

# METODOLOGÍAS ACTIVAS: DESAFIOS Y JUEGOS COOPERATIVOS.

La metodología es la base de la motivación de nuestros alumnos. Por ello, con esta propuesta pretendo implicar a los alumnos en la búsqueda de soluciones, a través de una educación activa donde asuman responsabilidades sobre su aprendizaje. En concreto vamos a trabajar el concepto de “desafío cooperativo” que supone una forma de aprender en la que *se piensa, se comparte y se actúa*. Todos tienen que participar habiendo varias soluciones válidas.

Destacamos la importancia de la motivación como principio metodológico, por lo que vamos a jugar con dos elementos muy motivadores para nuestros alumnos: los retos y las tecnologías.

Nos vamos a basar en estilos de enseñanza que promuevan la participación (enseñanza recíproca en la resolución de las actividades), que impliquen cognitivamente al alumno a través de la resolución de problemas (planteamos distintas situaciones reto que fomenten su autonomía), siendo una constante en nuestras clases favorecer la socialización con esta propuesta de trabajo cooperativo, donde los alumnos comparten objetivos y así, hará que se esfuerzen y trabajen juntos.

Por tanto buscamos que colaboren entre ellos y trabajen en equipo responsabilizando progresivamente al alumno en la actividad.

Va dirigido a un grupo de 6º de Educación Primaria, edades donde la autonomía del alumno es destacada y algunos niños empiezan a perder el interés por determinadas actividades, a pesar de que el juego esté siempre presente, siendo intrínseco en el área de Educación Física. El juego motiva por sí mismo la actividad, con independencia de los estímulos externos. Aunque, es cierto que hay alumnos que les resulta menos atractivo. No todas las personas se encuentran en la misma disposición cuando inician su participación en una actividad lúdica. Las expectativas de éxito, la percepción de los demás, las redes de relación social o la posesión de diferentes capacidades son algunos de los elementos que condicionarán la participación de cada persona en el juego. La actuación del profesor también es determinante.

Para este trabajo he elegido una sesión organizada en estaciones y titulada “*Juntos lo conseguiremos*”. En ella planteamos 4 retos que los equipos deberán resolver y ejecutar todos juntos, teniendo como objetivos:

- Reconocer las situaciones lúdicas cooperativas y valorarlas como medio para la satisfacción personal, la relación con los compañeros y compañeras y el aprendizaje.

- Explorar las capacidades perceptivo-motrices en situaciones lúdicas cooperativas, dentro de un entorno conocido.
- Adquirir estrategias de actuación que permitan buscar soluciones que den respuesta a las situaciones-problema planteadas en cada actividad lúdica.

Cada reto tendrá un código QR donde los alumnos encontrarán posibles variantes, una vez conseguido el reto. De esta forma seguiremos en la línea de motivar a nuestros alumnos con la utilización de las tecnologías, así como fomentar esa autonomía y autoestima, al ser ellos mismos los que marcan sus tiempos y niveles realizando más o menos variantes.

### ESTACIÓN I: QUE NO CAIGA.

- **Organización:** Interior. Entre diez y treinta jugadores
- **Descripción:** Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo.
- El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.
- **Materiales:** Con pelotas / con globos.



- **Variantes:**
  1. Arriba y abajo. Si un jugador que está sentado toca el globo, se levanta; si está de pie, se sienta. El juego finaliza cuando el globo toca el suelo.
  2. Sustituir el globo por una pelota de playa, un balón de gomaespuma, etc. Ir introduciendo globos y ver cuantos globos son capaces de aguantar los jugadores.

## ESTACIÓN II: LA ISLA

**Materiales:** frisbee ,aro, tiza y varios balones.

**Organización:** Espacio liso y libre de obstáculos. Con tiza se delimita un espacio en el suelo, en el centro del cual se traza un círculo cuyo diámetro es un poco superior al del disco volador.

**Descripción:** Se coloca el disco volador dentro del espacio delimitado en el suelo. Los jugadores se sitúan fuera de dicho espacio. Entre la mitad y dos tercios de los participantes tienen un balón.

A una señal, los que tiene balón lo lanzan tratando de que golpee el disco volador. Nadie puede pisar, en ningún momento, dentro del espacio acotado.

El objetivo del grupo es conseguir que el disco quede depositado dentro del círculo central.



**Variantes:**

1. Un jugador no puede lanzar un balón que recoja del suelo, debe entregárselo a un compañero para que sea él el que lance.
2. Se depositan varios discos y se trazan el mismo número de círculos. El objetivo del grupo es introducir cada disco en uno de los círculos.

## ESTACIÓN III: EL LAGO ENCANTADO

**Materiales:** Con tiza se delimita un espacio en el suelo (sus dimensiones dependerán del número de jugadores), aros, picas y ladrillos.

**Descripción:** Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago.

Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo.

El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados

Inventar una historia.



Variantes:

1. *Siameses.* Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen.
2. *Flores venenosas.* Picas colocadas sobre un ladrillo y situadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar.
3. *hada.* Los siameses deben portar unos globos, que no se pueden caer y que sólo pueden transportar golpeando. Estos globos son las hadas de la buena suerte. Si los pierden deben volver a empezar o se pueden quedar congelados.
4. *El monstruo del lago.* El monitor participa como monstruo, cada alumno al que toque

## ESTACIÓN IV: ORDEN EN LAS SILLAS

Materiales: Una silla por participante.

Organización: Se colocan las sillas, una tras otra, formando una fila.

Descripción: Cada jugador/a empieza el juego de pie encima de una silla. El maestro/a dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio de la maestra sin que nadie pueda pisar en el suelo. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.



Variantes:

- 1. Si una persona cae al suelo debe proseguir el juego empezando en una silla determinada, por ejemplo, la tercera de la derecha.*
- 2. Cada vez que una persona toca el suelo, se retira una silla, antes de que dicha persona se reintegre al mismo.*

Es nuestra misión, también en los juegos cooperativos, conseguir el equilibrio entre la satisfacción personal (de todas las personas) y los logros colectivos. En este sentido, la propuesta de actividades lúdicas cooperativas ha de ser lo suficientemente rica como para que los alumnos (menos y más capaces) puedan seguir progresando en el aprendizaje, pero en un entorno menos competitivo. Y hemos de proporcionar la información suficiente para que cada alumno perciba que su individualidad no se vea vulnerada por el grupo y sienta que su participación es valorada por éste. No es necesario ser el mejor, lo que implica que los demás son perdedores; si es necesario sentirse importante, lo cual no significa que los demás no puedan sentir lo mismo.