



# Del juego cooperativo al aprendizaje cooperativo

**Patricia Florenza Satorres**

Escuela Guillem Fortuny. Cambrils (Tarragona)

**Promover valores como el respeto, la iniciativa, la aceptación de la diversidad, la empatía, la cooperación, la solidaridad, el acuerdo y la cohesión grupal es fundamental para el desarrollo integral del alumnado. En este artículo se muestra cómo el aprendizaje cooperativo es fundamental para el aprendizaje basado en competencias.**

## PALABRAS CLAVE

- APRENDIZAJE COOPERATIVO
- JUEGO DE EDUCACIÓN FÍSICA
- VALORES
- TRABAJO EN EQUIPO
- COMPETENCIAS

## JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

La pedagogía de la cooperación es el planteamiento educativo basado en la interacción entre personas a

partir de propuestas, estructuras y actividades que aseguran una interdependencia positiva entre los participantes, los cuales persi-

guen un objetivo común (Suárez, 2010; Velázquez, 2012a).

De este modo, cada estudiante no busca solo aprender un determinado contenido, sino que facilita la ayuda necesaria para que el resto de sus compañeros lo logre también (Dyson, 2002; citado por Velázquez, 2015).

Según Johnson y Johnson (1995), citado por Velázquez (2012b), existen cinco características que determinan la eficacia del aprendizaje cooperativo:

- *Interdependencia positiva.* Los esfuerzos de cada participante no solamente le benefician a él mismo, sino también al resto, puesto que el objetivo es común.





- *Interacción promotora.* Son situaciones en las que los miembros del grupo deben ayudarse, animarse y esforzarse por un beneficio mutuo, e incluye a todos.
- *Responsabilidad individual y grupal.* El grupo asume la responsabilidad de conseguir unos objetivos y, a la vez, cada miembro se responsabiliza de cumplir con la tarea asignada.
- *Habilidades interpersonales y de trabajo en pequeño grupo.* Como respetar el turno, compartir el liderazgo, tomar decisiones, crear un clima de confianza y gestionar los conflictos de una manera positiva.
- *El procedimiento grupal o autoevaluación.* Es la reflexión sobre el proceso de trabajo realizado.

Pujolàs (2008), citado por Córdoba y Romero (2016), señala que en toda situación de aprendizaje cooperativo se han de cumplir dos principios:

- *Participación igualitaria.* Todos los miembros del grupo deben participar de la manera más equitativa posible en el desarrollo de la tarea.
- *Interacción simultánea.* Hay que asegurar el máximo número de miembros del grupo participando a la vez en el aprendizaje.

Según Velázquez (2015), esta metodología favorece unas relaciones interpersonales positivas entre el alumnado, lo que la convierte en un excelente recurso metodológico para fomentar un clima positivo de clase (Ghaith, Shaaban y Harkous, 2007) que promueva la inclusión del alumnado con discapacidad (Piercy, Wilton y Townsend, 2002), la coeducación (Petersen, Johnson y Johnson, 1991), entre otros.

Siendo un centro educativo que promueve la cultura de la paz como rasgo de identidad en su proyecto educativo, queremos contrarrestar el exceso de competitividad y los conflictos derivados del deporte descubriendo el aprendizaje cooperativo. Además, dicha metodología prepara a nuestro alumnado para el paso a secundaria, ya que el instituto adscrito implanta estructuras de trabajo cooperativo desde todas las áreas curriculares.

■  
**Queremos  
 contrarrestar el exceso  
 de competitividad  
 y los conflictos  
 derivados del deporte  
 con el aprendizaje  
 cooperativo**

A continuación, os presentamos una unidad de programación vertical, cíclica y de dificultad creciente sobre metodologías cooperativas de 1.º a 6.º de primaria; otra manera de jugar con múltiples beneficios educativos donde no todo es ganar.

## OBJETIVOS

En esta experiencia pretendemos conseguir los objetivos que pueden verse en el cuadro 1 (en la página siguiente).

## DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Esta experiencia tiene una duración de 8 sesiones para cada uno de los ciclos, con transferencias positivas entre tareas motrices y progresiones de dificultad crecientes.

La presentación de la propuesta parte de diferentes citas según las edades: *Ningún jugador es tan bueno como todos juntos* (Alfredo Di Stéfano), *los individuos marcan goles, pero los equipos ganan partidos* (Zig Ziglar), o *un verdadero equipo es el que no tiene estrellas, sino aquel en el que todos los jugadores brillan con la misma intensidad*.

Comenzamos con juegos cooperativos para primer ciclo, entendidos como actividades lúdicas colectivas

Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar en algunos juegos cooperativos sencillos.</li> <li>• Esforzarse individualmente y en grupo para conseguir un objetivo común.</li> <li>• Respetar a los compañeros y compañeras de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar activamente en los juegos cooperativos realizados.</li> <li>• Respetar las reglas del juego.</li> <li>• Cooperar con los compañeros y compañeras aceptando las diferencias individuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar los juegos cooperativos realizados y sus normas.</li> <li>• Idear estrategias para la resolución de los retos cooperativos.</li> <li>• Identificar los beneficios de los juegos cooperativos frente a los juegos competitivos.</li> </ul>

**Cuadro 1.** Objetivos de la propuesta

en las que no existe oposición entre las acciones de los participantes, sino que, por el contrario, todos aúnan esfuerzos para alcanzar un mismo fin o varios objetivos complementarios (Velázquez, 2015). A continuación, detallamos algunos ejemplos.

### Juegos con el paracaídas

Es el material cooperativo por excelencia, muy atractivo por sus grandes dimensiones, colores vivos y fácil de jugar. Actividades como *abanicar*, *al escondite*, *las olas del mar* o *pelotas fuera* son algunas de las propuestas (imagen 1).

Al haber un buen clima de aprendizaje debido a la ausencia de rivalidad, el trabajo en equipo favorece la comunicación entre los participantes y las habilidades interpersonales (aceptación, respeto, predisposición, empatía, ayuda, colaboración...). A medida que se cohesionan el grupo o adquieren

experiencia, se puede aumentar la dificultad de los juegos.

### Pasar el aro

Formando un círculo, deben pasarse los aros sin soltarse de las manos (imagen 2).

### Juegos sobre un banco

Situados encima de un banco sueco, deben ordenarse según la altura sin bajar. Podemos proponerles tantas variantes como se nos ocurran (imagen 3).

### ¡Qué no caiga el palo!

Formando un círculo, el objetivo es cambiar todos y todas a la vez para conseguir mantener el máximo número de palos en pie (imagen 4).

En segundo ciclo, pasamos al marcador colectivo. Para ello, proponemos diferentes tareas motrices y, según la ejecución de estas,



**Imagen 1.** Juegos con el paracaídas



**Imagen 2.** Actividad de pasar el aro



**Imagen 3.** Juegos sobre un banco



obtienen más o menos puntuación que acumulan en dicho marcador. Los grupos son heterogéneos y equitativos de 5/6 jugadores; el alumnado más hábil ayuda al resto y quien tiene más dificultades se siente integrado en el equipo. Un circuito de marcador cooperativo puede ser el siguiente:

- Puntería: (tocar x veces el poste o larguero de la portería y encestar x pelotas). ¿Podrán conseguirlo?
- Transportar x balones o x compañeros de un lugar a otro sin tocarlo (imagen 5).
- Saltar x veces seguidas la comba o cruzar x espalderas sin desatarse (imagen 6).

Por último, tenemos los retos cooperativos o «Piensa, comparte, actúa», según Grinesky (citado por Velázquez, 2010; Córdoba y Romero, 2016), para tercer ciclo. Tras plantearles un reto, cada miembro piensa individualmente posibles soluciones; el grupo debe probarlas y escoger la que les parezca más eficaz



**Imagen 4.** ¡Qué no caiga el palo!

ensayándola hasta superarlo. En este caso, escogemos el acrosport (imagen 7).

## EVALUACIÓN

Partimos de la Orden EDU/164/2016, de 14 de junio, por la cual se determina el procedimiento, los documentos y requisitos formales del proceso de evaluación en educación primaria.

Dividimos el procedimiento de evaluación en 2 grandes bloques: la evaluación por parte del docente y la evaluación por parte del alumnado (autoevaluación y coevaluación). A continuación, detallamos cada uno de ellos.



**Imagen 5.** Transportar compañeros



**Imagen 6.** Cruzar las espalderas

## Evaluación por parte del docente

Se realiza una evaluación inicial, formativa y sumativa durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante una observación directa. Los datos son anotados en una lista de control (cuadro 2, en la página siguiente).

## Evaluación por parte del alumnado

### Autoevaluación

En la vuelta a la calma, proponemos una reflexión individual sobre el proceso de trabajo realizado; en él, el alumnado valora su grado de actitud y aportación en el trabajo cooperativo (poco,



**Imagen 7.** El alumnado trabaja cooperativamente en actividades de acrosport

Alumno/a	Enumera 5 juegos cooperativos	Participa activamente en los juegos propuestos	Trabaja en equipo respetando a los compañeros y compañeras	Identifica 5 beneficios de los juegos cooperativos frente a los competitivos	Respeto las reglas del juego

Los ítems cambian en función del ciclo (primero, segundo o tercero) MB Muy bien; BB Bastante bien; B bien; PM Puede mejorar

**Cuadro 2.** Lista de control

bastante o mucho) teniendo en cuenta su predisposición y esfuerzo por superarse, su implicación en el grupo y su colaboración con los compañeros y compañeras (imagen 8).

### Coevaluación (evaluación a pares)

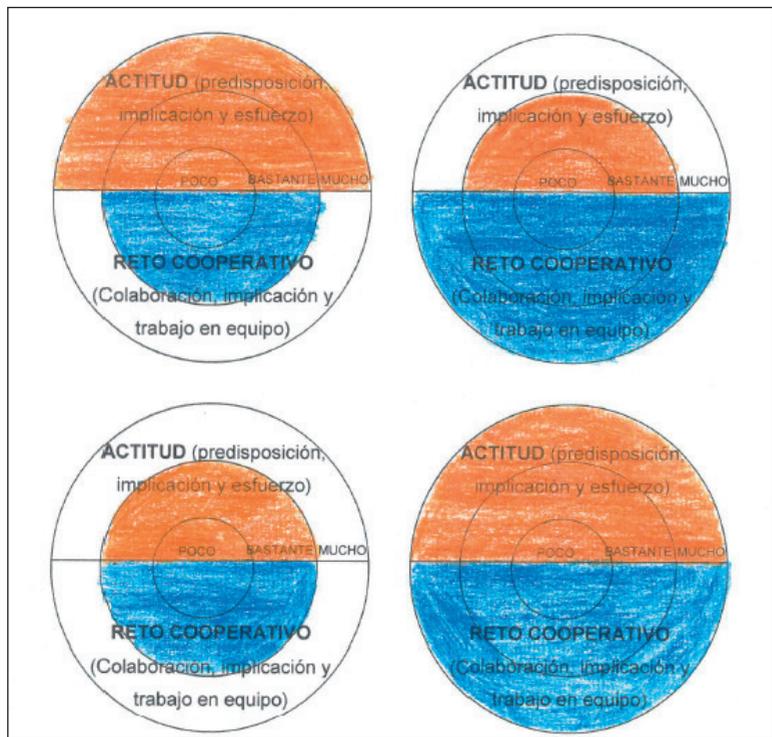
Mediante una rúbrica, el equipo evalúa los diferentes apartados (interdependencia positiva, interacción promotora, participación

igualitaria/interacción simultánea, habilidades interpersonales/trabajo en equipo y responsabilidad individual y grupal) tras las metodologías cooperativas propuestas (imagen 9).

En un principio, las evaluaciones por parte del alumnado son subjetivas o están influidas por las relaciones entre iguales. A medida que se van sucediendo las sesiones, son capaces de identificar comportamientos o actitudes favorables o mejorables para alcanzar el objetivo del equipo, debatiendo sobre posibles alternativas, ya sea a través de las aportaciones individuales o consensuadas por el grupo.

### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El centro cuenta con un aula de soporte intensivo a la escuela inclusiva (SIEI). Por ello, coincidiendo con Córdoba y Romero (2016), la pedagogía de la cooperación y la inclusión son dos conceptos complementarios e indisolubles. En



**Imagen 8.** Ejemplos de autoevaluación



RÚBRICA DE JUEGOS COOPERATIVOS				
ALUMNO/A:	OBSERVADOR/A:			FECHA:
	EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	PRINCIPIANTE
<b>Interdependencia positiva</b>	Los esfuerzos de cada participante nos benefician a nosotros/as mismos y al grupo.	A menudo los esfuerzos de cada participante nos benefician a nosotros/as mismos y al grupo.	No siempre los esfuerzos de cada participante nos benefician a nosotros/as mismos y al grupo.	Pocas veces los esfuerzos de cada participante nos benefician a nosotros/as mismos y al grupo.
<b>Interacción promotora</b>	Los miembros del grupo siempre nos esforzamos, nos ayudamos, nos animamos por el beneficio mutuo e incluimos a todos.	Los miembros del grupo a menudo nos esforzamos, nos ayudamos, nos animamos por el beneficio mutuo e incluimos a casi todos.	Los miembros del grupo no siempre nos esforzamos, nos ayudamos, nos animamos por el beneficio mutuo incluyendo a unos pocos.	A veces los miembros del grupo nos esforzamos, nos ayudamos, nos animamos por el beneficio mutuo pero, no incluimos a todos.
<b>Participación igualitaria e interacción simultánea</b>	Todos los miembros del grupo participamos de forma equitativa y simultánea (máxima participación conjunta durante el juego).	Casi todos los miembros del grupo participamos por igual pero, descansa un jugador/a de vez en cuando.	Algunos miembros del grupo participamos más que otros/as y a menudo descansan jugadores.	Algunos miembros del grupo participamos más que otros/as y siempre descansan jugadores.
<b>Habilidades interpersonales y Trabajo en equipo</b>	Respetamos el turno, aportamos ideas y respetamos las de los demás, resolvemos nuestras diferencias hablando,...	Casi siempre respetamos el turno, aportamos ideas y respetamos las de los demás, resolvemos nuestras diferencias hablando,...	Algunas veces respetamos el turno, aportamos ideas y respetamos las de los demás, resolvemos nuestras diferencias,.... y otras, no.	Nos cuesta respetar el turno, aportar ideas y/o respetar las de los demás, debe intervenir la maestra para resolver nuestras diferencias,...
<b>Responsabilidad individual y grupal</b>	El grupo es responsable y se compromete a resolver el reto asignado satisfactoriamente.	Casi todo el grupo es responsable y se compromete a resolver el reto asignado satisfactoriamente.	Algunas veces, el grupo es responsable y se compromete a resolver el reto asignado y otras, no.	El grupo no siempre se muestra responsable y comprometido en la resolución del reto asignado.
<b>Propuestas de mejora</b>				

Imagen 9. Ejemplo de rúbrica

este sentido, ambos temas traen asociados conceptos comunes:

- Dan los mismos derechos a todos los participantes, tengan necesidades especiales o no.
- Suponen un contexto de acogida y de igualdad de oportunidades.
- Entienden la diversidad como un pilar básico en el aprendizaje y en la construcción social.
- Además de acoger la diferencia, se trata de que esta produzca un enriquecimiento.
- Fomentan, por un lado, la

construcción y la aceptación de uno mismo, con sus peculiaridades, habilidades y dificultades, y, por otro, el respeto y la valoración hacia los demás.



**Bajo el lema «trabajar en equipo; divide el trabajo y multiplica los resultados», les animamos a aunar esfuerzos**

- Implican un horizonte único para todo el mundo, con la capacidad, no obstante, de construir caminos adaptados a las necesidades y los intereses de cada cual.

## CONCLUSIONES

En un primer momento, se sorprenden del planteamiento de esta UP, ya que les rompemos los esquemas. Además de jugar y divertirse en EF, quieren ganar, ser los mejores, refiriéndose a los

compañeros y compañeras como adversarios. No es de extrañar, ya que, a menudo, les proponemos tareas individuales en la escuela (deberes, ejercicios, exámenes...), se fomenta la competición desde edades tempranas en las actividades extraescolares deportivas, y el día de mañana deben destacar en el mundo laboral para conseguir un puesto trabajo.

Bajo la premisa «Trabajar en equipo; divide el trabajo y multiplica los resultados», les animamos a aunar esfuerzos para conseguir retos mayores de los que podríamos conseguir individualmente, mostrar empatía hacia los demás, ayudar a los compañeros y compañeras por un bien común...

Si conseguimos el objetivo o reto propuesto, ganamos todos y todas; si no, nos levantamos y lo volvemos a intentar teniendo en cuenta que las dificultades son más fáciles de superar cuando se trabaja en grupo y que los errores son parte del aprendizaje.

Coincidimos con Omeñaca y Ruiz (1999) y Garaigordobil (1995, 2002, 2003, 2004, 2005), citados por Velázquez (2010) al destacar de los juegos cooperativos su capacidad de hacer participar a todo el alumnado, evitar la exclusión, fomentar la creatividad y potenciar las conductas sociales.

En la puesta en común al finalizar las sesiones, se reflexiona sobre el proceso realizado para conseguir el reto propuesto y se tratan los diferentes valores trabajados durante la sesión (igualdad, esfuerzo, implicación, responsabilidad, respeto, diversidad, empatía, compañerismo, solidaridad, cohesión grupal, etc.).

El alumnado identifica los diferentes valores y los pone en práctica durante los juegos cooperativos, pero a veces se nos olvidan cuando se trata de juegos competitivos y espacio de recreo. Por ello, se añade el lema «Ganar con humildad y perder con dignidad» para cuando esto suceda.

A modo de conclusión, el aprendizaje cooperativo se presenta actualmente como uno de los recursos metodológicos más eficaces a la hora de promover el logro social y académico del alumnado en diferentes áreas, niveles y contextos de aprendizaje (Velázquez, 2015).◀

## Referencias bibliográficas

CÓRDOBA, T.; ROMERO, R. (2016): *Cooperar per incloure en l'activitat física i l'esport. 50 propostes pràctiques* [en línea]. Barcelona. Institut Barcelona Esports – Ajuntament de Barcelona. [www.bcn.cat/llesportinclou/pdf/guia\\_aprenentatge\\_cooperatiu\\_accessible.pdf](http://www.bcn.cat/llesportinclou/pdf/guia_aprenentatge_cooperatiu_accessible.pdf) [Consulta: marzo 2020]

«Orden EDU/164/2016, de 14 de junio, por el cual se determina el procedimiento y los documentos y requisitos formales del proceso de evaluación en la educación primaria». *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya* (23 junio 2016), núm. 7148, pp. 1-51.

SUÁREZ, C. (2010): *Cooperación como condición social de aprendizaje*. Barcelona. UOC.

VELÁZQUEZ, C. (2010): «Aprendizaje cooperativo en Educación Física», en *Una aproximación al aprendizaje cooperativo en Educación Física*. Barcelona. Inde, pp. 17-89.

— (2012a): «El aprendizaje cooperativo en Educación Física. La formación de los grupos y su influencia en los resultados». *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, núm. 39, pp. 75-84.

— (2012b): «Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en educación física». *La Peonza. Revista de Educación Física para la paz*, núm. 10, pp. 3-22.

— (2015): «Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención». *Retos*, núm. 28, pp. 234-239.

## Dirección de contacto

Patricia Florenza Satorres  
Escuela Guillem Fortuny. Cambrils  
(Tarragona)  
[pflorenz@xtec.cat](mailto:pflorenz@xtec.cat)

Este artículo fue recibido en TÁNDEM. DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA en noviembre de 2018 y aceptado en noviembre de 2019 para su publicación.