo. Un alumno la paga y debe tratar de pillar a sus compañeros. Conforme va pillando a otros alumnos, éstos se unen a él, formando una cadena humana.
Materiales: sin material.
-

Parte principal:	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota cazadora: los alumnos se distribuyen aleatoriamente por el espacio. Dos o tres alumnos la pagan y llevan una pelota. Como no pueden desplazarse cuando tienen la pelota, deberán ir dando pases hasta acorralar a otros alumnos. Pillan a sus compañeros tocándoles con la pelota. <p>Material: una pelota de gomaespuma.</p> <p>El objetivo del juego es que los alumnos sean capaces de emplear diferentes estrategias para pillar a sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Roba Piedras: se divide a la clase en dos equipos y, teniendo como referencia el campo de fútbol sala. Cada equipo tiene asignado su mitad de campo. <p>En las líneas de fondo, se disponen 4 balones por equipo. Cada equipo debe atravesar el campo enemigo sin que les pillen y pasar la línea de fondo (no te pueden pillar una vez allí). Toman una pelota y deben volver hasta su campo sin ser pillados. Gana el equipo que más balones tiene al finalizar la partida.</p> <p>Materiales: 8 balones de gomaespuma.</p> <p>El objetivo del juego es que los alumnos elaboren sus estrategias de ataque sin dejar su campo desprotegido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación de tarea para la próxima sesión: una vez finalizada la sesión se les explicará que deberán traer en un folio un juego/reto cooperativo redactado en Word. Los dos más votados, se realizarán en la última sesión.
Vuelta a la calma:	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión: se hace un repaso de la cooperación como vehículo para la consecución de los objetivos de las tareas. • Aseo personal.

SESIÓN 6: ¡Ahora te toca a ti!

Materiales:	Mat 6: Pelota grande, 6 pelotas de gomaespuma y el material necesario para la implementación de los retos.
Espacio:	Gimnasio
Calentamiento:	<ul style="list-style-type: none"> • Pilla-Pilla con balón: un alumno la paga. Lleva un balón en la mano. Para poder pillar a otro compañero debe tocar con el balón. Una vez pillado, se intercambian roles.

Parte principal:	<ul style="list-style-type: none"> • Mover la pelota gigante: se divide a la clase en dos equipos. Se dispondrán uno en frente del otro, situados en las líneas de fondo del campo de datchball. En el centro del campo hay una pelota de pilates. Los equipos deberán dar balonazos (con pelotas de gomaespuma) a esa pelota. El equipo que consiga que la pelota grande atraviese la línea de fondo contraria, gana. <p>Materiales: pelota grande y 6 pelotas de gomaespuma.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puesta en práctica de 2 juegos más votados: en la última sesión se les explicó que debían traer redactado un juego o reto cooperativo. Los se ponen en común, y los dos más votados, se realizarán en clase.
Vuelta a la calma:	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión: los alumnos y el docente forman un círculo donde exponen las estrategias y técnicas de cooperación que han utilizado en los juegos que han realizado. • Aseo personal.

Fuente: Elaboración propia

4.4.1.8. Evaluación

A la hora de establecer la evaluación de la Unidad Didáctica, se va a realizar a través de una evaluación formativa, es decir, aquella que tiene como objetivo la mejora en el proceso de aprendizaje.

Se emplearán diferentes instrumentos de evaluación. El docente, a través de la observación directa, realizará una evaluación en las sesiones 1,2 y 3 para conocer cómo se desenvuelven los alumnos en los retos de cooperación. Esta no tendrá incidencia en la calificación, pero sí que le permitirá conocer cómo se desenvuelven sus alumnos durante la práctica deportiva.

Para poder realizar la evaluación de las sesiones 4,5 y 6, el profesor empleara como instrumentos de evaluación dos escalas de frecuencia. La Tabla 9 evaluará los indicadores relacionados con el criterio 1.3. La segunda escala de frecuencia, Tabla 10, evaluará del 1 (nunca) al 4 (siempre) todos aquellos aspectos relacionados con el criterio 3.3.

A continuación, se muestran ambas escalas de frecuencia:

Tabla 9. Escala de frecuencia 1.

	SÍ	A VECES	NO	OBSERVACIONES
Emplea estrategias novedosas para lograr el objetivo del reto.				
Tiene iniciativa a la hora de proponer modelos de resolución del reto.				
Muestra una actitud de cooperación con sus compañeros.				
Facilita las ayudas a sus compañeros.				
Propone ideas para conseguir el objetivo del reto.				
Muestra una buena ejecución motriz de la actividad.				
Ajusta la motricidad a la situación motriz demandada.				
Es capaz de resolver los retos motrices planteados.				

Fuente: *Elaboración propia*

Tabla 10. Escala de frecuencia 2.

	1 (Nun- ca)	2 (Ocasional- mente)	3 (Frecuente- mente)	4 (Siempre)	Observaciones
Respeta a los compañeros y adversarios.					
Muestra una actitud donde prima el trabajo en equipo al éxito individual					
Conoce, respeta y aplica las reglas.					
Participa de manera activa.					

Fuente: *Elaboración propia*

4.4.2. Propuesta 2: Bottlebal

La siguiente Unidad Didáctica se centra en un juego alternativo denominado Bottleball. Esta disciplina deportiva combina dos deportes muy distintos entre sí: tenis y voleibol. Es un deporte de colaboración oposición, porque en él, se enfrentan unos equipos contra otros. Es un deporte de cancha dividida que implica una gran coordinación óculo-manual.

Además, es un deporte que permite trabajar en otras áreas del currículo mediante la creación de materiales, por lo que se puede afirmar, que promueve la interdisciplinariedad, es decir, la relación entre las diferentes materias.

A todo ello hay que sumarle que es una práctica deportiva que apuesta por el reciclaje, siendo indispensable la reutilización de ciertos materiales para la creación de los implementos (garrafas). Por ello, también promueve una Educación para la Sostenibilidad concienciando sobre la reutilización de los materiales.

Algunos deportes alternativos rompen con la dominancia que se observa en otras disciplinas, como, por ejemplo, el fútbol, deporte donde siempre hay alumnado que destaca por encima de otros, manteniendo un carácter de dominancia sobre el resto de compañeros. Por ello, al ser un deporte que no se suele practicar con mucha frecuencia, todos parten de un nivel más o menos parejo.

La Unidad Didáctica se implementa en 5º de Primaria porque previamente acaban de finalizar las unidades de tenis y voleibol, por lo que ya tienen unos conocimientos bases sobre los que se puede partir.

4.4.2.1. Competencias Específicas y su relación con los criterios de evaluación

En la Tabla 11 se muestran las competencias específicas que se trabajan dentro del Área de Educación Física y su relación con los criterios de evaluación, los indicadores y los instrumentos de evaluación.

Tabla 11. Relación de Competencias Específicas, Criterios de evaluación, indicadores e instrumentos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCACIÓN FÍSICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	INSTRU- MENTOS DE
--	----------------------------	-------------	-------------------------

EVALUA-
CIÓN

CE.EF.1. Adaptar la motricidad (esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) en diferentes situaciones de aprendizaje, para dar una respuesta ajustada a las demandas de proyectos de aprendizaje relacionadas con actividades conectadas con el contexto social próximo.	1.4. Utilizar los recursos adecuados para resolver con éxito situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices colaboración-oposición.	<ul style="list-style-type: none"> - Colabora con sus compañeros para superar la oposición del equipo contrario. - Es capaz de anticipar las acciones y movimientos del equipo contrario. - Facilita la creación de estrategias colectivas. - Es capaz de recepcionar el móvil mediante el empleo del implemento. - Realiza pases a sus compañeros, promoviendo la creación de una jugada. - Ajusta la motricidad a la situación motriz demandada. - Es capaz de continuar las acciones conjuntas. - Adapta sus lanzamientos a la forma en la que los oponentes están distribuidos en el campo. 	Lista de cotejo.
--	---	---	------------------

CE.EF.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades personales y sociales y	3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio,	<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene una actitud de respeto con sus compañeros. - Actúa siempre desde la deportividad y el juego limpio. 	Lista de cotejo.
---	--	---	------------------

actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios conectados con el contexto social próximo.	reconociendo las actuaciones de deportistas, árbitros-juez, entrenadores u otros roles que formen parte de la dinámica establecida.
--	---

Fuente: *Elaboración propia, tomando como referencia la LOMLOE (2020)*

4.4.2.2 Concreción de los saberes básicos y relación con los criterios seleccionados

En la Tabla 12 se muestran las relaciones entre el bloque, la concreción del saber básico y los criterios de evaluación asociados.

Tabla 12. Relación de Bloque, Saber Básico y Criterio de Evaluación.

BLOQUE	SABER BÁSICO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
A. Resolución de problemas motrices.	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones motrices de colaboración-oposición. • Conseguir un objetivo a través del establecimiento de relaciones de colaboración y superar la oposición de otro grupo. • Interpretación de las acciones del resto de los participantes, la previsión y anticipación de las propias acciones. 	1.4

	<ul style="list-style-type: none"> • Estructuración espacio-temporal. • La resolución de problemas y el trabajo en grupo. 	
C. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices. • Concepto de deportividad. 	3.2

Fuente: *Elaboración propia, tomando como referencia la LOMLOE (2020)*

4.4.2.3. Objetivos didácticos de la UD

A continuación, se establecen los objetivos de la unidad didáctica de Bottleball.

- Establecer relaciones de colaboración y superar la oposición de otro grupo para resolver situaciones de cooperación-oposición.
- Utilizar estrategias de negociación para resolver conflictos actuando siempre desde los parámetros de la deportividad y juego limpio.

4.4.2.4. Criterios de calificación

En la Tabla 13 se muestra los criterios de evaluación que se van a seguir para evaluar la unidad didáctica, así como los instrumentos que se van a emplear y los porcentajes que se le dan a cada uno. Los criterios de calificación se obtienen a partir de los criterios de evaluación seleccionados del currículo.

Tabla 13. Criterios de calificación.

Criterio	Instrumento de evaluación	Porcentaje	Criterio de calificación
1.4.	Lista de Cotejo	100%	Para poder superar la Unidad Didáctica, se debe alcanzar al menos un 50% de la calificación en este instrumento (4 ítems de los 8 disponibles) y que haya una mejora a lo largo de la Unidad.

3.2.

Para poder superar la Unidad Didáctica, se debe alcanzar al menos un 50% de la calificación en este instrumento (1 ítems de los 2 disponibles) y que haya una mejora a lo largo de la Unidad.

Fuente: Elaboración propia

4.4.2.5. Temporalización de la Unidad Didáctica

En la Tabla 14, se muestra la temporalización de la unidad, estableciendo sesiones que la componen, las situaciones de aprendizaje y su relación con los elementos curriculares.

Tabla 14. Temporalización de la Unidad Didáctica.

Sesiones	1	2	3	4
Situación de aprendizaje	Situación de aprendizaje 1: Creación del implemento y móvil.	Situación de aprendizaje 2: nos iniciamos en el Bottleball.		
Saberes Básicos de C.E. 1		- Conseguir un objetivo a través del establecimiento de relaciones de colaboración y superar la oposición de otro grupo. - Interpretación de las acciones del resto de los participantes, la previsión y anticipación de las propias acciones atendiendo a las estrategias colectivas.		
Saberes Básicos de C.E. 3	- Estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices.			
C.E.E.F que se trabaja	C.E.E.F. 1 y C.E.E.F. 3			
Instrumento de evaluación	Observación directa y lista de cotejo.			
Material	Mat S1.	Mat S2.	Mat S3.	Mat S4.

Fuente: Elaboración propia, tomando como referencia la LOMLOE (2020)

4.4.2.6. Desarrollo de las situaciones de aprendizaje de la Unidad Didáctica

En la Tabla 15 y 16, se desarrollan las situaciones de aprendizaje y su vinculación con los criterios de evaluación, saberes básicos, objetivos didácticos, los instrumentos de evaluación y los criterios de calificación.

Tabla 15. Situación de aprendizaje 1.

UD:	¿Se juega con una garrafa?	Sesión:	1		
Situación de aprendizaje:	SA1: Creación del implemento y el móvil.	Curso:	5º de Primaria		
CE	Criterio Evalua- ción	Saberes Básicos	Objetivos didácticos	Instrumentos de evaluación	Criterios de calificación
CE.EF.3	3.2.	Estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices.	Utilizar estrategias de negociación para resolver conflictos actuando siempre desde los parámetros de la deportividad y juego limpio.	Observación directa y lista de cotejo.	Para poder superar la Unidad Didáctica, se debe alcanzar al menos un 50% de la calificación en este instrumento (1 ítems de los 2 disponibles).

Fuente: Elaboración propia

Tabla 16. Situación de aprendizaje 2.

UD:	¿Se juega con una garrafa?	Sesión:	2, 3 y 4		
Situación de aprendizaje:	SA2: ¡Nos iniciamos en el bottleball!	Curso:	5º de Primaria		
CE	Criterio Evalua- ción	Saberes Básicos	Objetivos didácticos	Instrumentos de evaluación	Criterios de calificación

CE.EF.1	1.4.	<p>Conseguir un objetivo a través del establecimiento de relaciones de colaboración y superar la oposición de otro grupo.</p> <p>Interpretación de las acciones del resto de los participantes, la previsión y anticipación de las propias acciones atendiendo a las estrategias colectivas.</p>	<p>Establecer relaciones de colaboración y superar la oposición de otro grupo para resolver situaciones de cooperación-oposición.</p>	<p>Observación directa y lista de cotejo.</p>	<p>Para poder superar la Unidad Didáctica, se debe alcanzar al menos un 50% de la calificación en este instrumento (4 ítems de los 8 disponibles).</p>
CE.EF.3	3.2.	Estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices.	Utilizar estrategias de negociación para resolver conflictos actuando siempre desde los parámetros de la deportividad y juego limpio.	Observación directa y lista de cotejo.	<p>Para poder superar la Unidad Didáctica, se debe alcanzar al menos un 50% de la calificación en este instrumento (1 ítems de los 2 disponibles).</p>

Fuente: Elaboración propia

4.4.2.7. Sesiones

A continuación, se muestra, en la Tabla 17, la distribución de las 5 sesiones que componen la Unidad Didáctica. La primera sesión está dedicada a la creación del implemento y el móvil, por lo que se realiza de manera interdisciplinar con el área de Plástica dentro del aula de referencia. El resto de sesiones van destinadas a la iniciación al Bottleball y su puesta en práctica en situaciones de juego.

Tabla 17. Sesiones de la Unidad Didáctica.

SESIÓN 1: ¡Construimos nuestros materiales!	
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Mat S1: Garrafa, globos o periódicos, cinta de carrocería, tijeras y rotuladores.
Lugar:	Aula de referencia
Parte principal:	<p>Esta sesión se empleará únicamente para elaborar el implemento y el móvil necesario para el juego, es decir, la garrafa y la pelota.</p> <p>Cada alumno trabajará individualmente y el docente les va a ir guiando durante todo el proceso.</p> <p>Para realizar la garrafa el alumnado deberá traer de casa un recipiente de detergente gastado y bien lavado. A continuación, se realiza lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se hace un corte con una ligera inclinación en la base del recipiente. 2. Se forran con cinta de carrocería los bordes para evitar que el alumnado se haga daño durante la práctica deportiva. 3. Mediante el empleo de cinta de carrocería y los rotuladores se decora la garrafa para que tenga un aspecto personalizado. 4. Se fabrica el móvil (pelota), mediante el empleo de globos o periódicos.
SESIÓN 2: ¡Preparados, listos, ya!	
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Mat S2: garrafas, pelotas y red.
Lugar:	Patio.
Calentamiento:	<ul style="list-style-type: none"> • La cadeneta: un alumno la paga y debe tratar de pillar a sus compañeros. Conforme va pillando a otros alumnos, éstos se unen a él, formando una cadena humana.
Parte principal:	<ul style="list-style-type: none"> • Robagarrafas: es igual que el robapiedras y se juega en un campo de fútbol sala. Se divide a la clase en 2 equipos y cada equipo se dispone en su medio campo de fútbol. Dentro del área de cada campo se disponen boca abajo las garrafas. El otro equipo debe atravesar el campo contrario sin ser pillado y regresar con la garrafa en la mano, depositándola en el área de su equipo. El

equipo que más garrafas tiene al finalizar el juego en su propia área, gana.

- 3 toques y recepción: de manera individual, los alumnos tratan de dar tres toques en vertical y recepcionar la pelota con la garrafa. Cada vez que lo consigan, suman un punto.
- Que no caiga con compañero y recepción: los alumnos se disponen por parejas, uno en frente del otro. Tratan de dar pases sin que se les caiga la pelota. Cada cinco pases, ejecutan una recepción.

Vuelta a la calma:	<ul style="list-style-type: none">• Porterías humanas: los alumnos (en grupo completo) se disponen en círculo con las piernas abiertas. Se pone en juego 3 balones de gomaespuma. Los alumnos deben intentar meter la pelota entre las piernas de otro compañero.
--------------------	---

SESIÓN 3: ¡Ya casi somos profesionales!

Materiales: Mat S3: garrafa, pelota y red.

Lugar: Patio.

Calentamiento:	<ul style="list-style-type: none">• Pilla-Pilla con garrafa: los alumnos se distribuyen aleatoriamente por el espacio y un alumno la paga. Lleva una garrafa en la mano. Para poder pillar a otro compañero debe tocar con la garrafa. Una vez pillado, se intercambian roles.
----------------	--

Parte principal:	<p>Para ambos ejercicios se necesita una red y que cada alumno lleve consigo su propia garrafa.</p> <ul style="list-style-type: none">• Pases y recepciones en red: los alumnos se disponen por parejas. El objetivo del juego es lograr la mayor cantidad de pases, simulando un “Que no caiga”. De vez en cuando, los alumnos practicarán las recepciones con la garrafa.• Minibottleball: los alumnos mantienen las parejas del ejercicio anterior y se anexionan con otra. Deberán realizar partidos cooperativos donde se busca seguir manejando y controlando el implemento y el móvil. El objetivo es mantener el móvil en juego.
Vuelta a la calma:	<ul style="list-style-type: none">• Reflexión: se llevará a cabo una reflexión grupal guiada por el docente.

El objetivo es que los niños, a través de la práctica y la experimentación, sepan responder a las siguientes preguntas:
Cuándo lanzo al campo contrario, ¿a qué zonas deberé lanzar?
¿Dónde me posiciono para hacer una buena defensa y poder continuar el juego?

SESIÓN 4: ¡Que gane el mejor!

Materiales: Mat S4: garrafa, pelota y red.

Lugar: Patio.

Calentamiento:

- Pelota sentada: mediante el empleo de una pelota de gomaespuma, los alumnos deben lanzarla, intentando golpear a otro compañero. El jugador que ha sido golpeado, se sienta, y solamente se podrá salvar cuando coja una pelota procedente de un disparo, suelo, etc.

Parte principal:

- Torneo: la clase se divide en 4 equipos de 6 jugadores cada uno. La manera en la que se enfrentarán los equipos será la siguiente:
1^a ronda: A-B, B-C
2^a ronda: A-C, B-D
3^aronda: A-B, C-D
El equipo que más victorias tenga al terminar las tres rondas se proclama vencedor.

Vuelta a la calma:

- Reflexión grupal.

Fuente: *Elaboración propia*

4.4.2.8. Evaluación

La evaluación de la Unidad Didáctica se va a realizar a través de una evaluación formativa, es decir, aquella que tiene como objetivo la mejora en el proceso de aprendizaje.

Se emplearán un único instrumento de evaluación que permitirá evaluar los criterios asociados a las dos competencias seleccionadas. El docente, a través de la observación directa, realizará una evaluación en las sesiones 2, 3 y 4 para conocer cómo trabajan los alumnos y cómo se desenvuelven. Esta no tendrá incidencia en la evaluación.

No obstante, la observación directa será utilizada como una herramienta para poder, posteriormente, completar la lista de cotejo, reflejada en la Tabla 18, que se registrará una serie de ítems mediante Sí o No. A continuación, se muestra la lista de cotejo:

Tabla 18. Lista de cotejo.

	SÍ	NO	OBSERVACIONES
Colabora con sus compañeros para superar la oposición del equipo contrario.			
Es capaz de anticipar las acciones y movimientos del equipo contrario.			
Facilita la creación de estrategias colectivas.			
Es capaz de recepcionar el móvil mediante el empleo del implemento.			
Realiza pases a sus compañeros, promoviendo la creación de una jugada.			
Ajusta la motricidad a la situación motriz demandada.			
Es capaz de continuar las acciones conjuntas.			
Adapta sus lanzamientos a la forma en la que los oponentes están distribuidos en el campo.			
Mantiene una actitud de respeto con sus compañeros.			
Actúa siempre desde la deportividad y el juego limpio.			

Fuente: Elaboración propia

5. Evaluación de la experiencia

En la evaluación de la propuesta, se va a conocer cómo ha ido evolucionando el grado de cooperación en una clase de 3º de Primaria. Para ello se han analizado los datos obtenidos del cuestionario, realizado por los alumnos y, por otro lado, la evaluación de la unidad realizada por el docente. Ambos análisis están complementados por las anotaciones del diario de campo (D.C) del docente.

5.1. Valoración del cuestionario.

El cuestionario centra su atención en el análisis de los datos por parte de los alumnos, los cuales reflejarán como ha ido evolucionando el grado de cooperación en su práctica deportiva. Se ha empleado un mismo cuestionario que se ha realizado al principio de la implementación de la propuesta y una vez finalizada la misma. Pasados 21 días, los alumnos volvieron a realizar el cuestionario, permitiendo así conocer si ha cambiado su percepción de la cooperación.

Este cuestionario servía para conocer cómo se comportaban los alumnos en los retos cooperativos, si proponían ideas o no a la hora de solucionar los problemas, si eran capaces de escuchar las propuestas de los compañeros o se centraban únicamente en la idea personal, etc.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos sobre una muestra de 20 alumnos:

Tal y como se observa en las Figuras 1 y 2, en la pregunta “¿Propongo ideas para solucionar un problema en un juego?” hay una evolución positiva en general. De hecho, muchos de los alumnos fueron interiorizando esta pregunta conforme iban avanzando en los ejercicios del diseño, porque muchos de las tareas planteadas no se podían realizar de la manera que se había pensado al inicio. Por ello, en un intento de búsqueda de nuevas estrategias, todos los alumnos aportaban sus propias ideas, independientemente de si eran efectivas o no. Como consecuencia de ello, las respuestas cambiaron pasados esos 21 días.



Figura 1. Porcentaje de alumnos que proponen ideas para solucionar un problema en el juego antes de empezar el proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

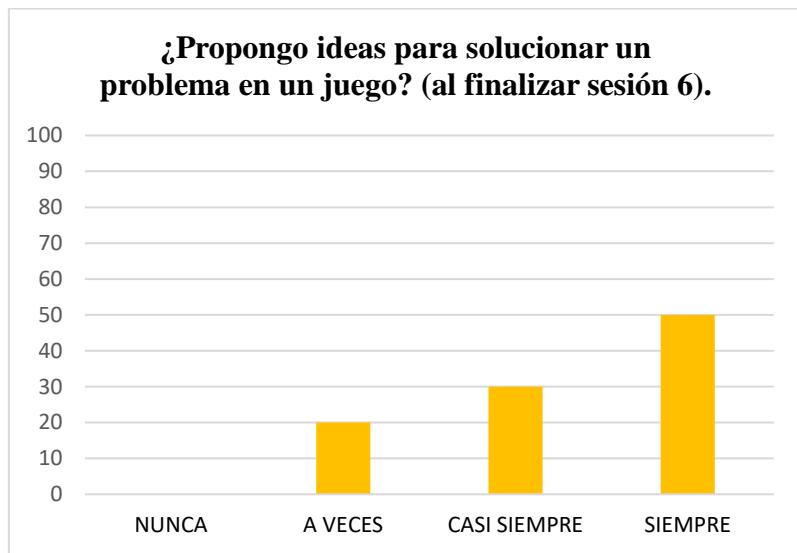


Figura 2. Porcentaje de alumnos que proponen ideas para solucionar un problema en un juego después del proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

En relación a la pregunta “¿Escucho las ideas de mis compañeros?”, ilustrada en las Figuras 3 y 4, se puede establecer una relación con la pregunta anterior. Como los alumnos veían que, en muchas ocasiones, no eran capaces de alcanzar el objetivo de la tarea partiendo de la idea inicial, se veían obligados a escuchar y poner en práctica el resto de ideas que iban surgiendo del resto de compañeros. A la hora de resolver los retos no

había una única solución, sino que podían ir poniendo en práctica las diferentes propuestas. Al fin y al cabo, en un grupo, todo el mundo debe tener la oportunidad de plantear sus propuestas, sean acertadas o no.

Tal y como se observa a continuación en las gráficas, hay una mejora, siendo que el 95 % de los estudiantes afirmaron que escuchaban las propuestas que realizaban sus compañeros. A lo largo del diseño, se observaba cómo los alumnos más protagonistas dejaban a un lado el ego personal y se esforzaban por cooperar con su grupo, logrando así, el reto establecido.

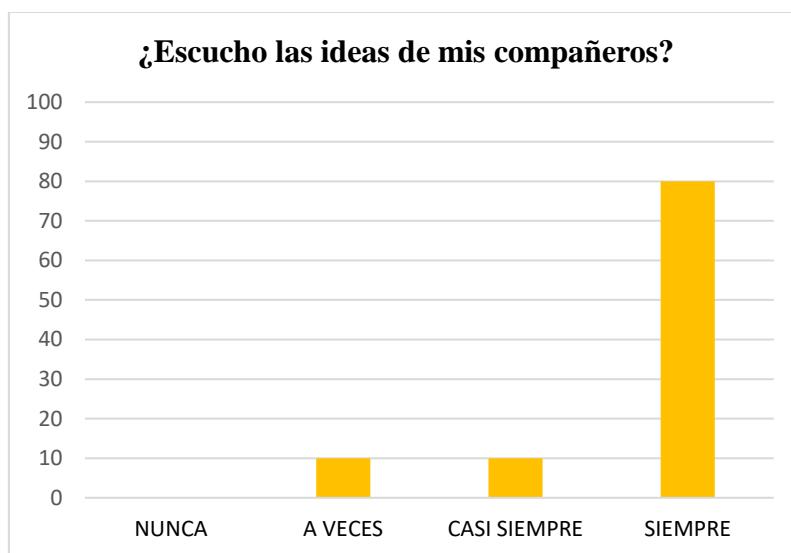


Figura 3. Porcentaje de alumnos que escuchan las ideas de sus compañeros antes de empezar el proyecto.

Fuente: Elaboración propia.



Figura 4. Porcentaje de alumnos que escuchan las ideas de sus compañeros después del proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

Los siguientes dos aspectos de la evaluación están muy relacionados entre sí, ya que se tratan de factores esenciales, cuyo cumplimiento permite cohesionar al grupo, fortaleciéndolo y logrando así, los objetivos planteados. En relación con la tercera pregunta planteada “¿Respeto y animo a mis compañeros?” (véase Figuras 5 y 6), las respuestas fueron similares. Esto se debe a que es un tema que se trabaja siempre en el aula, el respeto y la deportividad priman siempre por encima de cualquier otro aspecto.

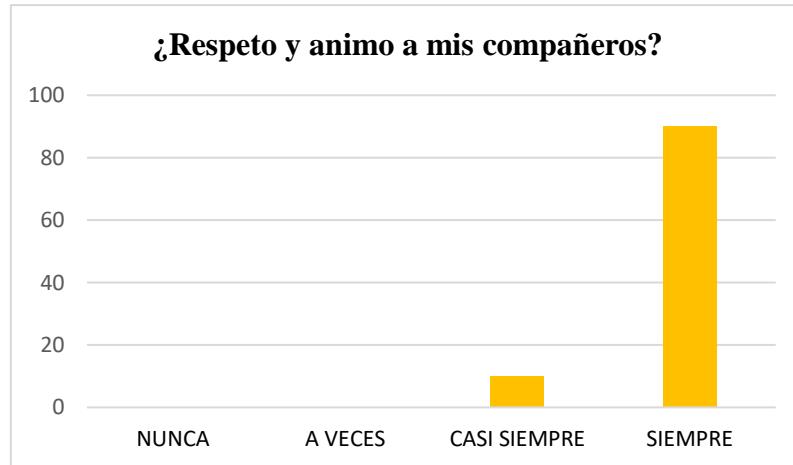


Figura 5. Porcentaje de alumnos que respetan y animan a sus compañeros antes de empezar el proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

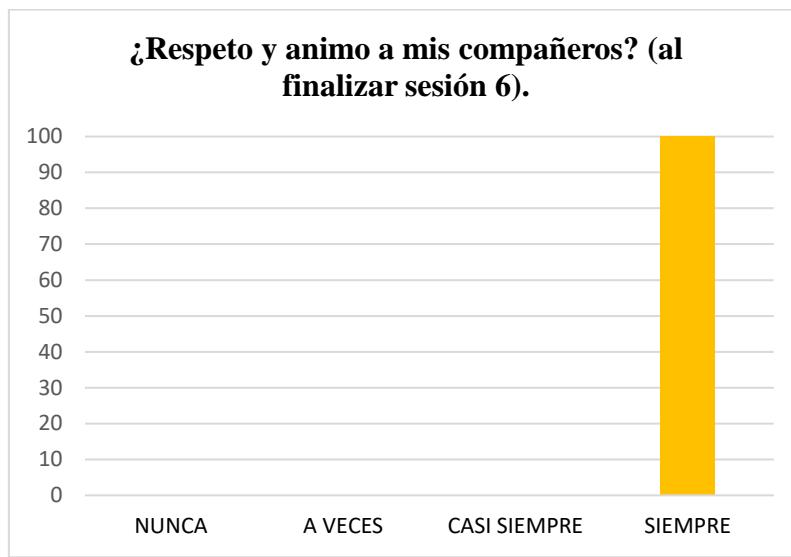


Figura 6. Porcentaje de alumnos que respetan y animan a sus compañeros después del proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

Centrando la atención en la Figura 7 y 8, hubo una gran mejoría en relación a la pregunta “¿Fomento la participación de los demás?”. Al principio de la experiencia, los alumnos no veían la necesidad de animarse a participar los unos a los otros, no obstante, la evolución que se produjo en este aspecto fue muy positivo, porque, pasados los 21 días, primaban conductas de ánimo entre el alumnado. Algunos alumnos pasaron de no querer participar a hacerlo, al ver que su grupo los necesitaba.

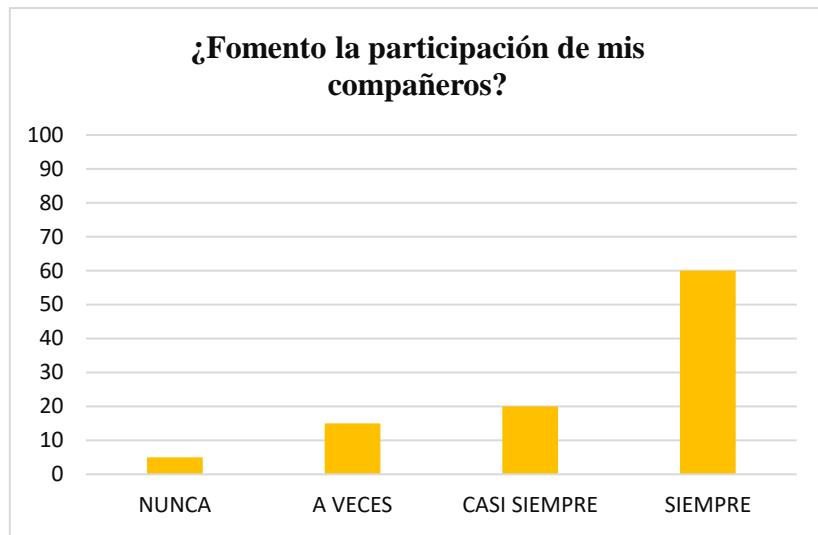


Figura 7. Porcentaje de alumnos que fomentan la participación de sus compañeros antes de empezar el proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

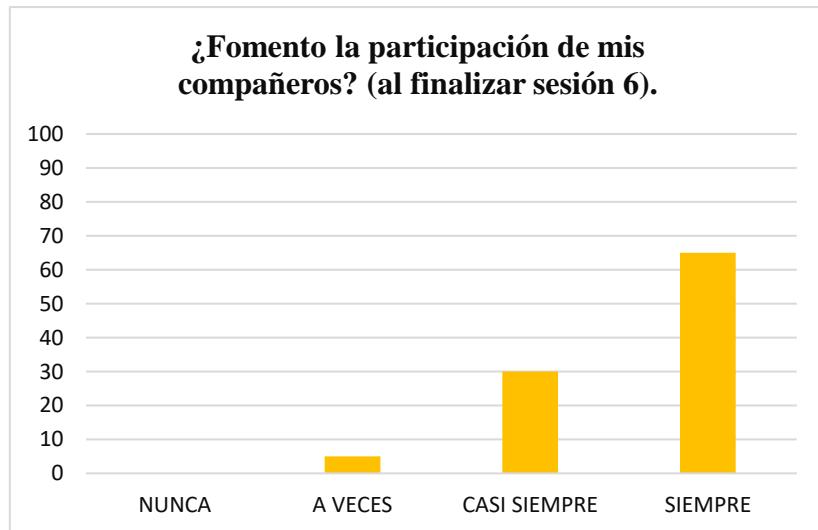


Figura 8. Porcentaje de alumnos que fomentan la participación de sus compañeros después del proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

El último aspecto que se ha evaluado son las ayudas, reflejado en las figuras 9 y 10, es decir, se analiza si algún alumno se enfrenta a un reto que no puede alcanzar por sí solo y la manera en la que lo resuelve, es decir, si pide ayuda a sus compañeros o no. Es muy importante que los alumnos entiendan que, en los retos cooperativos, no hay un ganador, sino que todos ganan cuando completan el reto. Por ello es indispensable que sean capaces

de pedir y proporcionar las ayudas que consideren oportunas. A continuación, se muestran los datos:

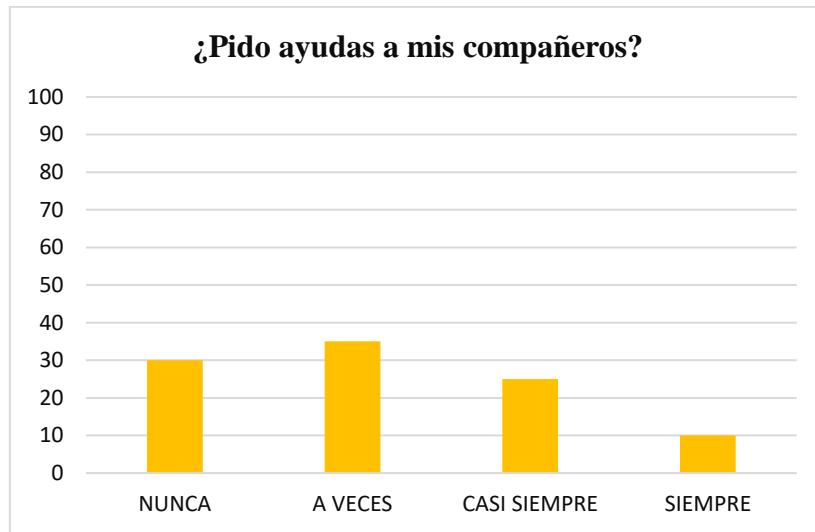


Figura 9. Porcentaje de alumnos que piden ayuda a sus compañeros antes de empezar el proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

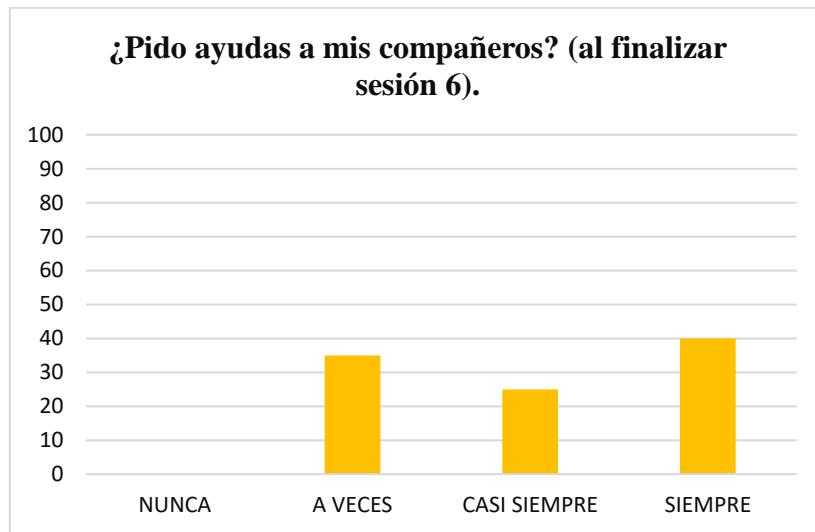


Figura 10. Porcentaje de alumno que pide ayudas a sus compañeros después del proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

Al principio sí que es cierto que a algunos alumnos les costaba reconocer la necesidad de una ayuda externa, dando lugar a que, cuando no eran capaces de completar la actividad

se rindiesen. Por ello, ha habido una gran mejoría en los datos analizados desde el inicio del proyecto hasta el final.

5.2. Evaluación docente

A lo largo de la experiencia se ha utilizado un diario de campo para complementar los datos analizados. Mediante el empleo del diario, se han ido anotando comportamientos que han llamado la atención, así como su evolución a lo largo de los 21 días.

En cuanto a los aspectos que están más relacionados con el comportamiento motor, hay que comentar que todos han sido capaces de ir completando los retos planteados por el docente, mostrando una muy buena ejecución motriz. Sí que es cierto, que aquellos grupos donde las interacciones sociales eran mayores, solían alcanzar el éxito antes que los grupos que apenas interactuaban entre ellos. Las estrategias que empleaban eran muy variadas, pero, al fin y al cabo, esto es un aspecto positivo. En cada grupo surgía muchas formas distintas de conseguir los retos, lo que generaba una gran diversidad de propuestas.

Sus actitudes han cambiado considerablemente, ya que, al principio, la gran mayoría tendían a ser muy individualistas, tratando de conseguir los retos por sí solos, sin tener en cuenta a sus compañeros. Sin embargo, conforme iba avanzando en el proyecto, las actitudes cambiaban, logrando un mayor trabajo en equipo, por lo que la cooperación se incrementó considerablemente. Pasados los 21 días, las conductas que se observaban eran totalmente distintas a las iniciales. Los alumnos y alumnas habían cambiado su manera de actuar, y en las últimas sesiones, la mayoría de los estudiantes trabajaban por y para el equipo. Este elemento queda reflejado en dos citas del diario de campo sobre el mismo alumno al inicio y al final de la propuesta: “Alumno A intenta conseguir el reto por sí solo, sin tener en cuenta al equipo” (D.C., 2023.) y “Alumno A está más pendiente de su equipo y de que sus compañeros tengan la pelota y anoten punto, antes que de él mismo” (D.C., 2023.).

Otro elemento que es muy importante resaltar es la participación de algunos alumnos que en otras unidades didácticas planteadas a lo largo del curso no habían tenido una participación activa. Sin embargo, en la unidad de retos cooperativos, esto no ha sucedido ya que han participado adecuadamente, llegando a asumir roles de líder en determinados juegos. Una de las razones que ha permitido este cambio es la sensación de compromiso

y satisfacción, es decir, en los retos cooperativos un estudiante necesita a su equipo y viceversa.

Sin embargo, se ha observado que aquellos alumnos que tienden a ser más futboleros, son los que menos cooperaban, dado que primaban por encima actitudes y comportamientos muy individualistas. Al igual que en el fútbol, la persona que más reconocimiento tiene es el que mete el gol, en estos juegos también querían ser ellos los protagonistas, tratando de conseguir el reto por su propia cuenta. No hay que olvidar que, en los retos cooperativos interesa más satisfacer las necesidades del propio equipo antes que las individuales. Al fin y al cabo, prima más el trabajo cooperativo que satisfacer el ego personal.

Las ayudas también juegan un papel fundamental en esta unidad. En los retos cooperativos, las ayudas no implican ayudar por ayudar, sino que, se ha comprobado que la eficacia de una acción aumenta considerablemente cuando se proporciona las ayudas o apoyos necesarios dentro del grupo.

Para finalizar, es necesario comentar que los alumnos han sido capaces de entender el concepto de cooperar, tal y como se observa a continuación en la cita del diario de prácticas. En la sesión inicial el docente les planteó una pregunta “¿Qué es la cooperación?” y las respuestas fueron las siguientes “¿qué es eso? ¿cómo trabajar en equipo?”. Pasados los 21 días el docente les preguntó “¿Qué es cooperar?” y algunos alumnos respondieron “trabajar en equipo”, “juegos donde todos tenemos el mismo objetivo” y “actividades donde todos participamos y ganamos” (D.C., 2023.).

6. Discusión

Una vez finalizada la interpretación de los datos, se puede afirmar que sí que se han cumplido las ideas establecidas, ya que se ha observado una evolución en la forma de cooperar de los estudiantes. Al principio se observaban conductas individualistas, que solamente buscaban la satisfacción personal, mientras que, pasados los 21 días, las acciones de los alumnos eran totalmente distintas, primando el éxito del grupo por encima del éxito personal. Esta evolución en los resultados, dan validez a la hora de comprobar la eficacia de la propuesta.

En la actualidad hay muchos estudios que analizan la incidencia que tienen los juegos cooperativos sobre los estudiantes. El estudio realizado por Navarro, et al. (2017), refuerza la idea anterior, de hecho, a lo largo de su intervención también han apreciado la evolución en el acto de cooperar, así como un aumento en la autonomía, la motivación y un fortalecimiento en las interacciones sociales.

Esta experiencia de aprendizaje cooperativo en el área de educación física permite el desarrollo del individuo a diferentes niveles (motor, cognitivo, social y afectivo), permitiendo así, incidir en una de las bases de la Ciudadanía Global. La participación colectiva en los retos, permite alcanzar objetivos comunes a todos. En 2015, Paredes, realizó una investigación acerca de cómo influían los juegos cooperativos en el clima de un grupo. Los resultados fueron muy similares a los de este trabajo, porque los alumnos se sentían muy bien integrados dentro del propio grupo, las relaciones sociales se fortalecieron, y se posibilitó “[...] el trabajo de diferentes acciones motrices (desarrollo motor), impulsando un aprendizaje en los diferentes ámbitos de la persona (desarrollo integral).” (Paredes, 2015, p. 104).

A lo largo de las prácticas deportivas, los estudiantes han valorado mucho la cooperación como una manera de aprender: a respetarse, a cooperar, a llegar a un acuerdo, a proporcionar ayudas, el reglamento, etc. También, han mostrado una actitud de satisfacción, porque, en los retos cooperativos, se necesita de la participación de todos los alumnos y alumnas, por lo que este sentimiento era frecuente porque un alumno necesita al grupo, al igual que el grupo necesita a ese alumno.

Por otra parte, señalar que la propuesta educativa desarrollada cumple con el objetivo establecido, sin embargo, es necesario comentar dos limitaciones. Por un lado, la limitación temporal, ya que el estudio tuvo que ser realizado durante sólo 21 días, y, además, la muestra de estudiantes era de 20 alumnos. Si la propuesta se hubiera realizado sobre una muestra más amplia, se podrían haber obtenido más resultados. El hecho de poder contar con una muestra más amplia, permite conocer otros comportamientos, actitudes y respuestas a los retos planteados. Además, en caso de que haya algún reto que no sea exitoso en una clase, se puede cotejar los resultados con el resto de alumnos, permitiendo así conocer, si se debe a una mala estructuración del reto o por algún aspecto puntual ligado a los alumnos.

En relación con la unidad de juegos alternativos, éstos son empleados como una estrategia coeducativa que permite minimizar las desigualdades entre los alumnos. Además, como la unidad está estrechamente relacionada con los juegos cooperativos, también se refuerza el acto de cooperar, como una estrategia para conseguir un fin común. Esta idea queda reforzada en el estudio de Feu en 2008, que establece: “La necesidad de tener que adaptarse a una nueva tarea, [...] van a favorecer que el alumno se centre más en resolver la tarea que en satisfacer su ego” (Feu, 2008.).

En definitiva, esta propuesta ha permitido conocer la evolución de la cooperación a través del área de Educación Física, generando comportamientos y conductas donde predominan las ayudas y la solidaridad entre los alumnos y alumnas.

7. Conclusiones

Este trabajo ha permitido estudiar la cooperación en el marco de la Educación para la Ciudadanía Global en una clase de 3º de Primaria y ver evolución a lo largo de las diferentes sesiones. Esto queda reflejado en los resultados obtenidos y en el diario de campo, donde se reflejan las respuestas de los niños antes y después de la implementación del proyecto. Además, los resultados cuantitativos extraídos a través de los cuestionarios reflejan esta idea.

Los resultados obtenidos una vez finalizado la propuesta son muy positivos. Los estudiantes son capaces de cooperar correctamente, participando siempre de manera activa y adaptando la motricidad a la situación motriz. Además, los alumnos han sido capaces de reconocer la importancia de las ayudas, como un medio para que todos puedan conseguir los objetivos establecidos. Durante todas las sesiones han predominado actitudes de respeto, lo que beneficia la cooperación en el grupo.

Respecto a la futura labor como docente, este tipo de trabajo ha permitido seguir aprendiendo en un contexto real, así como, conocer de primera mano las limitaciones que presentaba. La principal limitación es que, por cuestiones organizativas, solamente se ha podido implementar en una clase, por lo que, si se pudiera haber desarrollado la propuesta sobre una muestra más amplia, se podrían haber contrastado más resultados.

Además, el hecho de haber utilizado otra clase habría permitido conocer si los ejercicios que no han funcionado en una clase funcionan en la otra o viceversa. Es decir, si los

ejercicios que no han salido como planeaban, eran por un mal planteamiento de las tareas o por alguna causa externa al diseño.

Con respecto a la idea de la cooperación, los alumnos sí que han interiorizado las habilidades y actitudes para una buena cooperación, tal y como se observa en las citas de la última sesión: “todos ganamos”, “todos participamos” y “tenemos un mismo objetivo” (Diario de Campo, 2023). Estas afirmaciones reflejan la definición y características del aprendizaje cooperativo, por lo que, se demuestra que han aprendido el valor de la cooperación.

8. Referencias bibliográficas

- Antón, E. (2011). Los juegos cooperativos en Educación Física. *Pedagogía Magna*, 11, 109-116.
- Barnechea, C. Martínez, D. (2009). Juegos y deportes alternativos. *Revista Pedagógica de Educación Física*, 18, 22-23.
- Bonals, J. (2013). *La práctica del trabajo en equipo del profesorado*. Grao.
- Carrió, P. & Paredes, J. (2015). Los juegos cooperativos en Educación Física: el Hundir la flota. *EmásF*, 37, 95-105.
- Casas, S. (2021). *El acoso escolar o bullying. Propuesta de intervención desde la Educación Física*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid.
- Colmenarejo, C. y Martínez, M. (2009, marzo) XI jornadas de coeducación física y XI encuentros de juegos y deportes alternativos por la igualdad y la interculturalidad de la Comunidad de Madrid. *Revista pedagógica de Educación Física*, 18, 40-43.
- Cuño, J. (2013, 28 de junio). Reforma y contrarreforma de la enseñanza primaria durante la II República Española y el ascenso del Fascismo (1932-1943). <http://dx.doi.org/10.9757/Rhela.21.03>
- Domínguez, F.A. (2020). *Estudios contemporáneos sobre geopolítica, conflictos armados y cooperación internacional*. UNIA.
- Espinel, N. (2017). *Co creación con niños de la primera infancia (6 a 12 años) a Través de las artes plásticas bidimensionales para la Construcción de ciudadanía*. Universidad Santo Tomás.
- Felipe-Rello, C., Garoz, I., & Tejero-González, C.M. (2020). Cambiando las actitudes hacia la discapacidad diseño de un programa de sensibilización en Educación física. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 37, 713-721. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.77841>

- Fernández, J. & Méndez, A. (2016). El aprendizaje cooperativo: Modelo pedagógico para la Educación Física. *Redalyc*, 29, 201-206. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i29.38721>
- Fierro-Suero, S., Haro, A., & García, V. (2016). Los deportes alternativos en el ámbito educativo. *E-Motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 6, 40-48. DOI: <https://doi.org/10.33776/remo.v0i6.2800>
- Feu, S. (2008, 14 de octubre). ¿Son los juegos deportivos alternativos una posibilidad para favorecer la coeducación en las clases de Educación Física?. *Campo abierto*, vol. 27 nº 2, pp. 31-47.
- Flórez, M., Velasco, D. & Segura, S. (2017). *El aprendizaje de valores a través del juego cooperativo para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes del grado kínder del jardín infantil barquito de papel*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- González, V.A. Gamonales, J. et al. (2022, 29 de diciembre). El Quidditch como herramienta para la asignatura de Educación Física. Revisión sistemática. *Retos*, nº 47, 994-1007. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.96732>
- Grupo de trabajo de Educación Física de Tudela. (2009). *UD “Jugamos, luchamos y cooperamos”*. 1-31.
- Ibarra, W. & Calderón, E. (2022). Educación para la ciudadanía global. *Acta Scientiarum*, 44, 1-12. Doi: 10.4025/actascieduc.v44i1.60717
- Instituto Nacional de Estadística. (2020). *Determinantes de salud (sobrepeso, consumo de fruta y verdura, tipo de lactancia, actividad física)*. https://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INESccion_C&cid=1259926457058&p=%5C&pageName=ProductosYServicios%2FPYSLayout¶m1=PYSDetalle¶m3=1259924822888
- Interred. (2022). *Juegos cooperativos. Jugamos Juntos*. Interred.
- Johnson, D. W. & Johnson, R. T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Aique
- Johnson, W., Johnson, T. & Holubec, J. (1994). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- López-Pastor, V. M. (2017). ¿Qué significa programar por “dominios de acción motriz” y qué ventajas tiene para el profesorado de educación física? *EmasF, Revista digital de Educación Física*, 44, 5-10.
- Manterola, J. (2015). *Interdisciplinariedad y Educación Física en Educación Primaria: propuesta de intervención didáctica*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid.
- Martín, R. *Propuesta didáctica en el aula de Educación Física: juegos y deportes alternativos con material no convencional*. Trabajo Fin de Grado. Valladolid. (2017).

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2021, 19 de enero). Ley Orgánica que modifica la ley Orgánica de Educación. Boletín Oficial de Aragón.

Monzonís, N. (2015). *La Educación Física como elemento de mejora de la Competencia Social y Ciudadana*. Universidad de Barcelona.

Navarro, R., Basanta, S. & Abelairas, C. (2017). Los juegos cooperativos: incidencia en la motivación, necesidades psicológicas básicas y disfrute en Educación Primaria. *Sportis Sci J*, 3, 589-604. <https://doi.org/10.17979/sportis.2017.3.3.2088>

Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. *Boletín Oficial de Aragón*, 27 de julio de 2022.

Organización de las Naciones Unidas. (1959). *Declaración de los Derechos del Niño*. Verbum.

Omeñaca, R., Puyuelo, E. y Ruiz, J. V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona, Paidotribo.

Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (1999). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona, Paidotribo

Rodriguez, S. (2020). El potencial educativo de los juegos cooperativos desde la Educación Física. Una experiencia en secundaria. *EmásF*, 65, 78-90. <http://emasf.webcindario.com>

Ruiz, E. (2021). Aprendizaje cooperativo y síndrome de Down. La fuerza del grupo. *Revista Síndrome de Down*, 150, 87- 102.

Torpoco, I. (2017). *Juegos cooperativos para promover actitud de solidaridad en educación inicial*. Trabajo de investigación. Universidad de Huancavelica, Perú.

Torrego, J., Boal, M., Bueno, A., Calvo, E., Monserrat, M., Maillo, I., Miguel, A., Moruno, P., Moya, A., Rodríguez, A., Rodríguez, G., Ruiz, V., Sánchez, M., Torrego, Y., Varas, M., Vega, S. y Zariquey, F. (2011). *Alumnos con altas capacidades y Aprendizaje Cooperativo. Un modelo de respuesta educativa*. Fundación SM.

UNICEF. (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño*.

Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación de valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. México, D.F.: Secretaría de Educación Pública

Velázquez, C. (Coord.) (2010). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Fundamentos y aplicaciones prácticas*. Barcelona: INDE.

Velázquez, C. (2015a). Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención. *Retos*, 28, 234-239. <https://doi/10.47197/retos.v0i28.35533>

Velázquez, C. (2015b). Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en Educación Física. *La peonza. Revista de Educación Física para la paz (nueva época)*, 10, 3-22.

Velázquez, C., Fraile, A., y López-Pastor, V. (2014). Aprendizaje cooperativo en Educación Física. *Movimento*, 20, 239-259. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.40518>