

Trabajo Fin de Máster

En Profesorado de E.S.O., F.P. y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas

Especialidad de Educación Física

Influencia de los contenidos de cooperación y oposición en la implicación de los alumnos hacia la tarea o el ego

Influence of cooperation and opposition contents in the students implication towards task or ego

Autor/es

Alejandro Vicente Rincón



Universidad Zaragoza

Director/es

Mikel Chivite Izco



Facultad de
Ciencias Humanas y de
la Educación - Huesca
Universidad Zaragoza

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2017

ÍNDICE

RESUMEN Y ABSTRACT.....	3
INTRODUCCIÓN.....	3
JUSTIFICACIÓN	6
MARCO TEÓRICO	7
METODOLOGÍA	12
ANÁLISIS DE LAS FICHAS.....	15
ANÁLISIS DEL DOCENTE	28
DISCUSIÓN.....	33
APLICACIONES DE FUTURO	34
VALORACIÓN FINAL.....	35
CONCLUSIONES.....	36
BIBLIOGRAFÍA.....	39
ANEXOS	41

RESUMEN Y ABSTRACT

El presente trabajo expone y analiza el efecto que tiene la realización de una unidad didáctica de contenidos de cooperación y de oposición, y su implicación hacia la tarea o el ego durante la realización de estos dos contenidos. Se pretende comenzar a analizar como la ordenación curricular de contenidos puede afectar a la motivación de los alumnos, y por tanto, empezar a establecer la relación entre la Teoría de las Metas y el Logro, y la ordenación curricular en Educación Física. Para ello se realiza un análisis de observación de lo sucedido durante la unidad, así como de un trabajo realizado por los alumnos como parte de la unidad.

The present work exposes and analyzes the effect that the realization of a didactic unit about cooperation and opposition has in students and its implication towards task or ego during the realization of these two contents. The aim is to start analyzing how curriculum management of contents can affect to student's motivation, and therefore, begin setting the relationship between the Goal and Achievement Theory and curriculum management in Physical Education. With this aim, an observation analysis about what happened during the didactic unit, apart from a student's work made as part of unit, was performed.

INTRODUCCIÓN

La cooperación y la oposición son parte de la vida diaria contemporánea. Los seres humanos están en un constante bucle de competición, pero a su vez de cooperación, en situaciones habituales, como puede ser el trabajo. Esto lleva a una conclusión sencilla: estos contenidos deben ser tratados en la educación, a todos los niveles.

Si, por tanto, deben trabajarse estos contenidos, ha de plantearse de qué forma pueden y/o deben trabajarse. Es un contenido ciertamente transversal, puesto que no pertenece a ninguna rama del conocimiento, y en el currículo está establecido como uno

de los contenidos que deben ser trabajados, con el fin de preparar a los alumnos para su futuro laboral (LOMCE, 2015). A este respecto, puede considerarse la educación física, dado su contenido específico, como una de las asignaturas en la etapa de Educación Secundaria obligatoria, dado que el deporte moderno es una expresión de esta dicotomía. Los contenidos de educación física en el currículo de Aragón están ordenados, entre otros, por actividades de cooperación, de oposición, y cooperación y oposición. Como puede observarse, la propia ley de educación invita a la educación física a ser un catalizador del contenido de la oposición y la cooperación, dada la estructura propia de la asignatura y de sus contenidos.

Sin embargo, no debe olvidarse que estos contenidos, aunque sean transversales e inherentes a algunos contenidos (por ejemplo, cuando realizan un trabajo para una asignatura, están realizando un trabajo cooperativo), deben tener un trabajo específico y, especialmente, los alumnos deben saber que se están trabajando estos contenidos, y el motivo. La cooperación, aunque generalmente se utiliza como una herramienta para el aprendizaje, no suele ser el aprendizaje principal de una unidad didáctica, aunque es relativamente habitual el uso de la colaboración como metodología. De nada sirve que se trabajen si los alumnos ni siquiera conocen el concepto de lo que se pretende trabajar.

Se deduce pues, que pueden tratarse desde 2 vías los contenidos específicos de la cooperación y la oposición: transversalmente, a través de un contenido que incluya una o ambas, o bien que sean el contenido central de una unidad didáctica, y que sean las actividades las que se basen en si hay algún tipo de cooperación y/o oposición. La primera, es muy habitual, propia del trabajo según el contenido trabajado, generalmente de corte deportivo. En cambio, que la cooperación y la oposición sean el contenido central sobre el cual se estructura la unidad y las sesiones implica que las actividades realizadas pueden ser excepcionalmente diferentes entre si, siempre que como nexo común tengan la cooperación y/o la oposición. Esto no quiere decir que sea ilógico estructurar una unidad didáctica en base a las diferencias entre el contenido. Al contrario, permite lograr un estudio y aprendizaje de aspectos propios de estos contenidos, mediante la experiencia vivida de los 2 contenidos.

La cooperación en grupo, resulta, cuanto menos, un proceso de aprendizaje que requiere de entender diferentes roles propios del trabajo en grupo. Por el contrario, la oposición no tiene ningún tipo de rol, si no que depende en gran medida del análisis de las acciones del adversario. Todo esto se encuentra tipificado en la ley de educación, y

es parte de los contenidos a tratar por el profesorado. A su vez, ha de tenerse en cuenta el tipo de metodología utilizado, puesto que el uso de una metodología específica puede alterar en gran medida el resultado final de la unidad, tanto respecto al aprendizaje como a la percepción del alumnado. Tanto el contenido de la cooperación como de oposición unipersonal invitan a otorgarle una mayor autonomía al alumnado. Resaltar que esta dicotomía entre cooperación y oposición permite experimentar al alumnado la autonomía de formas diferentes, como se analizará más adelante.

No debe confundirse el contenido basado en la cooperación con una metodología basada en el trabajo cooperativo. Aunque es algo que puede provocar confusión, dada la cercanía en el lenguaje, el trabajo cooperativo se refiere al tipo de metodología basado en el trabajo entre varios participantes que lleve a un aprendizaje específico, pero referido a cualquier tipo de aprendizaje. En este caso, se hablaría de colaboración y no de cooperación, entendiendo que la colaboración es diferente a la cooperación en tanto que el trabajo cooperativo es un medio para un fin. En cambio, el aprendizaje de la cooperación implica que es la propia cooperación y cómo lograrla el centro del aprendizaje. En este caso hablaríamos de la cooperación como un fin en sí mismo, donde el uso de estrategias cooperativas responde al propio aprendizaje de las mismas, y no supeditadas a otro aprendizaje. Para poder lograr alcanzar este objetivo, deben planificarse las diferentes sesiones con sus respectivas tareas, entendiendo que la cooperación puede realizarse desde diferentes actividades. El objetivo, en este caso, ha de ser lograr que los alumnos trabajen específicamente en grupo, adecuando sus acciones a las del grupo en el que se encuentra para superar un objetivo específico a la tarea concreta.

Desde un punto de vista concreto, el presente trabajo pretende analizar la aplicación de una unidad didáctica, realizada durante el período de prácticum III que está incluido y estipulado en el master de profesorado como parte de los créditos a superar a lo largo del mismo. Es, por tanto, un análisis de lo acaecido durante la unidad didáctica respecto a la motivación de los alumnos desde el punto de vista de la Teoría de las Metas, teniendo en cuenta que la unidad didáctica se componía tanto de cooperación y de oposición. El objetivo principal no es demostrar si estos contenidos son efectivos o no por si mismos, puesto que múltiples estudios han comprobado la eficacia de los mismos y sus efectos en el alumnado en la motivación, si no que pretende comenzar una posible vía de investigación sobre como el uso de los contenidos de cooperación y

oposición utilizados de tal forma que su comparación pueda influir en los efectos que ambos tienen en el alumnado. Es de presuponer que los contenidos, a pesar y gracias a su disparidad, pueden tener efectos en la motivación de los alumnos tras la realización de uno a continuación del otro, desde un punto de vista tanto temporal como pedagógico.

JUSTIFICACIÓN

Tal y como se establece en la ley de educación actual (LOMCE), uno de los principales objetivos que tiene la educación es la formación de individuos para que en el momento que puedan acceder al mercado laboral sean autónomos, sepan trabajar en equipo y capacidad para ser competitivos en sus puestos de trabajo. Esto no es más que una muestra de la evolución: cuanto más eficiente y competitivo se sea, mayores probabilidades de prosperar, tanto a pequeña escala, como a gran escala (una empresa, o incluso el país), según la doctrina que sigue esta ley. La educación es, lógicamente, uno de los pilares para lograr este objetivo. Sin embargo, aunque es un objetivo en sí mismo de la educación, ha de tenerse en cuenta el trabajo que ha de realizarse por parte del profesorado a lo largo de la etapa de educación del individuo. Para ello, es importante tener en cuenta aspectos como el estado psicológico del individuo. Puede presuponerse que, las leyes de educación en sus currículos, tienen en cuenta las necesidades y capacidades de los individuos durante las diferentes etapas y ciclos de la educación.

Basándonos en esta premisa, que se incluya en el currículo de la educación secundaria el trabajo de cooperación y oposición en la educación física presupone que consideran al alumnado preparado para ello. Aunque se hayan trabajado estos contenidos en etapas anteriores, el alumnado tiene una mayor capacidad de abstracción, y pueden extrapolarse determinadas ideas de contenidos aparentemente diferentes. Es por esto que la educación física es una asignatura ideal para trabajar la cooperación y la oposición, gracias a su contenido y situaciones específicas. Dicho esto, resulta importante destacar que el ciclo y curso resulta importante; es difícil comparar un alumno de 1º de la ESO con uno de 3º. Además de una mayor madurez debido a su desarrollo, la educación previa influye en él. Por tanto, la metodología utilizada con los alumnos, tanto previamente como en la propia unidad didáctica que nos ocupa se basa en la resolución de problemas y la asignación de tareas, dada la madurez inherente a la

edad y el contexto educativo. Para ello debemos tener en cuenta aspectos como los estilos de enseñanza, la teoría de las metas, el clima y la orientación de los alumnos al ego o a la tarea, entre otros aspectos. Pero no debe olvidarse, que al ser un trabajo a lo largo de varias etapas y de ciclos, el proyecto del centro y la programación anual debe estar orientada hacia estos objetivos. En caso contrario, resultará difícil lograr la consecución de los objetivos. Por tanto, el diseño de la programación anual, así como el diseño y actuación dentro de las diferentes unidades didácticas resultará fundamental para lograr los objetivos propuestos en la LOMCE, o en cualquier otra ley de educación.

Por tanto, si se pretende trabajar la cooperación y la oposición, ha de tenerse en cuenta los contenidos propios del currículo, el proyecto del centro, la programación anual, y realizar una o varias unidades didácticas. Generalmente, se realizan 2 unidades en las que se trabaja un contenido en una y el otro contenido en la otra (por ejemplo, judo y juegos cooperativos), pudiendo trabajarse transversalmente, o que sean el eje de la unidad. En el presente trabajo, se realizó una unidad en la que se pretendía trabajar ambos contenidos de forma principal, de forma que los alumnos pudieran vivenciar ambos, ofreciéndoles a su vez un mayor entendimiento. Se pretende analizar cuáles han sido las diferencias entre ambos contenidos, desde diferentes puntos de vista, si han resultado eficaces en el aprendizaje de los alumnos, teniendo en cuenta aspectos como la motivación y la implicación ego o tarea respecto a los contenidos. Se ha tomado reflexiones de los alumnos (ver anexo 1), así como el punto de vista del docente para comprobar si la unidad ha resultado efectiva o no.

MARCO TEÓRICO

En el presente apartado, se pretende exponer los diferentes aspectos teóricos y la orientación metodológica que se han tenido en cuenta a lo largo del presente trabajo de fin de master. Se va a tratar la teoría de la autodeterminación, y la teoría de las metas.

La teoría de la autodeterminación estudia cómo se involucra el alumnado en la realización de las actividades en función de su motivación (Deci y Ryan, 1995). Esto depende, en gran medida, del tipo de motivación que el alumnado tenga hacia el contenido específico que se trabaje. Esta motivación va desde la falta de motivación, la motivación extrínseca (una motivación que se produce debido a factores externos, tales

como la nota de la asignatura), hasta la motivación intrínseca (la motivación que no depende de factores externos, mientras que aparece debido a factores internos, tales como el disfrute de la actividad). Deci y Ryan (1995) establecían que existía un continuo, que partía desde la motivación intrínseca, pasando por una motivación cada vez más extrínseca, hasta llegar a la desmotivación. El tipo de motivación de cada sujeto influirá de forma determinante en el tratamiento de las actividades propuestas, y en última instancia, de si se produce un aprendizaje o no, así como de su significatividad y retención. Resulta, por tanto, lograr que el alumnado tenga una motivación intrínseca, o lo más cercana posible a la misma, dentro de este continuo establecido por Deci y Ryan (1995), respecto a los contenidos propuestos. Resulta habitual que los alumnos se sientan muy motivados hacia ciertos contenidos, y, sin embargo, experimenten rechazo hacia otros contenidos. El docente tiene, por tanto, la misión de lograr que los alumnos se sientan motivados (cuanto más intrínsecamente mejor), hacia los diferentes contenidos que se tratan en la asignatura. Para lograr esto, se requiere centrarse en los factores que influyen en esta motivación del alumnado. Estos factores (en los cuales se centra el presente trabajo) son la teoría de las metas y el logro, y las necesidades psicológicas básicas.

Referente a las necesidades psicológicas básicas, Deci y Ryan (1995) postulan 3 factores que han de tenerse en cuenta para lograr una mayor autonomía (García et al, 2016). Estas necesidades son la autonomía, la competencia y las relaciones sociales.

- La autonomía se refiere a la necesidad de iniciar y regular las propias acciones. La sensación de autonomía permite que el alumnado se sienta como el regulador de sus acciones, aumentando su motivación. Cuando es el docente el que controla las acciones del alumno, generalmente lo hace mediante el uso de incentivos (extrínsecos) y la presión verbal (Moreno et al, 2012). Esto desemboca en un tipo de motivación extrínseca, y como ha sido expuesto previamente, el docente debe buscar el fomento de la motivación intrínseca.
- La competencia es la sensación que tiene el alumno acerca de su eficacia en la tarea que se está realizando. La competencia trata de lograr el resultado esperado, y muy influída por las aportaciones que el alumno pueda realizar, teniendo en cuenta las capacidades del alumno para la tarea.

- Las relaciones sociales es la necesidad que tiene el ser humano por relacionarse, ya que el ser humano, por su naturaleza, requiere socializarse. El docente debe, en la medida de lo posible según el contenido trabajado, diseñar tareas que fomenten la socialización. Es importante resaltar que socializar no significa cooperar, si no que se incluye la oposición como una forma de relación social, muy presente en la vida presente y futura del alumnado.

Estos 3 factores influyen directamente en la motivación del alumno, y si se logran satisfacer las necesidades del alumno, es posible lograr que el alumno tenga o se acerque a una motivación intrínseca, que es tanto un medio para un fin (lograr un aprendizaje más significativo y profundo) como un fin en sí mismo, puesto que logrando que alcance esta motivación intrínseca, lograremos que el alumno se encuentre más predisposto a otros contenidos debido a la experiencia previa con el docente. Aunque debe tenerse en cuenta el contenido a realizar, puesto que puede haber diferencias en como un contenido afecta a los alumnos. *Sevil et al* establecieron diferencias en la satisfacción de las necesidades entre diferentes tipos de contenido. A su vez, *Muñoz et al* (2017) establecen diferencias en factores afectivos según el contenido, si incluye cooperación y si incluye algún tipo de oposición y competición. Por tanto, el docente, en el diseño de la programación anual, de la unidad didáctica, de la sesión y de cada tarea, deberá tener en cuenta la satisfacción de estas necesidades, adaptándose, a su vez, a las necesidades específicas de cada alumno.

Entonces, el docente adquiere un rol más observador y solo actúa en los momentos que considera necesarios, para trabajar la autonomía del alumnado: Es decir, el profesor explica y ejemplifica si es necesario las tareas a realizar, pero evita exponer aspectos relevantes o adelantar las futuras conclusiones de los alumnos, y aunque guíe mediante el feedback a los alumnos, es flexible en la evolución de las situaciones que suceden en clase; adapta las tareas a las capacidades de los alumnos, para que el alumno sea capaz de mejorar cumpliendo los objetivos propuestos, logrando una sensación de competencia; y adaptará la unidad para que el alumno deba interactuar con el resto del grupo, logrando que se establezcan relaciones sociales positivas. En las relaciones sociales el docente debe buscar que la interacción tenga a su vez un valor propio. Es decir, de nada sirve que el alumno trabaje con otro alumno si no se adquiere un valor añadido al aprendizaje respecto al que se habría logrado con un trabajo individual, o bien, que los alumnos no aprovechen esta relación en su beneficio. El tipo de lenguaje

(verbal y no verbal) y su sistema pedagógico influye a su vez en ello (Xiang et al, 2017). Por ello, resulta apropiado que el docente tenga en cuenta el tipo de contenido, las características del mismo, así como las particularidades del grupo. En función del grupo, puede haber diferencias más o menos evidentes respecto a sus necesidades psicológicas básicas, y, por tanto, requerirán un trabajo distinto por parte del docente. Se establece, asimismo, la necesidad de una progresión en el trabajo autónomo. Dependiendo de la autonomía de la que haya gozado previamente el alumno, deberán establecerse unos niveles de autonomía específicos para que el alumno progrese. No debe olvidarse que, además de unas necesidades, son unos contenidos de carácter transversal que el alumno debe dominar. El alumno debe aprender a ser autónomo, a relacionarse, y a cómo afrontar un problema de tal forma que finalmente sea eficiente. Esto a su vez se ve muy relacionado con otro aspecto propio de la cooperación, que es la resolución de conflictos. *Caplonch et al* (2014) y *Martín y González* (2014) establecen la educación física como uno de los métodos para aprender a resolver conflictos de una forma positiva y adecuada, debido a los valores que acompañan a la asignatura y al deporte. A su vez, se han establecido correlaciones entre las actividades cooperativas y los valores en los alumnos (Simoni et al, 2009). Finalmente, se ha establecido una influencia muy importante entre la motivación y la teoría de las metas y el logro (Treasure y Roberts, 1995).

La teoría de las metas de logro (Nicholls, 1989), postula que el clima motivacional generado por el docente puede influir de manera positiva o negativa sobre diferentes consecuencias desencadenadas en el aula. Es decir, el docente puede generar diferentes comportamientos más o menos adaptativos según sus acciones. Se postulan 2 tipos de orientaciones en las que el alumno puede encontrarse: ego y tarea. Que el alumno tenga una implicación hacia el ego o hacia la tarea depende de varios factores: la orientación del alumno (depende de la experiencia vivida y de cada persona) y el clima que fomente el profesor.

El ego se caracteriza por la superación de los rivales para definir el éxito. La percepción de competencia depende del éxito frente a otros, y la falta de éxito implica una falta de competencia. Por otro lado, la tarea se caracteriza por la dominación de la tarea como el éxito. Depende de la percepción de la propia habilidad y de la progresión personal. El ego conlleva una necesidad de superación de adversarios, y la no superación de uno lleva al fracaso y al abandono, mientras que la tarea depende de si el

alumno percibe una mejora en su habilidad para lograr una tarea. El clima, establecido por el docente y por el grupo (aunque desde el punto de vista docente, este último es incontrolable) va a depender tanto de las tareas y su diseño como de la propia comunicación del docente. Una tarea tiene uno o un número de objetivos que el alumno debe lograr para poder dar por superada la tarea. La definición de estos objetivos implica que el alumno deberá superar algún tipo de dificultad, de lo contrario la tarea no tiene ningún aprendizaje para el alumno. La naturaleza de esta dificultad llevará a la actividad propuesta, y por ende al alumno, hacia una implicación concreta.

Un clima orientado a la tarea se asocia con una mayor implicación y una motivación intrínseca a nivel del grupo, mientras que orientado ego se asocia hacia una implicación y motivación de unos pocos, los mejores en los contenidos que se tratan, mientras que el resto sufren de desmotivación y falta de sensación de competencia. Por tanto, resulta necesario que el docente intente crear un clima orientado a la tarea. Por supuesto, ha de tenerse en cuenta la orientación de los alumnos, puesto que es complicado cambiar la orientación del alumno, pero con una planificación adecuada y una progresión en la orientación de las actividades hacia la tarea es posible lograr que el alumno tenga una mayor implicación a la tarea. Aspectos como el establecimiento de una dificultad moderada, o la concienciación de que el aprendizaje se consigue mediante el esfuerzo propio son ejemplos que permiten facilitar una implicación hacia la tarea (Moreno y Martínez, 2006).

El objetivo del trabajo es, a través de las prácticas efectuadas durante el PRÁCTICUM 2, comprobar si los alumnos estuvieron más o menos implicados hacia el ego o la tarea, si sentían una mayor o menor motivación, e intentar dilucidar si la comparativa de 2 contenidos opuestos puede ser beneficioso para el aprendizaje de estos contenidos por parte del alumnado.

METODOLOGÍA

El trabajo presente se basa en una unidad didáctica realizada durante el período de prácticas. Por ello, es importante establecer cuál ha sido la metodología utilizada durante el diseño y desarrollo de la misma para poder comprender que ha sucedido durante la misma.

La metodología utilizada a lo largo de la unidad didáctica se ha basado en que, mediante las tareas propuestas, los alumnos debían buscar la solución o la manera más efectiva de resolución del objetivo específico; es decir, se ha realizado desde el prisma de la resolución de problemas. Pretendiendo maximizar esto, se evitaba durante las sesiones dar más información de la necesaria a los alumnos, especialmente en las primeras sesiones, fomentando su autonomía, motivación por lograr superar la tarea, y el compromiso propio de ello. *Afflerbatch y Harrison* (2017) resaltan la importancia de esto, puesto que consideran que, además de la motivación, conseguir que sea el alumno quien quiera mejorar y aprender, resulta crítico. En las actividades referidas a la cooperación resultaba especialmente eficaz, puesto que se carece de un oponente, aunque es destacable la importancia de que en ciertas actividades se alcanzaban esas soluciones de forma mucho más efectiva si se ponía un tiempo límite, u otro tipo de condicionante. Esto se debe principalmente a que el alumnado está acostumbrado a trabajar desde un clima orientado al ego, donde la competición es el motor de sus acciones, y especialmente en una asignatura como educación física, que históricamente y culturalmente ha sido tratada desde este punto de vista. Por ende, todas las tareas estaban orientadas desde su diseño al clima tarea, puesto que múltiples estudios avalan esta orientación como más efectiva para el conjunto de la clase. Además, la cooperación es un tipo de contenido muy específico que invita a realizarlo desde esta perspectiva, dado el carácter único de este tipo de contenido. Por otro lado, en las sesiones dedicadas a la oposición, se ha de tener en cuenta la particularidad del contenido: es una situación donde dos se enfrentan en una tarea, que ha de estar diseñada de tal forma que uno de los 2 deberá lograr el objetivo. Esto implica que resulta ciertamente más complicado diseñar y ejecutar una actividad siendo puramente orientada a la tarea. Ha de tenerse en cuenta que, tal y como establecen *Senko et al* (2012), que el reto (considerando reto aquello que les suponga un desafío), puede lograr una mayor motivación, y las

actividades de oposición cuando se da una situación entre iguales es un ejemplo de ello, aunque debe mantenerse esta implicación a la tarea. Para lograrlo, uno de los aspectos en los que se incidió por parte del docente es tanto la exposición de las tareas como de los objetivos que se esperan conseguir durante la sesión. Debe destacarse, también, que en las actividades de oposición la victoria o derrota son lo que generan emociones positivas o negativas (la victoria genera más positivas y viceversa) (Caballero et al, 2016). Es importante que los alumnos conozcan, ya sea antes o después de las tareas, los motivos por los que se realizan, de otra forma las tareas son sencillamente una actividad que se realiza durante una sesión de una asignatura. La retroalimentación durante y tras la tarea resulta fundamental, puesto que se espera conseguir que los alumnos descubran estrategias y tácticas para lograr el objetivo en detrimento del adversario, obviando, en la medida de lo posible, aspectos puramente físicos (en especial la fuerza), puesto que, aunque son factores muy a tener en cuenta, invitan a establecer un clima ego. Teniendo esto en cuenta, la retroalimentación, buscando centrarse en los aspectos positivos de los alumnos, y que sean ellos los que establezcan las diferentes estrategias que pueden servir son fundamentales para ello. Se pretende que los alumnos sean capaces de analizar la situación, al igual que se hace en las sesiones de cooperación, pero teniendo en cuenta las acciones del adversario. En todas las tareas, salvo que específicamente estuviera diseñada la sesión para lo contrario, se realizaba una puesta en común con los alumnos; el objetivo de esto era retroalimentar a los alumnos por parte del docente, pero también que opinaran sobre cómo pueden lograrse los objetivos de una forma más efectiva. Se intenta que sean los alumnos los que aporten las soluciones, y no el docente, puesto que el descubrimiento facilita una mayor comprensión y retención que una explicación por parte del docente. Esto a su vez permite que los alumnos aprendan a analizar las diferentes situaciones, pudiendo adaptarse a las posibles variaciones o a situaciones diferentes. Además, esto facilita la creación de un clima orientado a la tarea, puesto que todos tienen la capacidad y posibilidad de aportar al grupo. Es importante tener esto en cuenta, puesto que es una acción que permite al docente fomentar el clima tarea.

Para la realización de la unidad didáctica se establecieron varios roles que los alumnos debían cumplir durante las sesiones. Estos roles iban rotando tras cada sesión, por lo que todos los alumnos debían pasar por ellos. El objetivo de esto era que los alumnos se adaptaran a las diferentes necesidades que pueden encontrarse al trabajar el

equipo, y a los conflictos que pueden y deben surgir durante el trabajo en equipo. Es lógico y esperable que esto suceda, y se debe incidir en que los conflictos no son necesariamente negativos, sino que son oportunidades que deben aprovecharse. Los roles que se establecieron en conjunción con los alumnos fueron el capitán, el secretario (encargado de las fichas de cada sesión), el evaluador y el mediador. El primero era el encargado de organizar al equipo durante las tareas, y coordinarlo para la consecución del objetivo. El segundo se encargaba de la escritura de las fichas tras la puesta común con el equipo. El evaluador, conocedor de los criterios de evaluación de la unidad, debía intentar conseguir que el equipo mejorara atendiendo a estos criterios de evaluación. Por último, el mediador debía encargarse de mediar entre los miembros del equipo, resolviendo los diferentes conflictos que pudieran surgir entre los miembros del grupo, teniendo en cuenta que los conflictos son necesarios, y que en el trabajo en grupo no han de evitarse, sino negociarse, para alcanzar un acuerdo común. El uso de los diferentes roles pretende que los alumnos experimenten los diferentes roles que suelen darse al trabajar en equipo. El objetivo de que fueran intercambiándose es que comprueben las diferencias de las tareas entre ellos, y que puedan pensar en la posición e ideas del resto de compañeros. Esto suele ser una parte fundamental en el trabajo en equipo, y especialmente, en la prevención y resolución de conflictos, y concretamente para la negociación en un conflicto, ya que es un aspecto fundamental el entender la postura del otro.

En tercer lugar, las fichas cumplen la necesidad de que los alumnos reflexionen sobre las diferentes tareas realizadas en las sesiones. Se espera que los alumnos, al realizar en grupo la ficha, sea una forma de que reflexionen en grupo sobre lo que ha pasado durante las tareas, como han logrado la consecución del objetivo, y cualquier tipo de observación sobre la tarea. Concretamente, se les invita a ofrecer modificaciones, como variar la dificultad, etc. Los alumnos deben hacerse partícipes de su propio aprendizaje para maximizarlo, y esta actividad permite esto. Es un tipo de actividad que, debido a la dualidad de la unidad didáctica, resulta aún más interesante y con una mayor capacidad de lograr un aprendizaje significativo, debido a que las reflexiones a las que llegan variarán en función del contenido, y deben tenerlo en cuenta al realizarlo. Para analizarlas, se utiliza unos criterios basados en las soluciones aportadas por los alumnos. El criterio que se utilizará en el análisis es si las soluciones aportadas por los alumnos

resultan eficaces, y se basan o bien en el trabajo en grupo, o bien en una estrategia propia y la del adversario y sus reacciones.

ANÁLISIS DE LAS FICHAS

Las fichas, como está explicado en el apartado de *Metodología*, pretendían lograr una mayor profundización en las actividades realizadas por los alumnos en las diferentes sesiones. Es importante señalar que el inicio de esta actividad por parte de los alumnos se inició en la sesión 2, debido a que en la primera se requirió parte de la sesión para aspectos organizativos y como introducción a la unidad didáctica. Los alumnos realizaban estas fichas en grupo (un encargado de realizarlas y corregir posteriormente la de otro grupo, con ayuda de sus compañeros.), y en la siguiente sesión se intercambiaban con otro grupo, con el fin de que evaluaran las fichas y así poder tanto retroalimentar a sus compañeros, como poder comprobar otras aportaciones y así, rememorar y lograr un aprendizaje mayor y más significativo. Además, mediante este tipo de evaluación se espera que el alumnado tome conciencia de la dificultad de evaluar, y que sean conocedores del método por el que serán evaluados, puesto que utilizan los mismos criterios que el docente para evaluar.

Las fichas incluyen 2 apartados fundamentales: un apartado dedicado a la solución de las tareas, y otro para cualquier tipo de observación. En el primer apartado deben incluir las posibles formas de conseguir lograr el objetivo de la tarea propuesta, atendiendo a lo hecho durante la sesión, y sus reflexiones. El apartado de observaciones se refiere a cualquier tipo de comentario constructivo para la tarea. Se pretende que les sirva como proceso creativo, al invitarles a proponer modificaciones de las tareas, como mejorarla, o variar la dificultad, entre otros.

Como primera observación del análisis, los alumnos cumplieron con la tarea, por lo que a continuación debe revisarse si las fichas han cumplido la función de aumentar el aprendizaje de los alumnos. Para ello se comprobó la calidad de las soluciones aportadas respecto a la tarea (si resulta efectiva en función a las reglas), el número (si procede debido a la tarea, puede ser que solo haya una solución), así como de la utilidad de las observaciones, y la justificación que otorgan a ambas. Han establecido uno o varios puntos clave que ellos han considerado para lograr superar el objetivo de la tarea.

Como resulta esperable, el nivel de concreción (la explicación de las soluciones) varía de un grupo a otro. Aunque no es lo ideal, resulta habitual que el interés del alumnado difiera en una tarea, lo que implica una mayor concreción en las fichas (si han producido mayor interés, es probable que se tenga mayor interés en la realización del apartado de esa tarea, lo que posteriormente fue comprobado por el docente). También depende de la tarea, y muy especialmente, del tipo de contenido. Por otro lado, es difícil cualificar el apartado de observación, puesto que puede depender mucho de cada persona las ideas que pueden ser plasmadas, si modificarían o no la tarea, etc. El motivo es sencillo: cada uno de los alumnos tiene unas características propias, y es muy posible que se produzcan múltiples opiniones dentro del conjunto. Al ser un apartado más polifacético, es especialmente importante encontrar por parte de los alumnos diferentes observaciones a las suyas durante la evaluación de la misma. El motivo es claro: no puede considerarse que una observación sea correcta o no de forma intransigente, si no que pueden considerarse la mayor parte de ellas como válidas. En principio, esto puede considerarse válido igualmente para el apartado de soluciones, sin embargo, dependerá de la tarea y su diseño.

En las fichas referidas a las sesiones de cooperación, se puede observar cómo, en general, hay una gran diversidad de soluciones para una tarea, aunque suelen coincidir en el caso de que haya varias, una de ellas suele ser similar. Esto se debe principalmente, como resulta esperable, que, aunque se diseñe una tarea cooperativa con diferentes opciones, es bastante habitual que una de las opciones suela ser más efectiva que otra. Por supuesto, depende del alumnado ahondar más en las posibilidades, y de la tarea, que puede tener más o menos flexibilidad en la resolución de objetivos. Esto, aunque a primera vista dependa del diseño por parte del docente, las tareas tienen una capacidad de cambio y evolución que nace de la propia actividad del alumnado, resultando en una serie de posibilidades que el docente pudo o no haberlo tenido en cuenta, modificando levemente la tarea. Una acción de un alumno, que puede no haber sido prevista por el docente, puede facilitar enormemente la resolución de una tarea, debido, por ejemplo, a una falta de una regla concreta, lo que obliga al docente a modificar la tarea. Las observaciones, son un ejemplo de esto, puesto que, en algunos casos, ofrecen variaciones de la tarea y justifican el por qué consideran que podría resultar positivo. Esto no hace sino aportar riqueza al aprendizaje propio del alumnado, dado que ha de haber rememorado la tarea y pensar una variación de la actividad que pueda modificarla.

Por otro lado, en las fichas referidas a la oposición, se observa un cambio importante. Mientras que las observaciones siguen siendo cualitativamente diferentes, las soluciones suelen ser relativamente similares, si no iguales. Esto se debe, entre otros motivos, a la naturaleza del contenido. El contenido de oposición unipersonal se caracteriza, más allá de que se trate de oposición física o a campo partido, en un sistema de ataque, defensa, reacción y anticipación. Es importante tener en cuenta que el ataque y la defensa son incompatibles, y, sin embargo, se solapan con las otras 2 situaciones. Por ejemplo, en un combate de judo cuando se ataca no se puede a la vez defenderse, pero este ataque puede provenir de una reacción propia (el otro me ha atacado antes), o bien a una anticipación (sé que iba a hacer, por tanto, actúo antes y le sorprendo). Esto implica, que las opciones para lograr el objetivo (vencer al adversario según unos requisitos), dependen exclusivamente de las reglas inherentes a la tarea, teniendo en cuenta ese esquema. Al igual que en la cooperación, existe la opción de lograr a través de una acción o acciones específicas, pero se pueden ver fácilmente contrarrestadas por el rival, por lo que se dificulta la consecución del objetivo. Por otro lado, cuanto más abierta sea la tarea, mayores posibilidades se ofrecen. Esto es especialmente importante en el sistema de ataque, defensa, reacción y anticipación, puesto que, cuanto mayor sean las posibilidades, más probable que aparezcan todas estas fases.

Se ha realizado un análisis más específico centrado en las respuestas otorgadas por los alumnos para una misma tarea. Debido al diseño de tareas utilizadas durante la unidad didáctica, se pretendía que los alumnos obtuvieran, mediante el trabajo en grupo, lograran establecer diferentes soluciones (efectivas para la tarea). Se podría realizar diferentes tipos de ordenaciones en función de lo que se pretenda analizar, pero debido a que nos interesa específicamente la orientación al ego o la tarea del alumnado se va a realizar un análisis basado en la aportación o no de soluciones y su grado de efectividad en función de la tarea. Más concretamente, hablaríamos en una escala de puntuación del 1 al 5 donde la puntuación más baja implica que no da una solución, y la máxima que implica que la solución puede ser efectiva, y se ha logrado mediante el trabajo en grupo. Además, se incluyen tanto las soluciones en sí mismas como las observaciones de los alumnos. En la puntuación se tienen en cuenta ambas, puesto que una observación puede ser importante, y aporte información relevante a la solución.

Esto puede observarse a continuación en la siguiente tabla, donde se incluyen las soluciones, las observaciones, así como la puntuación que se les da a cada una de ellas

(en el **anexo 1** pueden encontrarse las fichas, mientras que en el **anexo 2** se encuentran las sesiones):

sesión 2	Los paquetes	Huir del que la paga, juntándose con una pareja	Variaciones: Correr a la pata coja, que 2 la paguen y solo uno tenga que escapar. La posición del que tenía que pillar era de gran dificultad ya que, el otro tenía mucha más ventaja, por el gran número de parejas que jugaban. Al ser un juego de oposición, tienes que decidir lo mejor por ti mismo.	X	
		Para que no te pillen debes ponerte al lado de una pareja para que pillen a otra. En esta no hay cooperación.	El juego habría sido mejor si hubiera habido 4 personas.		X
		Ser ágil, rápido y estar atento por si el que huye se coloca al lado de tu pareja (ya que entonces tendrás que salir tú y huir de la otra persona)	Si estás despistado es fácil que te pillen, en cambio, si sigues el juego y cada uno de los movimientos de tus compañeros, obtendrás buenos resultados..		X
		Correr rápido y utilizar el despiste.	La gente intentaba fastidiar a otros.	X	
		Evitar ser pillado ayudándote de las demás parejas.	Si el que la pagaba no pudiera pasar por dentro sería más complicado.		X
	Carrera con picas	Ponerse de acuerdo con tu pareja y colaborar los 2 hasta llegar al final	Se podría practicar en grupos. Nosotros al ser 3 personas, era más difícil, porque teníamos que tener una mayor coordinación. Ya que es un juego cooperativo tienes que encontrar la mejor estrategia para llegar al final del campo.		X
		La pareja debe cooperar para llevar la pica al otro lado sin que se caiga, llevando a cabo las condiciones anteriormente dichas, como no tocarlo con el tren superior e inferior	Se podría practicar en grupos. Nosotros al ser 3 personas, era más difícil, porque teníamos que tener una mayor coordinación. Ya que es un juego cooperativo tienes que encontrar la mejor estrategia para llegar al final del campo.	X	
		Hablar con tu pareja y ponerse de acuerdo en como vais a llevar la pica.	Es necesario que haya coordinación y cooperación entre los 2 miembros de la pareja, ya que sino es totalmente imposible llevar la pica al otro lado.		X
		Cogiéndolas con las axilas, piernas, bolsillos del pantalón, etc.	Lo hemos hecho más rápido cuando nos la hemos metido en el bolsillo.	X	
		Colaborar con la pareja para llegar a la meta sin que la pica toque el suelo.	Si se pudieran usar factores externos como objetos que nos permitieran llevar mejor las picas.		X

	Circuito ciego	Confiar en tu pareja y seguir perfectamente las indicaciones	Llevar un objeto con el que se sienta seguro para facilitar el recorrido. El juego depende de la pareja, si tu pareja no te guía bien puede ser aburrido y malo.				X
		Conseguir hallar el objetivo de conseguir guiar a la persona "ciega", cooperando para superar todos los obstáculos.	Creemos que el juego ha sido divertido ya que tenían que pasar diferentes obstáculos.	X			
		Antes de comenzar el circuito, hablar con tu compañero y decidir que gestos determinarán su trayecto.	El juego se puede complicar si el ciego no tiene la suficiente confianza con la persona que le lleva, ya que el no ve y tiene que fiarse.		X		
		Tocar la espalda del compañero, según el lado, habrá de girar.	Añadimos que tocar en el centro es parar, y tocar la cabeza acelerar		X		
		Colaborar entre la pareja para que el ciego no se caiga durante el trayecto de obstáculos.	Si el que lleva al ciego pudiera hablar con él sería más fácil.	X			
sesión 3	Carreras de puntos de apoyo	Hablar entre los miembros para coordinarse y buscar la opción más original.	Muchos grupos empezaron copiando, pero después la originalidad se abrió paso.			X	
		Buscar la manera ideal de ir de un lado del campo a otro, con las consignas del profesor.	Es complicado, ya que tienes que hacerlo con las consignas del profesor.	X			
		Llegar hasta medio campo cumpliendo las condiciones e intentando llegar todos juntos. Una cooperación para completar las condiciones dichas.	Hubiera sido más fácil si en vez de ir en los grupos de cuatro hubiéramos ido por parejas.		X		
		Planificar como se va a poner los pies y manos que indica el progreso con los integrantes del grupo. Hay que ponerse de acuerdo, coordinarse y colaborar entre todos.	Es difícil cumplirlo ya que en los integrantes del grupo puede haber personas con más agilidad que otras, entonces no siempre es posible llegar al otro lado del campo.			X	
		Cooperar y coordinarse entre los miembros del equipo para llegar a la meta sin separarse. Hacerlo de forma original para que sea más entretenido.	Hubiera sido más fácil realizar las carreras por parejas que por grupos.		X		
	Malabarismos	Soltar el balón cuando la pelota del pase esté cayendo. Todo por turnos.	A medida que pasaba el tiempo se iba acelerando el ritmo hasta llegar a tener 3 pelotas en el aire.			X	
		Que las pelotas no toquen el suelo, y mantener una todo el rato en el aire.	Es más o menos fácil, ya que mantener siempre una pelota en el aire es fácil.		X		
		Que el evaluador diga que los estamos haciendo bien, usar una técnica para que la pelota no se caiga, pasar la pelota de una forma en la que esté siempre en el aire.	Hubiera sido mejor si lo hubiéramos hecho entre 2 grupos.				X

	Ponerse de acuerdo en como lo van a hacer los integrantes del grupo y coordinarse.	Hay personas con muchos reflejos y otras con menos. La persona que tiene menos reflejos, es más fácil que se le caigan las pelotas o que no las coja, cosa que afecta al resto del grupo.		X	
	Hablar con el grupo para coordinarnos a la hora de lanzar las pelotas y que no se caigan al suelo. Ir variando el número de pelotas para mejor coordinación.	Si las pelotas hubieran sido más pequeñas, cogerlas hubiera sido más fácil.		X	
Tren ciego	Tocar en los hombros para girar, en el centro para acelerar y en la cabeza para bajar velocidad.	Los líderes tenían que fijarse muy bien en lo que había delante.		X	
	uno hace de guía, y sin hablar tiene que guiar a los compañeros que llevan los ojos vendados.	Es difícil porque no puedes hablar nada, y tus compañeros te tienen que entender a través de tacto.	X		
	Ir tocando cada hombro para señalar en que dirección en el caso de ser el grupo el que pilla. O empujar a los de delante.	Era divertido porque llevamos los ojos tapados.	X		
	Decidir antes de empezar que golpes van a determinar la dirección que tienen que seguir. Hacer caso al guía, ya que, si no los integrantes del grupo se chocarán, etc. y el juego no servirá para cumplir para cumplir el objetivo (la coordinación).	Para nosotros es más fácil hablando que en vez de con toques, ya que al decirlo todos lo obedecen inmediatamente, en cambio, con toques tarda más en llegar al primero, entonces cuesta más girar.			X
	Acordar una serie de gestos para que el guía pueda llevar a la cadena y escapar de la cadena que pilla.	Que el que guiaba pudiera hablar con la cadena aunque no estuvieran pagándola y que solo pudieran ir por las líneas amarillas para darle más emoción al juego.			X
	Hemos pasado cada uno por un lado sin tocar las cuerdas, con ayuda de los otros del grupo, al elevar un poco las cuerdas.	Un buen trabajo en equipo de otros grupos también, nos han ayudado a conseguirlo, una de las ventajas de la agilidad.		X	
sesión 4	La red de araña	Pasa uno por el hueco más grácil y ya puede ayudar a los demás al pasar, por ejemplo, puede sujetar las cuerdas para que vayan pasando (ya que no pone que se pueda en las normas).	Si no tienes una solución adecuada es muy difícil pasar por las cuerdas, ya que esto requiere agilidad y flexibilidad.		X
		Buscar la forma de que todos los integrantes del grupo pudiéndose ayudar entre ellos, pasen por distintos huecos de la red sin tocarla.	El truco en pasar por arriba agarrado a las espalderas, aunque hacerlo de forma honrada es también sencillo.		X
		Pasar todos por la parte de arriba de las cuerdas.	Algunas personas pasaron por arriba y otras lo intentarán y otras lo intentaron por las cuerdas	X	

	Nos dividimos en dos grupos de ocho, en nuestro grupo estuvimos atravesando los huecos que había en las telarañas, si tocabas las telarañas tenías que volver a empezar de nuevo y nos estuvimos ayudando mutuamente.	Fue difícil al principio, pero con la ayuda de los compañeros pasamos todos.	X			
El naufragio	Una buena cooperación de equipo.	Nos ha costado organizarnos al principio un poco pero luego hemos hecho un buen trabajo.	X			
	En nuestro grupo la solución que hemos buscado ha sido llevar a corderetas a uno del grupo reforzándolo con un aro y luego en la colchoneta la capitana y la del material han llevado a la anotadora y la evaluadora	Hay algunas soluciones más sencillas, pero no hemos sido capaces de pensarlas, así que nos hemos complicado un poco.				X
	Cruzar todo el campo de fútbol sin tocar el suelo. Para esto, puedes arrastrar tu propia colchoneta o aro, dependiendo de lo que te toque.	Había infinitas soluciones, desde enrollarla y desenrollarla hasta dar saltos y tirar a la vez.		X		
	Apoyarse los dos en la colchoneta y coger la otra delante y así otra vez hasta llegar al otro lado.	Costó encontrar la solución pero cuando se dieron cuenta fue fácil.		X		
	Teníamos que ir en la colchoneta con el compañero hasta la otra punta del pabellón, pero no podíamos pisar el suelo, estuvimos probando muchas formas, pero no funcionaban hasta ver la forma correcta.	Fue difícil, pero pensando se logra.	X			
	Seguir en todo momento las indicaciones del que te guía, y el guía debe dar las mejores indicaciones posibles.	Ir de ciego es peor que ser guía, pues dependes del otro.	X			
sesión 5	Circuito de ciegos:	Guia a la persona mediante indicaciones.	El circuito lo hicieron sencillo, para que los ciegos pudieran realizarlo.	X		
		Que se dieran la mano y fueran juntos, o mediante indicaciones verbales.	Es difícil, porque sin ver da inseguridad no ver el circuito.	X		
		Cooperar para que el ciego supere el obstáculo.	Si el guía puede tocar al ciego resulta sencillo. Si no hay ciertas pruebas, es más seguro debido a la ceguera.		X	
		Hacer el recorrido completo sin chocar con los obstáculos. Hacerlo lo más rápido posible.	Si se repite varias veces puede volverse repetitivo.	X		
	Circuito de obstáculos	Realizar todas las pruebas en su conjunto.	Hicieron un circuito muy completo, ya que habían incluido muchos deportes.	X		
		Coger carrerilla para pasar las vallas. No hacerlo muy deprisa para evitar fallos.	Era difícil ponerse de acuerdo con la pareja.		X	

		Superar los obstáculos.	Más tipos de ejercicios. En vez de repetir, poder variar el circuito.	X			
Círculo de carreras		Competir en un circuito de obstáculos, atado del compañero.		X			
		Coordinarse con el compañero para andar y saltar hasta llegar al final.	Era muy complicado coordinarse, especialmente si la zancada de ambos no es igual.		X		
		Ponerse de acuerdo con el compañero. Que uno de los dos asuma el rol de líder facilita la coordinación.	Era muy complicado coordinarse, especialmente si la zancada de ambos no es igual.		X		
		Cooperar y coordinarse.	Haber competido varias personas a la vez.	X			
sesión 6	Pulso gitano	Mantener el equilibrio y utilizar la fuerza del otro en su contra para poder tirarlo, aprovechar un despiste y empujarlo.	Otra idea sería echar todo tu peso hacia atrás, pero ahí corres más riesgo de caer tú. Es más difícil cuando los pies que no se mueven son los izquierdos.			X	
		Hacer toda la fuerza posible para conseguir tirar a tu adversario.	Poder utilizar las 2 manos variaría la forma de vencer al otro.	X			
		La solución sería mantener la fuerza y poner en su contra la del oponente. Otra solución sería mantener muy bien el equilibrio.	Lo hicimos cambiando las manos y pies. Llegamos a la conclusión de que los diestros tenían mejores con la derecha y con la izquierda.			X	
		Intentar hacer fuerza, y echar el peso en el pie.	Hacerlo con un pie y la mano contraria daba más equilibrio.	X			
		Aprovecharte de tu fuerza física y tirar con todas tus fuerzas para que el consiguiente adversario se vea obligado a mover su punto de apoyo.	El jugador con mayor fuerza física tenía más opciones de ganar.	X			
	Pulso pirata	Conseguir mantener el equilibrio con una sola pierna y como hemos dicho, utilizamos la fuerza del otro en su contra.	A la pata coja es más difícil derribar al otro ya que te falta apoyo y eres más vulnerable a que te empujen y te caigas.		X		
		Hacer movimientos bruscos para tirar al adversario.		X			
		Mantener la fuerza en la pierna apoyada y con la otra mantener el equilibrio.	Lo hicimos cambiando las manos y pies. Llegamos a la conclusión de que los diestros tenían mejores con la derecha y con la izquierda.		X		
		Hacer fuerza, pero mantener con el pie en el aire el equilibrio.	Es interesante hacerlo con diferentes personas, tienen diferente fuerza y equilibrio.	X			
		Aprovechar la fuerza centrífuga.	Utilizar más músculos que el adversario tenía más probabilidades de ganar.	X			

	Tocar el cuerpo	Tienes que ser rápido para que no te dé a ti, por ejemplo, cuando te vaya a dar, te giras y le das tú.	Es muy complicada porque prácticamente siempre acaban dándote cuando tú te acercas a darles.		X		
		Moverse para proteger la parte del cuerpo.	Sería interesante realizarlo en grupo.		X		
		Proteger tu cuerpo e intentar ser más rápido.	Cuando se cambió a tocar las rodillas, nos dimos cuenta de que era mucho más fácil tocar las rodillas, porque están al alcance del brazo		X		
		La solución era ser rápido e ir a tocar la espalda del otro protegiendo la tuya.	Cuando se cambió a tocar las rodillas, nos dimos cuenta de que era mucho más fácil tocar las rodillas, porque están al alcance del brazo.		X		
		Aprovechar tu fuerza física. Realizar amagos para descentrar al adversario. Moverse con agilidad para sorprender al adversario.	Es más fácil tocar las rodillas ya que lo tienes de frente.				X
sesión 7	Agujeros negros	Aprovechar la fuerza del otro para empujarle cuando se descuide. Ser ágil y tener resistencia para que le cueste más empujarle.	El complicado poder empujar y mover a la otra persona ya que generalmente se tiene la misma fuerza y el mismo peso.			X	
		Utilizar la fuerza del contrincante para meterlo en el aro o engañarlo dando la vuelta.	Al intentar que el contrincante entre en el aro la forma más fácil es llegar al límite y luego rápidamente dar la vuelta consiguiendo que pillen al contrincante.			X	
		Se trataba de que una persona permaneciera dentro del aro y otras 2 lucharan empujándose para que el que este en el aro los tocara y cambiaron la posición.	Era complicado luchar e intentar escapar para que el que estaba dentro del aro no te tocara.	X			
		Aprovechar cuando el otro estaba en una mala posición para desequilibrarle hacia el aro.			X		
		Intentar mover al otro lateralmente y en círculo.	Era complicado luchar e intentar escapar para que el que estaba dentro del aro no te tocara.			X	
	Equilibrio de manos.	Hacer que el otro haga fuerza mientras tu resistes y le quitas las manos para que caiga	Es fácil si consigues mantener el equilibrio cuando le quitas las manos, ya que si no te puedes caer.			X	
		La forma más rápida de conseguir que tu contrincante caiga es empujarle con mucha fuerza y luego soltar consiguiendo que se caiga por su propia fuerza.	Se necesitan buenos reflejos y mucha fuerza. Aunque la agilidad también es un factor importante.		X		
		Intentar aguantar el equilibrio. Separar los pies lo facilitaba.	Si realizabas fuerza hacia atrás empujando a la pareja se desequilibraba antes ya que nuestro cuerpo estaba vencido hacia delante.	X			

		Mover lateralmente a la otra persona para que levante los pies.	Un ejercicio muy completo e interesante.	X		
		Desequilibrar a la otra persona utilizando su fuerza.	Factores nuevos como estar en una barra o algún sitio inestable.	X		
Lucha canaria		Desequilibrar a tu pareja ya sea cogiéndole una pierna o ponerle la zancadilla para conseguir que al caerse toque el suelo.	Hay que tener cuidado de no hacer daño, ya que, si hay diferencia de fuerza entre los miembros de la pareja, es posible hacerlo.			X
		La forma más rápida de conseguir que tu contrincante caiga es empujarle con mucha fuerza y luego soltar consiguiendo que se caiga por su propia fuerza.	Se necesitan buenos reflejos y fuerza. La agilidad es un factor importante.			X
		Bastaba con tener más fuerza que el otro o ser astuto y realizar que caiga al suelo o apoye la mano u otra parte distinta del cuerpo.				
		Desequilibrar a la otra persona cuando ataca utilizando la fuerza del contrario.	Podría hacerse con objetos por la zona y que hubiera que hacer que el otro los tocara.		X	
		Aprovechar cuando el otro está en una mala posición y quitar los puntos de apoyo	Un juego completo		X	
sesión 8	Tocar el tesoro	Intentar tocarle la frente, yendo por los 2 lados, intentando fintar.	Agilidad, resistencia y movilidad.		X	
		Intentar moverse por los 2 lados, llega un punto donde no puede separarse.			X	
		Dar vueltas y hacerle un cambio de sentido.	Era divertido. El de abajo estaba en desventaja.	X		
		Si estás en el suelo, no parar de moverte para impulsarte. Si eres el de arriba intentar engañarle.	Convendría repetir posiciones después de estar en las 2.		X	
	Volteo	Intentar que el compañero no sepa exactamente que vas a hacer para intentar sorprenderle.	Fuerza, movilidad, resistencia. Quitar los puntos de apoyo.		X	
		Quitarle un brazo o una pierna, o varias.			X	
		Quitarle 2 puntos de apoyo, puesto que solo uno es difícil.			X	
		Quitarle 2 puntos de apoyo, si eres el que defiende intentar recolocarte.			X	

LEYENDA

Cooperación:

1. No se aporta ninguna solución; en realidad se limita a describir qué es lo que hay que hacer
2. Se busca la solución por uno mismo y sin tener en cuenta a los demás
3. Se busca la solución por uno mismo, pero se apoya en los demás, teniendo en cuenta su distribución, su situación, sus decisiones...
4. Se aprovecha la solución aportada por otro u otros.
5. La solución se busca en grupo, mediante acuerdo con los demás

Oposición:

1. No se aporta ninguna solución; en realidad se limita a describir qué es lo que hay que hacer
2. Se busca la solución basada en aspectos físicos y sin tener en cuenta al adversario y sus reacciones
3. Se busca la solución basada en aspectos tácticos y/o estratégicos, pero sin tener en cuenta al adversario.
4. Se busca la solución por uno mismo, pero se apoya en el adversario, teniendo en cuenta su situación, sus decisiones, estrategia...
5. La solución se busca combinando una estrategia o táctica que se adapta a las acciones y estrategia del adversario.

Teniendo en cuenta el sistema utilizado, las soluciones de los alumnos tendrán una puntuación conjunta de 75 puntos como máximo (en el caso de las sesiones 4 y 8, al tener solo 2 actividades, de 40 puntos, por lo que se obtiene el equivalente en puntuación sobre 75, redondeando el resultado para evitar números decimales). El resultado puede observarse a continuación:

- Sesión 2: 41 puntos.
- Sesión 3: 50 puntos.
- Sesión 4: 35 puntos → 66 puntos.

- Sesión 5: 22 puntos.
- Sesión 6: 40 puntos.
- Sesión 7: 46 puntos.
- Sesión 8: 23→43 puntos.

El resultado final, tal y como puede observarse, es que se han obtenido mayores puntuaciones en las soluciones referidas a la cooperación que a la oposición. A su vez debe partirse de que se trata de un análisis basado en unos criterios específicos, por lo que es perfectamente plausible obtener una puntuación diferente dependiendo de los criterios utilizados. Considerando que los alumnos realizarían con una mayor motivación las fichas referidas a las soluciones de las tareas en las que ha predominado una mayor implicación a la tarea, aquellas sesiones donde se haya alcanzado una mayor puntuación se considera que hubo una mayor implicación a la tarea. En base a esto, durante la cooperación parte del grupo estaba más orientado a la tarea, mientras que durante la oposición puede observarse como dan gran importancia a factores físicos, y más cerca del clima ego. Esto puede disgregarse a ambos lados, aunque parece que se inclina más hacia el ego en parte del grupo. La cooperación, debido al contenido específico, facilita la existencia de un clima tarea. La oposición, sin embargo, puede desembocar fácilmente en un clima ego debido a la naturaleza de este contenido. A pesar de esto, en varios casos, puede observarse como indican que la estrategia que siguen durante la tarea es un aspecto importante a tener en cuenta. Esto indica que en varios grupos que las capacidades físicas específicas son importantes, pero que se puede lograr el objetivo sin ellas. Esto indica una predisposición a la tarea, puesto que se basan en las opciones de las que disponen para lograr el objetivo, y no basarse en aspectos puramente físicos.

Como punto final del análisis de las fichas, puede considerarse, por tanto, que ha logrado el objetivo esperado por parte de ellas, y muestran que se ha dado mayoritariamente una orientación a la tarea por parte del alumnado durante las sesiones cooperativas, y tanta orientación al ego como a la tarea en las sesiones de oposición interpersonal. También ha de considerarse como un aspecto a tener en cuenta que, generalmente, el número de soluciones y su variedad será menor en la oposición que en

la cooperación, puesto que en situaciones de oposición la solución dependerá tanto de la tarea como del otro.

ANÁLISIS DEL DOCENTE

La unidad didáctica pretendía enseñar 2 contenidos completamente opuestos, pero considerando que mediante el trabajo dentro de la misma unidad didáctica de ambos contenidos podría lograrse un mayor aprendizaje de ambos contenidos. Dado que el currículo establece la necesidad de aprender a trabajar en equipo de forma eficiente, así como de la capacidad de ser competitivo, resulta cuando menos interesante tener en cuenta que, a pesar de ser opuestos a nivel conceptual, tienen aspectos comunes que se pueden explotar en una asignatura como es la educación física. Ambos contenidos requieren un análisis concreto de la situación específica en la que se encuentran, con el fin de resultar exitosos; Ambos contenidos requieren una adaptación por parte del alumnado hacia las acciones de otros, aunque en un caso sean con un fin de progresión entre ambos y en el otro tengan un fin de superación del oponente. Aunque puede deducirse fácilmente que las acciones tienen un carácter y una finalidad muy diferente, la vivencia de ambas permite un mejor análisis, y por ello, que el alumno sea más efectivo desde un punto de vista perceptivo y decisivo.

Teniendo en cuenta esto, es importante que los alumnos obtengan experiencias que sean lo más puro posible respecto a estos contenidos, especialmente del de cooperación, ya que generalmente y específicamente al grupo, es el contenido que menos se ha trabajado. La oposición, aunque trabajada, solo se había hecho desde el punto de vista deportivo, concretamente de campo dividido.

Por parte del docente se pretendía que las tareas tuvieran una explicación rápida, donde se explica o detalla lo que se espera que logren en la tarea, pero evitando dar un exceso de información inicial. Esto, fue considerado como un aspecto fundamental para la unidad didáctica, ya que se pretende que sean los alumnos los que alcancen el aprendizaje a través de la tarea, y no que sea la tarea una mera expresión de lo aprendido de forma teórica a través del docente. Con ello se pretende, en conjunción con el trabajo del alumnado tanto durante como tras las sesiones, que alcancen un aprendizaje significativo. Además, debido al carácter global de los contenidos, se espera

que mejoren sus habilidades y destrezas en ambos contenidos. Para ello resulta fundamental que las vivencias sean, en la medida de lo posible, autónomas. El docente adquiere durante la unidad didáctica un papel de observador y de transición, pero se espera que los alumnos obtengan su aprendizaje de forma autónoma.

Durante las sesiones dedicadas a la cooperación, se incidió en la importancia del trabajo en grupo, tanto referentemente a las propias actividades de la sesión, como del trabajo que debían realizar. Los roles fueron seleccionados en consonancia con los alumnos, y se definió cual era la tarea que cada uno de los roles debían cumplir. Se considera que es importante que los alumnos definan que tareas deben cumplir cada uno de los roles, puesto que se pretende lograr un compromiso por parte de los alumnos. Es fundamental que los alumnos sepan cual ha de ser su función, y deben confiar en que el resto de miembros del grupo cumplirán a su vez las funciones que les corresponden. De otra forma, resulta imposible que exista una cooperación efectiva. Esto se considera parte de uno de los objetivos a lograr, que es el trabajo en grupo. A nivel práctico, se pretende que entiendan la necesidad de la división de tareas, y especialmente la confianza en el grupo, puesto que resulta esencial para evitar conflictos puramente negativos. Los grupos tardaron una sesión en trabajar de forma adecuada y como se espera. Esto puede deberse, principalmente, a la falta de costumbre de trabajar en la asignatura desde esta metodología específica. Además, requiere, como se esperaba en la progresión de la unidad didáctica, un período de aprendizaje específico a las necesidades del grupo. Todos los alumnos, con diferentes niveles, se adaptaron al trabajo en grupo a lo largo de la unidad. El trabajo de roles fue bastante efectivo, aunque se observa principalmente dificultades en el evaluador, ya que no tienen experiencia en trabajar con instrumentos de evaluación. Estos problemas y dificultades fueron solventándose a lo largo de las sesiones.

Los alumnos efectuaron durante la unidad didáctica 2 coevaluaciones, tanto durante a la cooperación como a la oposición. Las rúbricas utilizadas pueden encontrarse en el apartado **anexo 3**. Considerando que la evaluación referida a la cooperación se basa en el trabajo en equipo, y el cumplimiento o no de las funciones de equipo, así como de si la actitud resulta adecuada, ha de tenerse en cuenta el resultado global del grupo en el establecimiento de si han estado orientados hacia la tarea o hacia el ego. En la evaluación de la oposición, se observa cómo se analizan factores como la táctica o la estrategia, dejando de lado aspectos físicos como la fuerza, además del

cumplimiento adecuado de las funciones, así como de la actitud adecuada. Estos factores, igualmente, permiten estudiar si los alumnos han estado orientados a la tarea o el ego. Esto no implica que resulte en una afirmación categórica de lo sucedido durante la unidad didáctica, si no que sea un factor más a tener en cuenta respecto a las futuras conclusiones del estudio. La actitud del alumnado resulta un medidor relativamente eficaz para el docente para conocer la motivación del estudiante, puesto que una falta de actitud positiva puede ser un síntoma de que los alumnos carecen de una motivación adecuada, y en el caso de que solo una pequeña parte del grupo esté motivado, es un posible efecto de un clima hacia el ego, que se caracteriza por la motivación de unos pocos (los mejores en la actividad). Por el contrario, una buena actitud general puede ser indicativo de que predomina un clima tarea. Del mismo modo, la correcta realización de los roles puede ser indicativos de que existe, como mínimo, una motivación regulada, y si es elevada, es posible que se deba a una motivación intrínseca. Debe reiterarse que pueden darse varios factores, por lo que los resultados han de contrastarse con el resto de elementos y observaciones.

En las siguientes tablas, se puede ver una síntesis del análisis efectuado. En la primera, se puede ver cómo han sido las sesiones respecto a la implicación al ego y a la tarea según la sesión, así como la calidad de las fichas. En la segunda, puede comprobarse como ha sido esto mismo, pero en cada una de las tareas propuestas por el docente.

sesiones	Tipo de sesión	Implicación al ego (1-5)	Implicación a la tarea (1-5)	Fichas (calidad, 1-5)
2	Cooperación	1	4	4
3	Cooperación	1	4	4
4	Cooperación	0	5	5
5	Cooperación	1	4	3
6	Oposición	2	3	4
7	Oposición	2	3	3
8	Oposición	3	2	3

1: ninguna implicación

2: algo de implicación por parte de algunos alumnos.

3: algo de implicación por parte de la mayoría de los alumnos

4: implicación total por parte de los alumnos.

5: implicación total por todos los alumnos.

Sesión	Actividad	Tipo de actividad	Implicación tarea					Implicación ego				
			5	4	3	2	1	1	2	3	4	5
2	Los paquetes	C-O			X				X			
2	Carrera de picas	C		X				X				
2	Círculo ciego	C	X									
3	Carrera de puntos de apoyo	C		X				X				
3	Malabarismos	C	X									
3	Tren ciego	C	X									
4	La red de araña	C	X									
4	El naufragio	C	X									
5	Círculo de obstáculos	C		X				X				
5	Círculo de carreras	C				X				X		
5	Círculo ciego	C	X									
6	Pulso gitano	O		X					X			
6	Pulso pirata	O	X									
6	Tocar el cuerpo	O	X									
7	Agujeros negros	C-O			X				X			
7	Equilibrio de manos	O		X				X				
7	Lucha canaria	O				X				X		
8	Tocar el tesoro	O			X				X			
8	Volteo	O		X				X				

C: Cooperación

O: Oposición

C-O: Incluye cooperación y oposición

DISCUSIÓN

Combinando el análisis de las fichas realizadas por los alumnos y el de observación del profesor, puede comprobarse que, a grandes rasgos, se han cumplido los objetivos esperados en la unidad didáctica, especialmente en el contenido referido a la cooperación. Se logró que los alumnos comprendieran los aspectos específicos de la cooperación y la oposición, y fueran capaces de analizar durante y después de una tarea que debe hacerse para lograr los objetivos específicos de la tarea. Igualmente, se han logrado cumplir los objetivos referidos a la oposición, aunque en las fichas se esperaba lograr una mayor profundidad en algunas de las tareas, puede afirmarse que el objetivo se ha cumplido. Los alumnos, a lo largo de las sesiones, han analizado, como grupo e individualmente, las necesidades de cada contenido con el fin de lograr los objetivos propuestos en cada tarea. Analizando las fichas, han logrado establecer las soluciones o estrategias requeridas para lograr los objetivos, y que en muchos casos realicen una reflexión de cómo mejorar o variar la tarea para lograr trabajar otros aspectos, resulta cuanto menos un ejemplo claro de que los alumnos se han sentido motivados hacia los contenidos. Desde la observación en conjunción con el análisis de las fichas realizadas por los alumnos, puede decirse que se logró que la mayoría de los alumnos se acercaron a una motivación intrínseca. Aunque, basándonos en el análisis previamente realizado, puede observarse como hay diferencias que han de resaltarse entre la implicación de los alumnos hacia el ego o la tarea. Debe tenerse en cuenta, tal y como ha sido tratado previamente, las diferencias entre la cooperación y la oposición, y especialmente la implicación de objetivos donde solo uno de los jugadores puede lograr el objetivo, ya que la naturaleza del objetivo es, entre otros aspectos, que el compañero no logre su objetivo. Esto lleva a que puedan darse situaciones donde uno de los 2 compañeros tenga una falta de motivación, mientras que el otro tendrá una gran motivación, que dependerá de forma exclusiva de su superioridad en la tarea. Sin embargo, en el contenido referido a la cooperación se encuentra la situación en la que el conjunto del grupo supera o no el objetivo, y depende exclusivamente de sí mismos. Desde la labor del profesor, se ha recalcado en todo momento la necesidad de encontrar formas de alcanzar este objetivo, dejando a un lado otros aspectos como los físicos, que no dejan de tener su importancia; al fin y al cabo, se trata de la asignatura de Educación Física. Respecto al diseño de la unidad, se ha intentado que todas las tareas referidas a la cooperación sean posibles de superar sin requerir en demasía de aspectos físicos. Los

alumnos han tenido en cuenta estos 2 aspectos, variando la importancia según su consideración. El que hayan tomado uno u otro depende, entre otros aspectos, de su implicación hacia el ego o la tarea. Los alumnos más implicados a la tarea, han resaltado más la importancia de la estrategia o de cómo buscar una ventaja, mientras que los que tenían una mayor implicación al ego remarcaban en mayor medida la importancia de la superioridad física. Esto ha de tratarse con cautela, no obstante, ya que resulta difícil señalar la posición del alumno en esto sin los instrumentos adecuados. Durante las sesiones, se comparó ambos contenidos y se observó que, tal y como se ha expuesto, parte del grupo se implicó más hacia el ego. Teniendo en cuenta que la metodología de trabajo era la misma, salvo el contenido en sí mismo, puede concluirse que el contenido referido a la oposición es más difícil de orientar hacia la tarea, aunque no por ello no puede hacerse. Para mantener esta implicación a la tarea, se deben aumentar las medidas tomadas por el docente para mantener un clima orientado a la tarea. Aun así, la mayor parte del grupo mantuvo una implicación hacia la tarea a lo largo de la unidad, aunque si que pudo observar una mayor dificultad en mantener esa implicación. Por ello, se puede deducir que, si se compara el contenido de cooperación respecto al de oposición unipersonal, se requiere que haya medidas concretas para mantener una implicación a la tarea en ambos contenidos, pero especialmente en el contenido de oposición.

APLICACIONES DE FUTURO

El presente trabajo abre una posible vía de estudio, que es la posibilidad de indagar acerca de la enseñanza de la cooperación y la oposición mediante la “confrontación” de ambos contenidos, ya que una forma de sacar a relucir las cualidades de los mismos es buscando lo opuesto. Lógicamente, es un esbozo de las posibilidades que abre el presente trabajo, puesto que, debido a la naturaleza propia del trabajo, no se ha realizado un proceso de investigación cuantitativo. Sin embargo, se ha realizado un proceso de análisis cualitativo referente a todo lo que ha sucedido durante la unidad, utilizando asimismo diferentes documentos utilizados por los alumnos para el posterior análisis. El trabajo de los alumnos permite investigar que ha sucedido durante la unidad didáctica, y que sea un trabajo propio de los alumnos permite evitar sesgos durante la realización de la unidad. Es importante, por supuesto, evitar sesgos durante el análisis

posterior de los mismos. Resultaría efectivo, en posibles aplicaciones futuras, que el análisis lo efectuaran varias personas, para evitar sesgos o posibles interpretaciones erróneas.

Dicho esto, las posibilidades de futuros trabajos pasan por una investigación acerca de la implicación de los alumnos en función del tipo de contenido, realizar comparaciones sobre el uso de una metodología u otra en uno o ambos contenidos, entre otras opciones.

En resumen, el presente trabajo permite observar que pueden existir diferencias entre actividades cooperativas, actividades de oposición y cómo afectan a los alumnos. Obviamente, la metodología, las acciones del docente, la edad de los alumnos, la educación recibida previamente, etc. pueden y muy posiblemente influyan en el impacto que estos y otros contenidos tengan en los alumnos.

VALORACIÓN FINAL

El trabajo fin de máster cumple tanto una función formal como una función integradora dentro del máster de profesorado: Por un lado, permite aplicar desde un punto de vista académico el conjunto de conocimientos, vivencias y aprendizajes que la realización del máster de profesorado otorga; por otro lado, no puede pensarse en cada una de las asignaturas como situaciones de aprendizaje separadas, si no que forman parte de un aprendizaje más profundo: la obtención de unas herramientas y de la capacidad de generar y aprender otras que permite actuar y mejorar como docente. No tiene sentido pretender o pensar, que el master por si mismo enseñe todo lo necesario para lograr ser un buen docente, puesto que resultaría muy complicado y requeriría un período de tiempo extraordinariamente largo. Sin embargo, el trabajo de fin de master permite volver sobre las diferentes asignaturas, para volver a analizar desde un punto de vista más específico los diferentes aprendizajes logrados durante el master. Todo esto relacionado, como es esperable, con todo lo aprendido durante el grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Durante la realización del presente trabajo de fin de master, se ha focalizado la atención en las asignaturas relacionadas con los diferentes aspectos de la docencia, y por supuesto las asignaturas referidas a la especificidad de la educación física, puesto que el trabajo se encuentra dentro de esa área de trabajo. Debe destacarse la importancia de que el trabajo provenga, a su vez, de unas prácticas curriculares que se realizan dentro del marco del master, y por ello, sirvan de aplicación concreta de todo lo aprendido en el master. La realización del trabajo de fin de master permite profundizar más en la experiencia vivida durante el período de prácticas, y logrando aumentar la significatividad de las mismas de una forma muy similar a la propuesta en el presente trabajo. Esta es una forma de aprender, que, dependiendo del aprendizaje, resulta especialmente efectivo.

En conjunto, el trabajo de fin de master es una actividad muy necesaria, pero no solo como una forma de plasmar los conocimientos aprendidos a lo largo de la etapa universitaria, sino que es un modelo muy interesante y aplicable en el mundo laboral, y muy especialmente, en el ámbito docente. Permite una profundidad que, de no realizarse un análisis debido a esta actividad, resulta especialmente difícil de lograr.

CONCLUSIONES

Tal y como se expone en el apartado *valoración formal*, el trabajo de fin de master es una parte necesaria para el proceso de enseñanza aprendizaje del master, como una forma de enlazar tanto los diferentes aspectos del mismo (teoría y práctica, la parte general y la parte específica), así como de la formación previa, además de ser un componente del aprendizaje de cómo ser un mejor docente. Este, que debe ser uno de los objetivos fundamentales de los docentes, requiere que exista un análisis de sus actuaciones, puesto que de estas se obtendrán los puntos fuertes y débiles tanto del docente como de la propia actuación (la unidad didáctica, la sesión, o cualquier actividad propia de la actividad docente), y las posibilidades de mejora. Esto resulta fundamental, puesto que el docente debe estar en constante evolución, para que su labor sea más efectiva y el alumnado obtenga la mejor educación posible.

El currículo de Aragón establece diferentes contenidos, basados principalmente en la clasificación de Parlebás. No puede establecerse ningún problema al respecto, ya que resulta ciertamente efectiva y adecuada. Esta ordenación de contenidos permite establecer y diferenciar una serie de objetivos que el docente debe asumir en su práctica profesional. La cooperación y la oposición están enmarcadas dentro de estos contenidos. Debido a su carácter, son opuestos debido a los objetivos, que pueden considerarse contrarios. Sin embargo, tal y como puede observarse en el presente trabajo, la realización de trabajar ambos contenidos intentando realizar una comparativa resulta cuanto menos efectivo. Está claro que resulta cuanto menos complicado lograr la profundidad del aprendizaje que se obtiene centrándose en un solo contenido, pero a cambio, se puede lograr un aprendizaje significativo de otros aspectos del contenido, que puede resultar complicado lograr de otra forma.

Múltiples estudios consideran que la implicación a la tarea resulta fundamental para un aprendizaje de todo el alumnado, y no de los mejores, tal y como sucede con una implicación al ego. Pero deben tenerse en cuenta, además de la orientación del alumnado, la importancia del contenido y cómo puede afectar al clima creado por el profesor en la clase. Ciertos contenidos pueden facilitar la inclusión de una implicación u otra, como puede observarse en el *análisis* y la *discusión*. No debe confundirse con la no realización de ciertos contenidos, lo cual sería un gran error. Debe tenerse en cuenta en la programación anual del docente, puesto que puede ser recomendable que se trabaje un contenido que pueda invitar a una implicación al ego en una fase más avanzada del curso o del ciclo, tras haber trabajado más con los alumnos unidades que puedan crear una implicación a la tarea, o reforzar la existente.

El trabajo ha collevado una serie de dificultades durante su puesta en práctica, el análisis posterior y la interpretación de los resultados. La dificultad más importante en cualquier tipo de trabajo donde se haya realizado una toma de datos, ya sea un trabajo investigativo o bien una unidad didáctica. Resulta imprescindible que el sistema por el cual se va a ejecutar el análisis de los datos obtenidos, ya sean de tipo cuantitativo o cualitativo, sea efectivo y adecuado al tipo de trabajo y los datos de los que se disponen. La dificultad intrínseca a unos datos de carácter cualitativo es principalmente que todo el conjunto debe ser interpretado, y requiere de una herramienta sobre la cual se basará este análisis establecida en base al tipo de datos. La creación o selección de esta herramienta, y sus posibles ajustes, influyen directamente en los resultados que

puedan obtenerse de los datos. Es por ello que una de las mayores dificultades encontradas en el presente trabajo es la creación y ajuste de la herramienta que se utilizará para analizar los datos. Los resultados obtenidos deben tomarse como válidos, pero siempre atendiendo a las posibles interpretaciones de los datos obtenidos. Junto al análisis, ha de tenerse en cuenta la propia vivencia de la actividad, que otorga una retroalimentación necesaria para comprender qué es lo que ha sucedido con el alumnado gracias a la unidad didáctica específica y las acciones y medidas llevadas a cabo por el docente.

En definitiva, es importante tener en cuenta cómo los contenidos referidos a la cooperación y a la oposición pueden influir positiva o negativamente en el aprendizaje de sus alumnos. La capacidad de los contenidos que se utilizan en educación física debe ser un factor que el docente habrá de tener en cuenta para lograr una mejor predisposición del alumnado, y que logre un mayor aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Afflerbach, P., Harrison, C., (2017). What Is Engagement, How Is It Different From Motivation, and How Can I Promote It?.*Journal Of Adolescent &Adult Literacy*, 61 (2), 217-220.
- Caballero, M. F., Alcaraz, V., Alonso, J. I. & Lucas, J. L. (2016). Intensidad emocional en la clase de educación física en función de la victoria: juegos de cooperación-oposición. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19 (3), 123,133.
- Caplonch, M., Figueras, S., &Lleixà, T. (2014). Prevención y resolución de conflictos en educación física: estado de la cuestión. / Prevention and conflicto resolution in physical education: a review paper. *Retos: Nuevas Perspectivas De Educación Física, Deporte Y Recreación*, (25), 149-155.
- Deci, E. L., Ryan, R. M (2000). Self Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development and Well-Being. *American Psychologist*. 55 (1), 68-78.
- García, T., Santos-Rosa, F. J., Jiménez, R. & Cervelló, E. M. (2005). El clima motivacional en las clases de Educación Física: una aproximación práctica desde la teoría de metas de logro. *Apunts*, 81 21-28.
- Martín,, M., & González, O. R. (2014). Prevención y resolución del conflicto en educación física desde la perspectiva del alumnado. / Conflict prevention and resolution in physical education according to pupils' perspective. *Retos: Nuevas Perspectivas De Educación Física, Deporte Y Recreación*, (25), 162-167.
- Sevil, J., Abós, A., Generelo, E., Aibar, A., García, L. (2016). Importancia del apoyo a las necesidades psicológicas básicas en la predisposición hacia diferentes contenidos en Educación Física:Importance of support of the basic psychological needs in predisposition to different contents in Physical Education. (2016). *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (29), 3-8.

- Moreno-Murcia, J. A., Conde, Cristina & Sáenz-López, P. (2012). Importancia del apoyo de autonomía en la figura del docente en educación física. *Tándem*, 40 18-27.
- Moreno, J. A. & Martínez, A. (2006). Importancia de la teoría de autodeterminación en la práctica físico-deportiva: fundamentos e implicaciones prácticas. *Cuadernos de Psicología del deporte*, 6 (2), 39-54.
- Muñoz, V., Lavega, P., Serna, J., Sáez, U., & March, J. (2017). Mood states when playing alone or in cooperation: two unequal motor and affective experiences / Estados de ánimo al jugar en solitario o en cooperación: dos vivencias motrices y afectivas desiguales. *Anales De Psicología*, 33 (1), 196-203.
- Senko, C., Durik, A. M., Patel, L., Lovejoy, C. M., & Valentiner, D. (2013). Performance-approach goal effects on achievement under low versus high challenge conditions. *Learning And Instruction*, 23 60-68.
- Simoni, C., Almiraz, A. A., & Santillana, H. (2014). Desarrollo de una propuesta basada en la meta-axiología en educación física a través de actividades físicas con características de oposición. *Revista Digital de Educación Física*, 29, 32-41.
- Treasure, D. C., & Roberts, G. C. (1995). Applications of Achievement Goal Theory to Physical Education: Implications for Enhancing Motivation. *Quest*, 47(4), 475-489.
- Xiang, P., Ağbuğa, B., Jiling, L., & McBride, R. E. (2017). Relatedness Need Satisfaction, Intrinsic Motivation, and Engagement in Secondary School Physical Education. *Journal Of Teaching In Physical Education*, 36(3), 340-352.

ANEXOS

ANEXO 1 FICHAS DE ACTIVIDADES

Nº de sesión: 2		
Actividad número 1 Los paquetes	Solución: Huir del que la paga, juntándose con una pareja	Observaciones: Variaciones: Correr a la pata coja, que 2 la paguen y solo uno tenga que escapar. La posición del que tenía que pillar era de gran dificultad ya que, el otro tenía mucha más ventaja, por el gran número de parejas que jugaban. Al ser un juego de oposición, tienes que decidir lo mejor por ti mismo.
Actividad número 2 Carrera con picas	Solución: Ponerse de acuerdo con tu pareja y colaborar los 2 hasta llegar al final	Observaciones: Se podría practicar en grupos. Nosotros al ser 3 personas, era más difícil, porque teníamos que tener una mayor coordinación. Ya que es un juego cooperativo tienes que encontrar la mejor estrategia para llegar al final del campo.
Actividad número 3: Circuito ciego	Solución: Confiar en tu pareja y seguir perfectamente las indicaciones	Observaciones: Llevar un objeto con el que se sienta seguro para facilitar el recorrido. El juego depende de la pareja, si tu pareja no te guía bien puede ser aburrido y malo.

Nº de sesión:2		
Actividad número 1	Solución:	Observaciones:
Los paquetes	Para que no te pillen debes ponerte al lado de una pareja para que pillen a otra. En esta no hay cooperación.	El juego habría sido mejor si hubiera habido 4 personas.
Actividad número 2	Solución: La pareja debe cooperar para llevar la pica al otro lado sin que se caiga, llevando a cabo las condiciones anteriormente dichas, como no tocarlo con el tren superior e inferior	Observaciones: Se podría practicar en grupos. Nosotros al ser 3 personas, era más difícil, porque teníamos que tener una mayor coordinación. Ya que es un juego cooperativo tienes que encontrar la mejor estrategia para llegar al final del campo.
Actividad número 3: Circuito ciego	Solución: Conseguir hallar el objetivo de conseguir guiar a la persona "ciega", cooperando para superar todos los obstáculos.	Observaciones: Creemos que el juego ha sido divertido ya que tenían que pasar diferentes obstáculos.

Nº de sesión:2		
Actividad número 1 Los paquetes	Solución: Ser ágil, rápido y estar atento por si el que huye se coloca al lado de tu pareja (ya que entonces tendrás que salir tú y huir de la otra persona)	Observaciones: Si estás despistado es fácil que te pillen, en cambio, si sigues el juego y cada uno de los movimientos de tus compañeros, obtendrás buenos resultados..
Actividad número 2 Carrera con picas	Solución: Hablar con tu pareja y ponerse de acuerdo en cómo vais a llevar la pica.	Observaciones: Es necesario que haya coordinación y cooperación entre los 2 miembros de la pareja, ya que si no es totalmente imposible llevar la pica al otro lado.
Actividad número 3: Circuito ciego	Solución: Antes de comenzar el circuito, hablar con tu compañero y decidir qué gestos determinarán su trayecto.	Observaciones: El juego se puede complicar si el ciego no tiene la suficiente confianza con la persona que le lleva, ya que él no ve y tiene que fiarse.

Nº de sesión:2		
Actividad número 1 Los paquetes	Solución: Correr rápido y utilizar el despiste.	Observaciones: La gente intentaba fastidiar a otros.
Actividad número 2 Carrera con picas	Solución: Cogiéndolas con las axilas, piernas, bolsillos del pantalón, etc.	Observaciones: Lo hemos hecho más rápido cuando nos la hemos metido en el bolsillo.
Actividad número 3: Circuito ciego	Solución: Tocar la espalda del compañero, según el lado, habrá de girar.	Observaciones: Añadimos que tocar en el centro es parar, y tocar la cabeza acelerar

Nº de sesión:2		
Actividad número 1 Los paquetes	Solución: Evitar ser pillado ayudándote de las demás parejas.	Observaciones: Si el que la pagaba no pudiera pasar por dentro sería más complicado.
Actividad número 2 Carrera con picas	Solución: Colaborar con la pareja para llegar a la meta sin que la pica toque el suelo.	Observaciones: Si se pudieran usar factores externos como objetos que nos permitieran llevar mejor las picas.
Actividad número 3: Circuito ciego	Solución: Colaborar entre la pareja para que el ciego no se caiga durante el trayecto de obstáculos.	Observaciones: Si el que llevara al ciego pudiera hablar con él sería más fácil.

Nº de sesión: 3		
Actividad número 1 Carreras de puntos de apoyo	Solución: Hablar entre los miembros para coordinarse y buscar la opción más original.	Observaciones: Muchos grupos empezaron copiando pero después la originalidad se abrió paso.
Actividad número 2 Malabarismos	Solución: Soltar el balón cuando la pelota del pase esté cayendo. Todo por turnos.	Observaciones: A medida que pasaba el tiempo se iba acelerando el ritmo hasta llegar a tener 3 pelotas en el aire.
Actividad número 3: Tren ciego	Solución: Tocar en los hombros para girar, en el centro para acelerar y en la cabeza para bajar velocidad.	Observaciones: Los líderes tenían que fijarse muy bien en lo que había delante.

Nº de sesión: 3		
Actividad número 1	Solución:	Observaciones:
Carreras de puntos de apoyo	Buscar la manera ideal de ir de un lado del campo a otro, con las consignas del profesor.	Es complicado, ya que tienes que hacerlo con las consignas del profesor.
Actividad número 2	Solución:	Observaciones:
Malabarismos	Que las pelotas no toquen el suelo, y mantener una todo el rato en el aire.	Es más o menos fácil, ya que mantener siempre una pelota en el aire es fácil.
Actividad número 3:	Solución:	Observaciones:
Tren ciego	uno hace de guía, y sin hablar tiene que guiar a los compañeros que llevan los ojos vendados.	Es difícil porque no puedes hablar nada, y tus compañeros te tienen que entender a través de tacto.

Nº de sesión: 3		
<u>Actividad número 1</u> Carreras de puntos de apoyo	<u>Solución:</u> Llegar hasta medio campo cumpliendo las condiciones e intentando llegar todos juntos. Una cooperación para completar las condiciones dichas.	<u>Observaciones:</u> Hubiera sido más fácil si en vez de ir en los grupos de cuatro hubiéramos ido por parejas.
<u>Actividad número 2</u> Malabarismos	<u>Solución:</u> Que el evaluador diga que los estamos haciendo bien, usar una técnica para que la pelota no se caiga, pasar la pelota de una forma en la que esté siempre en el aire.	<u>Observaciones:</u> Hubiera sido mejor si lo hubiéramos hecho entre 2 grupos.
<u>Actividad número 3:</u> Tren ciego	<u>Solución:</u> Ir tocando cada hombro para señalar en qué dirección en el caso de ser el grupo el que pilla. O empujar a los de delante.	<u>Observaciones:</u> Era divertido porque llevamos los ojos tapados.

Nº de sesión: 3		
Actividad número 1 Carreras de puntos de apoyo	Solución: Planificar como se va a poner los pies y manos que indica el progreso con los integrantes del grupo. Hay que ponerse de acuerdo, coordinarse y colaborar entre todos.	Observaciones: Es difícil cumplirlo ya que en los integrantes del grupo puede haber personas con más agilidad que otras, entonces no siempre es posible llegar al otro lado del campo.
Actividad número 2 Malabarismos	Solución: Ponerse de acuerdo en como lo van a hacer los integrantes del grupo y coordinarse.	Observaciones: Hay personas con muchos reflejos y otras con menos. La persona que tiene menos reflejos, es más fácil que se le caigan las pelotas o que no las coja, cosa que afecta al resto del grupo.
Actividad número 3: Tren ciego	Solución: Decidir antes de empezar que golpes van a determinar la dirección que tienen que seguir. Hacer caso al guía, ya que, si no los integrantes del grupo se chocarán, etc. y el juego no servirá para cumplir para cumplir el objetivo (la coordinación).	Observaciones: Para nosotros es más fácil hablando que en vez de con toques, ya que al decirlo todos lo obedecen inmediatamente, en cambio, con toques tarda más en llegar al primero, entonces cuesta más girar.

Nº de sesión: 3		
<u>Actividad número 1</u> Carreras de puntos de apoyo	Solución: Cooperar y coordinarse entre los miembros del equipo para llegar a la meta sin separarse. Hacerlo de forma original para que sea más entretenido.	Observaciones: Hubiera sido más fácil realizar las carreras por parejas que por grupos.
<u>Actividad número 2</u> Malabarismos	Solución: Hablar con el grupo para coordinarnos a la hora de lanzar las pelotas y que no se caigan al suelo. Ir variando el número de pelotas para mejor coordinación.	Observaciones: Si las pelotas hubieran sido más pequeñas, cogerlas hubiera sido más fácil.
<u>Actividad número 3:</u> Tren ciego	Solución: Acordar una serie de gestos para que el guía pueda llevar a la cadena y escapar de la cadena que pilla.	Observaciones: Que el que guiaba pudiera hablar con la cadena aunque no estuvieran pagándola y que solo pudieran ir por las líneas amarillas para darle más emoción al juego..

Nº de sesión: 4		
Actividad número 1 La red de araña	Solución: Hemos pasado cada uno por un lado sin tocar las cuerdas, con ayuda de los otros del grupo, al elevar un poco las cuerdas.	Observaciones: Un buen trabajo en equipo de otros grupos también, nos han ayudado a conseguirlo, una de las ventajas de la agilidad.
Actividad número 2 El naufragio	Solución: Una buena cooperación de equipo.	Observaciones: Nos ha costado organizarnos al principio un poco pero luego hemos hecho un buen trabajo.

Nº de sesión: 4		
Actividad número 1 La red de araña	Solución: Pasa uno por el hueco más grácil y ya puede ayudar a los demás al pasar, por ejemplo, puede sujetar las cuerdas para que vayan pasando (ya que no pone que se pueda en las normas).	Observaciones: Si no tienes una solución adecuada es muy difícil pasar por las cuerdas, ya que esto requiere agilidad y flexibilidad.
Actividad número 2 El naufragio	Solución: En nuestro grupo la solución que hemos buscado ha sido llevar a corderetas a uno del grupo reforzándolo con un aro y luego en la colchoneta la capitana y la del material han llevado a la anotadora y la evaluadora	Observaciones: Hay algunas soluciones más sencillas, pero no hemos sido capaces de pensarlas, así que nos hemos complicado un poco.

Nº de sesión: 4		
Actividad número 1 La red de araña	Solución: Buscar la forma de que todos los integrantes del grupo pudiéndose ayudar entre ellos, pasen por distintos huecos de la red sin tocarla.	Observaciones: El truco en pasar por arriba agarrado a las espalderas, aunque hacerlo de forma honrada es también sencillo.
Actividad número 2 El naufragio	Solución: Cruzar todo el campo de fútbol sin tocar el suelo. Para esto, puedes arrastrar tu propia colchoneta o aro, dependiendo de lo que te toque.	Observaciones: Había infinitas soluciones, desde enrollarla y desenrollarla hasta dar saltos y tirar a la vez.

Nº de sesión: 4		
Actividad número 1 La red de araña	Solución: Pasar todos por la parte de arriba de las cuerdas.	Observaciones: Algunas personas pasaron por arriba y otras lo intentarán y otras lo intentaron por las cuerdas
Actividad número 2 El naufragio	Solución: Apoyarse los dos en la colchoneta y coger la otra delante y así otra vez hasta llegar al otro lado.	Observaciones: Costó encontrar la solución pero cuando se dieron cuenta fue fácil.

Nº de sesión: 4		
Actividad número 1 La red de araña	Solución: Nos dividimos en dos grupos de ocho, en nuestro grupo estuvimos atravesando los huecos que había en las telarañas, si tocabas las telarañas tenías que volver a empezar de nuevo y nos estuvimos ayudando mutuamente.	Observaciones: Fue difícil al principio pero con la ayuda de los compañeros pasamos todos.
Actividad número 2 El naufragio	Solución: Teníamos que ir en la colchoneta con el compañero hasta la otra punta del pabellón, pero no podíamos pisar el suelo, estuvimos probando muchas formas, pero no funcionaban hasta ver la forma correcta.	Observaciones: Fue difícil, pero pensando se logra.

Nº de sesión: 5		
Actividad número 1 Círculo de ciegos:	Solución: Seguir en todo momento las indicaciones del que te guía, y el guía debe dar las mejores indicaciones posibles.	Observaciones: Ir de ciego es peor que ser guía, pues dependes del otro.
Actividad número 2 Círculo de obstáculos	Solución: Hacer el recorrido completo sin chocar con los obstáculos. Hacerlo lo más rápido posible.	Observaciones: Si se repite varias veces puede volverse repetitivo.
Actividad número 3 Círculo de carreras	Solución: Competir en un circuito de obstáculos, atado del compañero.	Observaciones:

Nº de sesión: 5		
Actividad número 1 Círculo de ciegos:	Solución: Guia a la persona mediante indicaciones.	Observaciones: El circuito lo hicieron sencillo, para que los ciegos pudieran realizarlo.
Actividad número 2 Círculo de obstáculos	Solución: Realizar todas las pruebas en su conjunto.	Observaciones: Hicieron un circuito muy completo, ya que habían incluido muchos deportes.
Actividad número 3 Círculo de carreras	Solución: Coordinarse con el compañero para andar y saltar hasta llegar al final.	Observaciones: Era muy complicado coordinarse, especialmente si la zancada de ambos no es igual.

Nº de sesión: 5		
Actividad número 1 Circuito de ciegos:	Solución: Que se dieran la mano y fueran juntos, o mediante indicaciones verbales.	Observaciones: Es difícil, porque sin ver da inseguridad no ver el circuito.
Actividad número 2 Circuito de obstáculos	Solución: Coger carrerilla para pasar las vallas. No hacerlo muy deprisa para evitar fallos.	Observaciones: Era difícil ponerse de acuerdo con la pareja.
Actividad número 3 Circuito de carreras	Solución: Ponerse de acuerdo con el compañero. Que uno de los dos asuma el rol de líder facilita la coordinación.	Observaciones: Era muy complicado coordinarse, especialmente si la zancada de ambos no es igual.

Nº de sesión: 5		
Actividad número 1 Circuito de ciegos:	Solución: Cooperar para que el ciego supere el obstáculo.	Observaciones: Si el guía puede tocar al ciego resulta sencillo. Si no hay ciertas pruebas, es más seguro debido a la ceguera.
Actividad número 2 Circuito de obstáculos	Solución: Superar los obstáculos.	Observaciones: Más tipos de ejercicios. En vez de repetir, poder variar el circuito.
Actividad número 3 Circuito de carreras	Solución: Cooperar y coordinarse.	Observaciones: Haber competido varias personas a la vez.

Nº de sesión: 6		
<u>Actividad número 1</u> Pulso gitano	Solución: Mantener el equilibrio y utilizar la fuerza del otro en su contra para poder tirarlo, aprovechar un despiste y empujarlo.	Observaciones: Otra idea sería echar todo tu peso hacia atrás, pero ahí corres más riesgo de caer tú. Es más difícil cuando los pies que no se mueven son los izquierdos.
<u>Actividad número 2</u> Pulso pirata	Solución: Conseguir mantener el equilibrio con una sola pierna y como hemos dicho, utilizamos la fuerza del otro en su contra.	Observaciones: A la pata coja es más difícil derribar al otro ya que te falta apoyo y eres más vulnerable a que te empujen y te caigas.
<u>Actividad número 3</u> Tocar el cuerpo	Solución: Tienes que ser rápido para que no te dé a ti, por ejemplo, cuando te vaya a dar, te giras y le das tú.	Observaciones: Es muy complicada porque prácticamente siempre acaban dándote cuando tú te acercas a darles.

Nº de sesión: 6		
<u>Actividad número 1</u> Pulso gitano	Solución: Hacer toda la fuerza posible para conseguir tirar a tu adversario.	Observaciones: Poder utilizar las 2 manos variaría la forma de vencer al otro.
<u>Actividad número 2</u> Pulso pirata	Solución: Hacer movimientos bruscos para tirar al adversario.	Observaciones:
<u>Actividad número 3</u> Tocar el cuerpo	Solución: Moverse para proteger la parte del cuerpo.	Observaciones: Sería interesante realizarlo en grupo.

Nº de sesión: 6		
<u>Actividad número 1</u> Pulso gitano	<u>Solución:</u> La solución sería mantener la fuerza y poner en su contra la del oponente. Otra solución sería mantener muy bien el equilibrio.	<u>Observaciones:</u> Lo hicimos cambiando las manos y pies. Llegamos a la conclusión de que los diestros tenían mejores con la derecha y con la izquierda.
<u>Actividad número 2</u> Pulso pirata	<u>Solución:</u> Mantener la fuerza en la pierna apoyada y con la otra mantener el equilibrio.	<u>Observaciones:</u> Lo hicimos cambiando las manos y pies. Llegamos a la conclusión de que los diestros tenían mejores con la derecha y con la izquierda.
<u>Actividad número 3</u> Tocar el cuerpo	<u>Solución:</u> Proteger tu cuerpo e intentar ser más rápido.	<u>Observaciones:</u> Cuando se cambió a tocar las rodillas, nos dimos cuenta de que era mucho más fácil tocar las rodillas, porque están al alcance del brazo.

Nº de sesión: 6		
<u>Actividad número 1</u> Pulso gitano	Solución: Intentar hacer fuerza, y echar el peso en el pie.	Observaciones: Hacerlo con un pie y la mano contraria daba más equilibrio.
<u>Actividad número 2</u> Pulso pirata	Solución: Hacer fuerza, pero mantener con el pie en el aire el equilibrio.	Observaciones: Es interesante hacerlo con diferentes personas, tienen diferente fuerza y equilibrio.
<u>Actividad número 3</u> Tocar el cuerpo	Solución: La solución era ser rápido e ir a tocar la espalda del otro protegiendo la tuya.	Observaciones: Cuando se cambió a tocar las rodillas, nos dimos cuenta de que era mucho más fácil tocar las rodillas, porque están al alcance del brazo.

Nº de sesión: 6		
<u>Actividad número 1</u> Pulso gitano	Solución: Aprovecharte de tu fuerza física y tirar con todas tus fuerzas para que el consiguiente adversario se vea obligado a mover su punto de apoyo.	Observaciones: El jugador con mayor fuerza física tenía más opciones de ganar.
<u>Actividad número 2</u> Pulso pirata	Solución: Aprovechar la fuerza centrífuga.	Observaciones: Utilizar más músculos que el adversario tenía más probabilidades de ganar.
<u>Actividad número 3</u> Tocar el cuerpo	Solución: Aprovechar tu fuerza física. Realizar amagos para desorientar al adversario. Moverse con agilidad para sorprender al adversario.	Observaciones: Es más fácil tocar las rodillas ya que lo tienes de frente.

Nº de sesión: 7		
Actividad número 1 Agujeros negros	Solución: Aprovechar la fuerza del otro para empujarle cuando se descuide. Ser ágil y tener resistencia para que le cueste más empujarle.	Observaciones: El complicado poder empujar y mover a la otra persona ya que generalmente se tiene la misma fuerza y el mismo peso.
Actividad número 2 Equilibrio de manos.	Solución: Hacer que el otro haga fuerza mientras tu resistes y le quitas las manos para que caiga	Observaciones: Es fácil si consigues mantener el equilibrio cuando le quites las manos, ya que si no te puedes caer.
Actividad número 3 Lucha canaria	Solución: Desequilibrar a tu pareja ya sea cogiéndole una pierna o ponerle la zancadilla para conseguir que al caerse toque el suelo.	Observaciones: Hay que tener cuidado de no hacer daño, ya que, si hay diferencia de fuerza entre los miembros de la pareja, es posible hacerlo.

Nº de sesión: 7		
Actividad número 1 Agujeros negros	Solución: Utilizar la fuerza del contrincante para meterlo en el aro o engañarlo dando la vuelta.	Observaciones: Al intentar que el contrincante entre en el aro la forma más fácil es llegar al límite y luego rápidamente dar la vuelta consiguiendo que pillen al contrincante.
Actividad número 2 Equilibrio de manos.	Solución: La forma más rápida de conseguir que tu contrincante caiga es empujarle con mucha fuerza y luego soltar consiguiendo que se caiga por su propia fuerza.	Observaciones: Se necesitan buenos reflejos y mucha fuerza. Aunque la agilidad también es un factor importante.
Actividad número 3 Lucha canaria	Solución: La forma más rápida de conseguir que tu contrincante caiga es empujarle con mucha fuerza y luego soltar consiguiendo que se caiga por su propia fuerza.	Observaciones: Se necesitan buenos reflejos y fuerza. La agilidad es un factor importante.

Nº de sesión: 7		
Actividad número 1 Agujeros negros	Solución: Se trataba de que una persona permaneciera dentro del aro y otras 2 lucharan empujándose para que el que este en el aro los tocara y cambiaran la posición.	Observaciones: Era complicado luchar e intentar escapar para que el que estaba dentro del aro no te tocara.
Actividad número 2 Equilibrio de manos.	Solución: Intentar aguantar el equilibrio. Separar los pies lo facilitaba.	Observaciones: Si realizabas fuerza hacia atrás empujando a la pareja se desequilibraba antes ya que nuestro cuerpo estaba vencido hacia delante.
Actividad número 3 Lucha canaria	Solución: Bastaba con tener más fuerza que el otro o ser astuto y realizar que caiga al suelo o apoye la mano u otra parte distinta del cuerpo.	Observaciones:

Nº de sesión: 7		
Actividad número 1 Agujeros negros	Solución: Aprovechar cuando el otro estaba en una mala posición para desequilibrarle hacia el aro.	Observaciones:
Actividad número 2 Equilibrio de manos.	Solución: Mover lateralmente a la otra persona para que levante los pies.	Observaciones: Un ejercicio muy completo e interesante.
Actividad número 3 Lucha canaria	Solución: Desequilibrar a la otra persona cuando ataca utilizando la fuerza del contrario.	Observaciones: Podría hacerse con objetos por la zona y que hubiera que hacer que el otro los tocara.

Nº de sesión: 7		
Actividad número 1 Agujeros negros	Solución: Intentar mover al otro lateralmente y en círculo.	Observaciones: Era complicado luchar e intentar escapar para que el que estaba dentro del aro no te tocara.
Actividad número 2 Equilibrio de manos.	Solución: Desequilibrar a la otra persona utilizando su fuerza.	Observaciones: Factores nuevos como estar en una barra o algún sitio inestable.
Actividad número 3 Lucha canaria	Solución: Aprovechar cuando el otro está en una mala posición y quitar los puntos de apoyo.	Observaciones: Un juego muy completo.

Nº de sesión: 8		
Actividad número 1 Tocar el tesoro	Solución: Intentar tocarle la frente, yendo por los 2 lados, intentando fintar.	Observaciones: Agilidad, resistencia y movilidad.
Actividad número 2 Volteo	Solución: Intentar que el compañero no sepa exactamente que vas a hacer para intentar sorprenderle.	Observaciones: Fuerza, movilidad, resistencia. Quitar los puntos de apoyo.

Nº de sesión: 8		
Actividad número 1 Tocar el tesoro	Solución: Intentar moverse por los 2 lados, llega un punto donde no puede separarse.	Observaciones: -
Actividad número 2 Volteo	Solución: Quitarle un brazo o una pierna, o varias.	Observaciones: -

Nº de sesión: 8		
Actividad número 1 Tocar el tesoro	Solución: Dar vueltas y hacerle un cambio de sentido.	Observaciones: Era divertido. El de abajo estaba en desventaja.
Actividad número 2 Volteo	Solución: Quitarle 2 puntos de apoyo, puesto que solo uno es difícil.	Observaciones: -

Nº de sesión: 8		
Actividad número 1 Tocar el tesoro	Solución: Si estás en el suelo, no parar de moverte para impulsarte. Si eres el de arriba intentar engañarle.	Observaciones: Convendría repetir posiciones después de estar en las 2.
Actividad número 2 Volteo	Solución: Quitarle 2 puntos de apoyo, si eres el que defiende intentar recolocarte.	Observaciones: -

ANEXO 2

SESIONES

SESIÓN 2

TAREA: Los paquetes

- Diseño: Juego de calentamiento, cooperación indirecta (para el que escapa), oposición indirecta (para el que la paga).
 - Orientación: Tarea. Al no haber una oposición directa, el objetivo es, bien escapar del otro, o pillar al otro. Como hay un factor paradójico, no existe en la actividad una orientación al ego.
- Exposición: Se explica previamente a la tarea que el alumnado debe ponerse por parejas (aleatoriamente) en un círculo, para a continuación explicar las reglas. Se incide en la necesidad de prever cuando va a colocarse el compañero junto a una pareja para que pueda escapar.
- Actuación docente: Se destaca la existencia de una cooperación relativa entre los adversarios, puesto que el que escapa puede colocarse junto a una pareja que haga que le resulte fácil de capturar al que la paga.
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Los alumnos respondieron intentando que todos la paguen. Consideraron que, al estar individualmente, debes decidir rápidamente que hacer. Orientación a la tarea.

TAREA: Carrera de picas.

- Diseño: Cooperación.
 - Orientación: Tarea. El objetivo de la tarea es cumplir los requisitos impuestos, de la forma más eficiente posible, y deben establecer en grupo como van a hacerlo.

- Exposición: Se incide en la necesidad de trabajar en grupo, de cumplir los requisitos propuestos, y de la no existencia de una competición.
- Actuación docente: Se les da tiempo de práctica, y se les anima a probar diferentes sistemas. Se indica como requisito que deben ser capaces de llegar al otro lado del campo sin que se caiga la pica para considerar al sistema adecuado.
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Los alumnos en general fueron originales, buscando sistemas diferentes para alcanzar el objetivo. Orientación a la tarea.

TAREA: Circuito ciego.

- Diseño: Cooperación, por parejas. Uno de la pareja llevará los ojos vendados, y el otro debe guiarlo por todos los obstáculos que previamente se ha colocado en el área de práctica.
 - Orientación: Tarea. El objetivo es superar todos los obstáculos. Por parte del guía, debe buscar sin hablar el mejor sistema para guiarle. El ciego debe interpretar las señales dadas y confiar en su guía.
- Exposición: Se establece que no pueden hablar, pero pueden utilizar materiales, tanto ciegos como guías. El objetivo se establece como conseguir superar los obstáculos.
- Actuación docente: Se establecen las reglas, se ayuda en algún momento dado a la pareja que lo necesite y se ofrecen posteriormente diferentes sistemas de comunicación.
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Orientación a la tarea. No existe ningún tipo de competición, si no que los alumnos intentan encontrar qué sistema de comunicación les resulta más eficaz.

SESIÓN 3

TAREA: Carreras de puntos de apoyo

- Diseño: Actividad cooperativa. Los alumnos, por grupos, deberán buscar una forma de desplazarse tocándose todos los miembros del grupo con una serie de directrices que dará el profesor. Se valorará la efectividad de la solución (la velocidad de desplazamiento).
 - Orientación: Tarea. Al no haber una oposición directa, el objetivo es, lograr cumplir las condiciones del profesor. Aunque hay que tener en cuenta que, al tenerse en cuenta la velocidad de desplazamiento, puede haber algo de orientación al ego debido al afán por llegar los primeros.
- Exposición: Se les ejemplifica de forma simple que es lo que deben hacer. Se incide en la necesidad de que deben ir juntos, cumplir los requisitos, y a su vez, intentar que el desplazamiento sea eficaz. Se les dice que tendrán un tiempo para pensar y probar.
- Actuación docente: Se les recomienda que prueben varias formas. Se reitera en que el objetivo no es ser más rápido que el resto, si no que deben ser capaces de discernir entre una solución eficaz y una que no lo es.
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: La mayor parte del alumnado estuvo orientado a la tarea, puesto que no se preocupaban de quien llegara antes, y sus comentarios iban dirigidos a una crítica constructiva de sus propios sistemas. En algún caso más concreto, un grupo se orientaba hacia el ego, puesto que solo les preocupaba ganar.

TAREA: Malabares

- Diseño:
 - Orientación: Tarea. Se divide a la clase en grupo de 4, teniendo cada grupo 6 pelotas. Deben buscar una forma de hacer malabares con las pelotas de forma que siempre haya un mínimo de 2 en el aire.

- Exposición: Se realiza la explicación, y se les recomienda que empiecen desde opciones más sencillas a más difíciles.
- Actuación docente: A mitad de ejercicio, como feedback, y viendo que en varios grupos les resultaba complicado, se les dan ideas como aprovechar diferentes alturas y dentro del grupo trabajar en parejas para facilitar los cambios de pelota.
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Los alumnos se vieron muy orientados a la tarea, ya que en todos los grupos se esforzaban por mejorar y lograr mayor número de cambios de pelota sin fallar, y cuando uno tenía problemas, el resto le ayudaba.

TAREA: Cadena de ciegos

- Diseño: Actividad cooperativa. Se separa la clase en grupos de 4, estando 3 de ellos con los ojos tapados. El último deberá guiar al resto del grupo sin hablar. Cuando el grupo se haya adaptado a la tarea, un equipo deberá pillar al resto, llevando el primero un objeto distintivo (con el objetivo de que el guía lo reconozca fácilmente).
 - Orientación: Tarea.
- Exposición: Se incide, como en la sesión anterior, acerca de la necesidad del trabajo en equipo, y de confiar en el guía. Se les indica que dispondrán de un tiempo de adaptación, y que después se incluirá algo más en la actividad.
- Actuación docente: La inclusión de que un grupo la pague es para aumentar la dificultad del ejercicio, además de proveer un objetivo claro a los guías: evitar que los pillen. Se logra un aumento de la atención y de la toma de decisiones. Los ciegos, a su vez, deben transmitir la orden rápidamente y actuar en consecuencia.
- Agentes:
 - Profesor:Tarea.
 - Alumnos: Antes de incluir al grupo perseguidor, los alumnos solo se ponían de acuerdo en cómo hacerlo, es decir, orientación a la tarea. Con la inclusión del grupo que pillaba, se observa una mayor orientación a la

tarea, coordinación y al trabajo en grupo. Esto se debe, posiblemente, a que al tener un objetivo común cada miembro del grupo se esfuerza en cumplir su papel de forma eficiente.

SESIÓN 4

TAREA: La red de araña

- Diseño: Actividad cooperativa de 2 equipos. Se trataba de una actividad de evaluación, en la cual se dividía la clase en 2 partes, unos realizaban la tarea, y el resto, evaluaba según una rúbrica. La tarea consistía en que todos los del equipo debían pasar al otro lado de una red de cuerdas, teniendo en cuenta que no se podía pasar por el hueco de 2 cuerdas más de una vez. Contaban con una hoja en la cual se explicaba el ejercicio y las reglas a seguir. El objetivo de esta era que encontraran en las reglas o en las ambigüedades la forma de lograr superar el ejercicio.
 - Orientación: Tarea.
- Exposición: Se les explica el procedimiento de la sesión, se les divide en 2 grandes grupos, y se les hace entrega de la ficha. No se les hace ninguna explicación de la misma, y se les conceden 3 minutos para leerla y que piensen en como superarlo.
- Actuación docente: No se les explica nada referido a la hoja entregada debido a que se pretende que lean y busquen una forma de superar el ejercicio, y una explicación de la misma podría hacerles ver la forma de lograrlo. Se les respondía a las dudas, siempre que no estuviera específicamente expuesto en la hoja del ejercicio.
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Tarea. Es una actividad cuyo fin principal es evaluar si trabajan en grupo, y no requiere de unas aptitudes físicas o mentales especiales, más allá de un análisis crítico del ejercicio y capacidad para trabajar en grupo.

TAREA: El naufragio

- Diseño: Actividad cooperativa de 2 equipos. Se trataba de una actividad de evaluación, en la cual se dividía la clase en 2 partes, unos realizaban la tarea, y el resto, evaluaba según una rúbrica. La tarea consistía en que todos los del equipo debían pasar al otro lado del campo con una serie de objetos y limitaciones según los roles que tenían en dicha sesión. Contaban con una hoja en la cual se explicaba el ejercicio y las reglas a seguir. El objetivo de esta era que encontraran en las reglas o en las ambigüedades la forma de lograr superar el ejercicio.
 - Orientación: Tarea.
- Exposición: Se les explica el procedimiento de la sesión, se les divide en 2 grandes grupos, y se les hace entrega de la ficha. No se les hace ninguna explicación de la misma, y se les conceden 3 minutos para leerla y que piensen en cómo superarlo.
- Actuación docente: No se les explica nada referido a la hoja entregada debido a que se pretende que lean y busquen una forma de superar el ejercicio, y una explicación de la misma podría hacerles ver la forma de lograrlo. Se les respondía a las dudas, siempre que no estuviera específicamente expuesto en la hoja del ejercicio.
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Tarea. Es una actividad cuyo fin principal es evaluar si trabajan en grupo, y no requiere de unas aptitudes físicas o mentales especiales, más allá de un análisis crítico del ejercicio y capacidad para trabajar en grupo.

SESIÓN 5

TAREA: Elaboración de circuitos

- Diseño: La tarea consiste en realizar un circuito eminentemente cooperativo en base a unas especificaciones del docente
 - Orientación: Tarea. El objetivo de la tarea consiste en la creación de circuitos según unas características específicas. Esto implica un gran trabajo en equipo, y requiere de un análisis tanto del material como del espacio.
- Exposición: Se les explica como será la sesión, pero se evita dar ejemplos de como realizarlo. Se divide a la clase en 3 grupos. Debido a que hay 3 grupos grandes para la sesión, se les permite elegir entre varias opciones el tipo de actividad que prepararán.
- Actuación docente: Se pretende lograr que apliquen el trabajo de las sesiones anteriores en un circuito. Lógicamente, se les invita a innovar, tanto en la estructura como en el uso del material. En el desarrollo de la sesión se pudo observar que el trabajo en equipo (uno de los principales objetivos de la unidad didáctica), fue especialmente bueno.
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Tarea y ego. En la fase de diseño, se podía observar que existía una clara orientación a la tarea. Sin embargo, al realizar los circuitos, en algunos casos se observaba como los alumnos consideraban más importante hacerlos rápido y mejor que el resto de los compañeros, en varios casos. Esto puede deberse a la naturaleza propia de la actividad, a lo que los alumnos consideran parte de un circuito (hacerlo rápido), o bien a la orientación específica de los alumnos.

SESIÓN 6

TAREA: Pulso gitano

- Diseño: Actividad de oposición 1vs1. Se colocan de frente, con un pie adelantado pegado al del compañero. Se cogen de una mano, y deben lograr que el otro mueva el pie adelantado sin mover el suyo. Pueden mover el otro pie como consideren. Debe realizarse con ambas manos y pies.
 - Orientación: Tarea.
- Exposición: En esta sesión se inicia las actividades de oposición, por lo que se explican aspectos muy básicos de la misma. Se les anima a probar con ambos pies y manos, para que comprueben las diferencias (diferencias en fuerza, equilibrio, etc.).
- Actuación docente: Es una tarea de iniciación a la oposición. Se pretende que empiecen a vislumbrar algunos de sus aspectos importantes (posición, cuando ejercer fuerza y cuando no, etc.). Tras la actividad, se les pregunta acerca de la lateralidad y su influencia, y especialmente de si tener la posibilidad de mover el pie atrasado resulta necesario o no.
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Tarea. La consideraron una actividad muy lúdica, y además lograron llegar a las conclusiones esperadas por el profesor.

TAREA: Pulso pirata

- Diseño: Actividad de oposición 1vs1. Se colocan de frente, a la pata coja. Se cogen de una mano, y deben lograr que el otro apoye el pie levantado sin apoyar el propio. Debe realizarse con ambas manos y pies. Pueden moverse en una pequeña área, el que salga de esa zona pierde.
 - Orientación: Tarea.

- Exposición: En esta sesión se inicia las actividades de oposición, por lo que se explican aspectos muy básicos de la misma. Se les anima a probar con ambos pies y manos, para que comprueben las diferencias (diferencias en fuerza, equilibrio, etc.).
- Actuación docente: Es una tarea de iniciación a la oposición. Se pretende que empiecen a vislumbrar algunos de sus aspectos importantes (posición, cuando ejercer fuerza y cuando no, etc.). Tras la actividad, se les pregunta acerca de la lateralidad y su influencia, y especialmente de si tener la posibilidad de mover el pie atrasado resulta necesario o no. Los alumnos tratan como algo importante la necesidad de un equilibrio dinámico, y como, al poder moverse por un espacio, pueden “invadir” el espacio del adversario, para obligarle a apoyar el pie o sacarlo.
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Tarea. Es una continuación cercana a la actividad anterior, pero con el componente de la movilidad. Muchos alumnos dijeron que esta capacidad de desplazarse implica un mayor número de opciones para vencer al otro.

TAREA: Tocar el cuerpo

- Diseño: Actividad de oposición 1vs1. Tienen que tocar la parte del cuerpo que el profesor indica, sin que te toquen a ti.
 - Orientación: Tarea.
- Exposición: En esta sesión se inicia las actividades de oposición, por lo que se explican aspectos muy básicos de la misma. Se les explica la tarea, y se inicia tocando un hombro. Posteriormente se varía a rodillas, espalda, cabeza.
- Actuación docente: Es una tarea de iniciación a la oposición. Se pretende que empiecen a vislumbrar algunos de sus aspectos importantes (posición, cuando ejercer fuerza y cuando no, etc.). Se incide en la seguridad del compañero, que es fundamental en el contenido presente
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.

- Alumnos: Tarea y ego. En este caso, los alumnos debían tener en consideración un aspecto importante de la oposición, que es el factor riesgo para lograr la consecución del objetivo, y que se tratará en futuras sesiones. Algunos alumnos aducían que lo único que se necesitaba para minimizar este riesgo es aspectos físicos como la velocidad. El resto, sin embargo, consideraban que había que intentar engañar al otro.

SESIÓN 7

TAREA: Agujeros negros

- Diseño: Actividad de oposición 1vs1 (grupal). Se colocan aros en un espacio. Una parte del grupo se colocará individualmente en un aro, el resto se coloca por parejas. Los alumnos que están en un aro deben intentar tocar a un compañero de fuera para intercambiarse por ellos. Asimismo, los que están por parejas deben intentar llevar a su adversario hacia uno de esos aros.
 - Orientación: Tarea.
- Exposición: Se explica la actividad. Se incide en la necesidad de tener en cuenta el espacio, y el factor riesgo (tratado en la sesión anterior de forma superficial).
- Actuación docente: Se insiste en la búsqueda de seguridad del compañero. Se les recuerda que deben intentar erigir estrategias efectivas.
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Tarea. A pesar de que tiene un carácter paradójico (debido a los alumnos dentro del aro), muchos alumnos consideraban que dependía más de su capacidad para lograr acercar al otro sin exponerse ellos que de los compañeros o de aspectos puramente físicos.

TAREA: Equilibrio de manos

- Diseño: Actividad de oposición 1vs1. Los alumnos se colocan enfrente el uno del otro, tocándose las manos, palma contra palma. Deben lograr que el otro mueva los pies, sin mover los propios.
 - Orientación: Tarea.

- Exposición: Las actividades de oposición interindividual en un mismo espacio generalmente implica aspectos como la fuerza o la agilidad, se pretende que en esta actividad se centren en el equilibrio (se explica posteriormente a la actividad).
- Actuación docente: Tras la actividad, se incide en la importancia del engaño, y del equilibrio, ya que eran los principales factores que debían tenerse en cuenta.
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Tarea. Los alumnos consideraban una actividad donde era muy importante el engaño, mediante el uso controlado de la fuerza.

TAREA: Lucha canaria

- Diseño: Actividad de oposición 1vs1. Los alumnos tienen que lograr que el otro toque el suelo con una parte del cuerpo que no sean los pies.
 - Orientación: Tarea.
- Exposición: Se explica que es un deporte, se explican las reglas y se les pide que deben intentar aplicar todo lo que se ha explicado en las 2 sesiones.
- Actuación docente: Se les recuerda la necesidad de seguridad. Debido a la alta implicación fisiológica, se unen en grupos de 4, y 2 controlan que no haya ningún percance, así como si aplican aspectos vistos en clase
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Tarea y ego. Muchos alumnos, en esta tarea concreta, consideraron que los aspectos físicos eran lo más importante. Sin embargo, algunos de esos alumnos, tras un leve debate entre ellos, reconsideraron que esto se debía en parte a lo que habían aprendido previamente.

SESIÓN 8

TAREA: Tocar el tesoro

- Diseño: Actividad de oposición 1vs1. Se trataba de una actividad de evaluación, en la cual se dividía la clase en 2 partes, unos realizaban la tarea, y el resto, evaluaba según una rúbrica. Uno de la pareja se coloca en decúbito supino, el otro está de pie. El que está levantado debe tocar la cabeza del que está tumbado. El que está tumbado, puede moverse sin desplazarse para evitarlo, así como utilizar brazos y piernas. Todo esto respetando la seguridad del otro.
 - Orientación: Tarea.
- Exposición: Se entrega una hoja donde se detallan las reglas a seguir.
- Actuación docente: Se les recuerda la necesidad de seguridad. Se comprueba que los evaluadores tengan claro como evaluar (se había practicado previamente).
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Tarea y ego. La mayoría de los alumnos explicaron que la tarea, aunque requería componentes físicos, era importante la capacidad de adelantarse al otro, especialmente estando abajo..

TAREA: Volteo

- Diseño: Actividad de oposición 1vs1. Se trataba de una actividad de evaluación, en la cual se dividía la clase en 2 partes, unos realizaban la tarea, y el resto, evaluaba según una rúbrica. Uno se colocaba en cuadrupedia, el otro debía conseguir girarlo y que su espalda tocara el suelo. No se podían utilizar formas para girarle como golpear o cualquiera que implique daño al compañero. Todo esto respetando la seguridad del otro.
 - Orientación: Tarea.

- Exposición: Se entrega una hoja donde se detallan las reglas a seguir. Se incide especialmente en que no se trata solo de conseguirlo, sino que es importante saber el fundamento de la solución (quitar o bloquear puntos de apoyo)
- Actuación docente: Se les recuerda la necesidad de seguridad. Se comprueba que los evaluadores tengan claro como evaluar (se había practicado previamente).
- Agentes:
 - Profesor: Tarea.
 - Alumnos: Tarea. En esta tarea, todos los alumnos consideraron que no se requería más que un análisis de la situación para comprender que mientras se mantuvieran sobre todos los puntos de apoyo sería muy difícil girarlo.