

# Una propuesta educativa en 4º de Primaria basada en juegos de colaboración-oposición bajo el modelo de aprendizaje cooperativo para fomentar la cohesión de grupo

*An educational proposal in 4th grade based on collaboration-opposition games under the cooperative learning model to promote group cohesion*

Gironda, M.<sup>1</sup>; González-Silva, J.<sup>2</sup>; Conejero, M.<sup>3</sup>; Fernández-Echeverría, C.<sup>4</sup>

## Resumen

**Introducción:** El aprendizaje cooperativo es un modelo pedagógico que puede servir como herramienta educativa no sólo para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado sino su cohesión dentro de un grupo-clase. **Objetivos:** El objetivo principal de la investigación fue conocer los niveles de cohesión de un grupo de 4º curso de Educación Primaria y crear una propuesta educativa basada en juegos de colaboración-oposición bajo el modelo de aprendizaje cooperativo para fomentar la cohesión social y la cohesión tarea del grupo. **Métodos:** La muestra del estudio estuvo compuesta por un total de 24 alumnos (8 chicas y 16 chicos) del colegio “José Luis Cotallo” de 4º de Educación Primaria con unas edades comprendidas entre 9 y 11 años. Para conocer los niveles de cohesión se utilizó el cuestionario The Youth Sport Environment Questionnaire-YSEQ adaptado por Leo et al. (2023). **Resultados y discusión:** Los resultados del trabajo expusieron unos valores medios de cohesión social ( $M=7.16$ ) y tarea ( $M=7.86$ ) positivos, aunque podrían mejorarse. Una vez obtenidos los resultados de los niveles de cohesión, se propuso un programa de intervención basado en juegos de colaboración-oposición. Dicha propuesta de intervención constaba de seis clases. Los juegos se caracterizaban por la realización de actividades motrices mientras se desarrollaba la cooperación de los niños/as y realizando actividades que implicaban cognitivamente al alumnado y con un fondo didáctico para el fomento de la transmisión de valores. **Conclusiones:** Mediante esta propuesta de programa de intervención se pretendía proponer el uso del aprendizaje cooperativo como herramienta docente en la educación primaria para paliar posibles niveles anómalos de las relaciones sociales entre el alumnado, fomentando la cohesión grupal.

**Palabras clave:** Aprendizaje cooperativo; juegos de colaboración-oposición; educación primaria; educación física.

## Abstract

**Introduction:** Cooperative learning is a pedagogical model that can serve as an educational tool not only to favour the teaching-learning process of students but also their cohesion within a group-class.. **Aim:** The main objective of the research was to find out the levels of cohesion of a group of 4th grade of Primary Education and to create an educational proposal based on collaborative-opposition games under the model of cooperative learning to promote social cohesion and group task cohesion. **Methods:** The Youth Sport Environment Questionnaire-YSEQ adapted by Leo et al. (2023) was used to determine the levels of cohesion. **Results & discussion:** The results of the work showed positive mean values of social cohesion ( $M=7.16$ ) and task ( $M=7.86$ ), although they could be improved. Once the results of the cohesion levels were obtained, an intervention programme based on collaboration-opposition games was proposed. This intervention proposal consisted of six classes. The games were characterised by the carrying out of motor activities while developing the children's cooperation and carrying out activities that cognitively involved the pupils and with a didactic background to promote the transmission of values. **Conclusions:** This intervention programmer proposal aims to propose the use of cooperative learning as a teaching tool in primary education to alleviate possible anomalous levels of social relations among pupils, promoting group cohesion.

**Keywords:** Cooperative learning; collaborative-opposition games; primary education; physical education.

**Tip:** Proposal

**Section:** Physical education

Author's number for correspondence: 2 - Sent: 04/2023; Accepted: 06/2023

<sup>1</sup>Facultad de Formación del Profesorado, Universidad de Extremadura – España - [mgirondag@alumnos.unex.es](mailto:mgirondag@alumnos.unex.es),

<sup>2</sup>Facultad de Educación y Psicología, Universidad de Extremadura – España - [jarags@unex.es](mailto:jarags@unex.es), <https://orcid.org/0000-0001-6841-6043>

<sup>3</sup>Facultad de Ciencias de la Salud. Universidad Francisco de Vitoria – España - [manuel.conejero@ufv.es](mailto:manuel.conejero@ufv.es), <https://orcid.org/0000-0001-8355-9544>

<sup>4</sup>Facultad de Educación, Universidad de Sevilla – España - [cfecheverria@us.es](mailto:cfecheverria@us.es), <https://orcid.org/0000-0001-6841-6043>

Gironda, M., González-Silva, J., Conejero, M., & Fernández-Echeverría, C. (2024). Una propuesta educativa en 4º de Primaria basada en juegos de colaboración-oposición bajo el modelo de aprendizaje cooperativo para fomentar la cohesión de grupo. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 8(1), 368-387. <http://doi.org/10.5281/zenodo.10640029>  
ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity - ISSN: 2603-6789



***Uma proposta educativa no 4º ano do Ensino Básico baseada em jogos de colaboração-oposição no âmbito do modelo de aprendizagem cooperativa para promover a coesão do grupo.***

**Resumo**

**Introdução:** A aprendizagem cooperativa é um modelo pedagógico que pode servir como ferramenta educativa não só para favorecer o processo de ensino-aprendizagem dos alunos mas também a sua coesão dentro de um grupo-turma. **Objetivos:** O principal objetivo da investigação foi conhecer os níveis de coesão de um grupo do 4º ano do ensino básico e criar uma proposta educativa baseada em jogos de colaboração-oposição no âmbito do modelo de aprendizagem cooperativa para promover a coesão social e a coesão do grupo. **Métodos:** A amostra do estudo foi constituída por um total de 24 alunos (8 raparigas e 16 rapazes) da escola "José Luis Cotallo" do 4º ano do Ensino Básico, com idades compreendidas entre os 9 e os 11 anos. Para determinar os níveis de coesão foi utilizado o The Youth Sport Environment Questionnaire-YSEQ adaptado por Leo et al. (2023). **Resultados e discussão:** Os resultados do trabalho revelaram valores médios positivos para a coesão social ( $M=7.16$ ) e para a tarefa ( $M=7.86$ ), embora estes pudessem ser melhorados. Uma vez obtidos os resultados dos níveis de coesão, foi proposto um programa de intervenção baseado em jogos de colaboração-oposição. Esta proposta de intervenção consistiu em seis aulas. Os jogos caracterizavam-se pela realização de actividades motoras, desenvolvendo a cooperação das crianças e realizando actividades que envolviam cognitivamente os alunos e com um fundo didático para promover a transmissão de valores. **Conclusões:** Esta proposta de programa de intervenção tem como objetivo propor a utilização da aprendizagem cooperativa como ferramenta pedagógica no ensino básico para atenuar possíveis níveis anómalos de relações sociais entre os alunos, promovendo a coesão do grupo.

**Palavras-chave:** Aprendizagem cooperativa; jogos de colaboração-oposição; ensino básico; educação física.

**Reference:**

Gironda, M., González-Silva, J., Conejero, M., & Fernández-Echeverría, C. (2024). An educational proposal in 4th grade based on collaboration-opposition games under the cooperative learning model to promote group cohesion. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 8(1), 368-387. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10640029>

**Gironda, M., González-Silva, J., Conejero, M., & Fernández-Echeverría, C. (2024).** Una propuesta educativa en 4º de Primaria basada en juegos de colaboración-oposición bajo el modelo de aprendizaje cooperativo para fomentar la cohesión de grupo. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 8(1), 368-387. <http://doi.org/10.5281/zenodo.10640029>  
ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity - ISSN: 2603-6789

## I. Introducción

El aprendizaje cooperativo puede definirse como “un modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas en el que docente y estudiantes actúan como coaprendices” (Fernández-Río, 2014, p. 6 citado en Fernández-Río & Méndez-Giménez, 2016).

Según Johnson et al. (1999), la cooperación es trabajar juntos por un objetivo común. En el caso de una situación de cooperación, los individuos se esfuerzan por lograr resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. El aprendizaje cooperativo es el uso de pequeños grupos de enseñanza, en los que los estudiantes trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.

El aprendizaje cooperativo es un modelo pedagógico que funciona correctamente en los centros educativos, permitiendo a los docentes conseguir varios objetivos al mismo tiempo y del mismo modo, aumentar el rendimiento del alumnado, siendo diversos autores lo que apoyan su implementación en las aulas (Mayordomo & Onrubia, 2015; Pujolàs, 2008).

Bajo este modelo, según Johnson y Johnson (1999), el docente forma los grupos de aprendizaje, enseña conceptos y estrategias básicos, controla el funcionamiento de los grupos, interviene para enseñar habilidades en grupos pequeños, ofrece ayuda en las tareas cuando se necesita, evalúa el aprendizaje de los alumnos y se asegura de que los grupos procesen la forma en que sus integrantes han trabajado juntos. Los estudiantes se dirigen a sus pares en busca de ayuda, realimentación, refuerzo y apoyo.

Dentro de este contexto escolar si fijamos nuestra mirada en la asignatura de educación física, se considera que puede ser una asignatura ideal para el uso de esta metodología y reducir así el enfoque competitivo, los cuales llevan a la participación solo de los estudiantes más capacitados, y se margina y descuida al resto de los alumnos, provocando cierto grado de indiferencia y rechazo hacia las sesiones de Educación Física (Hernández & Madero, 2007). En este sentido, se considera importante que en las clases de educación física se comience a dar más valor a los juegos cooperativos como propuesta para la educación en valores y fomento de la cohesión de grupo a través de la Educación Física ya que otorga multitud de beneficios. Entre los beneficios que podemos destacar se encuentra que, los alumnos, a través del aprendizaje cooperativo, pueden aclarar los contenidos que no entiendan con ayuda de otros compañeros antes de preguntarle al docente (Johnson & Johnson, 1999), se disminuye el abandono de los estudios, se promueve el aprendizaje independiente y autodirigido (Domingo, 2008) y se mejora las relaciones intergrupales (Slavin, 1994) y a la cohesión de grupo (Fernández-Río, 2017).



Entre todos los beneficios que se pueden obtener, en el presente trabajo se destaca la mejora de la cohesión grupal donde se considera necesario definirla como: “Un proceso dinámico que se refleja en la tendencia del grupo a mantenerse y permanecer unido en la búsqueda de sus objetivos instrumentales y/o para la satisfacción de las necesidades afectivas de los miembros” (Carron et al., 1988, p.213). Concretamente, la cohesión grupal se divide en dos categorías: cohesión-tarea y cohesión social. La cohesión social se refiere al grado en el que los miembros del grupo conversan, disfrutan de la compañía y se sitúan en el lugar del otro, mientras que en la cohesión-tarea trabajan juntos para conseguir un fin (Carron & Ball, 1977; Carron et al., 1985; Carron, et al., 1998).

La cohesión social y la cohesión tarea pueden darse en multitud de contextos como puede ser el deportivo o el educativo, destacando la importancia de cada una de ellas en cada ámbito (Leo et al., 2009; Pérez, 2020)

Concretamente en el contexto educativo, la cohesión grupal, según Torralbas y Batista (2020) es una buena herramienta para obtener más y mejores aprendizajes y brinda recursos para maximizar el alcance del proceso educativo. En este sentido, la escuela también tiene la responsabilidad de cultivar estudiantes que posean la habilidad de relacionarse con los demás, que les permita aceptar la diversidad, trabajar en equipo y el cuidado de los otros, dando valor a estas cuestiones para conseguir una buena socialización.

En la misma línea López y Acuña (2011) realizan una investigación donde corroboran que desde la educación física se puede mejorar la cohesión de grupo. Por ello, muestran un planteamiento de estrategias que se basan en los valores que aporta la colaboración en actividades físicas que fomentan esa cohesión.

Los estudios de Gröben (2005, citado en Velázquez, 2018) destacan, por ejemplo, una mejora significativa de la cohesión social entre los participantes en actividades físicas y deportivas al trabajar con aprendizaje cooperativo en relación con los grupos de control, que lo hicieron con modelos de enseñanza tradicionales.

Además, Glover y Midura (1992 citado en Hernández y Madero, 2007) destacaron en sus investigaciones que con el aprendizaje cooperativo los alumnos incrementaban su capacidad de trabajo, sus habilidades sociales, y sus notas subían notoriamente, fomentado su autoestima.

Sin embargo, los valores y las habilidades no vienen implícitas en la actividad física o en cada alumno, debe ser el maestro el que reciba una buena formación para poder desarrollar recursos que se adecúen pudiendo así lograr la cohesión grupal (Muñoz, 1989). Según García et al. (2001), su papel es no solo transmitir información, sino actuar como guía en el aprendizaje de los estudiantes.



Finalmente, podemos exponer que la educación física un contexto muy favorable a la hora de fomentar la cohesión del grupo porque permite fomentar las habilidades sociales y el desarrollo personal del alumnado debido al gran abanico de actividades que se pueden ejecutar bajo diversos modelos de enseñanza, como es el caso del modelo de enseñanza de aprendizaje cooperativo (Castañer & Camerino, 2006).

### ***I.1. Objetivos:***

El objetivo de la presente investigación es conocer los niveles de cohesión de un grupo de 4º curso de Educación Primaria y crear una propuesta educativa basada en juegos de colaboración-oposición bajo el modelo de aprendizaje cooperativo para fomentar tanto la cohesión social como cohesión tarea del grupo.

## **II. Material y métodos**

### ***II.1. Muestra:***

La muestra del trabajo estuvo compuesta por un total de 24 alumnos (8 chicas y 16 chicos) del colegio “José Luis Cotallo” de 4º de Educación Primaria con unas edades comprendidas entre 9 y 11 años.

Previamente a la realización de la investigación se contactó e informó al centro sobre los objetivos de la investigación y se obtuvo el consentimiento informado de los padres/madres o tutores/as legales de los participantes. Todos los datos del estudio son estrictamente anónimos y confidenciales.

### ***II.2. Procedimiento:***

Inicialmente, antes de comenzar con la propuesta de la Unicidad didáctica (UD) se procedió a conocer los niveles de cohesión del grupo-clase (tanto cohesión tarea como cohesión social) de la clase. Concretamente, se utilizó un cuestionario adaptado por Leo y colaboradores (2021) del cuestionario The Youth Sport Environment Questionnaire-YSEQ (Eys et al, 2009). Dicho cuestionario está formado por 18 preguntas cortas que son evaluadas del 1-9, siendo 1 la puntuación más baja y 9 la más alta. El cuestionario realiza preguntas tanto de cohesión social (preguntas pares) como de cohesión tarea (preguntas impares). Un ejemplo de pregunta de cohesión social sería el siguiente: “Seguiré hablando con mis compañeros cuando termine el curso” o “Paso tiempo con mis compañeros durante el tiempo libre



que tenemos”. Un ejemplo de pregunta de cohesión tarea sería el siguiente: “Todos nos llevamos bien en las tareas y actividades” o “Cuando tenemos que hacer un trabajo en clase nos ayudamos unos a otros”.

La explicación sobre el procedimiento para cumplimentar el cuestionario se realizó de manera clara y comprensible para los alumnos para que no tuvieran ninguna duda al respecto. El tiempo estimado de la explicación fue de cinco minutos, mientras que los alumnos destinaron diez para su realización.

Una vez obtenido los cuestionarios rellenos, se procedió a pasar los datos a un base de datos Excel con el objetivo de conocer la media y la desviación estándar de los niveles de cohesión social y cohesión tarea de los alumnos de 4º de Primaria, que presentaremos a continuación.

Con relación a los niveles de cohesión social y cohesión tarea en la tabla 1 se puede observar que, aunque tanto los niveles de cohesión tarea ( $M=7.16$ ;  $SD=.71$ ) como de cohesión social ( $M=7.86$ ;  $SD=.71$ ) son favorables, los mismos se pueden mejorar.

*Tabla 1. Niveles previos de cohesión del grupo.*

Variables	Grupo completo		
	N	M	SD
Cohesión tarea	24	7.16	0.71
Cohesión social	24	7.86	0.71

En cuanto al grado de cohesión se observa que, en el género femenino la cohesión social ( $M=8.33$ ;  $SD=.71$ ) es buena, aunque se puede fomentar. Sin embargo, la cohesión tarea es baja y muy mejorable ( $M=6.36$ ;  $SD=.80$ ). En el género masculino, las medias están más igualadas que en el género femenino, siendo ligeramente más alta la cohesión social ( $M=7.81$ ;  $SD=.74$ ) que la cohesión tarea ( $M=7.15$ ;  $SD=.63$ ), ambas con margen de mejora.

*Tabla 2. Niveles previos de cohesión del grupo por género*

Variables	N	Femenino		Masculino	
		M	SD	M	SD
Cohesión tarea	24	6.36	.80	7.15	.63
Cohesión social	24	8.33	.71	7.81	.74

Una vez obtenido dichos resultados, se preparó una propuesta de Unidad didáctica basada en juegos de colaboración-oposición que precisan del trabajo en equipo y la participación de todos para lograr el objetivo planteado, todo ello bajo el aprendizaje cooperativo y con el objetivo que la cohesión tanto social como tarea, aumenten. Dicha propuesta de intervención consta de seis clases. Los juegos se caracterizan por la realización de actividades motrices mientras se desarrolla la cooperación de los niños/as, convirtiéndose en los protagonistas de su aprendizaje, realizando actividades que impliquen cognitivamente al alumnado y con un fondo didáctico que fomenta la transmisión de valores. Dicha propuesta se presenta a continuación de manera detallada.





### ***II.3. Diseño y desarrollo de la propuesta:***

La propuesta educativa recibe el nombre de La jugada de mi vida, y se desarrollará bajo el modelo de aprendizaje cooperativo.

La misma, consiste en emplear un modelo innovador para llevar a cabo métodos, estrategias o estilos de enseñanza que se alejen de lo tradicional, en la asignatura de Educación Física. Se persigue comprobar que a través del uso de esta metodología se obtienen resultados efectivos, pudiendo el alumnado adquirir diferentes tipos de valores independientemente de los contenidos que se imparten en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una de las metas que se debe perseguir en los centros educativos, es el desarrollo íntegro de los niños/as que lo componen. Por lo tanto, es importante implementar en las aulas trabajos cooperativos, utilizando el diálogo como estrategia para la resolución de conflictos. Además, es primordial que el alumnado desarrolle su aprendizaje en un ambiente en el que se respire tolerancia, respeto e igualdad.

#### ***II.3.1. Contextualización***

La propuesta educativa se ha elaborado para el centro concertado, “José Luis Cotallo” en Extremadura. La UD va dirigida a un curso de 4º de Educación Primaria que tiene un total de 24 alumnos/as, 8 chicas y 16 chicos. Ningún alumno/a posee necesidades educativas especiales. Para los alumnos/as es la primera vez que trabajan con el contenido de fútbol, aunque alguno de los alumnos/as practique este deporte fuera del colegio, en equipos deportivos. En dicho grupo, no están acostumbrados a trabajar en equipo con los compañeros en la materia de Educación Física y tras los datos recogidos se observa que se pueden mejorar los niveles de cohesión de grupo (social y tarea).

La UD que se desarrolla corresponde con la número 6 del curso, y lleva como título “La jugada de mi vida”, está ubicada en el tercer trimestre y tiene un total de 6 clases.

Esta UD viene precedida de 3 unidades didácticas del bloque uno de contenidos, como son, las destrezas básicas (saltos, giros, desplazamiento), y dos UD de expresión corporal. La UD posterior a esta es de juegos predeportivos, siguiendo con el desarrollo del bloque dos de contenidos trabajando, en este caso deportes colectivos.

#### ***II.3.2. Metodología***



Se llevará a cabo el modelo de aprendizaje cooperativo, definido por Melero y Fernández (1995 citado en Prenda, 2011) como un amplio y heterogéneo conjunto de métodos de enseñanza estructurados, en los que los estudiantes trabajan juntos, en grupos o en equipos, colaborando los unos con los otros en las tareas académicas.

Resulta difícil introducir al alumnado en la cooperación cuando están acostumbrados a realizar juegos libres con una serie de reglas asignadas, no siendo ellos los que tengan que proponer soluciones para llegar al objetivo. Por eso, se proponen actividades en las que el nivel de compromiso cooperativo es gradual, en la que el principio de las sesiones se presenta de forma más sencilla y según van integrando la cooperación, el nivel va aumentando. Además, no solo aumenta el nivel de la cooperación, sino que de forma progresiva se van conociendo nuevas técnicas del deporte escogido.

Los grupos habitualmente van a ser de seis integrantes, porque la clase contiene veinticuatro alumnos/as y salen cuatro grupos. Los grupos serán heterogéneos, repitiéndose el mismo grupo durante las actividades de toda la clase. No será hasta la siguiente, cuando roten los equipos para que todos puedan trabajar con todos.

El proceso de enseñanza irá dirigido a su aplicación a la vida cotidiana, fuera del entorno del centro, mostrando conocimientos y dotando a los alumnos/as de herramientas y habilidades básicas para su puesta en práctica en su día a día.

La estrategia global será la utilizada para esta UD, permitiendo ver el gesto global en la ejecución, ya que el fútbol permite una gran continuidad en el juego a pesar de que el practicante no tenga un gran dominio técnico.

Navarro et al. (2017) afirma que el aprendizaje cooperativo es la mejor herramienta metodológica para la consecución de los distintos objetivos educativos, destacándose por encima de aprendizajes más competitivos o individualista, en el desarrollo de la unidad didáctica optaré por el uso de estilos como la colaboración, por ejemplo: a través del agrupamiento, donde todos se ayudan a conseguir el objetivo de la tarea y aprender los diferentes conocimientos, destrezas y habilidades. Además, favorece el rendimiento académico y las habilidades sociales y motrices del alumnado.

### **II.3.1. Estructura**

El esquema de estructura de la clase será el descrito por Costes, (1991), que lo divide en parte inicial/calentamiento, parte principal y vuelta a la calma. Esta unidad didáctica está compuesta por 6 Clases. La unidad didáctica completa se encuentra recogida en el anexo 1. A continuación se exponen el contenido a trabajar en cada una de las clases:





- Clase 1: “pasa el balón” y “que no caiga”.
- Clase 2: “el pase al final del túnel” y “dame vida”
- Clase 3: “arre caballo” y “sacamos el balón de paseo”
- Clases 4: “toque de queda” y “atrapa balones”
- Clases 5: “que no quede ninguno” y “a por el balón.
- Clases 6: “rey de la pista”.

#### **IV. Discusión / Conclusión**

El objetivo principal de la investigación fue conocer los niveles de cohesión de un grupo de 4º curso de Educación Primaria y crear una propuesta educativa basada en juegos de colaboración-oposición bajo el modelo de aprendizaje cooperativo para fomentar tanto la cohesión social como cohesión tarea del grupo.

Los resultados obtenidos muestran unos niveles no muy elevados de cohesión tarea y cohesión social del grupo-clase elegido. A partir de los mismos, se ha realizado una propuesta educativa basada en juegos de colaboración-oposición bajo el modelo de aprendizaje cooperativo para fomentar dichos niveles iniciales de cohesión de grupo.

En este sentido, se considera necesario prestar atención a la cohesión grupal de los alumnos/as y presentar propuestas que apuesten por la implementación en los centros educativos de metodologías activas, como en este caso, es el aprendizaje cooperativo (Mayordomo & Onrubia, 2015; Pujolàs, 2008). Estos modelos ofrecen alternativas innovadoras que motivan y favorecen la adquisición de conocimientos, objetivos y habilidades de los estudiantes (García et al., 2021). Además, dan respuesta a la diversidad del alumnado (se ajusta a sus necesidades) y permite disminuir la exclusión social, entre otras muchas características. Sin embargo, uno de los pasos más importantes para que se produzca un cambio en la educación pasa en primer lugar por una renovación y flexibilización del currículo, que abra las puertas y establezca comodidades para enfoques, modelos, técnicas y herramientas que tengan un carácter activo y motivacional, teniendo como principal protagonista al alumnado.

La utilización de este modelo pedagógico consigue alcanzar objetivos de la mano de todos los componentes de la clase, reclamando la participación de los mismos y llegando hacia un fin en común, beneficiándose del progreso individual de cada uno y colaborando en el éxito de los demás (Torralbas &

**Gironda, M., González-Silva, J., Conejero, M., & Fernández-Echevarría, C. (2024).** Una propuesta educativa en 4º de Primaria basada en juegos de colaboración-oposición bajo el modelo de aprendizaje cooperativo para fomentar la cohesión de grupo. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 8(1), 368-387. <http://doi.org/10.5281/zenodo.10640029>  
**ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity - ISSN: 2603-6789**



Batista, 2020). Del mismo modo, gracias a la cohesión que se crea, pueden conocer el sentimiento de pertenencia a un equipo, aumentando su autoestima (Castillo et al., 2006).

No se puede quitar importancia a la formación del profesorado sobre el tema, pues son ellos los que tienen que preparar los recursos y desarrollar actividades para que el aprendizaje cooperativo funcione correctamente, enseñando así al alumnado nuevas formas de aprendizaje (León del Barco et al., 2011). Es cierto, que puede resultar un proceso complicado tanto para los maestros como para los discentes, pero con la práctica debe haber una progresión que permita ejecutar este método de forma progresiva y sencilla.

Además, se ha reflexionado sobre los objetivos alcanzados, que se han ido consiguiendo a lo largo de las clases y que al final han resultado óptimos para crear una cohesión grupal y que los conflictos que mantenían hayan ido disminuyendo día a día. También, como propuesta de mejora para el diseño de la intervención, podría ser relevante incluir las TIC's, ya que producen una motivación extra a los niños/as.

Finalmente, hay que indicar que, gracias a esta propuesta de intervención, se ha tenido la oportunidad de diseñar y poner en práctica esta metodología a través de juegos, y se ha comprobado que los estudiantes presentan grados de motivación altos, al igual que aumenta el grado de confianza en ellos mismos, el grado de cohesión del grupo y consiguen resultados académicos muy positivos.

## VI. Agradecimientos

El presente trabajo forma parte del trabajo fin de grado denominado "*propuesta de intervención para fomentar la cohesión grupal del alumnado a través del aprendizaje cooperativo en educación física*" realizado por la autora principal de este trabajo María Girona Blanco, en la universidad de Extremadura.

## VII. Conflicto de intereses

El presente estudio no presenta ningún tipo de conflicto de intereses

## VIII. Referencias

- Carron. A. V. Brawley. L. R. & Widmeyer. W. N. (1998). The measurement of cohesiveness in sport groups. En J. L. Duda (Ed.), *Advances in sport and exercise psychology measurement* (pp. 213-226). Fitness Information Technology.
- Carron. A. V. Widmeyer. W. N. & Brawley L. R. (1985). The development of an instrument to assess cohesion in sport teams: The Group Environment Questionnaire. *Journal of Sport Psychology*, 7, 244-266.
- Carron, A. V. & Ball, J. R. (1977). Cause-effect characteristics of cohesiveness and participation motivation in intercollegiate hockey. *International Review of Sport Sociology*, 12, 49-60
- Castañer, M., & Camerino, O. (2006). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Universitat de Lleida.

**Girona, M., González-Silva, J., Conejero, M., & Fernández-Echevarría, C. (2024).** Una propuesta educativa en 4º de Primaria basada en juegos de colaboración-oposición bajo el modelo de aprendizaje cooperativo para fomentar la cohesión de grupo. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 8(1), 368-387. <http://doi.org/10.5281/zenodo.10640029>  
ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity - ISSN: 2603-6789



- Castillo, I. D., Arrebola, J. G., & Aguado, S. P. M. (2006). Nuevas metodologías en el aula: aprendizaje cooperativo. *Revista digital: Práctica docente*, 3, 1-10.
- Eys, M., Loughhead, T., Bray, S. R., & Carron, A. V. (2009). Development of a cohesion questionnaire for youth: The Youth Sport Environment Questionnaire. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 31(3), 390-408.
- Fernández-Río, J. (2014). "Aportaciones del modelo de responsabilidad personal y social al aprendizaje cooperativo". In *Actas del IX Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativa*, 18-32.
- Fernández-Río, J. F. (2017). "El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física". *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 32, 264-269.
- Fernández-Río, J., & Méndez-Giménez, A. (2016). "El aprendizaje cooperativo: Modelo pedagógico para Educación Física". *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 29, 201-206.
- García, R., Traver, J. A., & Candela, I. (2001). *Aprendizaje cooperativo. Fundamentos, características y técnicas*. CCS.
- García, S., Sánchez, P., & Ferriz, A. (2021). "Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF". *RETOS: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 39, 65-70.
- Gröben, B. (2005). Wirkungen des Kooperativen Lernens im-Spiegel der Unterrichtsforschung. *Sportpädagogik*, 29(6), 48-52.
- Hernández, L. & Madero, O. (2007). *El aprendizaje cooperativo como metodología de trabajo en educación física*. Talleres gráficos de la sección 54 del s.n.t.e. <https://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/ElAprendizajeCooperativoComoMetodologia.pdf>
- Johnson, D.W., Johnson, R.T. & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Making cooperative learning work. *Theory into practice*, 38(2), 67-73.
- Leo, F. M., García-Calvo, T., Parejo I., Sánchez, P. A., y García-Mas, A. (2009). Aplicación de un programa de intervención para la mejora de la cohesión y la eficacia en jugadores de baloncesto. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 9(1), 73-84.
- Leo, F. M., López-Gajardo, M. A., & Fernández-Río, J. (2022). Validación del Cuestionario de cohesión de Aula (CCA). *Psicología Educativa*. Manuscrito en proceso de elaboración.
- López, G., & Acuña, S. (2011). "Aprendizaje cooperativo en el aula". *Invento, la génesis de la cultura universitaria en Morelos*, 7(14), 29-38.
- León del Barco, B., Felipe, E., Iglesias, D., & Latas Pérez, C. (2011). El aprendizaje cooperativo en la formación inicial del profesorado de Educación Secundaria. *Revista de Educación*, 354, 715-729
- Mayordomo, R. M., & Onrubia, J. (2016). *El aprendizaje cooperativo*. UOC.
- Muñoz, F. I. (1989). La formación inicial y la formación permanente del profesorado: dos etapas de un mismo proceso. RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales, 6, 487-499.
- Navarro, R., Basanta, S., & Abelairas, C. (2017). Los juegos cooperativos: incidencia en la motivación, necesidades psicológicas básicas y disfrute en Educación Primaria. *Sportis*, 3(3), 589-604.
- Pérez, S. (2020). *¡Canta conmigo ¡propuesta para la mejora de la cohesión grupal en el aula mediante la actividad de coro escolar* [Trabajo fin de Grado]. Universidad de La Laguna.
- Pujolàs, P. (2008). *9 ideas clave. El aprendizaje cooperativo*. Graó.
- Slavin, R. (1994). *Aprendizaje cooperativo. Teoría, investigación y práctica*. Aique.
- Torrallas, J. E. & Batista, P. (2020). "Articulaciones teóricas y metodológicas entre los procesos de inclusión-exclusión educativa, cohesión grupal y rendimiento". *Revista de Psicología*, 19(2), 65-87.



ESHPA

Velázquez, C. (2018). "El aprendizaje cooperativo en educación física: Planteamientos teóricos y puesta en práctica". *Acción motriz*, 20, 7-16.

## IX. Anexos

### IX.I. Anexo I: Propuesta Educativa

<b>Unidad didáctica:</b> 6	<b>Título:</b> La jugada de mi vida	
<b>Trimestre:</b> 3º	<b>Curso:</b> 4º primaria	<b>Nº alumnos/as:</b> 24
<b>Justificación</b>		
<p>"La jugada de mi vida" es el título del libro de Andrés Iniesta (2016), el ex jugador del FC Barcelona, uno de los futbolistas más laureados de la historia de este deporte.</p> <p>¿Qué se busca trabajar en esta Unidad Didáctica? pues como bien indica la explicación del nombre de la UD, ésta busca trabajar a través de un deporte de colaboración-oposición, el fomento del trabajo cooperativo, en este caso en el deporte de fútbol, el trabajo en equipo tiene que ser clave para que la organización tenga éxito, pues trabajar en equipo es un "golazo". Según Timón y Hormigo (2010) las reglas del fútbol están fundadas por la universalidad y modificadas para que sean sencillas. Gracias a ello, se convierte en un vehículo para alcanzar objetivos.</p> <p>Además, autores como Johnson et al. (1999) utilizan la metáfora de un equipo de fútbol para explicar el concepto de equipo cooperativo: según la "definición", un equipo de fútbol está compuesto por diferentes jugadores con diferentes funciones en el campo, (portero, defensa, centrocampista, centro, extremo ...), la base del éxito es que todos cumplan su misión y se esfuercen al máximo para conseguir sus objetivos a través del trabajo en equipo.</p> <p>La unidad didáctica de fútbol que se presenta a continuación es crucial por la relación existente entre la Educación Física y el deporte, considerándose el eje fundamental de los contenidos de la Educación Física. Existen, además, un amplio repertorio de deportes de balón, siendo alto el grado de transferencia de aprendizajes, y por tanto proporcionando un amplio abanico de posibilidades para utilizar en el tiempo de ocio y recreación.</p> <p>La inclusión de estos contenidos en esta programación responde a 3 motivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En primer lugar, los contenidos específicos a trabajar en la UD guardan relación con el Decreto 103/2014, por el que se establece la Ordenación del currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Extremadura, cuyo marco legislativo es la LOMCE 8/2013, que a su vez modificó a la LOE 2/2006, aunque actualmente nos encontramos en un periodo de transición marcado por la implantación de la LOMLOE. También guarda relación con la Ley de Educación de Extremadura 4/2011, y por último sigue las recomendaciones de la Junta de Extremadura para la Organización y Desarrollo de la actividad lectiva para el curso 2020/21.</li> <li>- En segundo lugar, siguiendo a Dorado (2012), por los valores que promueven los deportes dentro de la EF como el fomento de las relaciones interpersonales, el respeto por las normas establecidas, adversarios y árbitros, la autoexigencia, y el fomento de la práctica fuera del entorno educativo.</li> <li>- En tercer lugar, su ubicación se debe a que, al ser la primera UD del tercer trimestre, buscamos que los alumnos regresen de vacaciones motivados, trabajando un deporte que permite una gran continuidad en su práctica y facilitando el objetivo de la cohesión social perseguida, aunque el dominio técnico no sea muy elevado.</li> </ul> <p>El objetivo como docente será dotar a los alumnos/as de conocimientos, habilidades y destrezas a través de juegos de colaboración-oposición. Pero lo más importante, que a través del aprendizaje cooperativo se consiga un fomento de la cohesión de grupo, permitiendo observar en primera persona que ninguno de ellos es tan bueno como todos juntos, como bien afirmaba Ray Kroc.</p>		
<b>Objetivos generales</b>	<p>K) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.</p> <p>C) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en grupos sociales con los que se relacionan.</p>	
<b>Objetivos didácticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar la cooperación para llegar a una cohesión grupal.</li> <li>- Desarrollar la colaboración frente a la competición mediante juegos cooperativos.</li> <li>- Determinar los beneficios de implementar el aprendizaje cooperativo en el ámbito de la Educación Física.</li> <li>- Analizar información del aprendizaje cooperativo a través de referencias bibliográficas.</li> <li>- Desarrollar los aspectos socio-afectivos.</li> <li>- Mantener actitudes de respeto, tolerancia y deportividad.</li> </ul>	

Gironda, M., González-Silva, J., Conejero, M., & Fernández-Echevarría, C. (2024). Una propuesta educativa en 4º de Primaria basada en juegos de colaboración-oposición bajo el modelo de aprendizaje cooperativo para fomentar la cohesión de grupo. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 8(1), 368-387. <http://doi.org/10.5281/zenodo.10640029>  
 ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity - ISSN: 2603-6789

	- Promover la cohesión grupal a través del trabajo en equipo.
<b>Competencias clave</b>	Competencia de aprender a aprender. Competencia Sociales y Cívicas.
<b>Contenidos</b>	1.4 Participa en los diferentes juegos propuestos, teniendo actitud solidaria e inclusiva con los demás compañeros. 6.2 Valora la actividad física como fuente de salud y evita conductas de riesgos durante el desarrollo de la asignatura. 1.1 Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices. 1.2 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales. 1. Conocer las estrategias básicas del juego relacionadas con la cooperación [...] 2. Práctica de juegos colectivos, así como reconocimiento de las diferentes funciones implícitas: simbólica, sensorial [...]
<b>Elementos Transversales</b>	Ed. para la salud e igualdad efectiva entre hombres y mujeres y prevención activa de la violencia de género
<b>Metodología</b>	
<p>Se llevarán a cabo el modelo de aprendizaje cooperativo, definido por Melero y Fernández (1995 citado en Prenda, 2011) como un amplio y heterogéneo conjunto de métodos de enseñanza estructurados, en los que los estudiantes trabajan juntos, en grupos o en equipos, colaborando los unos con los otros en las tareas académicas.</p> <p>Resulta difícil introducir al alumnado en la cooperación cuando están acostumbrados a realizar juegos libres con una serie de reglas asignadas, no siendo ellos los que tengan que proponer soluciones para llegar al objetivo. Por eso, se proponen actividades en las que el nivel de compromiso cooperativo es gradual, en la que el principio de las sesiones se presenta de forma más sencilla y según van integrando la cooperación, el nivel va aumentando. Además, no solo aumenta el nivel de la cooperación, sino que de forma progresiva se van conociendo nuevas técnicas del deporte escogido.</p> <p>Los grupos habitualmente van a ser de seis integrantes, porque la clase contiene veinticuatro alumnos/as y salen cuatro grupos. Previamente, en la fundamentación teórica hemos observado que los grupos deben ser heterogéneos y así se ordenarán. Además, se repetirá el mismo grupo durante las actividades de toda la sesión. No será hasta la siguiente, cuando roten los equipos para que todos puedan trabajar con todos.</p> <p>El proceso de enseñanza irá dirigido a su aplicación a la vida cotidiana, fuera del entorno del centro, mostrando conocimientos y dotando a los alumnos de herramientas y habilidades básicas para su puesta en práctica en su día a día.</p> <p>La estrategia global será la utilizada para esta UD, permitiendo ver el gesto global en la ejecución, ya que el fútbol permite una gran continuidad en el juego a pesar de que el practicante no tenga un gran dominio técnico.</p> <p>Distintos autores afirman que el aprendizaje cooperativo es la mejor herramienta metodológica para la consecución de los distintos objetivos educativos, destacándose por encima de aprendizajes más competitivos o individualista, en el desarrollo de la unidad didáctica optaré por el uso de estilos como la colaboración, por ejemplo: a través del agrupamiento, donde todos se ayudan a conseguir el objetivo de la tarea y aprender los diferentes conocimientos, destrezas y habilidades. Además, favorece el rendimiento académico y las habilidades sociales y motrices del alumnado.</p>	



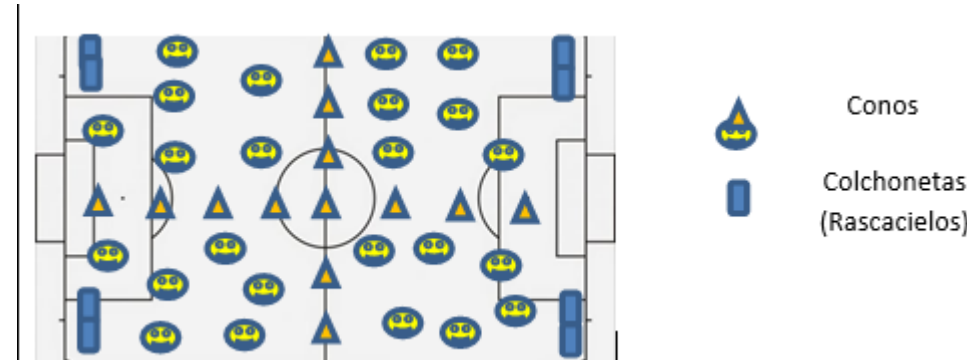
<b>Actividades de Enseñanza-Aprendizaje</b>	
<b>Clase 1</b>	
<b>Parte inicial</b>	
<p>Pasar lista. Introducir al tema a los niños/as, planteando interrogantes para conocer sus ideas previas. Exponer la metodología que se va a trabajar y los objetivos que se pretenden conseguir con la UD, poniendo al alumnado en contexto.</p> <p>CALENTAMIENTO: utilizaremos la mitad del campo de fútbol. Los alumnos estarán colocados en grupos de 6 (que ellos mismos habrán decidido), cada uno de ellos estará trotando por el espacio con el balón, pasándosela entre ellos. Cuando la maestra diga una letra, tendrán que ir corriendo hacia su cono (que anteriormente ha sido asignado) mediante pases, y realizar, entre todos con su propio cuerpo, la letra mencionada.</p>	12 minutos
<b>Parte principal</b>	
<p>Para que los alumnos puedan pasar más tiempo juntos y se fortalezcan las relaciones sociales entre ellos, no será hasta la siguiente sesión cuando los equipos roten. Los grupos se realizarán de forma heterogénea.</p> <p>“PASA EL BALÓN”:</p> <p>en grupos de 6 jugadores, irán trotando por el campo. Cuando oigan el silbato, tendrán que comenzar desde una de las líneas fijadas al principio de la actividad. Colocados en fila, a la señal, deben ir pasándose la pelota, para llegar a la línea contraria.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No se permite devolver el balón a quien lo acaba de pasar.</li> <li>- El que posea el balón no puede dar más de dos pasos.</li> </ul> <p>Objetivo: Fomentar la colaboración para llevar el balón conjuntamente. Variante: Usar diferentes tipos de balones (de gomaespuma, por ejemplo).</p> <p>“QUE NO CAIGA”:</p> <p>en grupos de 6 jugadores (diferentes a los de la actividad anterior), estarán trotando por el campo. A la señal, deberán agarrarse de las manos y salir desde una línea que previamente habrá sido asignada. Tienen que llevar el balón a la otra línea del campo, mediante pases con la cabeza, con el pie... con la parte del cuerpo que quieran, pero sin que caiga. Antes de comenzar el juego, se recordará la importancia de llegar, y no de llegar el primero.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si el balón cae, hay que volver a empezar.</li> <li>- No se pueden dar más de 2 toques seguidos.</li> </ul> <p>Objetivo: Fomentar la colaboración para llevar el balón conjuntamente</p>	35 minutos
<b>Parte final</b>	
<p>Vuelta a la calma y aseo personal. Recordatorio de la sesión, y lluvia de ideas en las que se volverán a realizar cuestiones, pero esta vez para conocer cómo se han sentido a lo largo de la sesión.</p>	5 minutos



<b>Clase 2</b>	
<b>Parte inicial</b>	
<p>CALENTAMIENTO: los alumnos trotarán en un espacio delimitado por conos. Se meten todos los niños/as en ese espacio, donde les daremos balones a la mitad y la otra mitad se quedará sin ellos. A la señal, deberán pasar el balón a un compañero que no lo tenga.</p> <p>Variante: Pase con el exterior-Dar el pase con la pierna menos hábil.</p> <p>Observaciones: Levantar la mirada para fijarse en quién está libre de balón.</p>	12 minutos
<b>Parte Principal</b>	
<p>“EL PASE AL FINAL DEL TÚNEL”: divididos los alumnos en 3 equipos, se colocarán en fila. Estarán tumbados boca abajo y uno de ellos de pie, con un balón en la mano. Cuando la maestra toque el silbato, el alumno/a tiene que saltar a sus compañeros, cuando llegue al final, estos tendrán que subir su cuerpo apoyándose con las manos formando el “túnel”. El alumno con el balón en la mano, lo pone en el suelo y da un pase, de tal forma que, pasando por debajo de los demás llegue hasta el primero de la fila que se habrá levantado para recibir la pelota. Este la coge y realiza lo mismo que el anterior, haciéndolo todos poco a poco. Cuando terminen, cada equipo recibirá las piezas de otro puzle que tendrán que formar en esta sesión, colaborando entre todos para conseguirlo.</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaborar entre todos para que el balón llegue al final.</li> <li>- Coordinar los movimientos corporales de forma conjunta.</li> </ul> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si el balón no llega al principio de la fila, habrá que comenzar de nuevo.</li> <li>- El balón tiene que pasar por debajo de todos los compañeros.</li> </ul> <p>Variante: realizar zig-zag con el balón entre los pies de los compañeros, practicando la conducción también.</p> <p>“DAME VIDA”: 4 equipos de 6 integrantes van a estar repartidos por el espacio. Dos grupos estarán en una parte del campo, y los otros dos, en otra. Se colocarán cuatro aros situados en las esquinas, y dentro del aro se colocará un niño/a. El objetivo es conseguir darse pases sin que el otro equipo se la quite, si se logra que el pase llega hacia uno de los alumnos que esté en el aro, este será liberado para su equipo. El equipo que haga de defensa tendrá que impedirlo. Si estos recuperan el balón, tendrán que intentar recuperar a sus compañeros.</p>	35 minutos
<b>Parte Final</b>	
<p>Vuelta a la calma y aseo personal.</p> <p>-Estiramientos mientras se realiza un recordatorio de la sesión.</p>	5 minutos
<b>Clase 3</b>	
<b>Parte Inicial</b>	
<p>Pasar lista. En esta sesión pondremos al alumno en contexto de nuevo, exponiendo que vamos a comenzar con la conducción, pero sin dejar atrás el pase. Se recalcará que lo que se pretende con la UD es fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.</p> <p>CALENTAMIENTO: similar al pilla-pilla. Dos alumnos elegidos serán los que tengan que pillar a los demás, que estarán conduciendo un balón por el campo. Para diferenciar a los que pillan, ellos conducirán balones de goma-espuma. Cuando los niños/as sean pillados, tendrán que pararse, dejar el balón a un lado y abrir las piernas, para que uno de sus compañeros pase su pelota por debajo de las piernas y este sea salvado.</p>	12 minutos
<b>Parte Principal</b>	
<p>Para que los alumnos puedan pasar más tiempo juntos y se fortalezcan las relaciones sociales entre ellos, no será hasta la siguiente sesión cuando los equipos roten. Los grupos se realizarán de forma heterogénea.</p>	35 minutos



<p>¡ARRE CABALLO!: reunimos a los alumnos en 4 grupos de 6 integrantes cada uno. A su vez, tendrán que formar parejas que tengan un peso más o menos parecido. Ellos mismos serán quienes elijan las parejas. En cada pareja, una persona hace de caballo que transporta a la otra en forma de jinete, que va subida sobre la espalda del compañero. Se pueden cambiar los papeles en el momento que ellos decidan. El juego se desarrolla conduciendo el balón con los pies solamente por parte de quienes hacen de caballo. Trotarán libres por el espacio, en el que habrá repartidos aros de diferentes colores, ellos mismos serán quienes tengan que decidir a cuál ir. Cuando lo depositen en el aro, tendrán que ir corriendo a darle el relevo a la siguiente pareja. Además, repetiremos que lo importante es llegar, y no llegar el primero.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ningún caballo puede mantener el balón en los pies más de 3 seg.</li> <li>- En cualquier momento el jinete se puede bajar del caballo para descansar o cambiar los papeles, pero ninguna pareja puede conducir la pelota mientras el jinete no esté sobre el caballo.</li> </ul> <p>Variantes: para que vayan conociendo el golpeo, habrá un alumno/a de portero/a y tendrán que lanzar el balón a portería para marcar gol. Habrá que lanzar sin entrar al área.</p> <p>“SACAMOS EL BALÓN DE PASEO””: se realizarán los mismos grupos, pero en esta actividad, cambiaremos a los alumnos de sus equipos. En el fondo del campo de fútbol habrá colocados 4 aros (uno por grupo), lugar donde los alumnos/as tendrán que transportar el balón al final del circuito que ellos mismos creen. Anteriormente, se les habrá aportado una serie de materiales (conos, picas, aros, porterías a escala pequeña...) que ellos mismos tendrán que colocar de tal forma que al equipo le posibilite llegar lo antes posible, mediante la conducción de la pelota, hasta los aros para dejarla y volver, dando el relevo al siguiente componente.</p> <p>Reglas: no puede haber una separación entre diferentes postas de más de dos pasos. Observaciones: no se trata de llegar el primero, lo más importantes es que se fijen en las capacidades de todos los integrantes del grupo y opinen todos sobre dónde pondrían el material. Recalcando que lo importante es llegar.</p>	
<b>Parte final</b>	
<p>Vuelta a la calma y aseo personal. Recordatorio de la sesión, y volveremos a realizar una lluvia de ideas en las que se volverán a realizar cuestiones, para conocer cómo se están sintiendo en la UD y si observan un cambio a la hora de trabajar en equipo.</p>	5 minutos
<b>Clase 4</b>	
<b>Parte Inicial</b>	
<p>Pasar lista. Continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>CALENTAMIENTO: parecido al calentamiento de la sesión anterior. Un alumno/a se la queda y le denominamos “el león”, que llevará una pelota en los pies y deberá atrapar al resto de jugadores (que no llevarán balón e irán en parejas, agarrados de la mano) tocándolos, pero sin lanzarla en ningún momento. El jugador o jugadora que sea cogido se convierte también en león, y a partir de ese momento, los dos leones (también cogidos de las manos) pueden pasarse la pelota entre ellos para tocar a otro compañero.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- los leones no pueden lanzar el balón para tocar a un jugador, deben llevarla siempre controlada.</li> <li>- Solo puede pillar quien tenga en su poder la pelota.</li> </ul>	12 minutos
<b>Parte Principal</b>	
<p>Para que todos los alumnos trabajen con todos los integrantes de la clase, con la intención de fomentar las relaciones personales entre ellos, los grupos irán variando en la sesión. En la parte principal, será la maestra quien elija los equipos.</p> <p>“TOQUE DE QUEDA””: estarán distribuidos por el espacio aros (si no hay suficientes, utilizaremos conos), formando un círculo. Vamos a trabajar con 4 grupos, por lo que habrá diferentes espacios. Dentro de cada aro habrá colocado un alumno/a con una pelota cada uno. La maestra sacará a alguien de su “casa” y se lo llevará al medio del círculo. Se dará a los alumnos un minuto para que se pongan de acuerdo en el intercambio de sus aros, porque será el que esté en el medio del círculo quien tenga que robar el aro. Para ello, tendrán que acordar los intercambios de aro que van a hacer para que el jugador o jugadora sin casa no</p>	35 minutos

<p>se la quite a nadie. El niño/a que se quede sin aro, pasa a ocupar el medio.</p> <p>Reglas: no se puede repetir de casa, tienen que moverse conduciendo el balón hasta llegar a uno de los aros. Objetivo: Fomentar la colaboración para que intenten no quedarse sin casa.</p> <p>“ATRAPA BALONES”: en el centro del campo habrá colocados entre conos multitud de balones. Con la misma organización que en la actividad anterior, pero con integrantes diferentes, el alumnado estará distribuido en 4 casas. Cuando el silbato suene, tendrán que elegir quién del grupo va a por uno de los balones colocados en el medio. Este tendrá que ir a por la pelota y volver a casa conduciendo el balón para quedarlo ahí, dando el relevo al siguiente compañero. El juego consiste en tener el máximo de pelotas en sus casas. Para ello, tendrán que consensuar el orden de salida de los componentes del grupo. Cuando el silbato vuelva a sonar, se hará recuento.</p> <p>Observaciones: no se gana, no se pierde. El objetivo es que entre todos lleguen a un acuerdo para el orden de salida de los jugadores. Además, como norma habrá que entre todos se animen cuando un compañero/a sea el que va a por el balón.</p>	
<b>Parte Final</b>	
<p>Vuelta a la calma y aseo personal. Recordatorio de la sesión, mientras realizan estiramientos dirigidos por uno de los alumnos/as.</p>	5 minutos
<b>Clase 5</b>	
<b>Parte inicial</b>	
<p>Pasar lista. Se explicará que llegamos a las últimas dos sesiones, llevando a cabo en estas, el golpeo.</p> <p>CALENTAMIENTO: dividido el campo en cuatro espacios, diferenciados por conos. Cada equipo (4 grupos de 6 alumnos) se colocará en una de las zonas. Cada uno de ellos contará con un “rascacielos” que será una colchoneta colocada en la parte de atrás de la pista. Se repartirá a todos los jugadores/as balones de gomaespuma. Los equipos tendrán que lanzar con el pie a cualquier colchoneta del grupo que ellos quieran. Si el rascacielos cae, deberán irse corriendo a uno de los grupos que siga teniendo rascacielos. Entre todos tienen que intentar que las colchonetas no sean tiradas, además de intentar que la de los demás caiga.</p>  <p>Reglas: todos tienen que lanzar y todos tienen que defender el rascacielos</p>	12 minutos
<b>Parte principal</b>	
<p>Para que los alumnos puedan pasar más tiempo juntos y se fortalezcan las relaciones sociales entre ellos, no será hasta la siguiente sesión cuando los equipos roten. Los grupos se realizarán de forma heterogénea.</p> <p>“QUE NO QUEDE NINGUNO”: al ser 24 alumnos en la clase, quedarán divididos en dos grupos de 12 cada uno. Uno se colocará en una mitad del campo, y el otro en la otra mitad restante. En cada campo habrá el mismo número de pelotas (12). Cada equipo tiene que lanzar el máximo de pelotas posibles hacia el campo contrario. Hay que evitar tener balones en nuestro espacio, por lo que entre todos tendrán que colaborar para cumplir el objetivo.</p> <p>Reglas: no podrán sobrepasar la línea del otro campo. Variante: antes de lanzar el balón al campo contrario, tendrán que habérsela pasado entre todos los integrantes del grupo. Si no es así, esa pelota no contará.</p> <p>“¡A POR EL BALÓN!”: se distribuirá al alumnado en dos equipos, sin ser los mismos de la actividad</p>	35 minutos



<p>anterior. Aprovechando que conocen el número que son en la lista, los números pares será un equipo y los impares otro. Uno estará en una parte del campo, y el otro en la parte contraria. En el centro del terreno de juego se colocará un balón medicinal. Los jugadores o jugadoras tendrán un balón por equipo, el cual tendrán que lanzar intentando tocar el balón medicinal, con la intención de hacerlo llegar al campo opuesto. El objetivo de los alumnos/as debe ser común, para poder conseguir el reto.</p> <p>Reglas: el balón debe ser lanzado por todos los componentes del equipo, ellos serán los que elijan el orden.</p> <p>* Los balones son reutilizables, es decir, después de cada lanzamiento, cada jugador o jugadora lanza el balón que le llegue, ya sea el suyo o el del equipo contrario. *</p>	
<b>Parte final</b>	
<p>Vuelta a la calma y aseo personal. Mientras realizan estiramientos, los alumnos deberán comentar entre ellos qué les ha resultado más difícil y, por el contrario, más fácil. Será una forma de intercambiar ideas</p>	5 minutos
<b>Clase 6</b>	
<b>Parte Inicial</b>	
<p>Pasar lista. Esta sesión será utilizada para la evaluación del alumnado, siendo a través de una diana en la que habrá diferentes ítems. Se explicará el sistema de calificación de la UD. En primer lugar, realizaremos una actividad para finalizar así las sesiones, y posteriormente se llevará a cabo la evaluación. A modo de calentamiento, utilizaremos los desplazamientos cooperativos. En parejas y con un aro en primer lugar, tendrán que desplazarse por el espacio de tal forma que no se les caiga. Recibirán varias premisas: lo desplazarán primero con la barriga, y luego con la cabeza. En segundo lugar, será con una pelota, y tendrán que transportarla primero con el dedo, y posteriormente con el trasero.</p>	12 minutos
<b>Parte Principal</b>	
<p>Se harán 4 equipos de 6 integrantes. Esta organización será así hasta el momento de la evaluación.</p> <p>“REY DE LA PISTA”: Va a realizarse un partido de fútbol de 6 contra 6. Habrá diferentes premisas: para marcar un gol, el balón debe haber pasado por todos los integrantes del grupo, siendo el portero o portera también participe de los pases anteriores al gol. El alumnado no podrá llevar la pelota controlada más de 4 pasos, antes, tendrá que haber pasado la pelota. Cuando se marquen dos goles, entrará otro equipo. Mientras tanto, los dos equipos que quedan fuera del partido tendrán que animar a sus compañeros, darles instrucciones para mejorar. Es decir, unos van a ser entrenadores de uno de los equipos, y el otro, del equipo contrario, hasta que les toque a ellos. Además, no se podrá tirar desde dentro del área, debe ser desde fuera. Así, se practicará tanto el golpeo, la conducción y el pase.</p>	20 minutos
<b>Parte Final</b>	
<p>Evaluación y aseo personal.</p>	20 minutos
<b>Evaluación</b>	
<p>Se realizarán distintos tipos de evaluación, en el que contaremos con evaluación del docente hacia el alumno, del alumno al docente, de alumno a alumno y de docente a docente mediante la observación del proceso de enseñanza. A continuación, se presentan las herramientas de evaluación para cada uno de ellos.</p> <p><b>- Evaluación docente-alumno</b> Para la evaluación docente-alumno se llevará a cabo una hoja de observaciones que consta del 60% de la calificación final. En ella aparecen ítems como la implicación, materiales, normas, cooperación y participación, que a través de la observación diaria se irá tomando nota de cada alumno/a (Ver Anexo 2)</p> <p>Continuando con la evaluación del proceso de enseñanza del profesor/a, no solo se evaluarán los aprendizajes y aspectos referentes al alumnado, sino que también se evaluará la actuación docente, con el fin de mejorarla. Dicha evaluación se realizará a través de una ficha de observación (Ver Anexo 3).</p> <p><b>-Evaluación alumno-alumno</b> La diana de evaluación puede servir para realizar una autoevaluación, una coevaluación o para valorar el trabajo en grupo. En esta ocasión, será utilizada para una coevaluación, para prestar más atención al grado de compromiso de los alumnos en las tareas por equipo. Se hace partícipes a los alumnos de su propia evaluación, existiendo más objetividad a la hora de valorar el trabajo equipo, a la vez que permite conocer la opinión que tiene el alumnado sobre su proceso de enseñanza-aprendizaje. También se fomenta el análisis crítico y la motivación aumenta.</p>	

<b>-Evaluación alumno-docente</b>			
Para la evaluación alumno-docente se les hace entrega de una ficha con diferentes ítems para que la maestra también pueda ser evaluada y conocer la opinión del alumnado. Recaltar que es anónimo para que ningún alumno/a se sienta con ningún tipo de presión.			
<b>Criterios de evaluación</b>	1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego colectivo, con o sin oposición, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en dichos juegos. 2. Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.	<b>Estándares de Aprendizaje</b>	1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices. 1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio temporales. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio temporales. 2.1. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.
<b>C.E</b>	<b>E.A.E</b>	<b>CC</b>	<b>% CAL</b>
2.1 2.2	2.1.1;2.1.2 2.2.1	CAA	40%
Normas Materiales Cooperación Participación Implicación		CAA; CSC	60%
<b>Educación en Valores</b>			
Aunque en muchas ocasiones en el ámbito educativo y de formación tratemos de evitarlo, lleva implícito el concepto de competición, por lo que, si desde un primer momento nos enseñaran a perder, ganaríamos siempre. El deporte colectivo implica valores de trabajo y autoexigencia, por lo que uno de nuestros objetivos será transmitir estos valores a nuestros alumnos			
<b>Atención a la diversidad</b>			
En las sesiones buscaré establecer progresiones en las actividades de menor a mayor complejidad para adaptarme a los diferentes ritmos de aprendizaje, por ejemplo, en el desarrollo de la UD se trabajarán progresivamente el pase, la conducción y el golpeo. Se comenzará por el pase, que, aunque en ocasiones puede presentar más dificultades, resulta más sencillo para los alumnos, y de esta forma contribuiremos a la familiarización del deporte.			



## IX.I. Anexo II: Evaluación docente-alumnado

HOJA DE OBSERVACIÓN (60%)						
CONDUCTA OBERVADA	NORM	MATER	COOP	PART	IMPL	
Alumno/a 1						
Alumno/a 2						
Alumno/a 3						
...						
<p><b>NORM:</b> cumple las normas de clase (vestuario, calzado e higiene)</p> <p><b>MATER:</b> cuida y usa correctamente el material de EF.</p> <p><b>COOP:</b> coopera y colabora con sus compañeros en las tareas propuestas.</p> <p><b>PART:</b> participa activamente en las clases y atiende a las explicaciones del profesor.</p> <p><b>IMPL:</b> actitud a lo largo de las sesiones.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ESCALA NUMÉRICA DE VALORACIÓN</u></b></p>						
POCO	1	2	3	4	5	MUCHO

## IX.I. Anexo III: Evaluación docente

OBSERVACIÓN DE LA ACTUACIÓN DOCENTE	VALORACIÓN	JUSTIFICACIÓN
El maestro informa de los objetivos que persigue con la sesión.		
El maestro organiza y estructura las clases.		
Respecto al lugar de encuentro al inicio de la clase el maestro siempre elige el mismo.		
El maestro explica de forma clara y comprensible.		
El maestro plantea preguntas para hacer pensar a los niños/as.		
El maestro dedica tiempo a la reflexión en las clases.		
El maestro intenta que haya buen clima en clase.		
El maestro resuelve dudas y ayuda a los alumnos cuando es necesario.		
El maestro plantea actividades motivadoras y adaptadas al nivel de los estudiantes.		
El maestro deja que los alumnos modifiquen las actividades planteadas y les da protagonismo.		
El maestro asigna un rol al lesionado/a.		
El maestro aporta feedback en clase para mejorar.		