



Hibridación del Aprendizaje Cooperativo y los Espacios de Aventuras para mejorar la cohesión del alumnado

Hybridization of Cooperative Learning and Adventure Spaces to improve students' social cohesion

Javier Fernández-Torres¹ y Pablo Miguel Garvía-Medrano^{1*}

¹Universidad de Castilla-La Mancha, *Departamento de Didáctica de la Educación Física, Artística y Música del campus de Albacete

*Autor para correspondencia: pablo.garvi@uclm.es

Resumen

El objetivo principal de esta experiencia innovadora ha sido presentar la hibridación del Aprendizaje Cooperativo y los Espacios de Aventuras como métodos complementarios y eficaces para el desarrollo del alumnado a nivel motriz, cognitivo y social, priorizando el ámbito social y la cohesión de grupo. Se ha contado con un total de 20 estudiantes de tercer curso de Educación Primaria, de los cuales un 62,8% eran chicas y un 37,2% eran chicos. Los alumnos fueron organizados en diferentes grupos heterogéneos, formados por cinco componentes cada uno de ellos, y se desarrolló un programa de intervención de Aprendizaje Cooperativo en Educación Física, insertado dentro de los Espacios de Aventuras, durante tres unidades didácticas (27 sesiones) de condición física, habilidades motrices básicas y juegos y deportes modificados, con el fin de ofrecer a los alumnos situaciones abiertas y semidefinidas cuya resolución requería de la colaboración del grupo. Se observó que un programa de dos meses de duración hibridando estos modelos pedagógicos parece redundar en la mejora progresiva de los alumnos en los componentes de Interdependencia positiva, Interacción promotora cara a cara y Responsabilidad individual.

Palabras clave: hibridación; cohesión social; Aprendizaje Cooperativo; Espacios de Aventuras; Educación Física.

Abstract

The main objective of this innovative experience has been to present the hybridization of Cooperative Learning and Adventure Spaces as complementary and effective methods for the development of students at a motor, cognitive and social level, prioritizing the social sphere and group cohesion. We have had a total of 20 students in the third year of Primary Education, of which 62.8% were girls and 37.2% were boys. The students were organized into different groups, each of which consisted of five members, and an intervention program of Cooperative Learning in Physical Education was developed, inserted within the Adventure Spaces, during three learning units (27 sessions) of physical condition, basic motor skills and modified games and sports, in order to offer to the students open and semi-defined situations, whose resolution required the collaboration of the group. It was observed that a two-month program hybridizing these two pedagogical models' classes seems to result in the progressive improvement of students in the components of Positive Interdependence, Promotive Interaction, and Individual Accountability.

Keywords: hybridization; social cohesion; Cooperative Learning; Adventure Spaces, Physical Education.

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, se han intentado buscar acciones didácticas hacia el aprendizaje significativo y funcional del alumnado en la asignatura de Educación Física, llegando a conclusiones evidentes de que la utilización del Aprendizaje Cooperativo es una metodología efectiva y un pilar fundamental para el dominio de tres aspectos esenciales: motriz, cognitivo y social (Casey y Goodyear, 2015). Los estudiantes han de desarrollarse a nivel madurativo en los aspectos cognitivo, personal y socioemocional. Por consiguiente, requieren de medidas de actuación para poder llevar a cabo este desarrollo. Sin embargo, no todas las investigaciones pueden llegar a surtir efecto; las posibilidades de éxito nunca son irrefutables, puesto que han de tener un sustento empírico que fundamente estas pautas de actuación.

Los hermanos Johnson son los precursores del Aprendizaje Cooperativo, realizando estudios con los que afirman que la cooperación conduce a un mayor empeño en alcanzar los objetivos personales, además de generar relaciones interpersonales más positivas o mejorar la salud mental por encima de los métodos competitivos e individualistas (Johnson y Johnson, 1994). Uno de los primeros que realizaron se centró en los beneficios de aprender juntos, generando relaciones, en lugar de individualmente. Llegaron a la conclusión de que una correcta combinación entre el manejo de los desacuerdos grupales y la mediación de conflictos, entre los deseos y necesidades de cada uno de los estudiantes, maximiza la eficacia de los esfuerzos cooperativos. Esto se traduce en un mejor funcionamiento del grupo cuando son capaces de manejar los conflictos de manera constructiva (Johnson y Johnson, 1975). Otro estudio aportó una visión general de esta metodología, consolidando sus ideas y confirmando que el Aprendizaje Cooperativo tiene enormes posibilidades en el tratamiento de cualquier contenido, tanto si se utiliza individualmente como si se hibrida con otros modelos pedagógicos (Johnson y Johnson, 1994). Esto es realmente importante porque ya aparecen evidencias científicas de que el Aprendizaje Cooperativo es útil en combinación con otros modelos. Fernández-Río (2014), en consonancia con estos estudios, aplica esas sinergias didácticas y realiza un estudio en el que hibrida el Aprendizaje Cooperativo con el Modelo de Responsabilidad Personal y Social, permitiéndole analizar si se podían producir mejoras sociales en el alumnado al combinar el Aprendizaje Cooperativo con otra metodología complementaria. Son pocas las investigaciones que se han realizado hibridando el Aprendizaje Cooperativo con otras metodologías. Fernández-Río (2017) defiende que estas sinergias entre los diferentes modelos pedagógicos se convierten en aliados perfectos en muchas de las fases que describe en su ciclo del Aprendizaje Cooperativo. Otro ejemplo de hibridación es el estudio realizado por Dyson y Casey (2012), donde se encontraron resultados positivos en varias facetas del alumnado, de modo que, desde hace décadas, están emergiendo varias corrientes que ponen el foco directamente en los estudiantes, destacando, entre otros, los Modelos de Instrucción (Metzler, 2011), los Modelos-Centrados en la Práctica (Casey, 2014) o los conocidos modelos pedagógicos como el Modelo Comprensivo del Deporte -*Teaching Games for Understanding*- (Bunker y Thorpe, 1982), el modelo de Responsabilidad Personal y Social (Hellison, 2011), el modelo de Educación Deportiva (Siedentop et al., 2011) o el modelo de Educación Física Relacionada con la Salud (Harems et al., 2011). De manera reciente, se han encontrado nuevas hibridaciones de modelos pedagógicos que permiten complementar y aumentar las posibilidades de éxito de esta metodología cooperativa. González-Víllora et al. (2018) presentaron una propuesta innovadora de tres modelos (Aprendizaje Cooperativo, Educación Física relacionada con la Salud y Educación Deportiva) aplicada en una unidad didáctica de *Crossfit*. Los autores exponen que, para garantizar la eficacia de estos modelos, es esencial enfatizar sus sinergias, reducir la competitividad y focalizar la atención en el alumnado y en su capacidad de actuar de manera responsable, autónoma y cooperativa. Por otro lado, se enfatizan otras propuestas de hibridación como las de Guijarro et al. (2020), donde se vincula el modelo de Aprendizaje Cooperativo y el Modelo Comprensivo del Deporte en relación con la iniciación deportiva, así como las propuestas de hibridación gamificadas de Valera-Valenzuela et al. (2020) -hibridación del modelo de Responsabilidad Personal y Social y la Educación Física gamificada- y la propuesta de carrera de orientación en entornos gamificados de Lamóneda-Prieto et al. (2020).

Garijo Rueda y Hermosa Villarta (2011) también son precursores en otra metodología que está correlacionada con el Aprendizaje Cooperativo: los Espacios de Acción y Aventuras. Ambos defienden que estos son ambientes de acción motivadores en los que los estudiantes construyen su propio aprendizaje basado en la cooperación entre compañeros como andamiaje, conectando a los estudiantes con una exploración y experimentación de la situación planteada, siendo el tutor un mero guía. Es cierto que ambas metodologías carecen de elementos, como puede ser la percepción del alumnado en la mejora motriz (Kirk, 1990) o la necesidad de un diseño de actividades perfectamente cuidado y riguroso, pero si se complementan se puede obtener una nueva propuesta mucho más completa que permitiría aportar una visión más enriquecedora. Las enseñanzas se individualizarían y alcanzaríamos un aprendizaje más significativo al aportar más motivación y enriquecimiento a las tareas. No sólo se favorecerían los estudiantes, sino también el profesorado, que podrá trabajar de manera global aspectos, como una enseñanza más personalizada (Johnson y Johnson, 2004), funcional e intragrupal (Rué, 1998), que antes no podían hacer con ambas por



separado.

De cualquier manera, no basta con tener talento natural para ser un buen docente, sino que también es necesario estar entrenado en el empleo del Aprendizaje Cooperativo y tener una excepcional disciplina y conocimiento para implementar los cinco componentes básicos en cada clase (Johnson y Johnson, 1999). Por ello, lo que se pretende es elaborar metodologías más cooperativas y motivadoras que ayuden a los docentes a iniciarse en la utilización de estrategias cooperativas para conseguir un mayor nivel de inserción de su alumnado dentro del entorno social en el que cada uno se desenvuelve. En este sentido, ya se han encontrado estudios sobre cómo implementar el Aprendizaje Cooperativo en el aula paso a paso para que todo docente tenga una guía didáctica de este modelo en el aula. Velázquez (2015) demostró, a través de una propuesta de intervención con 198 profesores de Educación Física españoles, que los maestros de esta materia la conciben desde una perspectiva cercana al juego cooperativo, siendo el Aprendizaje Cooperativo todavía una metodología poco implementada en Educación Física. Se propone entonces la coopedagogía como nuevo enfoque pedagógico para facilitar a los maestros un proceso de intervención que les permita aprender a utilizar como recurso este modelo pedagógico en sus clases.

Partiendo de esta base científica, y hasta lo que se conoce, únicamente se ha realizado un estudio sobre la conexión del Aprendizaje Cooperativo y los Espacios de Aventuras, o Educación Aventura (Merino y Lizandra, 2022), cuyos autores desarrollaron una unidad didáctica en la que se introdujo el contenido de la educación emocional para la mejora de la convivencia y la resolución de conflictos en alumnado de primer curso de Educación Secundaria Obligatoria. Además, se acompañó de un estudio de caso donde se triangulaban tres medidas: las percepciones y valoraciones de la experiencia de los estudiantes, del propio docente de Educación Física y el registro anecdótico del investigador principal. Al final de la investigación, los resultados “evidencian una contribución positiva en la gestión de conflictos y la convivencia entre iguales de un alumnado que previamente mostraba carencias en la convivencia y la resolución de conflictos” (Merino y Lizandra, 2022, p. 1046).

Se finaliza esta introducción indicando que el objetivo de esta experiencia, propuesta para un alumnado de Educación Primaria, en diversos contenidos del área de Educación Física, pero especificado en la condición física, reside en presentar la hibridación del Aprendizaje Cooperativo y los Espacios de Aventuras como métodos complementarios y eficaces para el desarrollo del alumnado a nivel motor, cognitivo y social, priorizando la problemática a nivel social y la cohesión de grupo. De este objetivo subyace la necesidad de proporcionar nuevas formas significativas de enseñanza y aprendizaje que puedan contribuir a la mejora de los estudiantes en los tres ámbitos a los que se dirige la educación, prestando especial importancia al componente social, para crear una educación inclusiva y de carácter integrador que permita transferir los aprendizajes a otros contextos de la vida cotidiana.

PLANTEAMIENTO DE LA EXPERIENCIA

Contextualización

La experiencia llevada a cabo para proyecto innovador se sitúa en un centro de Educación Infantil y Primaria en la zona norte de la ciudad de Albacete. Se trata de un colegio con una amplia variedad de alumnos, ya sea por su etnia, cultura o situación económica familiar. Un total de 20 estudiantes de tercer curso de Educación Primaria (8 y 9 años), de los cuales un 62,8% eran chicas y un 37,2% eran chicos, han participado. Para este alumnado se ha llevado a cabo una metodología inclusiva, debido a las dificultades de relación social entre sus miembros y el trabajo en equipo, al encontrarse inmersos en un contexto educativo carente de solidaridad, cooperación y colaboración entre sí.

Desarrollo de la unidad didáctica

La unidad didáctica que se plantea en esta experiencia se orienta al trabajo de la condición física mediante la hibridación del Aprendizaje Cooperativo y los Espacios de Aventuras, durante el desarrollo de seis sesiones de 45 minutos cada una de ellas, con una frecuencia de 3 sesiones semanales. Esta unidad didáctica ha permitido conectar todos los aprendizajes con diferentes contextos educativos de diversas áreas curriculares, entre otras, las áreas de Conocimiento del Medio

Natural, Social y Cultural y Lengua Castellana y Literatura. Cabe reseñar que esta sigue una progresión de elementos curriculares entre sí como principal camino hacia una mejora social que facilite una vida saludable plena desde el punto de vista cognitivo, social y motriz.

Objetivos cooperativos y objetivos didácticos

Los objetivos que se pretenden alcanzar con el desarrollo de la puesta en práctica de esta unidad didáctica parten de los objetivos generales b), c), k), propio del área de Educación Física, y m) dispuestos por la nueva legislación vigente, Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (en adelante, RD 157/2022). La concreción de estos objetivos para la presente unidad didáctica se ramifica en dos grandes bloques de igual importancia. Por un lado, se desarrollan unos objetivos cooperativos que irán en progresión. Todos ellos tienen su punto de partida en “el ciclo del Aprendizaje Cooperativo” (Fernández Río, 2017) con los componentes de este como instrumento elemental:

*Crear un clima de confianza y de adhesión a un grupo a través de la construcción del aprendizaje entre todos (**Interdependencia positiva**).

*Trabajar en colaboración con los compañeros para completar las tareas, siendo necesaria la interacción entre todos los miembros del grupo (**Interdependencia positiva**).

*Consensuar ideas y valorar los puntos de vista de todos los miembros del grupo para la finalización de las tareas (**Interdependencia positiva**).

*Resolver las diferentes situaciones que surjan durante las tareas por medio de la interacción entre los miembros del grupo, ayudándose unos a otros en su resolución (**Interacción promotora**).

De la misma forma, se completa el anterior bloque con los principales objetivos didácticos:

*Utilizar las habilidades motrices básicas para incrementar las capacidades físicas básicas.

*Adaptar las habilidades motrices básicas de desplazamientos, saltos y manipulación de objetos (lanzamientos y recepciones) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico-expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizándolos segmentos dominantes y no dominantes.

*Demostrar autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.

*Mostrar una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

Competencias clave, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos

Esta unidad didáctica carecería de sentido si no le hubiéramos dado un enfoque competencial, ya que toda actividad nos conduce al trabajo y desarrollo de varias competencias clave que nos permiten dotarla de significatividad y funcionalidad en los aprendizajes. Tomando como referencia el RD 157/2022, se han trabajado de manera transversal competencias tan importantes como las siguientes:

*Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM): las diferentes estrategias cooperativas empleadas nos permiten trabajar paralelamente los contenidos que se estudian en otras áreas por medio de la suma de las diferentes puntuaciones para obtener un resultado colectivo de la actividad.

*Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): el área de Educación Física debe facilitar la relación entre los iguales y entre docente-alumno. La base de ambas metodologías utilizadas en esta unidad es la interacción con los demás, adquiriendo valores de colaboración, respeto o sentimiento de grupo, y permitiendo un desarrollo multifacético con el aspecto motriz como elemento esencial. Además, las situaciones de aprendizaje que se han trabajado en esta unidad generan, junto con los Espacios de Aventuras, relaciones equilibradas. Ambos modelos pedagógicos ofrecen situaciones abiertas y semidefinidas para que los alumnos exploren sus esquemas de acción, siendo sus esquemas motores previos susceptibles de cambio. El andamiaje de Ausubel (1983) aparece como protagonista de todos sus aprendizajes al establecer conexiones con sus conocimientos previos.



*Competencia emprendedora (CE): todos los alumnos son protagonistas de sus acciones y tienen un poder de decisión muy influyente a la hora de adaptar los espacios a sus propias capacidades. De esta forma, se les va orientando con una búsqueda guiada de diferentes formas de realizar las actividades, conduciéndolos a la indagación y la toma de decisiones basadas en sus propias experiencias y vivencias tanto individuales como grupales.

*Competencia en comunicación lingüística (CCL): el diario de sesiones ha ayudado a la resolución de posibles conflictos que han podido surgir, pero también tiene muchas posibilidades didácticas en la expresión escrita del alumnado, analizándose y modificándose, por parte del profesorado, posibles faltas de ortografía y mejorando la unicación y expresión escrita. Además, su capacidad para relacionarse con el grupoy hacer uso de la lengua con el fin de llegar a soluciones comunes, convierte en principal protagonista de las sesiones a la comunicación y expresión oral.

*Competencia ciudadana (CC): con el desarrollo de esta unidad didáctica, se ha buscado contribuir a esta competencia en cuanto al respeto por las normas de cada uno de los espacios de aventura, mostrando empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás componentes del grupo, aprendiendo a tomar decisiones de manera conjunta o resolviendo los conflictos con actitud democrática y de respeto por la diversidad del alumnado.

Tabla 1

Resumen de la relación curricular.

Competencia específica	Descriptores del perfil de salida	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1	STEM2 STEM5 CPSAA2 CPSAA5 CE3	1.2. 1.4.	A. Vida activa y saludable
2	STEM1 CPSAA4 CPSAA5	2.1. 2.3.	B. Organización y gestión de la actividad física C. Resolución de problemas en situaciones motrices
3	CCL1 CCL5 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC2 CC3	3.1. 3.3.	D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices

Nota. Las siglas de los descriptores del perfil de salida están definidas en el anterior apartado de “Competencias clave, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos”.

Sesiones

El punto de partida para el desarrollo de las sesiones de esta experiencia se encuentra en la complementariedad del Aprendizaje Cooperativo en los Espacios de Aventura a través de “el ciclo del Aprendizaje Cooperativo” (Fernández Río, 2017) como hilo conductor. Se justifica esta puesta práctica mediante el empleo de actividades de tipo cooperativo, individuales y colectivas, que irán en progresión con las estrategias cooperativas que se propone en cada una de las fases del ciclo. Estas estrategias permiten el desarrollo del alumnado, no sólo a nivel motriz, sino también en la inteligencia emocional, surgida de la inteligencia interpersonal e intrapersonal (Bisquerra Alzina, 2009), además del fomento de buenas relaciones sociales que sean proactivas de aprendizajes más significativos y funcionales en el alumnado, pudiendo establecer una incondicional cohesión en el grupo-clase.

Todas las actividades expuestas en las sesiones responderán a varias competencias clave y específicas definidas en la nueva legislación educativa, por lo que la unidad didáctica será interdisciplinar, y la conexión de todas ellas nos permitirá un aprendizaje basado en la participación legítima periférica de Lave y Wenger (1991), al tener esa comunidad de referencia.

Los espacios se organizarán por pequeños grupos heterogéneos de cinco componentes cada uno de ellos, previamente establecidos antes de la unidad didáctica y que se mantendrán durante todas las sesiones. Además de la explicación previa de las actividades por parte del profesorado, en cada espacio habrá una actividad diferente que tendrá que superar cada equipo, una actividad abierta y semidefinida que les permite indagar y mostrar iniciativas grupales. Se ha de enfatizar que el alumnado puede salirse de su espacio para apuntar en el diario de las sesiones conflictos, sensaciones y todo aquello que pueda servir para mejorar de cara a las siguientes sesiones, siendo de mucha utilidad en cada una de las discusiones grupales. Asimismo, al rotar por cada espacio encontrarán carteles con una breve explicación de los beneficios sobre la salud que reportan las actividades realizadas.

Todas las sesiones se han ajustado al tiempo estipulado por el horario escolar, el cual no supera los 45 minutos, por lo que la duración de trabajo estimado en cada espacio sería de unos 12-13 minutos. Para ello, ha de ser clave la colaboración de los alumnos en el montaje y la recogida del material al comenzar y finalizar cada sesión.

En todo momento las experiencias en forma de sesión han partido del Aprendizaje Cooperativo, estableciendo un objetivo principal dentro de tres espacios de aventuras que ha servido de hiloconductor para la consecución de dicho objetivo. Debido a aspectos organizativos y de espaciado en el contexto natural de intervención, se decidió la creación de tres, y no más espacios de aventuras, dentro de los cuales, el alumnado podría ir rotando entre sí, con la única excepción de no saturar cada uno de estos espacios con más de dos grupos cooperativos entre sí. A continuación, se expone el diseño de cada una de las sesiones de la unidad didáctica, así como los elementos que las componen (tablas de la 2 a la 7), finalizando cada una de ellas con un “foco cooperativo”, donde los autores explican los detalles de la experiencia de hibridación vivida con su desarrollo de cara a facilitar al lector la puesta en práctica de estas.



Tabla 2

Diseño y desarrollo de la sesión 1

OBJETIVO COOPERATIVO: Crear un clima de confianza y de adhesión a un grupo a través de la construcción del aprendizaje entre todos.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Utilizar las habilidades motrices básicas para incrementar las capacidades físicas básicas.

ESTRATEGIAS COOPERATIVAS: Resultado colectivo, Autoconocimiento y Parejas-comprueban-ejecutan.

MATERIALES: Esponjas, ruleta del twister y aros.

FOCO COOPERATIVO: En esta primera sesión, observamos una falta de organización propia del desconocimiento de la dinámica que íbamos a trabajar. Hay que destacar que no están habituados a trabajar por grupos y, más concretamente, entre compañeros cuya relaciones menos fluida y de menor confianza. No obstante, para ser el primer día que introducíamos y explicábamos los grupos y la dinámica de trabajo a seguir, encontramos puntos positivos en cuanto a la predisposición de algunos alumnos en actitudes puntuales que han tenido durante la clase.

DESARROLLO DE LOS TRES ESPACIOS DE AVENTURAS

“La esponja explosiva”: se desarrolla el test de condición física de velocidad y agilidad 4x10, donde los alumnos tendrán que llevar una esponja de un lado a otro hasta en cuatro ocasiones. El tiempo se lo tomarán unos a otros y sumarán sus marcas con el fin de reducir el tiempo total de la prueba entre todo el grupo cooperativo (**Resultado colectivo**). De esta forma, conocerán mejor lo que son capaces de hacer con la ayuda y colaboración de sus compañeros. Cada uno es responsable de su propio trabajo y del de los demás.

“El flexibitwister”: es el clásico juego del twister empleado para trabajar la flexibilidad. Se realizará con aros de colores y una ruleta para ver qué partes del cuerpo mover y hacia qué zonas del espacio delimitado por aros. Los alumnos deben tener respeto por el nivel de destreza de sus compañeros, apoyándose en ellos para darse cuenta de todo lo que son capaces de conseguir con la fuerza del grupo (**Autoconocimiento**).

“La pelea de gallos”: consiste en intentar derribar al compañero de cuclillas por medio del agarre y el empuje como únicos apoyos. Los matices cooperativos los proponen ellos al poder realizarlo por parejas, todos juntos o incluso realizar un círculo y hacer el baile ruso. Siempre habrá uno o dos observadores de las batallas que se encargarán de reflexionar y hacerles ver a los participantes cómo es la mejor forma de hacer la actividad para conseguir el objetivo. Ello también les será de utilidad a la hora de participar en el juego, ya que actuarán de participantes y observadores, quienes irán rotando, estableciendo la estrategia de **parejas-comprueban-ejecutan**.

Tabla 3

Diseño y desarrollo de la sesión 2.

OBJETIVO COOPERATIVO: Crear un clima de confianza y de adhesión a un grupo a través de la construcción del aprendizaje entre todos.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Utilizar las habilidades motrices básicas para incrementar las capacidades físicas básicas.

ESTRATEGIAS COOPERATIVAS: Presentación, Autoconocimiento y Desafío y cambio.

MATERIALES: Colchonetas, aros pequeños y una cuerda.

FOCO COOPERATIVO: Se siguen sucediendo conflictos y continúa habiendo carencias en la organización de los espacios, así como en la recogida del material. Cuesta coordinarse para hacer las actividades y obtener resultados grupales, ya que son reacios a ello y prima el egocentrismo por encima del trabajo en equipo.

DESARROLLO DE LOS TRES ESPACIOS DE AVENTURAS

“Pasar el río”: en este juego el grupo tendrá que trasladar a un compañero en la colchoneta de un extremo a otro dentro de su espacio de aventura, donde habrá diferentes obstáculos que tendrán que superar, como rocas en mitad del río, árboles que impiden el paso... La tarea no puede ser completada sin la ayuda de todos los compañeros, por lo que se necesitará la colaboración de todos ellos en este reto (**Desafío y cambio**).

“La cadena anudada”: es un juego en el que todos tratan de enredarse entre sí con el fin de que el compañero del grupo restante intente desliarlos sin tocarlos. Este les dirá cómo y hacia dónde se tienen que mover para desenredar la cadena. La cooperación entre todos los miembros del grupo posibilitará un buen nudo en la cadena y se darán cuenta de todo lo que pueden conseguir con la suma de los esfuerzos de todo el grupo (**Autoconocimiento**).

“Alla frutta”: en este juego de persecución todos se sitúan en corro salvo un compañero, que será el que pillaré. Cada uno de los alumnos que se encuentran en el corro se pondrán el nombre de una fruta y el que pilla tendrá que gritar en voz alta el nombre de una de ellas. Aquel que tenga como nombre la fruta mencionada por el pillador, tendrá que evitar ser pillado sin separarse del círculo y con la colaboración de sus compañeros. De esta forma, introduciremos la estrategia de **presentación**. Al final, los alumnos tienen que reflexionar con la ayuda del docente sobre cómo ha sido más fácil pillar, por qué lado era más sencillo, si hay alguna estrategia para conseguir que la persecución sea más fácil...



Tabla 4

Diseño y desarrollo de la sesión 3.

OBJETIVO COOPERATIVO: Trabajar en colaboración con los compañeros para completar las tareas, siendo necesaria la interacción entre todos los miembros del grupo.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Adaptar las habilidades motrices básicas de desplazamientos, saltos y manipulación de objetos (lanzamientos y recepciones) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico-expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

ESTRATEGIAS COOPERATIVAS: Resultado colectivo, Confianza y Autoconocimiento.

MATERIALES: Bancos, ladrillos, cartones, conos, hilo y pañuelos.

FOCO COOPERATIVO: Las relaciones han sido más fluidas, ya no se han producido tantos conflictos como en la clase anterior y han sabido gestionar su tiempo en cada espacio, así como la organización y la recogida del material. El grupo de discusión que tuvimos en los últimos diez minutos de la clase anterior ha surtido bastante efecto y nos ha permitido poner la primera piedra de un largo camino en el que se atisban mejoras. Ya aparece la autogestión y existe más confianza en sus relaciones.

DESARROLLO DE LOS TRES ESPACIOS DE AVENTURAS

“Circuito de saltos”: los alumnos tendrán que saltar a la comba con diferentes tipos de saltos (pata coja, pies juntos...). Pueden probar diferentes formas de saltar. Se sumarán todos los saltos que han realizado correctamente los alumnos del equipo para ponerlos en común (**Resultado colectivo**).

“El laberinto”: es un juego de equilibrio donde pondremos varias cintas entrelazadas entre dos bancos que, formando un camino, tendrán que ser sorteadas por los participantes. Tendrán que realizar el recorrido con los ojos cerrados y sin tocar los hilos, guiados por un compañero. El alumnado tendrá que valorar el esfuerzo ante situaciones adversas y buscar soluciones para su mejora. De esta forma, los compañeros tienen que confiar entre ellos para completar la actividad (**Confianza**).

“Los malabares”: se realizarán con diferentes tipos de materiales como pelotas, pompones... y se les explica antes para que vayan probando. Los alumnos tendrán que coordinar sus movimientos con el de sus compañeros para realizar malabares por parejas. Los alumnos descubrirán lo que son capaces de hacer con la ayuda de los demás (**Autoconocimiento**).

Tabla 5

Diseño y desarrollo de la sesión 4.

OBJETIVO COOPERATIVO: Trabajar en colaboración con los compañeros para completar las tareas, siendo necesaria la interacción entre todos los miembros del grupo.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Adaptar las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (desplazamientos, saltos y lanzamientos) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico-expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

ESTRATEGIAS COOPERATIVAS: Resultado colectivo, Confianza y Autoconocimiento.

MATERIALES: Conos, bancos, periódicos y balones.

FOCO COOPERATIVO: Las relaciones en los grupos se van diversificando poco a poco, prueba de ello es que ya son capaces de reconocer lo que son capaces de hacer con la ayuda de todo el grupo, encontrando más predisposición a la hora de apoyarse en el compañero. Yacomenzamos a ver la construcción de la palabra “Equipo”, algo que en las sesiones anteriores se bautizaría más con la palabra “Grupo”. El diario de sesiones nos permite observar todas estas mejoras, con ejemplos concretos e individualizados, y nos marca las modificaciones a realizar para seguir progresando en las futuras clases.

DESARROLLO DE LOS TRES ESPACIOS DE AVENTURAS

“Las conducciones mágicas”: es un juego que permite a los alumnos trabajar la velocidad gestual conduciendo el balón en los pies entre una serie de conos a modo de circuito. El tiempo de realización de la actividad es la suma de los de todos, por lo que utilizaremos el **resultado colectivo** para la suma de los esfuerzos.

“La locura medicinal”: es juego en el que el alumnado tendrán que lanzar el balón medicinallo más lejos posible. Ellos mismos se tomarán las marcas que realizan, siendo el resultado global el de todos ellos en conjunto (**Resultado colectivo**).

“Bancos del equilibrio”: los alumnos tendrán que mantener el equilibrio sobre los bancos probando diferentes formas de avanzar sobre cómo pasar por el lado de otros compañeros o por debajo de sus piernas sobre el propio banco. Para ello, será necesaria la ayuda de otros miembros del grupo que servirán de guía al tener que realizar la actividad con los ojos cerrados. De esta forma, hacemos uso de la estrategia cooperativa de **confianza**, además del **autoconocimiento** al valorar todo lo que son capaces de hacer ellos mismos con la ayuda de todo el grupo.



Tabla 6

Diseño y desarrollo de la sesión 5.

OBJETIVO COOPERATIVO: Consensuar ideas y valorar los puntos de vista de todos los miembros del grupo para la finalización de las tareas.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Demostrar autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.

ESTRATEGIAS COOPERATIVAS: Resultado colectivo y Autoconocimiento.

MATERIALES: Ruleta del twister, aros de colores y balón medicinal.

FOCO COOPERATIVO: Damos un paso muy importante y cruzamos esa barrera que limitaba muchos aspectos que nosotros buscábamos. Algunos alumnos ya entienden que muchas tareas planteadas quedan incompletas si no se implica todo el equipo. El buen clima del aula y las buenas relaciones que se están generando permiten que estos alumnos contagien a todos los miembros de sus respectivos equipos, los cuales funcionan mucho mejor que en la clase anterior.

DESARROLLO DE LOS TRES ESPACIOS DE AVENTURAS

“El flexibitwister”: ampliaremos las opciones del juego con más zonas del cuerpo implicadas en la actividad (**Autoconocimiento**).

Una vez que este juego ha sido trabajado en sesiones anteriores, tendrán una idea previa del mismo, por lo que su realización será más productiva, pudiendo aprovechar incluso sus ideas para ampliar los contenidos del juego, ya que consensuar nuevas normas dentro del grupo supone un paso más en nuestros objetivos sociales.

“La locura medicinal”: introduciremos una recompensa para el grupo-clase donde, si la suma de las puntuaciones de todos los grupos alcanza una determinada cifra, conseguirán un premio grupal (**Resultado colectivo**).

Al igual que el juego anterior, al haber sido trabajado previamente, el alumnado podrá experimentar nuevas formas de lanzar el balón medicinal para alcanzar el resultado colectivo requerido y se esforzará ya no sólo por su grupo, sino por su clase, alcanzando un escalón social más dentro del Aprendizaje Cooperativo.

“Alla frutta”: se buscarán variantes para facilitar una participación más estrecha del grupo a través de estrategias cooperativas como el aumento de ayuda para resolver el problema (utilizando más alumnos para alcanzar a la fruta mencionada) (**Autoconocimiento**).

Al haber sido previamente realizada una reflexión final guiada, su realización será más productiva porque los alumnos serán capaces de buscar alternativas diferentes sobre la base del juego realizado.

Tabla 7

Diseño y desarrollo de la sesión 6.

OBJETIVO COOPERATIVO: Resolver las diferentes situaciones que surjan durante las tareas por medio de la interacción entre los miembros del grupo, ayudándose unos a otros en su resolución.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Mostrar una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

ESTRATEGIAS COOPERATIVAS: Confianza, Autoconocimiento y Parejas-comprueban-ejecutan.

MATERIALES: Cuerdas, aros de colores y colchonetas.

FOCO COOPERATIVO: Los equipos alcanzan un nivel que superaba nuestras expectativas al ser capaces de innovar y crear nuevas actividades adicionales a las ya propuestas. Esto motiva que tengan que consensuar ideas y llegar a acuerdos, lo que nos indica que tienen la capacidad de aceptar opiniones diferentes a las suyas y mediar en la búsqueda del desarrollo de un juego con el que participen todos.

DESARROLLO DE LOS TRES ESPACIOS DE AVENTURAS

“Pasar el río”: el escenario se llenará de obstáculos que no permitirán cruzar el río tan fácilmente. El alumno trasladado deberá confiar en las maniobras y decisiones de todos sus compañeros para llegar al final del transporte (**Confianza**).

“La cadena anudada”: los niños podrán ampliar las estrategias del juego, empleando más personas en la ayuda para deshacer el nudo. Esto supone un paso más en la escala social del Aprendizaje Cooperativo al tener que colaborar en la resolución del problema. Este les dirá cómo y hacia dónde se tienen que mover para desenredar la cadena (**Autoconocimiento**).

“El lagarto”: los alumnos tendrán que intentar tirar al compañero en cuadrupedia por medio del agarre y el empuje como únicos apoyos para ello. Los matices cooperativos los proponen ellos al poder realizarlo por parejas o incluso todos juntos. De esta forma, podrán establecer mejoras y construir su aprendizaje en base a la estrategia de **parejas-comprueban-ejecutan**.

Evaluación

Todo proceso tiene que ser evaluado y medido tanto desde el punto de vista cuantitativo como cualitativo. Para ello, se han generado dos evaluaciones: una evaluación del proceso de aprendizaje y una evaluación del proceso de enseñanza, en ambos casos teniendo en cuenta que esta evaluación ha de ser “global, continua y formativa, y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje” (RD 157/2022, p. 24393).

- Evaluación del proceso de enseñanza:

Es realmente importante que los alumnos sepan valorar también el trabajo del profesorado, especialmente en este tipo de proyectos donde se buscan resultados que permitan mejorar nuestra área, por lo que, en la tabla 8, se ofrece una rúbrica de evaluación con una escala Likert de cinco puntos, donde uno es “totalmente en desacuerdo” y cinco “totalmente de acuerdo”.



Tabla 8

Instrumento de evaluación del proceso de enseñanza.

Para la unidad didáctica “X”, el maestro de Educación Física

1. Prepara las clases	1	2	3	4	5
2. Trea material para explicar las tareas	1	2	3	4	5
3. Permite a los alumnos participar en la explicación y ser partícipes de propio aprendizaje	1	2	3	4	5
4. Fomenta la cooperación mediante actividades y tareas cooperativas	1	2	3	4	5
5. Organiza actividades con las que adquirimos conocimientos	1	2	3	4	5
6. Guía a los alumnos en sus espacios de aventuras	1	2	3	4	5
7. Hace las clases amenas y entretenidas	1	2	3	4	5
8. Ayuda a los alumnos en la resolución de conflictos	1	2	3	4	5

- Evaluación del proceso de aprendizaje:

Resulta de vital importancia valorar el proceso de enseñanza en base a todas las situaciones que han ocurrido en clase y en función de los objetivos cooperativos y motrices marcados. No existe mejor evaluación formativa que la que realizan entre ellos mismos. De esta forma, llevaremos a cabo una coevaluación donde cada miembro del grupo se evaluará a sí mismo y al resto de integrantes. Es de nuestro interés recalcar que los alumnos sean capaces de autoevaluarse y mejorar siendo conscientes de sus propios errores y aciertos, valorando por encima de todo el proceso. El instrumento que se presenta en la tabla 9 es una adaptación del modelo de coevaluación de los grupos cooperativos de Garvía-Medrano et al. (2022) cuya valoración es una escala Likert de cinco puntos donde uno es “insuficiente” y cinco es “sobresaliente”.

Tabla 9

Instrumento de coevaluación del proceso de aprendizaje.

Grupo coevaluador:

1. Hemos escuchado con atención y respetado las explicaciones del maestro	1	2	3	4	5
2. Todos los alumnos hemos trabajado adecuadamente de forma grupal	1	2	3	4	5
3. Hemos colaborado y ayudado para conseguir el objetivo común	1	2	3	4	5
4. Nos hemos escuchado y hemos propuesto soluciones a los problemas para resolverlos	1	2	3	4	5
5. Hemos sido capaces de crear nuevos juegos a partir de la tarea explicada y practicada	1	2	3	4	5
6. Todos nos hemos respetado con independencia del nivel de cada uno	1	2	3	4	5
7. Todos los alumnos hemos respetado y apoyado al resto de compañeros de otros grupos cooperativos	1	2	3	4	5
8. Hemos aceptado las decisiones finales del maestro y el resultado final del juego sin enfadarnos y discutir con los demás	1	2	3	4	5

Asimismo, ofreceremos la posibilidad al alumnado de que refleje de forma escrita sus mejoras a través de un diario de clase y grupos de discusión, formado por los coordinadores de los equipos, que se presentan como una oportunidad para exponer verbalmente los problemas surgidos durante la sesión. Será un espacio habilitado para los estudiantes donde podrán depositar sus aportaciones. Éstas, tanto positivas como negativas, serán expuestas por el portavoz de cada uno de los grupos cooperativos al finalizar la sesión, como un momento de encuentro, con la finalidad de extraer conclusiones que permitan solucionar estas incidencias para mejorar las sesiones posteriores. Sobre todo, destacaron las mejoras referidas a la organización de los espacios, la forma de rotar los tres grupos tras ordenar el material y el aprovechamiento del tiempo de compromiso motor con sencillas rutinas que han ido adquiriendo. En cuanto a la cohesión y la cooperación grupal, se han de destacar las evidentes mejoras obtenidas en las tres primeras

semanas de intervención, si bien es necesario mediar en más situaciones de conflicto o realizar discusiones menos dilatadas en el tiempo.

REFLEXIONES FINALES

Haciendo mención al objetivo planteado para esta experiencia innovadora, se puede valorar de forma muy positiva la conexión entre el Aprendizaje Cooperativo y los Espacios de Aventuras como métodos complementarios y eficaces, siendo conscientes de la necesaria continuidad de investigación con nuevas propuestas didácticas, mayor volumen de unidades didácticas o sesiones, grupos experimentales y de control, así como con robustos instrumentos que permitan medir la complementariedad de esta hibridación.

Tanto a nivel motor, como cognitivo y social, se puede concluir que esta unidad didáctica, unida a las posteriores unidades planteadas para el desarrollo de la experiencia, podrían permitir la mejora del alumnado, aprendiendo estos a trabajar en grupo y apoyarse en otros compañeros para alcanzar los objetivos comunes. Cabe destacar que se ha dado la oportunidad de conocer a otros compañeros dentro del aula, algo a lo que no accedían desde un primer momento. Esto nos lleva a subrayar la mejora social de la clase, por encima de otros aspectos, que redundan no solamente en la propia materia de Educación Física, sino en el resto de las asignaturas.

Todo esto ha quedado reflejado en claras evidencias tomadas directamente del diario de clase. Un ejemplo muy concreto es la opinión, modificada a lo largo de la unidad didáctica, de una alumna que se encontraba inmersa en un programa de absentismo escolar. Al principio, remarcaba que era muy complicado divertirse porque todos los juegos quedaban incompletos y no obtenían resultados, algo que se traduciría en un desinterés por las clases de Educación Física, eminentemente individualizadas y enfocadas al rendimiento. Sin embargo, a medida que transcurrían las clases de la unidad didáctica fue cambiando su opinión hasta llegar a admitir que había quedado sorprendida por la capacidad que había tenido su grupo de resolver situaciones mediante puestas en común, llegando a acuerdos e, incluso, esforzándose por un objetivo común. Su situación cambió no sólo en las clases de Educación Física, sino en el resto de las materias, alcanzando una mejoría notable en su rendimiento académico. Esta alumna había encontrado una motivación para aprender, al enfocar la escuela, y las clases de Educación Física en concreto, como una forma de generar relaciones sociales sanas para alcanzar una vida con la cooperación como medio de transporte.

Quizás este sea el mayor éxito de esta experiencia y la prueba básica de la influencia positiva que ha tenido el mismo en todos los alumnos, más si cabe en aquellos casos que se encontraban en situaciones más delicadas. A nivel general, se puede concluir que la respuesta de todos los alumnos implicados ha sido positiva y se ha ajustado a la demanda de nuestro objetivo. No obstante, cabe destacar que esta experiencia propuesta ha de conllevar un seguimiento a largo plazo, deseando que la creación de esta nueva relación de modelos pedagógicos permita ser una herramienta de trabajo eficaz en el día a día de los docentes.

REFERENCIAS

- Ausubel, D., Novak, J., y Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. (3ª ed, vol. 4). Trillas.
- Bisquerra Alzina, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Síntesis.
- Bunker, D., y Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in the secondary school. *Bulletin of Physical Education*, 10, 9-16.
- Casey, A. (2014). Models-based practice: great white hope or white elephant? *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(1), 18-34. <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.726977>
- Casey, A., y Goodyear, V. A. (2015). Can Cooperative Learning Achieve the Four Learning Outcomes of Physical Education? A Review of Literature. *Quest*, 67(1), 56-72.
- Dyson, B., y Casey, A. (2012). *Cooperative Learning in Physical Education: A research-based approach*. Routledge.
- Fernández-Rio, J. (2014). Another step in models-based practice: Hybridizing cooperative learning and teaching for personal and social responsibility. *The Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 85(7), 3-5.



- Fernández-Río, J. (2017). El ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física. *Retos*, 32, 264-269.
- Garijo Rueda, J. L., & Hermosa Villarta, M. (2011). *La Educación Física y los Espacios de Aventuras*. Inde.
- Kirk, D. (1990). *Educación Física y currículum*. Universidad de Valencia.
- Garví-Medrano, P. M., García-López, L. M., y Fernández-Río, J. (2022). *Aprendizaje Cooperativo. Materiales curriculares para Educación Secundaria en Educación Física*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- González-Víllora, S., Evangelio, C., Fernández-Río, J., y Peiró-Velert, C. (1-4 de julio de 2018). *Hybridization of three pedagogical models: Cooperative learning, health-based physical education and sport education. Innovating in Crossfit*. XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas, Avilés, España.
- Guijarro, E., Evangelio, C., González-Víllora, S., y Arias-Palencia, N. M. (2020). Hybridizing Teaching Games for Understanding and Cooperative Learning: an educational innovation. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*. 4(1), 49-62. <http://hdl.handle.net/10481/59462>
- Hellison, D. (2011). *Teaching personal and social responsibility through physical activity* (3ª ed.). Human Kinetics.
- Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (1975). *Learning together and alone*. Prentice-Hall.
- Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Aique.
- Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (2004). *Assessing students in groups. Promoting group responsibility and individual accountability*. Corwin Press.
- Johnson, R. T., y Johnson, D. W. (1994). An overview of Cooperative Learning. En J. S. Thousand, R. A. Villa y A. I. Nevin (Eds), *Creativity and Collaborative Learning* (pp. 31-44). Paul H. Brookes Publishing Co.
- Lamonedá-Prieto, J., González-Víllora, S., y Fernández-Río, J. (2020). Hibridando el Aprendizaje Cooperativo, la Educación Aventura y la Gamificación a través de la carrera de orientación. *Retos*, 38(38), 754-760. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.77276>
- Lave, J., y Wenger, E. (1991). *Situated learning. Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.
- Merino, R., y Lizandra, J. (2022). La hibridación de los modelos pedagógicos de aprendizaje cooperativo y educación aventura como estrategia didáctica para la mejora de la convivencia y la gestión de conflictos en el aula: una experiencia práctica desde las clases de educación física y tutoría. *Retos*, 43, 1037-1048. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.86289>
- Metzler, M. W. (2011). *Instructional models for physical education* (3ª ed.). Holcomb Hathway.
- Real Decreto 157 de 2022. Por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. 2 de marzo de 2022. D. O. No. 52.
- Rué, J. (1998). El aula: un espacio para la cooperación. En C. Mir (Ed.), *Cooperar en la escuela. La responsabilidad de educar para la democracia* (pp. 17-50). Graó.
- Siedentop, D., Hastie, P., y Van der Mars, H. (2011). *Complete guide to sport education*. Human Kinetics.
- Velázquez, C. (2015). Aprendizaje Cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención. *Retos*, 28, 234-239.