

El aprendizaje cooperativo y sus dimensiones. Experiencias prácticas

Dimensions of Cooperative Learning: Practical Experiences

JULIO FUENTESAL GARCÍA

DOCTOR EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

DANIEL PASTOR LÓPEZ-BELTRÁN

GRADUADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE (INEF)

Resumen

Este artículo muestra una propuesta metodológica de innovación educativa a través de ocho actividades realizadas en la Escuela Profesional Don Bosco con el alumnado de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva así como para el de Técnico Superior de Educación Infantil. En primer lugar, se describe el trabajo cooperativo y sus dimensiones, dedicando especial atención al juego como medio para llevar a cabo las actividades cooperativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y como herramienta para fomentar la convivencia. En segundo lugar, se expone un uso diferente de los materiales en el aula para estimular el interés del estudiante desde el inicio de la sesión hasta su finalización. En tercer lugar, se muestran las diferentes actividades que se han realizado en esta experiencia práctica, las cuales pueden ser adaptadas a las necesidades de la formación universitaria o de otras etapas educativas como Educación Primaria y Educación Secundaria.

Palabras clave: aprendizaje cooperativo, juego, convivencia.

Abstract

This paper presents a methodological proposal to promote educational innovation through eight activities carried out at Don Bosco Vocational School with the students from both the Higher Level Education Cycle in Teaching and Socio-physical Animation and the Higher Level Education Cycle in Early Childhood Education.

Firstly, cooperative work and its dimensions are described, with a special focus on the game as a means to carry out cooperative activities during the teaching-learning process and as a tool to promote coexistence. Secondly, in order to motivate the students from the beginning of the session until its completion, it is proposed a different use of the resources inside the classroom. Thirdly, different activities that have been carried out in this practical experience are displayed, since they can be adapted to the needs of the different educational stages from primary education to university levels.

Key words: cooperative learning, games, coexistence.

1. APRENDIZAJE Y JUEGO COOPERATIVO

El aprendizaje cooperativo, tal y como indican Narváez, Padilla y Villagómez (2011), consiste en un método de aprendizaje que se caracteriza por el trabajo conjunto y se fundamenta en el socio-constructivismo. Este tipo de aprendizaje hace posible experimentar una serie de experiencias lúdicas y emociones grupales que fomentan el buen funcionamiento y la confianza interpersonal entre los participantes, por lo que su utilización parece pertinente en distintas etapas y áreas, como la formación en convivencia, siempre que se tengan en cuenta una serie de recomendaciones. Así pues, requiere un trabajo en equipo real, es decir, un trabajo colectivo, recíproco y redistributivo realizado como un *nosotros*, en el que cada uno tiene un rol específico e imprescindible para alcanzar los objetivos deseados. Además, tal y como indica Lledó y Perandones (2011), conlleva el cumplimiento de unas normas éticas como son: la iniciativa y el esfuerzo individual, el respeto a las ideas de los demás miembros del equipo, el desarrollo de estrategias, técnicas de comunicación, intercambio y aceptación de ideas, la interdependencia positiva entre los miembros o la igualdad de oportunidades de intervención y liderazgo.

Dentro del aprendizaje cooperativo el juego tiene un papel fundamental, ya que forma parte del comportamiento social y de la cultura de cada comunidad, se ha manifestado a lo largo de toda la historia y siempre ha sido considerado una herramienta importante para el crecimiento motor del ser humano. Por ello, muchos han sido los autores que se han encargado de definir al juego, como López y García (2011), quienes definen el juego una actividad física o pasiva, libre o voluntaria, pura, improvisada, intrínseca o espontánea y placentera, practicada durante el ocio que se lleva a cabo con el propósito principal de divertirse/entretenerse, y de las cuales se deriva placer, expresión personal y satisfacción, de manera que la participación en el propio juego provee la gratificación deseada. Como puede observarse, este autor destaca el carácter lúdico del juego, así como también lo hace Payà (2007), quien define al juego como una actividad lúdica y placentera que no necesita entrenamiento, con un fin en sí misma y cuyas reglas son flexibles y modificables; o López (2010) quien asocia el juego con la diversión, satisfacción, ocio y con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Sin embargo, el juego, dentro del aprendizaje cooperativo, tiene otras muchas utilidades.

López y García (2011) indican que el juego puede ser utilizado no solo de forma lúdica, sino también con un fin pedagógico y consideran que para que el juego posea un valor educativo, es necesario que tenga unos objetivos que lleven a los alumnos y alumnas a obtener una serie de conocimientos, desarrollar unas habilidades físicas y unas facultades morales. La trascendencia del juego en el aprendizaje cooperativo es mucho mayor que la mera diversión que el mismo implica, puesto que, a través del mismo, se transmiten valores, normas de conducta, se resuelven conflictos, se educa a sus miembros jóvenes y se desarrollan muchas facetas de su personalidad. Además de que el juego, desde el punto de vista motriz, contribuye al desarrollo psicomotriz de los alumnos y alumnas y, lo que es más importante es una actividad natural que utilizan las personas para divertirse y socializarse, por lo que será en este último campo donde se prestará especial atención en este artículo, observando cómo estas actividades estimulan la participación de las personas, motivan y generan un especial sentimiento de grupo.

2. CLASIFICACIONES DEL JUEGO

Diferentes autores, a lo largo de la evolución del concepto de Educación Física, han querido hacer una taxonomía de los juegos. Este tipo de clasificaciones ha ido evolucionando con el paso de los años, por lo que existen diferentes propuestas para dividir los juegos en función de su enfoque. Veamos, a continuación, dos propuestas relevantes y actuales con una perspectiva distinta a la par que complementaria:

Bedoya (2002), clasifica los juegos de la siguiente manera:

1. Juegos de presentación: son actividades dinámicas y lúdicas utilizadas para conocer los nombres de las personas del grupo.
2. Juegos para conocerse: son actividades lúdicas para conocerse a sí mismo y conocer a las demás personas. De esta manera, se les invita a tener en cuenta las características de los otros alumnos y alumnas.
3. Juegos de distensión: la distensión es común a la esencia del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida deshaciendo cualquier posible tensión existente.

4. Juegos de confianza: son unos juegos cooperativos que, además, sirven para tomar confianza en uno mismo y en los demás compañeros del grupo.
5. Juegos de contacto: el objetivo es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico.
6. Juegos de autoestima: son actividades para que cada persona observe cualidades positivas que tiene en sí misma y se encuentre a gusto con su manera de ser.
7. Juegos cooperativos: Son juegos en los que la colaboración entre los participantes es un elemento esencial, se experimentan las ventajas del trabajo común y se desarrolla la capacidad de compartir.
8. Juegos de relajación: estas dinámicas ayudan a apaciguar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia objetivos positivos.

Magalhães (2010) clasifica los diferentes tipos de juegos en cuatro:

1. Juegos sensoriales: con ellos se refiere a las actividades relacionadas con la facultad de sentir.
2. Juegos motores: incluye todos los juegos que requieren la intervención del aparato locomotor, desde los juegos que desarrollan la coordinación hasta los juegos de fuerza, pasando por los juegos de habilidad o destreza y los juegos de pelota.
3. Intelectuales: son aquellos que precisan de la atención, el razonamiento, la reflexión y la imaginación.
4. Juegos sociales: estos juegos tienen como finalidad la cooperación, la agrupación y el sentido de responsabilidad grupal.

3. JUEGO COOPERATIVO

Afortunadamente, en los últimos años, el mundo de la educación ha percibido que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo de las personas, convirtiéndose en una adecuada herramienta de educación. Una de las for-

mas que tiene el docente de formar al alumnado es a través del juego cooperativo, un instrumento indispensable en nuestro sistema educativo ya que potencian la unión del esfuerzo para conseguir un objetivo común. (Paredes y Carrió, 2015) e impulsan la convivencia en el grupo.

3.1 ¿Qué se entiende por juego cooperativo?

En la historia más reciente, se han propuesto algunas definiciones:

- Garaigordobil (2003) define los juegos cooperativos como aquellos en los que todos los participantes del grupo dan y reciben ayuda para lograr metas comunes. Estos juegos tienen como finalidad la comunicación, la cohesión y la confianza entre los participantes; les enseña a aceptarse, cooperar y compartir.
- Taberero (2003) describe este tipo de juego como aquella actividad lúdica en la que la cooperación es la única forma de interrelación de sus participantes y en la que intentan alcanzar un objetivo común mediante la acción coordinada de todos, sin que nadie quede discriminado, eliminado o derrotado.
- Velázquez (2004) lo define como un tipo de actividad en que la gente juega con, y no contra los demás, para superar uno o varios desafíos colectivos que en ningún caso supongan pasar por alto las necesidades y características de otras personas; favoreciendo así el desarrollo de habilidades sociales y de actitudes de empatía, cooperación, solidaridad y diálogo.
- Mejía (2006) indica que los juegos cooperativos no son juegos diferentes a otros, solo que su esencia radica en relegar a un segundo lugar el sentido competitivo (el ser ganador o perdedor), lo que induce a los niños a competir de una forma sana.
- Ruiz y Omeñaca (2007) los definen como aquel juego en el que se consigue un objetivo o resultado, cuando es todo el grupo el que se coordina y se organiza.
- Rojas (2009) señala que los juegos cooperativos son actividades placenteras en las que se disfruta de una forma lúdica, recreativa y buscando el placer por jugar.

- Paredes y Carrió (2015) indican que el juego cooperativo busca que el alumnado plantee diversas soluciones a los diferentes retos que se les propone, mediante el disfrute en grupo, con la finalidad de conseguir su desarrollo integral a partir de sus capacidades, intereses, motivaciones y necesidades.

3.2 Características del juego cooperativo

Diversos autores presentan las características de los juegos cooperativos. Como Rojas (2009), quien destaca cinco características de los juegos cooperativos: libres, voluntarios, placenteros, comunicativos y participativos.

Bedoya (2002) destaca las siguientes características:

- Implica una finalidad común.
- Todas las personas ganan si se consigue la finalidad y todas pierden en caso contrario.
- No se elimina a ninguna jugadora o jugador.
- Cada jugador o jugadora es responsable de la seguridad y del bienestar de los otros y otros jugadores.
- Todo jugador o jugadora tendrá la posibilidad de participar o no en cualquier momento.
- Cada persona participa según sus capacidades.
- Se pone más énfasis en disfrutar que en el esfuerzo.

Gutiérrez (2009), basándose en diferentes autores, subraya el mayor número de características para una buena definición del juego cooperativo:

- Su fin no es la competición, sino que todas las personas participen ayudándose entre sí para alcanzar una meta común.
- Las metas son compatibles para todos los jugadores y estas se alcanzan por la unión de esfuerzos.
- Se busca la participación de todos, no tienen cabida la eliminación ni la exclusión.

- No existen competidores, sino compañeros y compañeras. Tampoco hay ganadores o perdedores.
- La evaluación del proceso prima sobre el resultado y existe un gran componente lúdico, por lo que no se limitan al desarrollo de la técnica y la táctica.
- Se participa por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio, por lo que prima la superación personal, por encima de la superación de los otros.
- El juego se percibe como una actividad conjunta, no individualizada.

Consecuentemente, el juego cooperativo se puede definir como aquella actividad lúdica que exige la unión e implicación activa de todos los participantes para la consecución de un objetivo común y que, gracias a esa unión, refuerza diferentes habilidades sociales y emocionales como la comunicación, la confianza en uno mismo y el respeto hacia la diversidad. Así pues, resulta un recurso muy útil para introducir en la enseñanza y, de forma concreta, en la formación en convivencia, especialmente, en lo que respecta a la resolución de conflictos.

3.3 El juego y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales

La realización de distintas investigaciones empíricas sobre el impacto del aprendizaje cooperativo en la enseñanza, como la realizada por Goudas y Magotsiou (2009) sobre el efecto de un programa de Educación Física en las habilidades sociales del alumnado, muestran la mejora general en las habilidades sociales de los estudiantes y la disposición hacia el trabajo grupal en el alumnado. Se destacó, en el grupo experimental, de manera específica, un incremento en las habilidades sociales, aumentando la empatía mostrada hacia los demás y disminuyendo la tendencia hacia conductas desadaptativas. Asimismo, Ruiz, Bueno y Bueno (2015) analizan la influencia de un programa de cooperación en Educación Física sobre las competencias sociales y cívicas y concluyen en que las actividades cooperativas influyeron positivamente en gran parte de las competencias analizadas y que apenas se manifestaron rechazos de tipos sociales, sexistas, etc.

Cerdas (2013) describe que los juegos cooperativos generan oportunidades para el desarrollo de las relaciones humanas, las responsabilidades indivi-

duales y colectivas, la creatividad, la resolución alternativa de conflictos, la comunicación, el trabajo en equipo, etc. Una de las características de los juegos cooperativos, es que buscan desestructurar las actitudes que bloquean los elementos positivos, que son los que permiten una mejor convivencia en la sociedad y un desarrollo más pleno de la personalidad humana. Consecuentemente, Gutiérrez (2009) subraya la importancia de introducir el juego en el aprendizaje cooperativo, quien hace un compendio de diferentes autores y de sus visiones sobre el juego cooperativo, para así afirmar que este tipo de juego es un excelente medio para estimular el desarrollo de objetivos relacionados con los siguientes aspectos:

- El aprendizaje específico de un área determinada de manera significativa.
- Las actitudes democráticas y de solidaridad y aspectos afectivos hacia los compañeros y compañeras.
- El trabajo en equipo basado en la reciprocidad junto con el conocimiento mutuo de los miembros del grupo.
- Las relaciones intragrupales de amistad y habilidades de comunicación verbal y no verbal.
- Emociones positivas con respecto a los otros, favoreciendo la empatía.
- Búsqueda de soluciones múltiples a los problemas que se les plantean y habilidades sociales para regular los conflictos de forma constructiva.
- Motivación hacia el aprendizaje.
- La autonomía personal, la responsabilidad y la capacidad de trabajo en equipo.
- La valoración positiva del éxito ajeno.

Como puede observarse, la utilización del juego cooperativo está justificada, ya que fomenta el desarrollo de habilidades sociales muy importantes para la convivencia, como la comunicación entre los participantes (Ruíz, Bueno y Bueno, 2015), así como habilidades emocionales, entre las que se cuentan el

autoconocimiento de las posibilidades y las limitaciones de uno mismo, incitando, de este modo, a la motivación y al progreso para mejorar sus propias habilidades, la superación personal y el disfrute durante el esfuerzo de la actividad. No obstante, es fundamental tener en cuenta que su utilización puede implicar dar un uso diferente a los materiales en Educación Física, tal y como se explica a través del siguiente epígrafe.

4. MATERIALES EN EDUCACIÓN FÍSICA

A lo largo del tiempo, el profesorado de Educación Física ha utilizado fundamentalmente el material deportivo convencional, es decir, el distribuido en tiendas especializadas para desarrollar los contenidos relativos a la iniciación deportiva (Méndez, Fernández, y Méndez, 2012). Pero, tal y como dicen (Méndez-Giménez y Fernández-Río, 2013) en las últimas décadas se han incrementado las publicaciones que pretenden fomentar entre el profesorado el uso de los materiales reciclados y de bajo coste como valiosas herramientas pedagógicas, lo que supone una fuente inagotable de recursos que permite desarrollar la motricidad en cualquiera de las etapas educativas.

Méndez-Giménez (2005) sugirió que el uso de materiales alternativos puede ir más allá del aprovechamiento de materiales de desecho ante presupuestos limitados, y constituir un medio eficaz para impulsar un aprendizaje más activo y de calidad en el contexto de la Educación Física. En la línea de Fernández (2010), debe quedar patente que no se pretende sustituir los elementos materiales cotidianos, sino abrir más si cabe el amplio abanico de posibilidades que nos ofrece el trabajo en el patio con los alumnos de un centro escolar. Siguiendo las tres líneas que plantea Fernández (2010), el material que se le presenta al alumnado puede evolucionar, ya sea gracias al reciclado o al tipo de uso que reciba. Hay que tener en cuenta que estas líneas no son excluyentes unas de otras, si no que se pueden complementar para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- **Línea revisionista.**

Nuevo uso del material utilizado convencionalmente para superar un reto evaluativo, A continuación, se muestran ejemplos de este tipo de material y el nuevo uso que se le puede dar.

- *Espalderas*: antiguamente usado para trabajar la fuerza, ahora se puede utilizar como material para trabajar la trepa y la escalada. Incluso, se puede añadir más material, como cuerdas o banco suecos generando así nuevos ejercicios de trepa. (Baena, Serrano, Fernández y Fuentesal, 2013).
- *Bancos suecos*: tradicionalmente usado para trabajar la fuerza y el equilibrio, se puede replantear de modo que se trabajen las mismas habilidades. Esta podría ser utilizada como una superficie estrecha por la que conducir un móvil.
- *Plinto y/o Potro de salto*: normalmente usado para trabajar habilidades gimnásticas, se puede utilizar como superficie de caída tras un salto, un desplazamiento, etc., ya que se puede regular la altura del mismo.

- **Línea de autoconstrucción.**

Busca crear, a partir de materias primas que no generen grandes costes, material novedoso con el que desarrollar las sesiones de Educación Física. Para ello se puede contar con la ayuda del propio alumnado, de forma que sirva para la propia evaluación. De este modo el alumnado, aparte de ayudar al profesorado a tener nuevos materiales, estará motivado en la construcción de esta nueva herramienta.

- **Línea ecológica.**

Se entiende como una mezcla de las dos líneas anteriores, ya que plantea reutilizar materiales que ya no se usan y modificarlos para convertirlos en materiales novedosos y atractivos para la utilización por parte del alumnado. Para ello, se puede utilizar nuestro material del día a día o incluso material estropeado que no cumple con su función principal. La creación de nuevos materiales depende de la creatividad de la persona que los realice. Algunos ejemplos pueden ser:

- *Zancos*: realizados con latas y cuerdas. Nos sirven para trabajar el equilibrio y la coordinación óculo-pie.

- *Bolas de malabares*: hechas con globos y arroz.
- *Indiacas*: contruidos a partir de papel y bolsas de plástico.
- *Cartones*: permiten la creación de multitud de material; desde dados gigantes a diferentes objetos para trabajar lanzamientos pasando por carteles de información.
- *Botellas de plástico*: de nuevo otro material que nos da la posibilidad para crear multitud de materiales. Por ejemplo, bolos, recipientes o mancuernas.
- *Perchas*: se pueden utilizar para crear raquetas ligeras con las que jugar una especie de tenis adaptado.
- *Periódicos*: usados como hojas de papel sueltas o reforzados con cinta aislante, permiten trabajar el equilibrio, la expresión corporal, la locomoción, el deslizamiento o la respiración (soplar).

5. FICHAS DE SESIONES

Tras describir y justificar el uso del aprendizaje y juego cooperativo en educación, así como el distinto uso que se puede dar a los materiales que posibiliten su desarrollo se muestra el trabajo práctico en esta línea realizado en la Escuela Profesional Don Bosco para alumnos del Técnico Superior de Enseñanza de Animación Socio-deportiva y Técnico Superior de Educación Infantil. El lugar elegido fue un salón de usos múltiples que cumplía con los requisitos necesarios para realizar las diferentes tareas, su iluminación, seguridad, equilibrio del espacio y el ambiente invitan a que los alumnos no puedan contener el deseo de actuar y tengan a su alcance multitud de posibilidades de acción con todos los recursos a su disposición (Castro Hernández y Flecha López, 2018).

Tabla 1. Rueda de Hámster.

Fuente: elaboración propia.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Rueda de Hámster.
CLASIFICACIÓN	Cooperativo.
MATERIAL E INSTALACIONES	Papel de periódico y celo. Salón de usos múltiples.
PARTE CENTRAL El grupo de alumnos se dividirá en dos sub-grupos. Cada uno de ellos deberá formar una línea juntando hojas recicladas de periódicos. Esta recta tendrá que ser lo suficientemente larga para que los integrantes de cada grupo puedan situarse encima de ella. Una vez subidos encima, tratarán de cerrar esa recta juntando los dos extremos y formando, de ese modo, una rueda. Una vez formada la rueda, tendrán que avanzar con cuidado, desde un cono hasta otro, sin que la rueda se rompa. Ganará el primer equipo que consiga dicho desafío sin romper la rueda de hámster.	
AYUDA VISUAL 	
VARIANTES DE LA ACTIVIDAD – Colocar obstáculos (conos, cuerdas, etc.) a modo de circuito con cambios de dirección para dificultar el avance del grupo.	

Tabla 2. Bancos interminables.

Fuente: elaboración propia.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Bancos interminables.
CLASIFICACIÓN	Cooperativo.
MATERIAL E INSTALACIONES	Pelotas de ping-pong y bancos suecos. Salón de usos múltiples.
<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Se colocarán de cuatro a seis bancos suecos en fila de modo que en el medio de ellos se encuentre un cubo. Por lo que quedarán dos o tres bancos, el cubo y de nuevo otros dos o tres bancos.</p> <p>Se harán dos grupos de tal forma que cada grupo se sitúe en sus tres bancos correspondientes. La colocación tendrá que ser a modo de zigzag, es decir, que se cubra todo el banco con equidad de componentes en ambos lados del banco. A cada grupo, se le dará una pelota de ping-pong y, desde el extremo contrario a donde está situado el cubo, tendrán que guiar a la pelota por medio de soplidos sin utilizar ninguna otra parte del cuerpo.</p> <p>Ganará el equipo que introduzca antes la pelota en el cubo sin que esta caiga por el camino.</p>	
<p>AYUDA VISUAL</p> 	
<p>VARIANTES DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducir un mayor número de pelotas consecutivas. - Reducir el grupo únicamente a un banco colocado en estrella. 	

Tabla 3. Palo Palito.

Fuente: elaboración propia.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Palo, Palito, Ahh!!
CLASIFICACIÓN	Cooperativo.
MATERIAL E INSTALACIONES	No es necesario material ni instalaciones específicas.
PARTE CENTRAL <p>Se dividirán a los participantes en tres grupos diferentes y se distribuirán de forma que ocupen todo el espacio pero sin llegar a estar mezclados. A cada grupo, se le asignará una palabra que tendrán que decir en alto cuando el profesor les señale. Esta palabra puede ser: Palo, A y/o Palito.</p> <p>El profesor, a modo de director de una orquesta, tendrá que decir qué grupo es el que tendrá que gritar en alto su palabra designada, formando así una melodía única y divertida.</p>	
AYUDA VISUAL 	
VARIANTES DE LA ACTIVIDAD <ul style="list-style-type: none">- Usar otras palabras.- Hacer más grupos y añadir más palabras para cada grupo, por ejemplo, To-Ma-Te.	

Tabla 4. Las Familias.

Fuente: elaboración propia.

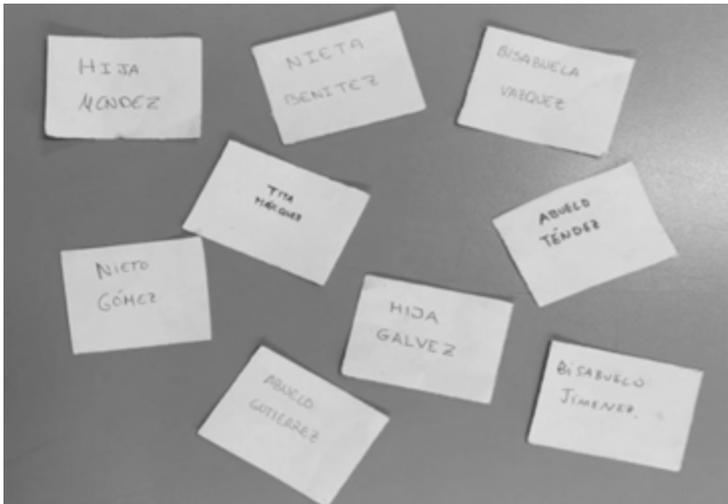
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Las Familias.
CLASIFICACIÓN	Cooperativo.
MATERIAL E INSTALACIONES	Tantas sillas como familias existan. Pequeños trozos de papeles en los que pongan el apellido de la familia y la posición jerárquica a la que pertenece (p. ej. Abuelo Martínez, madre Martínez, hija Martínez, etc.). Pabellón o pista exterior.
<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Se deja en el suelo un número determinado de papeles que se han preparado previamente con la posición familiar y el nombre de la familia a la que pertenece. Colocamos el mismo número de papeles que jugadores y se separaran los alumnos de los papeles unos veinte metros de distancia. Una vez se da la orden, a la voz de “ya”, el alumnado cogerá un papel del suelo y tendrán que juntarse por familias y ver en qué posición jerárquica familiar se encuentran. Una vez se haya juntado el grupo y se hayan adivinado las posiciones tendrán que coordinarse con sus compañeros y sentarse en las sillas por orden (ascendente o descendente) familiar. Ganará el equipo que antes forme la familia.</p>	
<p>AYUDA VISUAL</p> 	
<p>VARIANTES DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los jugadores que consigan formar la familia pasarán a la siguiente fase. - En vez de formar familias se formarán otro tipo de grupos. Por ejemplo: alimentos, países, etc. 	

Tabla 5. Mago, ogro, duende.

Fuente: elaboración propia.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Mago, Ogro, Duende.
CLASIFICACIÓN	Cooperativo.
MATERIAL E INSTALACIONES	Salón de usos múltiples o pista exterior.
PARTE CENTRAL <p>Se dividirá al grupo en dos equipos, cada uno a un lado de una línea, imitando el conocido juego de “piedra, papel y tijera”. Cada equipo tendrá que coordinarse y realizar tres posibles movimientos que corresponderán a tres personajes, estos serán, los magos, los ogros y los duendes y cada uno tendrá un gesto que les caracterizará.</p> <p>Los magos ganan a los ogros, los ogros ganan a los duendes y los duendes ganan a los magos. Por lo tanto, cada equipo elige un personaje sin que el equipo contrario lo sepa.</p> <p>Mientras se aproximan a la línea de combate, tienen que ir diciendo ¿Qué vamos a ser? Y de la forma más intimidante y creativa que se les ocurra, cuando el monitor diga: "1, 2 y 3" los dos equipos tendrán que hacer el gesto que caracterice a su personaje.</p> <p>Ganará aquel equipo que llegue antes a los tres puntos consecutivos.</p>	
AYUDA VISUAL 	
VARIANTES DE LA ACTIVIDAD <ul style="list-style-type: none">– Cambiar los personajes para que se hagan diferentes gestos.	

Tabla 6. Fútbolín Humano.

Fuente: elaboración propia.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Fútbolín Humano.
CLASIFICACIÓN	Cooperativo.
MATERIAL E INSTALACIONES	Gimnasio o instalación con varias posibilidades de atar una cuerda. Cuerdas, aros y una pelota que no sea dura (ej.: pelota de <i>foam</i>).
<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Con la ayuda de espalderas, cuerdas y aros se montarán las líneas donde se situarán los jugadores, rodeados de colchonetas que servirán de límites del campo. Una línea por posición: portero, defensa, medio centro y delanteros. Se colocarán tantos aros como se considere oportuno en cada línea de modo que no quede muy poblado para que el balón pueda llegar de una zona a otra.</p>	
<p>AYUDA VISUAL</p> 	
<p>VARIANTES DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los aros se pueden colocar de modo que sean deslizantes para que el jugador se pueda mover por la línea que tiene asignada, o se pueden colocar fijos para que el jugador no se pueda mover. – Permitir jugar con diferentes partes del cuerpo (ej.: manos, cabeza, etc.). 	

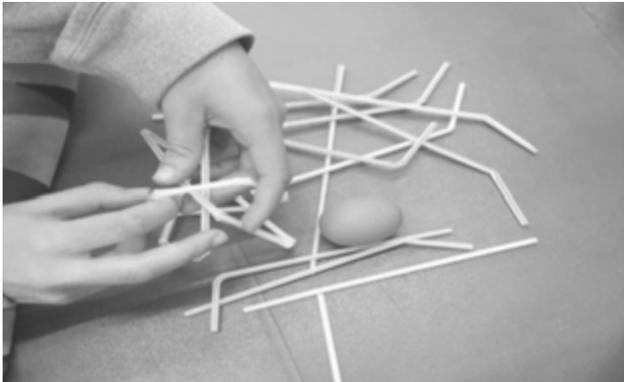
Tabla 7. Media Indoor.

Fuente: Elaboración propia.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Media Indoor.
CLASIFICACIÓN	Cooperativo.
MATERIAL E INSTALACIONES	Salón de usos múltiples. Media, pelota de tenis y diferentes materiales alargados con base estrecha para poder tirar.
<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Se formarán grupos de 3-4 personas y cada persona tendrá que colocar una pelota de tenis dentro de unas medias antiguas. Una vez colocado, cada participante se colocará la media en la cabeza de modo que la pelota de tenis quede colgando por delante de su cuerpo. En este momento los jugadores colocarán las manos entrelazadas detrás de la espalda y flexionará el tronco para acercar la pelota al suelo. Ya están listos para empezar el juego.</p> <p>A la voz del profesor, se dará inicio a la actividad, donde los jugadores con medias tendrán que hacer diferentes movimientos de la cabeza y del tronco para tirar tantos objetos que estén colocados por la pista de juego como puedan, en este caso, utilizaremos bolos. Ganará el equipo que consiga derribar el mayor número de bolos en un tiempo determinado.</p>	
<p>AYUDA VISUAL</p> 	
<p>VARIANTES DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jugar con el tipo de material a derribar de modo que unos cuesten más que otros. - Utilizar medias más largas o medias más cortas. 	

Tabla 8. Huevo, pajita y celo.

Fuente: elaboración propia.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Huevo, pajita y celo.
CLASIFICACIÓN	Cooperativo.
MATERIAL E INSTALACIONES	Pajitas de refresco en abundancia, celo transparente, un huevo y una cartulina donde tirar el huevo a modo de diana. Salón de usos múltiples.
<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Se formarán grupos de 4-5 personas y a cada grupo se le facilitará 20 pajitas, un metro de celo y un huevo. De modo opcional, se le podría facilitar unas tijeras.</p> <p>El reto consiste en fabricar una protección para el huevo con los materiales que tienen y no otros en un tiempo máximo de 10 o 15 min.</p> <p>Una vez pasado el tiempo, los huevos se lanzarán en caída libre a la altura de su brazo extendido, formando un ángulo de noventa grados con su cadera. Se presentará “Al Huevo” como un proyectil con unas características únicas y diferentes al resto, aquí se valorará la creatividad de cada grupo.</p> <p>El equipo que logre no romper su huevo desde el punto indicado pasará a la siguiente ronda y así progresivamente. Serán finalistas aquellos que vayan pasando diferentes fases sin que su proyectil llegue a romperse, ganará el equipo cuyo huevo no haya sido destruido. Quien supere esta altura inicial seguirá aumentando de altura.</p>	
<p>AYUDA VISUAL</p> 	
<p>VARIANTES DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> – Hacer equipos un poco más grandes, darles el doble de material y decirles que tienen que hacer dos prototipos con dos huevos. – Añadir otro tipo de material, con cartulinas, folios, etc. 	

6. CONCLUSIONES

En este artículo, se ha tratado de dar visibilidad al uso del aprendizaje cooperativo como método potencialmente adecuado para la mejora de habilidades fundamentales para el fomento de la convivencia en la escuela. De forma específica, se presentan y se ponen en práctica diferentes propuestas ideadas para suponer un reto al alcance del alumnado basadas en dicho método. A través de la observación directa, se ha comprobado que este enfoque ha permitido estimular el compañerismo, la afectividad y, por ende, la mejora de las relaciones sociales y emocionales de los alumnos y alumnas. El juego cooperativo ha estado presente en todo el proceso y ha sido el vehículo para obtener una experiencia exitosa.

De acuerdo con los resultados de estudios como el de Goudas y Magotsiou (2009), esta experiencia ha hecho visible el desarrollo de distintas habilidades en los participantes como son el diálogo, la empatía, la capacidad de liderazgo, la toma de decisiones compartida, la diferencia de roles democráticos, la mejora del autoconcepto, la desinhibición y comunicación motriz positiva con el resto de participantes, consiguiendo así alcanzar los objetivos propuestos. Del mismo modo, se ha apreciado un aumento en la motivación y satisfacción del estudiante, puesto que el grupo ha puesto de manifiesto la experimentación de sensaciones positivas y alentadoras.

Por otra parte, es importante destacar que, aunque las situaciones de exclusión y discriminación por cuestiones de género, nivel socioeconómico, afinidad, etc., han sido poco frecuentes, la utilización del aprendizaje y juego cooperativo ha resultado una buena oportunidad para abordar el conflicto y la importancia de la inclusión mediante el diálogo, la creación de grupos, el compromiso en las actuaciones tanto personales como grupales y los procesos reflexivos que este tipo de sesiones consiguen despertar en los alumnos.

Finalmente, se espera que el uso de alternativas metodológicas, como la presentada en este artículo, evoquen en los profesores nuevas inquietudes para alcanzar una mayor calidad en su labor diaria como docentes. Sin embargo, a pesar del gran apoyo por parte de la comunidad científica con que cuenta la utilización del aprendizaje cooperativo a través del juego y de la experiencia tan gratificante que ha supuesto la realización de esta propuesta tanto para el alumnado, como para el profesorado, es imprescindible una reflexión crítica, profunda y fundamentada sobre el uso de este método y de las actividades y

materiales que lo acompañen, puesto que no debe ser la falta de conocimiento, creatividad o recursos didácticos, los que primen sobre la decisión de implementar el aprendizaje cooperativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

- Baena Extremera, A., Serrano Pérez, J. M., Fernández Baños, R., y Fuentesal García, J. (2013). Adaptación de nuevos deportes de aventura a la educación física escolar: las vías ferratas. *Apuntes: Educación Física y Deportes*, 114, 36-44.
- Bedoya, C. (2002). *Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando*. Cooperante acción.
- Cerdas, E. (2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. *Revista paz y conflictos*, 6, 107-123.
- Fernández, J. (2010). Viejos y nuevos materiales y espacios en Educación Física: aprovechamiento y posibilidades. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 32, 64-72.
- Fernández, R. F. (2010). Juegos innovadores con material alternativo en el área de Educación Física. *EmásF: revista digital de educación física*, 4, 5-18.
- Garaigordobil, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.
- Goudas, M., y Magotsiou, E. (2009). The Effects of a Cooperative Physical Education Program on Students Social Skills. *Journal of applied sport psychology*, 21, 356-364. doi: 10.1080/10413200903026058.
- Gutiérrez, P. (2009). *Juegos cooperativos para la enseñanza de la natación: Una experiencia con alumnos y alumnas de las etapas Primaria y Secundaria*. Sevilla: Wanceulen.
- López, A. B., y García, A. (2011). Juegos educativos en Educación Física. *EFDeportes.com, Revista Digital*, 15(152). Recuperado de <http://www.efdeportes.com> [Consulta: 15/02/2019].
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Lledó, A., y Perandones, T. M. (2011). Hacia una cultura colaborativa entre el profesorado universitario. Revisión y fundamentación teórica del trabajo colaborativo. En M. C. Gómez y J. D. Álvarez (Eds.) *El trabajo colaborativo como indicador de calidad del Espacio Europeo de la Educación Superior. Vol. I* (pp. 125-139). Alcoy: Marfil.
- Magalhaes, R. W. S. (2010). La Educación Física y el juego. *Investigación Educativa*, 14(26), 105-112.
- Mejía, E. (2006). *El juego cooperativo. Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. Informe de práctica*. Medellín, Colombia: Instituto Universitario de Educación Física y Deporte, Universidad de Antioquia.

- Méndez Giménez, A. (2005). Una iniciación deportiva de calidad con materiales autoconstruidos. El ejemplo del ringo en el marco de un modelo comprensivo-estructural. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 18, 61-69.
- Méndez, A. Fernández, J., y Méndez, D. (2012). Valoración de los adolescentes del uso de materiales autoconstruidos en educación física. *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 22, 24-28.
- Méndez-Giménez, A., y Fernández-Río, J. (2013). Materiales alternativos en la formación del profesorado: análisis comparativo de creencias y actitudes *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 13(51)* pp. 453-470.
- Narváez, A.M., Padilla, J., y Villagómez, M. S. (2011). Experiencias de trabajo cooperativo en la Universidad Politécnica Salesiana. *Alteridad: Revista De Educación*, 6(2) 148-156.
- Paredes, J. P., y Carrió, P. C. (2015). Los juegos cooperativos en educación física: el hundir la flota. *EmásF: revista digital de educación física*, 37, 95-105.
- Payà, A. (2007). Consideraciones pedagógicas sobre los valores y posibilidades educativas del juego en la España contemporánea (1876-1936). *Historia de la educación: Revista interuniversitaria*, 26, 299-325. Recuperado de: http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07_el_juego_cooperativo.pdf [Consulta: 15/02/2019].
- Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el kin-ball*. Sevilla: Wanceulen.
- Ruiz, J. V., Bueno, D., y Bueno, I. (2015). Influencia de un programa de cooperación en educación física sobre las competencias sociales y cívicas. *La Peonza: Revista de Educación Física para la paz*, 10, 45-64.
- Ruiz, J. V., y Omeñaca, R. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Badalona: Paidotribo.
- Taberner, B. (2003). Las actividades y juegos cooperativos. En C. Llanos (Eds.), *Educación Física. Propuestas para el cambio* (pp. 13-16). Barcelona: Paidotribo.
- Velázquez, C. (2004). Las actividades físicas cooperativas. *Una propuesta para la formación de valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. México, DF: Secretaría de Educación Pública.

CITA DE ESTE ARTÍCULO (APA, 6ª ED.):

Fuentesal García, J., y Pastor López-Beltrán, D. (2019). El aprendizaje cooperativo y sus dimensiones. Ideas prácticas. *Educación y Futuro: Revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, 41, 161-182.