



Aprendizaje cooperativo sin lápiz ni papel

COOPERAMOS EN EDUCACIÓN FÍSICA

Escrito por Francisco Zariquiey Biondi para Colectivo Cinética¹-

www.colectivocinetica.es - info@colectivocinetica.es

A la hora de trabajar con aprendizaje cooperativo en Educación Física puede resultar conveniente que maticemos los agrupamientos, las normas, los roles, la gestión de las destrezas y las técnicas para que se adapten a...

... los espacios (polideportivo, gimnasio, sala de psicomotricidad, piscina, vestuarios, duchas...),

... los recursos (material deportivo, material de aseo, redes, porterías, colchonetas...) y

... dinámicas (desplazamientos, cambios de ropa, ducha, recogida y devolución de material, calentamientos...) del área.

Del mismo modo, debemos aprovechar los hechos diferenciales de la asignatura para abordar aspectos específicos, que solo están presentes en dicha área, como pueden ser los juegos y deportes cooperativos o enseñar a competir a los alumnos.

AGRUPAMIENTOS

Resulta interesante que maticemos los agrupamientos de cara a incluir las destrezas físicas como criterio de heterogeneidad prioritarios. Solo así podremos garantizar que los grupos cuentan con alumnos/as capaces de prestar ayuda.

Se podría plantear la posibilidad de ir a agrupamientos mayores, ya que muchos de los condicionantes de tamaño que se derivan de la dinámica de mesa y sillas, pueden dejar de significar un problema fuera del aula.

¹ En Colectivo Cinética creemos que la innovación educativa ha de basarse en el intercambio y la construcción compartida de conocimientos. Por eso, en aras de promover la inteligencia colectiva, os autorizamos a utilizar, modificar y compartir este documento, siempre que respetéis su autoría y, por supuesto, lo convirtáis en algo mejor.

Otras cuestiones que podríamos tener en cuenta a la hora de formar grupos serían:

NORMAS

Resulta conveniente que maticemos las normas de cara a que contemplen las conductas y procesos necesarios dentro de los espacios, recursos y dinámicas específicos de Educación Física. No se trata tanto de formular normas nuevas como de concretarlas en función los hechos diferenciales del área.

Por ejemplo, ayudar dando pistas o mantener el nivel de ruido adecuado constituyen normas que, necesariamente, han de matizarse en función de si se desarrollan en un polideportivo o en un aula.

Algunas de las adaptaciones de las normas que podríamos hacer serían:

ROLES COOPERATIVOS

Es evidente que no es lo mismo ocuparse del material en el aula habitual en las horas de Matemáticas o Lengua que hacerlo en el polideportivo en Educación Física. Por ello, resulta fundamental que maticemos los roles de cara a que tengan sentido dentro de las dinámicas, espacios y recursos más habituales dentro del área. Una propuesta de adecuación de roles podría ser:

- Responsable de mantenimiento. Se ocupa de organizar y supervisar la recogida y devolución de los materiales que los grupos necesitan en cada momento.
- Coordinador. Dirige las actividades que realiza el equipo garantizando los turnos de participación. Se encarga de dirigir los calentamientos.
- Supervisor. Garantiza que todos "hacen lo que tienen que hacer": todos se desplazan, todos se ponen la ropa deportiva, todos hacen el calentamiento, todos se ponen el uniforme, todos vuelven al aula...

- Relaciones públicas. Se comunica con el profesor y con otros grupos.

Otras adecuaciones que podríamos realizar sobre los roles serían:

ENSEÑAMOS A AYUDAR

Los hechos diferenciales de la Educación Física exigen que se maticen algunos de los procesos y procedimientos habituales dentro de las dinámicas cooperativas del aula, lo que incide directamente en el trabajo sobre la destreza para prestar ayuda.

El carácter procedimental de los contenidos que se suelen trabajar en Educación Física presenta una ventaja muy interesante para la cooperación: el efecto polizón es menos habitual, ya que no se puede "dar la respuesta al compañero". Sin embargo, presenta una complejidad añadida: enseñar procedimientos no resulta nada fácil. Por eso es necesario que dediquemos un cierto tiempo para enseñar a tutorizar.

Algunas de las premisas podrían ser:

- Replantear el papel del modelado como herramienta destacada para la tutorización de procedimientos y destrezas físicas. En este sentido, resultaría interesante que trabajemos con los alumnos diversos recursos y estrategias para desarrollar procesos de modelado eficaces y potentes.
- Establecer una estrategia o procedimiento general de tutorización.
 - Empieza pidiéndole que lo haga.
 - Identifica los pasos del procedimiento que está realizando mal.
 - Trata de corregirlos/enseñarlos de uno en uno, lentamente. Ve paso a paso.
 - Para enseñar cada paso puedes realizarlo (modelado) lentamente al tiempo que lo explicas. Luego le pides que lo reproduzca y tratas de corregir sus fallos. Se trata de que realice prácticas guiadas. Cuando tengas una parte, ve a por la segunda.
 - No termines la situación hasta que el compañero no sea capaz de realizar el procedimiento completo de forma autónoma.
- Sensibilizar hacia el apoyo y la ayuda mutua poniendo de manifiesto que la tutorización es beneficiosa para todos porque...

... los que no son expertos reciben un asesoramiento y ayuda mucho más personalizada que puede aumentar sus posibilidades de conseguir éxito;

... el hecho de evaluar y ayudar a otros dota a los expertos de una comprensión mucho más profunda del procedimiento, que le lleva a mejorar su propia práctica.

Algunas de destrezas cooperativas específicas que podríamos trabajar en Educación Física serían:

LAS TÉCNICAS

Para adecuar el aprendizaje cooperativo a las necesidades de la Educación Física, es imprescindible que maticemos las técnicas de cara a adecuarlas a las necesidades de las dinámicas del área. Esto supone moverse a dos niveles:

- Utilizar técnicas específicas para el área.
- Matizar técnicas generales de cara a adaptarlas a las necesidades del área.

Algunos ejemplos:

1

Demostración silenciosa.

- El profesor realiza las acciones sin hablar.
- Los grupos dialogan sobre lo que ha hecho para tratar de entender.
- Los grupos tratan de reproducir el procedimiento.
- Los grupos se aseguran de que todos sus miembros sean capaces de llevar a cabo el procedimiento.
- El docente comprueba el trabajo de los equipos pidiendo a algunos alumnos que lleven a cabo el procedimiento.

2

Tutoría entre iguales.

- El docente enseña los alumnos/as un procedimiento.

- El alumnado se agrupa en parejas heterogéneas en función de las destrezas físicas y el dominio del procedimiento.
- Las parejas tratan de reproducir el procedimiento.
- Los alumnos de nivel superior ayudan a sus compañeros a dominar el procedimiento. Para ello utilizan tanto las explicaciones como el modelado y la práctica guiada.
- Cuando ambos son capaces de hacerlo, entonces se da por terminada la actividad.

3

Puedo/no puedo.

- El docente establece una relación de cuatro o cinco procedimientos que todos los alumnos deben ser capaces de hacer en una fecha concreta.
- El docente dedica un tiempo a enseñar los procedimientos.
- El docente prepara tantos folios A3 como procedimientos vaya trabajando, los rotula con el nombre de cada uno de ellos y, finalmente, los divide en dos columnas: "puedo" y "no puedo".
- Los alumnos se colocan en la columna correspondiente de cada uno de los procedimientos, apuntando su nombre en "se apuntan" en las listas de las destrezas que saben hacer y las que no. Para ello, escriben su nombre en post-it y lo colocan en la columna correspondiente en función de si se ven capaces o no de realizar el procedimiento.
- A partir de ese momento, el docente establece momentos concretos dentro de todas/algunas de sus clases para que los que no saben hacer algo busque a quién sepa hacerlo para que le ayude a aprenderlo.
- Para potenciar el proceso, el docente establece una meta común para toda la clase: que no quede ningún alumno en la columna del "no puedo". Si eso ocurre, da una recompensa concreta.

4

Coaching deportivo.

- El docente diseña una rúbrica para evaluar un procedimiento concreto.
- Empieza a evaluar a los alumnos y aquellos que lo hagan bien, se convierten en expertos evaluadores.
- El docente les entrega una rúbrica de evaluación, se las explica y luego les asigna un espacio para que puedan evaluar. Por ejemplo, si estamos trabajando las entradas a canasta, contarán con un tablero de baloncesto.
- A partir de ese momento, los expertos evaluadores evalúan la forma en la que sus compañeros desarrollan el procedimiento y (a) si lo hacen bien, los mandan al profesor para que les pase la prueba o (b) si lo hacen mal, los ayudan a mejorar teniendo en cuenta los parámetros que marca la rúbrica.

Otras técnicas cooperativas que podríamos utilizar serían:

JUEGOS Y DEPORTES COOPERATIVOS

La utilización de juegos y deportes basados en la cooperación, que contribuyan a que los alumnos:

- Desarrollen una cultura del deporte menos competitiva e individualista,
- Interioricen destrezas cooperativas y
- Mejoren sus relaciones a partir de la promoción de la cohesión grupal.

Algunos ejemplos de deportes y juegos cooperativos que podríamos trabajar serían:

ENSEÑAR A COMPETIR

Saber ganar y saber perder. Competir en la vida es algo que se da de forma habitual en diversos ámbitos. El deporte es, sin duda, uno de ellos, por tanto es espacio destacado para trabajar la competición sana, desde una perspectiva positiva. En este sentido, algunos de los aspectos que podríamos trabajar en educación física serían:

- Ganar con respeto. No menospreciar al rival, ni herirlo.
- Perder sin rencor. Felicitar a los ganadores.
- Relativizar tanto la victoria como la derrota.
- Valorar la participación por encima del resultado. Hacemos deporte porque nos lo pasamos bien y nos divierte, no solo para ganar.