

SUPERVIVIENTES. PROPUESTA PARA INICIAR LA COOPERACIÓN DE FORMA GAMIFICADA

Survivors. A plan to start cooperative work in a gamified way

Martí Turon Mas (1)
Iván Requena Azcue (2)

(1) Correo electrónico: martituronmas@gmail.com

(2) Correo electrónico: Ivanrequena92@gmail.com

Resumen

¿Es posible integrar el aprendizaje cooperativo y la gamificación en pocas sesiones en un centro con pocos recursos materiales a través de una propuesta sostenible? Con esta experiencia didáctica damos una respuesta a dicha necesidad. Por una parte, fomentamos habilidades sociales de cooperación. Asimismo, elevamos la motivación del alumnado a través de la gamificación basada en desarrollar habilidades para sobrevivir en una isla desierta. Además, se refuerzan los vínculos del grupo clase, creando un buen clima en el aula. Todo ello, sin contemplar la utilización de material propio de la Educación Física, utilizando solo material de desecho. Dicho esto, la presente unidad didáctica va destinada a un grupo formado por 24 alumnos/as de 4º de primaria de una escuela con pocos recursos materiales, a través de esta propuesta se potencian las habilidades motrices básicas, la cooperación, la creatividad y la autonomía del alumnado.

Palabras clave: Gamificación; Aprendizaje cooperativo.

Abstract

Is it possible to integrate cooperative learning and gamification in a few sessions in a centre short of resources following a sustainable plan? This didactic experience gives an answer to this need. Firstly, promoting social cooperative skills. This plan increases the student's motivation using a gamified approach. The aim of these activities is to develop abilities to survive in a desert island. Also, this reinforces the group linkage creating a good class environment. All of this without using Physical Education materials and employing only reusable materials. This didactic unit is set for a group of 24 students for year four in a primary school short of material resources. This proposal promotes basic motor skills, cooperation, creativity and student's autonomy.

Keywords: Gamification; cooperative learning.

1 Introducción

El principal motivo que nos ha llevado a realizar la presente propuesta educativa ha sido nuestra preocupación por aquellos docentes que, al llegar a un centro educativo, disponen de pocos recursos materiales y temporales para introducir el aprendizaje cooperativo de forma gamificada en Educación Física.

Asimismo, planteamos trabajar diferentes habilidades motrices de forma global, fomentando la autonomía y creatividad del alumnado, utilizando material de desecho (botellas de plástico y papel de diario). Todo ello, basándonos en el desarrollo competencial que nos rige el *Decret 119/2015, d'ordenació dels ensenyaments d'educació primària* en Cataluña.

Mediante esta unidad didáctica innovadora facilitamos la aplicación de metodologías activas, poniendo en práctica estructuras cooperativas: retos cooperativos (Velázquez, 2015), cajas autónomas de aprendizaje y Piensa-comparte-actúa de Grineski (1996). A través de ellas intentamos integrar la interdependencia positiva, la interacción promotora, la responsabilidad individual y grupal, la autonomía, así como, la reflexión conjunta durante el proceso (Hortigüela-Alcalá, et al., 2017).

Uno de los objetivos principales que inculcamos desde el principio es la participación activa de todos para conseguir superar las actividades, contribuyendo así a que todo el alumnado sea consciente de que realizar actividad física está al alcance de cualquiera (Requena & Lleixà, 2017).

Por otro lado, observamos que en la actualidad la gamificación en Educación Física se presenta como una estrategia motivacional y una herramienta útil para consolidar aprendizajes (León-Díaz et al., 2019).

2 Contextualización

La aplicación de la unidad se ha llevado a cabo en un centro educativo de la periferia de Barcelona en un contexto sociocultural medio-bajo. Se trata de un grupo de alumnos de 4º curso de primaria con poco bagaje en actividades cooperativas.

3 Diseño y desarrollo

3.1 Objetivos

Atendiendo al Decret 115/2019 y centrándonos en desarrollar la competencia “Participar en el juego colectivo de manera activa mostrándose respetuoso con las normas y los compañeros”, hemos establecido los siguientes objetivos:

- ✓ Valorar la importancia de la cooperación mediante actividades físicas cooperativas para mejorar la relación entre iguales.
- ✓ Utilizar el diálogo mediante la resolución de situaciones problema para fomentar la autonomía.
- ✓ Experimentar y participar en las actividades físicas cooperativas desde un punto de vista lúdico.

3.2 Gamificación

Un grupo de investigadores ha tenido un accidente de avión y aterriza en una isla desierta en medio del océano Atlántico. Deben convivir con la escasez de recursos. El grupo se divide en seis equipos cooperativos de cuatro componentes.

La superación de las diferentes actividades les permite obtener recursos en forma de piezas de rompecabezas. Para confirmar la supervivencia, los equipos cooperativos tienen que resolverlo de forma conjunta al finalizar cada sesión. Se dispone de seis rompecabezas que se reparten al largo de las cuatro primeras sesiones (*Ver Anexo 1*).

Por último, deberán cooperar para ser rescatados. Para ello tendrán que descifrar un código numérico para un candado digital. Una vez introducido el código correctamente, la aplicación digital les envía un mensaje confirmado su rescate.

3.3 Metodología

Para facilitar las condiciones para un aprendizaje cooperativo real se deberán desarrollar los componentes de la siguiente forma:

Interdependencia positiva. Todas las actividades propuestas necesitan la intervención activa de todos los miembros del grupo para conseguir el objetivo común. Asimismo, evitamos situaciones de competición entre grupos ya que todos tienen que conseguir piezas para resolver el rompecabezas conjuntamente.

Interacción promotora. Utilizamos grupos heterogéneos estables de cuatro alumnos y se les pide que antes de iniciar cualquier tarea utilizan la estructura cooperativa *Piensa-Comparte-Actúa*. Cualquier pequeño grupo que acabe una tarea tiene la posibilidad de ayudar a otro grupo para sumar más piezas.

Responsabilidad individual y colectiva. La tipología de las tareas hace que no puedan ser superadas sin la implicación de todos. Además, se establecen diferentes roles que tienen que ser cumplidos y respetados (*Ver Anexo 2*).

Habilidades interpersonales y de grupo. La gamificación de la propuesta y todas las actividades de la unidad ofrecen un espacio para la comunicación entre los miembros del pequeño grupo y del grupo-clase.

Autoevaluación del proceso. Al finalizar cada sesión, cada alumno tiene una hoja de autoevaluación, donde tiene que marcar su percepción según los ítems establecidos: implicación, trabajo en equipo, respeto y cumplimiento con el rol establecido (*Ver Anexo 2*).

3.4 Secuenciación

La estructura de las sesiones queda desglosada de la siguiente manera:

1	<i>Presentación. Retos cooperativos de desplazamientos.</i>
2 y 3	<i>Cajas autónomas de aprendizaje con botellas y papeles de diario (Ver Anexo 3). Todo el equipo cooperativo realiza la misma tarea elegida de forma conjunta y con un seguimiento (Ver Anexo 4).</i>
4	<i>Circuito de habilidades motrices con el entorno, botellas y papeles de diario a través de una base de orientación (Ver Anexo 5).</i>
5	<i>Figuras corporales conjuntas para pedir ayuda. Resolución del candado digital (Ver Anexo 6).</i>

4 Evaluación y Conclusiones

En primer lugar, consideramos positiva la valoración de la unidad, ya que encontramos viable el desarrollar la metodología cooperativa en cualquier tipo de contexto sin necesidad de utilizar material convencional.

Con los resultados obtenidos en los instrumentos de evaluación se demuestra que hemos cumplido con las expectativas iniciales. Apreciamos una pequeña evolución en la interacción promotora y en la autonomía del alumnado. Una evidencia, ha sido observar cómo a lo largo de la unidad, cada participante marcaba ítems más próximos al centro en la autoevaluación. Además, la intervención del docente en la resolución de conflictos a medida que avanzaban las sesiones ha disminuido.

En las futuras líneas de desarrollo consideramos importante el rol del maestro, ya que debe proporcionar herramientas al alumnado para reflexionar y resolver los conflictos de forma autónoma y democrática. Proponemos crear un documento, donde se expliquen los conflictos surgidos y a la vez, se pueda reflexionar sobre la forma más adecuada de resolverlos.

En conclusión, consideramos que dicha experiencia cumple con los objetivos planteados. Podemos corroborar que la combinación del aprendizaje cooperativo y la gamificación aporta una experiencia motivante que influirá en la consolidación de los aprendizajes. No obstante, seguiremos perfeccionando

el proceso en el futuro, con el fin de enmendar los errores apreciados y realizar nuevos proyectos usando esta metodología.

5 Referencias

- Generalitat de Catalunya, Departament d'Ensenyament (2017). *Currículum d'educació primària*. Servei de comunicació i publicacions.
- Grineski, S. (1996). *Cooperative learning in Physical Education*. Human Kinetics.
- Hortigüela, D., Pérez-Pueyo, A., & Fernández-Río, J. (2017). Relación entre el estilo actitudinal y la responsabilidad evaluativa del alumnado de Educación Física. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 35(13), 89-99. <http://dx.doi.org/10.12800/ccd.v12i35.880>
- León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2019). Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 110-124. <http://dx.doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5791>
- Requena, I., & Lleixà, T. (2017). Hábitos regulares de actividad física y deporte a través del aprendizaje cooperativo: estudio de caso. *Sportis*, 3 (2), 404-416. <http://dx.doi.org/10.17979/sportis.2017.3.2.1815>
- Velázquez, C. (2015). Aprendizaje Cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención. *Retos*, 28, 234-239. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i28.35533>