



GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO 2022/2023

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria.

Estilos y Modelos de Aprendizaje Innovadores.

El grado de cohesión del alumnado, la edad y los contenidos.

Innovative Learning Styles and Models.

The degree of cohesion of the students, age, and content.

Autora: Carmen Marina Cuevas Ruiz

Director: Pablo Cantera Mesones

Fecha: Julio 2023

V.ºB.º Director /a

V.ºB.º Autora

ÍNDICE

1. RESUMEN	3
1.1. Abstract.....	3
1.2. Palabras clave / Keywords.....	3
2. INTRODUCCIÓN	4
3. JUSTIFICACIÓN.....	5
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
4.1. Uso de estilos de aprendizaje innovadores en Educación Física.	8
4.2. Grado de cohesión del alumnado.	14
4.3. Grado de desarrollo o edad del alumnado.....	16
4.4. Adaptabilidad a los diferentes tipos de contenidos de la Educación Física.	17
5. INVESTIGACIÓN EDUCATIVA / PROPUESTA INNOVADORA	18
5.1. Contextualización.	18
5.2. Objetivos.....	19
5.3 Preguntas de investigación.....	19
5.4. Variables a observar.....	20
5.5. Metodología.....	21
5.6. Participantes / Muestra.....	22
5.7. Técnicas de recogida de datos, instrumentos.....	23
6. ANÁLISIS DE DATOS Y RESULTADOS	25
7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	30
8. CONCLUSIONES	35
9. BIBLIOGRAFÍA	36
10. ANEXOS.....	38
ANEXO I: Plantillas de encuesta a docentes.....	38
ANEXO II: Instrumento de medición del grado de cohesión en el grupo.	40

1. RESUMEN

Emplear metodologías innovadoras en el área de Educación Física es una labor clave en los docentes del siglo XXI. Ahora bien, la realidad vivida en cada centro educativo se convierte en un laberinto con trampas y limitaciones a superar. Por ello se afronta este trabajo de investigación con un objetivo, conocer de la mano de docentes cómo influye la cohesión de grupo al innovar metodológicamente. Sin olvidar otros factores como la edad o el tipo de contenidos tratados.

Todo esto desde el plano de la investigación cualitativa, el análisis de datos a través de encuestas y cuestionarios y la correlación de resultados, que nos permitirá saber en qué contextos funcionan mejor unos métodos de aprendizaje u otros. Además, aprovecharemos el aprendizaje de los métodos más utilizados por los docentes para crear una práctica y clara guía de uso a través de decálogos e infografías.

1.1. *Abstract*

Using innovative methodologies in the area of Physical Education is a key task for teachers in the 21st century. However, the reality experienced in each school becomes a labyrinth with traps and limitations to overcome. For this reason, this research work was undertaken with one objective in mind: to find out from teachers how group cohesion influences methodological innovation. Without forgetting other factors such as age or the type of content dealt with.

All this from the point of view of qualitative research, data analysis through surveys and questionnaires and the correlation of results, which will allow us to know in which contexts some learning methods work better than others. In addition, we will take advantage of the learning of the methods most used by teachers to create a practical and clear guide for use through decalogues and infographics.

1.2. *Palabras clave / Keywords*

Estilos, modelos, metodología, innovación, investigación, cohesión, edad, contenidos.

Styles, models, methodology, innovation, research, cohesion, age, content.

2. INTRODUCCIÓN

Un repaso histórico evolutivo de la educación en España, y más concretamente el área de Educación Física (también EF), nos da cuenta del momento que está viviendo la comunidad educativa en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje, el tipo de recursos utilizados, metodologías o evaluación, entre otros aspectos.

Siguiendo a Cañizares y Carbonero (2016) venimos de la gimnasia higiénico-militar vigente hasta los años 70 del siglo pasado, basada en la sistematización de la flexibilidad y resistencia a base de una ejercitación metódica y analítica. A partir de este momento comienzan a surgir las leyes de educación modernas, y con ello la educación del siglo XXI, centrada en el desarrollo integral del alumnado a través del tratamiento pedagógico de los contenidos. Una etapa en la que muchos docentes persiguen la implementación de metodologías activas e innovadoras en sus clases. Y sucede que, aunque con la mejor intención, en algunos casos los docentes caen en la aplicación de recetas metodológicas innovadoras, creativas y cargadas de recursos y materiales, pero que no se sustentan en suficientes evidencias científicas, no han sido probadas y evaluadas en contextos reales, o simplemente no se adaptan a las características del centro en que se van a aplicar.

Con esto, pretendemos valorar las limitaciones que se suelen dar en los centros a la hora de aplicar estilos y modelos metodológicos activos e innovadores, como punto de partida para adaptar estos a cada grupo. Una vez establecida la correlación entre dichas limitaciones y las características del grupo, tomaremos las decisiones sobre qué estilos y modelos aplicar en cada caso en nuestro centro de referencia en esta investigación. Sintetizando, el trabajo de investigación consta de estas fases:

1. Queremos aplicar estilos de aprendizaje innovadores en un centro educativo de Cantabria, por lo que exploramos la bibliografía científica al respecto.
2. Enmarcamos estos estilos en modelos pedagógicos de probada calidad, eficiencia y adaptabilidad, ya que un estilo no puede actuar aisladamente.
3. Encuestamos a docentes de manera previa a la investigación, para conocer la aplicabilidad de los estilos y modelos, sus puntos fuertes y limitaciones.
4. A partir de las limitaciones encontradas se establecen variables que serán objeto de estudio durante la investigación.

5. Se formulan una serie de preguntas de investigación a las que se quiere dar respuesta mediante la participación de diferentes docentes de Educación Física. Se trata de ver en qué contexto es aplicable cada estilo y modelo.
6. Se vuelve a encuestar a los docentes participantes, pero esta vez se recoge información a través de preguntas dirigidas a responder de manera concreta a las preguntas de investigación y cumplir los objetivos marcados.
7. Se analizan los datos a través de programas informáticos especializados.
8. Tratamos de dar respuesta a las preguntas de investigación, codificando la información obtenida, clasificándose y correlacionando las variables.
9. Conocidos los resultados, tomamos como referencia un centro educativo y realizamos la investigación. Para ello, recogemos información en 5º y 6º de Educación Primaria (instrumento para medir la cohesión), y la confrontamos con los resultados generales de la investigación.
10. De este modo, se establece qué estilo y modelo de aprendizaje le funciona mejor a cada uno de los grupos de alumnos del centro, teniendo en cuenta sus características y limitaciones (variables estudiadas).
11. Se elabora una guía de aplicación de cada modelo pedagógico en forma de infografía, tomando como referencia los datos de la investigación.
12. Se recogen conclusiones, limitaciones del proyecto y prospectiva.

La relevancia de esta investigación reside en la importancia de conocer los puntos fuertes y limitaciones de los modelos metodológicos innovadores antes de llevarlos a la práctica, de manera que se puedan adaptar a las necesidades de cada grupo. Así evitamos caer en la improvisación, que en ocasiones nos lleva a caminos sin salida y errores que en el campo educativo son imperdonables como profesionales.

3. JUSTIFICACIÓN

Como se cita en la introducción, la principal idea que motiva y justifica este trabajo es la necesidad que tienen los docentes de innovar en sus clases y adaptarse a un nuevo mundo globalizado, que choca frontalmente con aspectos limitantes como el desconocimiento de muchos de los modelos innovadores existentes, la falta de evidencia científica sobre su efectividad, el tiempo que lleva reprogramar el proceso

de enseñanza-aprendizaje (también E-A) de los diferentes cursos o la falta de herramientas para combatir los problemas surgidos durante su aplicación.

Como vemos, el uso de estilos metodológicos activos e innovadores se ve como un camino ideal y necesario al que nadie se atrevería a oponerse, pero en la práctica, este no está libre de piedras, razones por las que se ha iniciado esta investigación.

La primera pregunta por resolver sería, **¿para qué y a quién le sirve este trabajo?**

Pues bien, como estudiante de magisterio y futura docente propongo este trabajo como un medio para organizar, sintetizar y clasificar algunos de los estilos y modelos metodológicos con mayor evidencia y sustento científico, en función de las necesidades del centro en que vayan a ser empleadas.

Por tanto, este trabajo tiene el potencial para ser útil en docentes que comienzan a trabajar por primera vez en un centro o en docentes que se inicien en la aplicación de estilos metodológicos innovadores, ya que contamos con la participación en esta investigación de docentes con experiencia en la aplicación de modelos metodológicos innovadores que darán las claves para llevarlos a cabo en el aula.

Esta última afirmación nos permite responder a la siguiente pregunta, **¿cuál es la trascendencia del trabajo en cuanto a utilidad y beneficios que aporta?**

Uno de los puntos fuertes del trabajo radica en la posibilidad de contar con la participación de 20 docentes de Educación Física en Cantabria, muchos de ellos en activo actualmente. Serán ellos quienes aportarán la información de utilidad para guiar la investigación y poder llegar a resultados fiables y basados en la experiencia.

Esta oportunidad de colaborar con docentes de Educación Física se ha querido potenciar desde incluso antes de plantear la investigación, siendo ellos quienes justifican la utilidad de realizarla, tal y como extraemos de la encuesta que se les ha realizado como punto de partida (vea el Anexo I). Al ser preguntados por si han empleado estilos y modelos innovadores en sus clases, un 85% de los encuestados confirma haberlo hecho. Quienes no los emplean, el 15%, dan diferentes motivos para no hacerlo: falta de decisión para aplicarlos en un contexto real, falta de tiempo, de formación o conformismo aplicándolo de manera parcial o aislada.

En cuanto a los estilos innovadores que más utilizan, son principalmente participativos y socializadores, y en menor grado los cognitivos e individuales, pero cabe destacar que los docentes no se pronuncian claramente sobre ellos, ya que estos estilos los trabajan de manera integrada en modelos, no de manera aislada. Por eso nos centraremos en los modelos y metodologías más recurrentes en las respuestas de los docentes, que son: Aprendizaje cooperativo, Gamificación, Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva, Modelo de Educación Deportiva, Estilo Actitudinal y Aprendizaje Basado en Proyectos.

Aunque cabe mencionar otros modelos y metodologías experienciales, que en menor grado también aparecen en el registro de datos como son el Modelo de Responsabilidad Personal y Social, Aprendizaje Servicio, Ambientes de Aprendizaje, Educación Aventura, Co-docencia, Apoyo a la autonomía, Educación para la Salud, etc. Para este trabajo, investigaremos únicamente los seis modelos más utilizados.

Otro aspecto que hemos querido conocer, para darle más consistencia y fiabilidad a la investigación, ha sido el tiempo que han estado aplicando los docentes estos modelos mencionados, siendo el rango de acción entre los 2 años hasta los 10, aunque algunos emplean estos modelos y estilos en unidades o sesiones concretas.

Conocido el trabajo de nuestros participantes con estilos y modelos de aprendizaje innovadores, queríamos conocer las ventajas y limitaciones generales de aplicar los mismos, siempre en comparación a su experiencia con estilos tradicionales. Las ventajas más recurrentes expuestas por los docentes son la mejora y aumento de la motivación y la mayor atención y participación. Por último, las limitaciones que nos contasen los docentes era la pregunta que más nos urgía responder, ya que las tomaríamos como la piedra angular sobre la que dirigir la investigación. ¿Queremos aplicar estilos innovadores en un centro?, pues debemos saber los obstáculos que nos encontraremos, para esquivarlos y lograr una metodología adaptada y funcional.

Como el tiempo de investigación es limitado, tomaremos las variables que según los participantes aparecen con mayor frecuencia en un contexto real. Estas son el **tipo de contenidos tratados**, el **grado de cohesión** de los alumnos y el curso en que se aplican (**edad**). Todo ello en referencia a los **estilos y modelos innovadores**.

Sin olvidar otras limitaciones como la falta de formación, planificación o pérdidas de tiempo durante la aplicación de estos estilos y modelos, que pretendemos resolver como resultado del estudio de las anteriores (cohesión, edad y contenidos), creando planes de actuación como punto último de este trabajo.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Sin más, pasamos a fundamentar teóricamente los aspectos comentados, partiendo de la búsqueda en bases de datos. De este modo la investigación parte de una base veraz, contextualizada y sintetizada de acuerdo con los intereses de esta.

4.1. Uso de estilos de aprendizaje innovadores en Educación Física.

Comenzando por el uso de estilos de aprendizaje innovadores en Educación Física, seguimos la aportación de Delgado Noguera (2002), que los define como el modo, la forma, el carácter especial en cuanto al modo de expresar su concepción de la enseñanza que da un profesor a sus clases, su sello de personalidad. A modo de síntesis, Sánchez Bañuelos (1992) diferencia entre estilos masivos o tradicionales, individualizados, participativos, socializadores, cognitivos y creativos.

a) ENSEÑANZA MASIVA. ESTILOS TRADICIONALES:

a.1. MANDO DIRECTO O MODIFICACIÓN DEL MANDO DIRECTO: Resalta el papel directivo del profesor/a, que toma todas las decisiones, frente al alumno/a que sólo debe escuchar, comprender y reproducir los modelos. Existe un solo nivel de enseñanza y la evaluación es masiva sin tener en cuenta diferencias individuales. Muy útil para la enseñanza de destrezas físicas y evitar situaciones de peligro.

a.2. ASIGNACIÓN DE TAREAS: Propuesta del profesor/a en torno a una serie de tareas, dando tiempo a los alumnos/as para su ejecución responsable de forma individual, de acuerdo con su nivel y aportando *feedback* individual.

b) PROGRAMAS INDIVIDUALES: Por escrito se describen una serie de tareas a realizar de forma individual por el alumno, donde anotará el trabajo realizado. Pero establecer un nivel de enseñanza diferenciado para cada alumno es utópico en la escuela donde disponemos de grupos de alumnos con la misma edad cronológica pero diferente edad biológica; y una alta ratio de alumnos. Serán útiles las:

b.1. ENSEÑANZAS POR GRUPOS DE NIVEL: Es decir dividir la clase en grupos con capacidad más o menos homogéneas y asignar tareas diferentes a cada grupo.

b.2. ENSEÑANZA MODULAR: Se realizará en función de los intereses de cada alumno (actividades optativas). Por ejemplo: 4 espacios con un juego en cada uno.

b.3. PROGRAMAS INDIVIDUALES: Se entrega una hoja de actividades adaptada a cada alumno. Se autoevalúan y el docente les aporta *feedback*.

b.4. ENSEÑANZA PROGRAMADA: Desarrollo de los programas individuales en los que el alumno solo pasa a una actividad nueva cuando supera con éxito la anterior.

c) ESTILOS PARTICIPATIVOS: Mediante actividades de grupo.

c.1. ENSEÑANZA RECÍPROCA: Por parejas alternativamente uno ejecuta y otro observa, valora y registra. Mejora la capacidad de observación en el alumno y la comunicación entre alumnos. El profesor aporta *feedback*.

c.2. GRUPOS REDUCIDOS: De 3 o 5 alumnos que adoptan 3 roles (ejecución, observación y registro). Favoreciendo el conocimiento en el observador y anotador.

c.3. MICROENSEÑANZA: El profesor trabaja en un grupo pequeño de alumnos que más tarde transmite conocimientos al resto de la clase. El grupo participa en el diseño de tareas, aporta soluciones y evalúa (sólo aplicable a 5º y 6º nivel).

d) ESTILOS SOCIALIZADORES: Mediante el trabajo en pequeños grupos o gran grupo se pretenden crear rutinas de colaboración, cooperación, tolerancia, etc.

e) ESTILOS COGNITIVOS: Gozan de amplia aprobación en el ámbito educativo ya que se preocupan por la emancipación y desarrollo integral de los alumnos.

e.1. DESCUBRIMIENTO GUIADO: El profesor actúa como guía del proceso, motivando hacia la búsqueda y aportando *feedback*. Como dice Festinger debemos crear la disonancia cognitiva que cree la necesidad en el alumno de encontrar la solución, eligiendo la organización, tiempo y ejecución, produciendo autoaprendizaje.

e.2. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS: Se plantea el objetivo a conseguir e informa para encauzar la búsqueda. El alumno tiene libertad para participar en el proceso.

f) ENSEÑANZA CREATIVA: El docente plantea una situación exploratoria y da libertad al alumno para que innove y se exprese en función de la idea planteada. Mosston dice que alcanzar la creatividad sería el último paso del espectro. Esto supone que el profesor deberá comenzar con métodos más directivos para ganarse el control de la clase e ir progresando hacia los menos directivos (en función de la madurez de los alumnos, el material, las instalaciones...), dándoles más autonomía.

Entendiendo el estilo de enseñanza desde la perspectiva de Blázquez (2020), como “el conjunto de rasgos propios y la forma particular de actuar de un docente en su desempeño cotidiano”, nos damos cuenta de que dicho estilo no puede entenderse como algo aislado, acotado o exacto. La función de los estilos expuestos es la de concretar el modo en que se aplican uno o varios modelos pedagógicos. Por ejemplo, el MED puede ser llevado a la práctica a través de varios estilos. Por tanto, trataremos los conceptos de estilo, método y modelo como términos interrelacionados:

- Estilo: diseño, desarrollo y aplicación de una técnica para alcanzar un objetivo concreto. Es el conjunto de rasgos que definen la forma de actuar del docente. Se relacionan con uno o varios modelos pedagógicos.
- Modelo pedagógico: síntesis de teorías aplicadas al proceso de E-A.
- Método: praxis, actividades y evaluación dotando de eficiencia al proceso E-A.

Como vemos, los estilos se explicitan a través de modelos y métodos, que los docentes emplean, tal y como se extrajo en la encuesta previa a la investigación. Los participantes mencionaron los modelos y métodos más empleados desde su experiencia, de los cuales, tomaremos los seis más empleados y desarrollaremos el marco teórico, tomando como referencia a Ardoy, Collado y Pellicer (2020).

Modelo de Aprendizaje Cooperativo:

Este modelo se relaciona con la teoría del aprendizaje social o modelamiento de Albert Bandura. Se basa en pequeños grupos, generalmente heterogéneos, en los que los estudiantes aúnan esfuerzos y recursos para mejorar su aprendizaje y el de los demás. Se deben dar 5 condiciones para aplicar correctamente este modelo:

1. Interdependencia positiva de metas, recursos y roles: el equipo solo tiene éxito si todos sus integrantes lo alcanzan.

2. Interacción promotora o manifestación de conductas de ayuda, apoyo y ánimo dentro del grupo.
3. Responsabilidad individual, nadie se escuda en el trabajo de los otros.
4. Habilidades interpersonales y de trabajo en grupo: habilidades sociales, apoyar y complementar las opiniones de los demás, resolver conflictos, etc.
5. Procesamiento o autoevaluación grupal: orientada a la identificación de conductas y su relación, positiva y negativa, con los logros.

Un aspecto fundamental de este modelo es su diferencia con el trabajo grupal en una actividad concreta (estilo socializador) o grupos reducidos (estilo participativo).

Son conceptos que no se deben confundir ya que, en el caso del Modelo de Aprendizaje Cooperativo, el grupo es heterogéneo, hay interdependencia de sus participantes, liderazgo compartido, responsabilidad de ayuda a los compañeros, y objetivos personales relacionados con el objetivo grupal.

Sin embargo, en el trabajo común en grupos suele constituirse un solo líder, el grupo es homogéneo, la única meta es completar la tarea, la intervención de los alumnos es desigual entre los más dotados y los menos, la comunicación suele ser pobre, etc.

Método experiencial de Gamificación:

Tomando el análisis de Díaz, Muñoz y Santos (2019) el concepto gamificación se define como un planteamiento pedagógico que consiste en el uso de elementos propios de los juegos (o videojuegos), en contextos donde no hay juego. Por tanto, es una metodología donde el docente elabora una serie de actividades de aprendizaje en torno a una narrativa o historia, que incluye diferentes elementos y dinámicas con el objetivo de envolver al alumnado en una aventura lúdica.

Sin embargo, estos autores reflexionan sobre si la gamificación es un modelo pedagógico, concluyendo que “Aún no ¿Lo será? Probablemente”, refiriéndose a que tiene todos los elementos para serlo, pero aún falta evidencia científica para contrastarlo. De ahí que en este trabajo sea nombrado como “Modelo experiencial”.

La gamificación consta de tres elementos que se interrelacionan entre sí:

- *Dinámicas*: explican el comportamiento del jugador y las necesidades que satisface el juego, como la recompensa, estatus, logros, competición, etc.
- *Mecánicas*: se refieren a los componentes básicos de los juegos, como las reglas, el motor y el funcionamiento. Satisfacen las necesidades generadas en las dinámicas. Las principales mecánicas son la acumulación de puntos, niveles, obtención de premios, clasificaciones, desafíos y misiones.
- *Componentes*: son los recursos y herramientas empleados en cada actividad.

Siguiendo el estudio de Rodríguez et al. (2022), la gamificación favorece el desarrollo de nuestros alumnos en los tres ámbitos fundamentales de la salud. A nivel cognitivo contribuye a mejorar la memoria e inteligencia, la lógica, el razonamiento, el orden y la deducción, impulsando la toma de decisiones. A nivel afectivo-social fomenta la motivación y la colaboración, así como la participación, favoreciendo la autonomía, la capacidad para resolver problemas, las relaciones interpersonales, el aprendizaje activo y la creatividad. A nivel motriz el desarrollo del estudiante mejora al trabajar las habilidades motrices, las capacidades coordinativas, y adquirir hábitos saludables.

Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU):

Este enfoque originado por Almond, Bunker y Thorpe fomenta, esencialmente, el placer intrínseco e inherente por la práctica deportiva, ya que permite adaptar las reglas a la edad, motivaciones y nivel de los participantes.

Es una nueva manera de enseñanza deportiva, caracterizada por estar orientada a la táctica, que cobra el protagonismo en el proceso de E-A, relegando a un segundo plano la técnica. La enseñanza recae en el uso de juegos modificados o deportes alternativos que poseen similitudes tácticas con los deportes convencionales. Se aplica mediante una estructura de sesión definida en 4 partes:

- *Juego deportivo*: el inicio de la sesión comienza con una actividad de juego global. Se trataría de plantear un juego gratificante modificando elementos estructurales como las reglas o los espacios, facilitando la relación.
- *Conciencia táctica*: el docente se reúne con sus alumnos y les plantea el problema táctico mediante interrogantes para que los alumnos reflexionen.
- *Ejecución de la habilidad*: ejecutar la habilidad o habilidades que queremos enseñar, mediante tareas algo más dirigidas por el docente.

- *Juego deportivo*: finalmente se plantea un juego global, integrando el problema táctico o el elemento técnico trabajado anteriormente, con matiz evolucionado.

Las ventajas de utilizar este modelo son numerosas. Requiere la implicación cognitiva del alumnado, lo que contribuye a mejorar estos procesos y funciones. Favorece la toma de decisiones, el juego en equipo y el desarrollo de habilidades tácticas.

Modelo de Educación Deportiva (MED):

Los expertos en este modelo coinciden que el MED surge con el propósito de estimular experiencias de práctica deportiva auténticas, siendo Daryl Siedentop su precursor. Experiencias en las que tanto los alumnos como las alumnas tengan las mismas oportunidades, fomentando la igualdad de género y coeducación.

Se ha comparado el MED con modelos tradicionales, encontrando conclusiones muy concretas y esperanzadoras. El alumnado se divierte más y considera este modelo más inclusivo, mientras que los docentes enfatizan sobre el entusiasmo y la autonomía. Mejora la percepción positiva del alumnado por el sentido de pertenencia a un grupo. Los cambios (en contenidos, grupos, responsabilidad) mayor aprendizaje.

El MED se basa en teorías constructivistas, cuyos ejes prioritarios son el trabajo en equipo y el fomento de la autonomía, la resolución de problemas, la asunción de responsabilidades, la competición, la toma de decisiones y la celebración final. Todo ello en situaciones de juego reducido, limitado con normas modificadas, con el objetivo de aumentar el tiempo de compromiso motor del alumno y el contacto con el móvil, favoreciendo el desarrollo de los aspectos tácticos y reglamentarios. El MED posee una serie de aspectos esenciales que lo diferencia del resto como son las temporadas (pretemporada, entrenamiento, competición y fase final durante 15-20 sesiones), afiliación (los alumnos van a pertenecer al mismo equipo durante toda la temporada), registro de datos (feedback), festividad (reconocimiento público por algo bien hecho, entrega de diplomas, etc.), adaptación de la práctica y responsabilidades.

Estilo Actitudinal:

Es un modelo pedagógico que se aleja de centrar la importancia en el desarrollo de los contenidos, para preocuparse por el propio proceso y las necesidades del

alumnado. Estas necesidades las cubre en cinco ámbitos: motriz, cognitivo-intelectual, afectivo motivacional, relaciones interpersonales e inserción social.

Este modelo inspira a los alumnos en la construcción de un estilo de vida saludable y perdurable en el tiempo. Algunos ejemplos de su aplicación en contenidos de Educación Física van desde el trabajo de condición física o deportes como fútbol, baloncesto o fútbol gaélico, hasta juegos intencionados sin eliminación, deportes de adversario, contenidos de expresión corporal o actividades en el medio natural.

Método experiencial de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

Partiendo de la definición de Galeana (2006), este método se caracteriza porque el conjunto de profesores y alumnos de un centro realizan el trabajo de manera integral sobre temas reales que ellos han seleccionado conforme a sus intereses. El ABP implica formar equipos integrados por personas con perfiles diferentes, áreas disciplinares, profesiones, idiomas y culturas que trabajan juntos para realizar proyectos para solucionar problemas reales. Para que los resultados sean exitosos, se requiere de un diseño instruccional definido, definición de roles y unos fundamentos sobre diseño de proyectos.

Como ilustra Córdova (2020) el desarrollo del ABP se divide en tres etapas:

1. Diseño y planificación: donde el docente presenta el proyecto a trabajar a través de una “pregunta desafiante” y los resultados esperados.
2. Creación e implementación: iniciando la investigación mediante la recogida de información, se va creando el producto esperado, llevando un diario de trabajo, observando y retroalimentando para producir mejoras.
3. Presentación pública: toma de decisiones sobre cómo presentar el proyecto (poster, fotografías, objetos, etc.), realizando posteriormente la presentación.

Conocidos los estilos y modelos sobre los que vamos a investigar, a continuación exploramos las variables que influyen en la aplicación de estos.

4.2. Grado de cohesión del alumnado.

El aspecto fundamental que buscamos valorar a la hora de implementar estilos y modelos de aprendizaje innovadores en nuestro centro educativo no es otro que las

relaciones interpersonales que se dan dentro de cada grupo de alumnos ya que, tomando las respuestas de docentes de EF en el cuestionario previo, es la variable más influyente para decidir una u otra metodología.

Tomando como referencia el estudio sobre educación y cohesión social de Crouch, Gove y Gustafsson (2009), partimos de varias preguntas en nuestra investigación: ¿Cómo influye la cohesión en el aula? ¿Se correlaciona con otras variables? ¿Qué factores determinan la cohesión del alumnado? ¿Se puede medir? ¿Hay algo que se pueda hacer para mejorar la cohesión del grupo?

Como la respuesta a estas preguntas según el estudio citado es “Sí”, trataremos de responderlas mediante dos vías que se complementarán: la revisión científica en bases de datos y la participación de 20 docentes encuestados durante la investigación (expuesta en el análisis de datos y propuesta de intervención).

Respecto a la primera pregunta, serán los 20 docentes participantes quienes nos darán las claves de cómo influye positiva y negativamente la cohesión de los alumnos en su formación académica y con respecto a otras variables. En cuanto a la pregunta sobre factores y medición de la cohesión, los docentes encuestados aportarán, según su experiencia, los factores que definen de manera más clara y consistente la cohesión en el grupo. Lo desarrollamos en profundidad durante el apartado de análisis de datos, siguiendo a González y Alzina (2013) para crear un instrumento de evaluación de la cohesión de grupos (vea el Anexo II).

Por último, referente a lo que puede hacer la comunidad educativa para mejorar la cohesión de los grupos, Camerino, Castañer y López (2012) toman como referencia las competencias curriculares. De este modo, se afrontaría la cohesión del alumnado desde la competencia social y ciudadana. Como resultados destacables de la investigación se comprueba que los alumnos de menor edad tienden a relacionarse en tareas sencillas, de manera natural, pero mediante lazos poco duraderos, debido a su visión egocéntrica del entorno. Sin embargo, en los cursos superiores, se necesita impulsar esa cohesión mediante actividades cooperativas como la resolución de problemas. En este caso los lazos son más fuertes entre alumnos afines, pero al mismo tiempo se dan situaciones de marginación. Destaca también la aparición de conflictos fruto de la competitividad. Estos son aspectos que debemos valorar.

4.3. Grado de desarrollo o edad del alumnado.

Como último aspecto para tener en cuenta a la hora de investigar la aplicación de estilos innovadores en el centro, debemos valorar la **influencia de la edad o desarrollo físico y psicopedagógico** de los alumnos en su adaptación al nuevo proceso de E-A. Tras una extensa revisión bibliográfica, no se han encontrado los suficientes estudios concluyentes al respecto, por lo que trataremos de valorar las características propias del alumnado durante la etapa siguiendo la aportación de Ruiz Pérez (1987), en base a los estadios del desarrollo de Piaget. Durante la etapa de EP nos encontramos en el Periodo de las Operaciones Concretas (6-12 años):

1º ciclo de primaria (6-8 años): A nivel PSICOMOTOR: Los niños realizan cotidianamente actividad motriz continua allá donde se encuentren (casa, escuela, calle, etc.) por lo que su riqueza motriz dependerá fundamentalmente de las posibilidades que el entorno les brinda para explorar y experimentar con su cuerpo. Además comienza a definirse la lateralidad, la percepción y orientación espacial están centradas en sí mismo y el desarrollo de habilidades motrices básicas culmina, se trabajan indirectamente las capacidades físicas básicas. A nivel COGNITIVO: La falta de atención estable y el egocentrismo para aceptar las reglas comunes, que será superado a lo largo del periodo, dificulta realizar actividades de grupo. A nivel AFECTIVO SOCIAL: El deseo de jugar de manera espontánea mediante la imitación y simulación motriz provoca una motivación intrínseca que permite explorar sus posibilidades y recursos expresivos del propio cuerpo.

2º ciclo de Primaria (8-10 años): A nivel PSICOMOTOR el ritmo de desarrollo se estabiliza y los cambios estructurales son menores. Aumenta el rendimiento corporal (los movimientos son más eficaces y económicos), lo que aumenta las capacidades físicas básicas. Consolida las habilidades motrices básicas a través de la práctica de destrezas. A nivel COGNITIVO es importante la elaboración del esquema corporal como continuación al trabajo anterior. Muestra más atención hacia las tareas y se muestra más competitivo en los juegos obedeciendo las reglas establecidas. A nivel AFECTIVO SOCIAL llega a alcanzar una mayor autonomía e incluso a tomar decisiones. Aparición de la pandilla (en la que tendrá que adaptarse).

3º ciclo de Primaria (10-12 años): A nivel PSICOMOTRIZ se considera la edad de oro del aprendizaje debido al desarrollo neuromotor, óseo y muscular óptimo para el desarrollo de capacidades motrices lo que favorecerá la elaboración definitiva del esquema corporal, una mayor percepción, eficacia y control que favorecerá la coordinación, el equilibrio y el desarrollo de habilidades motrices básicas, comenzando a trabajar las específicas. A nivel COGNITIVO hay un mayor realismo y su interés por comprobar cómo suceden las cosas. A nivel AFECTIVO SOCIAL les gusta participar en actividades jugadas con el resto de los compañeros. Tienen gran estabilidad emocional y aparece el sentimiento de justicia.

A medida que los alumnos se desarrollan afectiva, cognitiva y motrizmente, asimilan de manera más compleja las variables metodológicas que se les presenten.

4.4. Adaptabilidad a los diferentes tipos de contenidos de la Educación Física.

Como última variable a considerar, trataremos de discernir cómo condiciona el tipo de contenido tratado en el uso del estilo metodológico, según Fernández (2021). Para ello diferenciamos dichos contenidos en tres grupos según la clasificación de Merrill (1983), adaptándola a LOMLOE:

- Conceptuales (**Conocimientos según LOMLOE**): “el saber” implica el aprendizaje de hechos, conceptos y principios sobre la motricidad humana, que son la base para construir los procedimientos.
- Procedimentales (**Destrezas según LOMLOE**): se refieren a lo que los alumnos deben “saber hacer”, implican una acción, responden a una secuencia ordenada y planificada, se orientan a alcanzar un objetivo y se afrontan desde dos perspectivas: motriz y cognitiva.
- Actitudinales (**Actitudes según LOMLOE**): responden al “ser” y se concretan en valores, actitudes y normas.

Existen estudios de cada tipo de contenido, que únicamente vamos a referenciar en la bibliografía por la limitación en la extensión de este trabajo, como es el caso de Fernández (2021), Clemente, Gallego y García (2003) o Cortes y Oliva (2016).

Con este repaso teórico a las diferentes variables que serán guía de nuestra investigación, nos centramos ya en el desarrollo de esta.

5. INVESTIGACIÓN EDUCATIVA / PROPUESTA INNOVADORA

5.1. Contextualización.

La investigación será realizada a docentes de EF en Cantabria, pertenecientes a diferentes centros educativos. Sin embargo, los resultados obtenidos nos servirán para aplicarlos a modo de muestra en el CEIP Mies de Vega de Torrelavega.

En lo referente a las características físicas del entorno, es importante incidir en el gran abanico de posibilidades que se pueden explotar para desarrollar sus propuestas educativas, enfatizando en los servicios de los que se disponen, adaptándose sin ningún problema a los modelos innovadores que se pretenden potenciar.

En cuanto al alumnado, está dividido en una línea desde el aula de 2 años hasta el de 6º de Educación Primaria (también EP), siendo la ratio media de unos 18 alumnos por docente, por lo que el número de alumnos de la escuela rondaría los 200. En nuestro caso, aplicaremos la investigación a 5º y 6º de Educación Primaria.

Es necesario exponer la situación familiar y el ambiente sociocultural del alumnado ya que nos dará información del grado de cohesión de los alumnos. De esta manera, la gran mayoría de las familias poseen estudios primarios y se observa un notable aumento de alumnos de minorías étnicas con baja implicación en el aula.

Otro aspecto para tener en cuenta es el referido a los recursos y materiales disponibles. Serán esenciales para la investigación las diferentes plantillas de encuestas y cuestionarios que se elaborarán para la recopilación de datos y su posterior revisión con el programa informático de análisis cualitativo de datos *Atlas.ti*. En cuanto al aspecto temporal, esta investigación se realizará durante la estancia en el centro de prácticas con el objetivo de recopilar la mayor información posible para lograr un resultado justificado y patente con respecto al objetivo del trabajo.

5.2. Objetivos.

GENERAL: Conocer la influencia que tiene el grado de cohesión del alumnado en la implementación de los diferentes estilos de aprendizaje innovadores en EP.

ESPECÍFICOS:

- Explorar los estilos y modelos de aprendizaje innovadores de probada calidad para su aplicación en el contexto real de un centro educativo de Cantabria.
- Valorar la influencia de variables como la edad del alumnado o el tipo de contenidos trabajados (conocimientos, destrezas y actitudes) con respecto al uso de los diferentes estilos metodológicos.
- Establecer una correlación entre las variables estudiadas partiendo del análisis de datos dados por profesionales de la educación.
- Observar los diferentes indicadores que nos dan información sobre el grado de cohesión de un grupo, creando un instrumento de medida contrastado.
- Adaptar los diferentes estilos y modelos innovadores a los grupos de alumnos tomados como referencia, teniendo en cuenta sus características específicas.

5.3 Preguntas de investigación.

Conocidos los objetivos de la investigación, debemos guiar y concretar la misma a través de una serie de preguntas, cuya respuesta se alcanzará mediante el análisis de datos y establecimiento de resultados. Partiremos de preguntas concretas que nos ayudarán a ampliar conocimientos: ¿Qué factores identifican los docentes como los definitorios del grado de cohesión de una clase? ¿La implantación de estilos de aprendizaje innovadores tiene un menor éxito en grupos con un bajo grado de cohesión entre los alumnos? ¿Existe correlación entre el grado de cohesión del grupo y la edad del alumnado? Después, resolveremos las preguntas de investigación:

- ¿Son los diferentes estilos y modelos de aprendizaje innovadores igualmente aplicables en toda la etapa de Educación Primaria?
- ¿Son los diferentes estilos de aprendizaje innovadores igualmente aplicables en todo tipo de contenidos curriculares?
- ¿Qué estilos y modelos de aprendizaje innovadores son más aplicables en cada tipo de grupo según su cohesión?

- Estas preguntas no se resuelven de manera libre o independiente, sino que están ligadas a las variables de estudio descritas en el próximo apartado.

5.4. Variables a observar.

El punto de partida de esta investigación trata de comprobar la relación entre dos variables fundamentales: la aplicabilidad de estilos de aprendizaje innovadores y la cohesión de los grupos en los cuales se aplican los mismos. Sin embargo, se ha realizado una recogida de información previa a la investigación en la que diferentes docentes de EF han dado otras variables que pueden influir, siendo las más recurrentes la edad y los contenidos tratados. Todas ellas se han desarrollado en el apartado de marco teórico, y a continuación se exponen diferenciándose entre dependientes e independientes, según Cauas (2015).

VARIABLE DEPENDIENTE (VD): es el objeto de la investigación, que se trata de explicar en función de otros elementos.

- **APLICABILIDAD DE ESTILOS DE APRENDIZAJE INNOVADORES**: se pretende aplicar estilos y modelos de aprendizaje innovadores en un centro, para lo cual hemos profundizado en los seis métodos más empleados por los docentes participantes. Pero no todos funcionan en las mismas condiciones, de modo que para conocer cuál aplicar en concreto, debemos atender a las variables del contexto del centro.

VARIABLES INDEPENDIENTES (VI): son los factores o elementos susceptibles de explicar la variable dependiente. Pueden manipularse para observar su influencia.

- **GRADO DE COHESIÓN DEL GRUPO**: el nivel y calidad de las uniones que se dan en el grupo afecta en aspectos como la capacidad cooperativa, respeto, solidaridad, tolerancia, aceptación de la victoria y derrota, etc. Por tanto, será importante conocer qué modelos funcionan mejor en grupos cohesionados y cuales ayudan a unir los grupos menos cohesionados.
- **EDAD O DESARROLLO DEL ALUMNADO**: ya que queremos aplicar dichos estilos y modelos a toda la etapa de EP, debemos conocer en qué cursos los alumnos están preparados cognitivamente, física y socialmente para unos modelos de aprendizaje y cuales no se pueden asimilar por falta de desarrollo.

- TIPO DE CONTENIDO: para desarrollar las competencias y saberes básicos del área hay que tratar tres tipos de contenidos: conocimientos, destrezas y actitudes. Debemos valorar cómo se adaptan los modelos a cada contenido.

5.5. Metodología.

Por la naturaleza de las variables observadas, por los limitados medios disponibles como estudiante, por el número de participantes conseguido, y por los objetivos expuestos, se ha convenido que la metodología ideal para esta investigación es la cualitativa. No obstante, en la fase final de la investigación, donde aplicaremos los resultados a un centro concreto, se necesita del análisis estadístico de datos cuantitativos a partir de un instrumento de medida, por lo que podemos considerar la investigación como mixta. De manera más concreta, y apoyándonos en la clasificación de Munarriz (1992), vamos a emplear la siguiente metodología:

Cualitativa: “La necesidad de comprender los problemas educativos desde la perspectiva del actor, a partir de la interrelación del investigador con los sujetos de estudio, para captar el significado de las acciones sociales, es lo que ha llevado al estudio de los problemas desde la perspectiva cualitativa.” Sus características son la capacidad de profundizar en los fenómenos observados, el análisis de sus significados, la extracción de conclusiones, el carácter naturalista e interpretativo.

Se aplica mediante un proceso circular e inductivo, partiendo de experiencias personales que en su conjunto se convierten en leyes generales, mediante el análisis de la realidad subjetiva. Este tipo de investigación se afrontará desde dos métodos:

- Biográfico: a través de relatos de vida, donde los docentes participantes cuentan su experiencia en torno a las preguntas de referencia. Por ejemplo, contando qué estilos metodológicos han utilizado durante los últimos 5 cursos académicos, cuáles son los factores que cohesionan un grupo o lo separan según su experiencia, etc. Este método es utilizado sobre todo en la parte inicial de la investigación, donde queremos recabar el mayor número de datos posibles. Y es un método muy útil ya que la muestra de docentes participantes es relativamente pequeña, ya que no sería asumible analizar en detalle una gran cantidad de relatos biográficos, por falta de tiempo y medios.

- Investigación-acción: consiste en el estudio de una situación concreta para mejorarla a través de propuestas que resuelvan los problemas o inconvenientes encontrados e impulsen los puntos fuertes. Por tanto, emplearemos este método en la parte final de la investigación: tras recoger y analizar los relatos de vida de los docentes participantes, se adaptarán los estilos y modelos de aprendizaje a una situación concreta (un centro educativo), investigando sus características y actuando respecto a estas.

Utilizando estos dos métodos de manera combinada logramos por un lado obtener una buena cantidad de información gracias al estudio biográfico de los participantes (evitando los inconvenientes de tener una muestra pequeña) y, por otro lado, aplicar dicha información a un contexto real con el fin de influir en el mismo mediante la acción e implantar los estilos y modelos innovadores más eficientes en cada curso.

Cuantitativa: mide fenómenos mediante el análisis estadístico, tratando de ser lo más objetiva posible. Por tanto, se trata de un proceso secuencial, probatorio y deductivo, partiendo de ideas o leyes generales (obtenidas del análisis de los datos cualitativos dados por los docentes) para aplicarlas a un contexto concreto, analizando la realidad.

En nuestro caso, casi la totalidad de la investigación será cualitativa, pero recurriremos únicamente al método cuantitativo en la parte final, donde necesitamos medir el grado de cohesión de cada clase del centro de la manera más objetiva posible, para decidir posteriormente qué estilo o método de aprendizaje aplicar.

Esta medición la realizamos mediante un instrumento confeccionado a partir de la aportación de los docentes participantes y la revisión bibliográfica, que consistirá en una serie de ítems a los que los alumnos de cada grupo responderán de manera anónima mediante una escala de Likert. Se analizarán estadísticamente las respuestas, obteniendo una puntuación media del grupo, que definirá su cohesión. Esta medición expondrá qué tipo de estilos o modelos son más eficientes en el grupo.

5.6. Participantes / Muestra.

Toda investigación educativa debe apoyarse en una muestra, que es una unidad de análisis o grupo de personas sobre los cuales se recolectan datos. Esta investigación es fundamentalmente cualitativa, por lo que tiene un enfoque idiográfico, enfatizando

lo particular e individual, de modo que trabajaremos con una muestra que aporte datos relevantes y de calidad, generando conocimiento de una manera inductiva.

Esta idea de información de calidad es muy importante, ya que como estudiante encuentro la limitación de lograr una muestra grande para realizar la investigación, por falta de acceso a docentes y alumnos, y también por falta de tiempo para analizar un mayor volumen de datos. Dicho lo cual, se ha convenido que la mejor manera de enfocar el trabajo es a partir de los siguientes participantes / muestra:

- Docentes de Educación Física: se cuenta con la participación de 20 docentes de Educación Física, mayoritariamente en activo actualmente, dentro de la Comunidad Autónoma de Cantabria. Se busca la participación voluntaria a través de encuestas realizadas por la plataforma *Google Forms*, para tener más flexibilidad en el tiempo y extensión de sus respuestas. Su función es darnos una visión profesional de las variables investigadas, basada en su experiencia aplicando estilos y modelos de aprendizaje innovadores.
- Alumnado de un centro: para aplicar la investigación a un contexto real, se ha seleccionado como muestra a los alumnos de un centro real, aprovechando el periodo de prácticas. Se medirán las variables en 5º y 6º curso (unos 40 alumnos), y se adaptarán los resultados a sus características específicas.

Aunque estamos ante una investigación superficial y centrada en un centro, debemos considerar la población a la que podríamos extrapolar los resultados, en caso de que otros docentes tengan interés en este trabajo. Dicha población estaría formada, por ejemplo, por todos los colegios que participan en Proyectos Integrados de Innovación Educativa (PIIE) en Cantabria.

5.7. Técnicas de recogida de datos, instrumentos.

Una vez planteados todos los aspectos fundamentales de la investigación (objetivos, método, participantes, variables, etc.), el siguiente paso será elegir las técnicas para la recogida de datos, y los instrumentos que apoyarán dicha recogida.

La **técnica** que guiará la investigación debe ser coherente con el marco teórico, tratando de medir con certeza y precisión las variables conceptualizadas. Como se

ha explicado previamente, en primera instancia se emplea una técnica cualitativa, y en la aplicación final a un centro real, una técnica cuantitativa:

Cualitativa → Técnica Delphi: Siguiendo a Cabero (2014), la técnica Delphi es una variante de los grupos nominales en la que se pide a uno o un grupo de expertos que se pronuncien sobre el desarrollo futuro de un fenómeno. Está ideado para que un grupo de personas trate un problema complejo (diversas variables). Se respeta el anonimato y confidencialidad de las respuestas y se pretende que todas las opiniones tengan importancia. El proceso de la técnica Delphi es el siguiente (Mucchielli, 1996):

- *Cuestionario inicial*: se envía a los 20 docentes participantes en formato online, con preguntas abiertas invitando a extenderse en sus respuestas.
- *Síntesis*: análisis de las respuestas recibidas, incidiendo en la información más recurrente y fundamentada, obviando datos imprecisos o contradictorios.
- *Nuevo cuestionario adaptado*: se crea un nuevo cuestionario tomando el análisis previo como guion enviándolo de nuevo a los 20 docentes, buscando respuestas más concretas, para resolver las preguntas de investigación.

Cuantitativa → escala tipo Likert: Una vez analizamos cualitativamente las variables de investigación, debemos aplicarlas de manera objetiva a un centro real. Teniendo en cuenta que variables como la edad o los contenidos son fácilmente observables y medibles, nos surge la dificultad de medir el grado de cohesión de cada grupo. Para ello utilizamos como técnica las escalas de medida, en concreto la escala tipo Likert.

Esta se utiliza para determinar el grado o frecuencia con la que se da una característica o conducta. Consta de una serie de ítems (frases que expresan ideas respecto a un fenómeno) y un conjunto de categorías (opciones de respuesta) que representan el grado de variación de dicha conducta. En la escala Likert, los sujetos responden empleando su grado de acuerdo o desacuerdo con cada ítem.

En cuanto a los **instrumentos**, serán construidos en torno a los objetivos de investigación. Diferenciaremos los que nos sirven para la recogida de datos y los que utilizaremos para el análisis de estos:

- Encuestas en Google Forms: siguiendo la técnica Delphi, construyen dos encuestas. En la primera, se proponen cuatro preguntas abiertas que recogen

la experiencia de los participantes. En la segunda, se concreta cada variable, realizando preguntas dirigidas a resolver las preguntas de investigación.

- Programa Atlas.ti: servicio web que permite la codificación de las encuestas realizadas, ordenar, clasificar y cuantificar las respuestas y su correlación.
- Cuestionario tipo Likert: conforme a los datos que los docentes aportan respecto a la cohesión de grupos, se crearán una serie de ítems de múltiple respuesta, conformando una plantilla que responderán los alumnos (vea el Anexo II). Los cuestionarios serán anónimos y se analizarán por grupos.

6. ANÁLISIS DE DATOS Y RESULTADOS

Como se aprecia en el anterior apartado, se ha realizado un análisis cualitativo de contenido. Para ello, se han seguido los siguientes pasos o fases. Recolección de datos: mediante cuestionarios de respuesta abierta, contestados anónimamente por los 20 docentes de EF participantes. Organización de los datos e información: determinar criterios de organización y organizar los datos respecto a dichos criterios. Preparar los datos para el análisis: recoger todos los cuestionarios y revisar los datos mediante la lectura detallada. Descubrir unidades de análisis y codificación: asignar códigos y categorías, ordenar los mismos y recoger los resultados. Responder las preguntas de investigación: cumplir los objetivos de la investigación y obtener los resultados. Este último punto lo analizaremos en detalle a continuación.

RESULTADOS SOBRE LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.

Comenzamos a exponer los resultados partiendo de las preguntas guía, que sirven para ampliar el conocimiento sobre las variables de estudio:

¿Qué factores identifican los docentes como los definitorios del grado de cohesión de una clase? Tomando como referencia la frecuencia de respuesta de cada factor mencionado por los docentes, estos serían los más definitorios:

- Realizar habitualmente actividades en grupo (10 respuestas, 50%).
- Darse relaciones de respeto entre los alumnos (10 respuestas, 50%).
- Mostrar tolerancia con las diferencias de los demás (8 respuestas, 40%).
- Que el docente desempeñe un rol positivo (7 respuestas, 35%).
- Lograr relaciones de amistad afianzada (6 respuestas, 30%).

- Pasar tiempo juntos de manera continuada (6 respuestas, 30%).
- Mostrar capacidad en la resolución de conflictos (6 respuestas, 30%).
- Mostrar empatía con los compañeros (5 respuestas, 25%).
- Darse conductas integradoras en el aula (4 respuestas, 20%).
- Establecer normas de comportamiento (4 respuestas, 20%).
- Compartir objetivos, materiales y espacios (4 respuestas, 20%).

¿La implantación de estilos de aprendizaje innovadores tiene un menor éxito en grupos con un bajo grado de cohesión entre los alumnos? No podemos dar una respuesta concreta a esta pregunta, ya que los docentes participantes no han medido el grado de éxito de los estilos metodológicos que emplean. Aunque sí su percepción.

Preguntados por los aspectos negativos de tener un grupo poco cohesionado, resaltan que los enfrentamientos en primer lugar, y la poca predisposición a cooperar en grupo en segundo, acaban generando situaciones de marginación o exclusión de algunos alumnos. Esas situaciones originan pérdidas de tiempo, poca implicación en las tareas, desmotivación, problemas con el uso de materiales compartidos, etc. Todos estos aspectos son limitaciones a la hora de implantar estilos de aprendizaje innovadores, que pueden predecir un menor éxito.

Además, preguntados por la correlación de tener un grupo poco cohesionado con otros aspectos de la dinámica educativa, muestran que el rendimiento del alumnado y su motivación durante las clases se ve muy afectado (lo expresan un 75% de docentes), también exponen el riesgo de segregación y la falta de respeto en las relaciones entre iguales, y en menor grado la implicación, alegría, colaboración o autoconfianza. Por tanto, esta baja cohesión también influye en otras variables educativas, prediciendo el menor éxito de estilos innovadores en estos grupos.

Para completar el análisis, los docentes han dado respuesta a este predecible menor éxito, ofreciendo propuestas de mejora de la cohesión del grupo. Destaca el refuerzo del trabajo constante en grupos heterogéneos y flexibles, la prevención y resolución asertiva de conflictos, las actividades complementarias dedicadas, el refuerzo de la acción tutorial o la implicación de toda la comunidad educativa, incluidas las familias.

¿Existe correlación entre el grado de cohesión del grupo y la edad del alumnado?

A tenor de las respuestas obtenidas, se aprecia cierta división de opiniones por parte de los participantes, ya que un 60% de los encuestados afirma dicha correlación, frente a un 35% que no ve una relación clara entre ambas variables, y un 5% que no es capaz de dar una respuesta.

Quienes se muestran a favor de dicha correlación se sustentan fundamentalmente en la evolución cognitiva de los alumnos, que les limita establecer relaciones en los primeros cursos, ya que son egocéntricos y sus interacciones son espontáneas y poco duraderas. Sin embargo, exponen que con el paso de los cursos van socializando de manera más natural, huyen de la soledad y establecen relaciones muy fuertes, en muchos casos a modo de pandilla con unos valores comunes.

Por otro lado, los docentes que niegan la correlación entre edad y cohesión opinan que dichas variables dependen de otros aspectos como la personalidad de cada alumno, sus condiciones personales o incluso la metodología y organización que proponen los propios docentes en sus grupos. También exponen que los grupos pueden estar cohesionados en unos momentos y fracturarse en otros, o que parte del grupo esté cohesionado pero se excluya a otros compañeros. Por tanto, aunque no niegan taxativamente dicha correlación, la ponen bastante en duda.

De este modo y a modo de síntesis, podemos decir que existe una correlación entre ambas variables, pero no es fácil de apreciarla en todos los casos. Con esta base de conocimientos, ahora sí podemos dar respuesta a las preguntas de investigación propuestas:

¿Son los diferentes estilos y modelos de aprendizaje innovadores igualmente aplicables en toda la etapa de Educación Primaria?

Los resultados muestran que para un 70% de los docentes encuestados no existe dicha aplicabilidad de los modelos propuestos en toda la etapa. Niegan este hecho de manera firme debido a que los alumnos de los primeros cursos no están preparados para trabajar de la manera compleja que exigen algunos modelos, no tienen una base de trabajo previa, les falta autonomía y capacidad de decisión, etc. Además, algunos modelos como el MED son útiles en contenidos como los deportes, que no aparecen en el currículo de los primeros cursos. Del mismo modo, estilos lúdicos que funcionan en alumnos menores, no crean esa motivación en los mayores.

Sin embargo hay que tener en cuenta el 25% de docentes que sí ve aplicables estos modelos en todos los cursos. Aunque no lo afirman con tanta convicción, coinciden en que todos los modelos son flexibles y se pueden hacer adaptaciones para que funcionen en diferentes contextos de edad.

¿Son los diferentes estilos de aprendizaje innovadores igualmente aplicables en todo tipo de contenidos curriculares?

La respuesta mayoritaria según el 80% de los participantes es que no son aplicables en todo tipo de contenidos. Las conclusiones más recurrentes que obtenemos son las siguientes. La gamificación es con diferencia el modelo más efectivo para el trabajo de contenidos teóricos y las destrezas se trabajan de manera más efectiva a través del MED, el ABP o el TGfU. El Estilo Actitudinal es ideal para trabajar actitudes, aunque el Aprendizaje Cooperativo también es muy aconsejable en este tipo de contenidos.

Aunque el 20% restante de encuestados muestra que realizando adaptaciones a cada grupo de alumnos y a cada unidad didáctica, puede llevarse a cabo cualquier modelo.

¿Qué estilos y modelos de aprendizaje innovadores son más aplicables en cada tipo de grupo según su cohesión?

Para responder a la pregunta central de esta investigación, los docentes participantes han tenido que marcar los modelos que se adaptan mejor a un grupo cohesionado de alumnos, y los que funcionan mejor en un grupo poco cohesionado. Han tenido la libertad de seleccionar varios modelos para cada supuesto, y los resultados son:

- En grupos bien cohesionados, tanto la Gamificación como el MED son los más eficientes según el 90% de los docentes. Destaca también el ABP para un 80% de participantes. El estilo que menos utilizarían sería el Actitudinal, un 35%.
- Sucede lo contrario en grupos poco cohesionados, ya que el Estilo Actitudinal sería efectivo para un 95% de los docentes, seguido del Aprendizaje Cooperativo con una aceptación del 80%. El resto de los modelos no son tan aconsejados por los docentes, teniendo solo entre un 10 y un 20% de apoyo.

Tras este análisis de datos ya tenemos una idea clara de cómo aplicar las metodologías innovadoras en un centro, teniendo en cuenta el contexto. Sabiendo qué modelos funcionan mejor según la cohesión de los alumnos, su edad o los contenidos que vamos a trabajar llega el último paso, que da sentido a todo el proceso recorrido: aplicar los resultados en un centro educativo real.

Para ello, creamos un **INSTRUMENTO PARA MEDIR LA COHESIÓN DE GRUPO**. Pretendemos que sea fiable y exprese de manera fidedigna la realidad del aula. Tomaremos los resultados de la primera pregunta de aproximación planteada (*¿Qué factores identifican los docentes como los definitorios del grado de cohesión de una clase?*), y los comparamos con la base científica estudiada en el marco teórico y con un estudio que hemos tomado de referencia, el realizado por Gonzáles y Alzina (2013). Este estudio ha realizado una investigación similar a la nuestra en grupos de educación secundaria, por lo que su instrumento de medida es fiable y está probado en un contexto real, así que será la base para crear el nuestro. El instrumento creado para medir la cohesión del grupo se divide en cuatro categorías y diez afirmaciones o ítems en total (expuestos en el Anexo II), interpretando los resultados de la investigación: **conocimiento del grupo** (Ítems 1 y 2), **valores del grupo** (Ítems 3, 4, 5 y 6), **resolución de conflictos** (Ítems 7 y 8), y **dinámicas del grupo** (Ítems 9 y 10).

Los alumnos responden mediante una escala tipo Likert, donde los valores son: Nunca (0 puntos), Alguna vez (1 punto), Frecuentemente (2 puntos) y Siempre (3 puntos). De este modo, sumando las respuestas de cada alumno a los 10 ítems, se obtendrá una cifra mínima de 0 puntos, y máxima de 30. Según la puntuación obtenida haciendo media entre todos los alumnos se mostrará lo siguiente:

- **Nivel 1**: 0 a 10 puntos, grupo muy fracturado y necesita intervención urgente.
- **Nivel 2**: Entre 10 y 15 supondrá que el grupo muestra poca cohesión.
- **Nivel 3**: Entre 15 y 20 habla de un grupo algo cohesionado pero inestable.
- **Nivel 4**: Por encima de los 20 puntos podríamos hablar de un grupo bien cohesionado, que debe seguir trabajando en la misma línea.

Una buena manera de aportar mayor fiabilidad al instrumento es pedirle a la tutora o al docente de EF que rellene el cuestionario, y comparar sus respuestas con las de

los alumnos, viendo si coinciden los resultados. Esto hemos hecho con los alumnos de 5º y 6º, para los que se propondrá una intervención adaptada a sus características.

7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Conocidos los resultados de la investigación, el siguiente paso es aplicarlos al contexto de un centro real. Estas serán las fases por seguir:

1. Se seleccionan los grupos sobre los que intervenir y se les explica, adaptándose a su vocabulario, los objetivos de dicha intervención.
2. Se les pasan los cuestionarios sobre cohesión de grupos para que los rellenen todos los alumnos, el docente de Educación Física y su tutora.
3. Se comprueban las respuestas de los alumnos, haciendo la media entre los participantes. Después, se comprueba si dichos resultados se asemejan a los obtenidos por el docente, lo que afirmará la objetividad y sinceridad.
4. Conociendo el grado de cohesión del grupo, acudimos a los resultados de la investigación, para comprobar qué estilos y modelos se adaptan mejor a este.
5. El docente encargado del grupo aplicaría dicho modelo, ayudado del decálogo y la infografía que se presenta a continuación.

Hemos acudido al centro de referencia para pasar el cuestionario de cohesión a los alumnos de 5º y 6º, así como a sus tutores y docentes de EF. Los resultados son:

5º curso: de los 20 alumnos del grupo han respondido 17 y la puntuación media de sus respuestas ha sido 15,5 puntos. En el caso de la tutora y el docente de EF les han dado 16,5 puntos. Los resultados son similares y por tanto objetivos, dando como resultado que nos encontramos ante un grupo que por momentos está cohesionado, pero tiene inestabilidades en los comportamientos (Nivel 3: entre 15 y 20 puntos).

Como el grupo es inestable y no está totalmente unido, basándonos en la investigación, convendría aplicar estilos socializadores a través del Modelo Cooperativo, ya que este se adapta a todo tipo de grupos, así como el Estilo Actitudinal, en los momentos que el grupo pase por momentos de enfrentamiento.

6º curso: también son 20 alumnos y hemos obtenido 19 respuestas con una puntuación media de 23,4 puntos. Sin embargo, la tutora y el docente de EF les han

otorgado hasta 28 puntos de media. Esto indica que a pesar de los excelentes resultados los alumnos son autoexigentes, ya que los docentes les otorgan mejor cohesión que ellos mismos. En resumen, se trata de un grupo muy cohesionado que debe seguir trabajando en la misma línea (Nivel 4: más de 20 puntos).

Del mismo modo, partiendo de los resultados de investigación, sería interesante probar la Gamificación o el MED, que necesitan gran nivel de implicación, atención y colaboración del grupo para su funcionamiento. Como existe una gran cohesión, el reparto de roles, la toma de decisiones o la resolución de conflictos originados por la competitividad, son tareas que este grupo puede asumir sin problemas.

Para completar la intervención, se presentan estos **decálogos** que servirán a los docentes para conocer los aspectos fundamentales de los modelos metodológicos:

¿Cómo debo aplicar la GAMIFICACIÓN en mi grupo?

1. Es un método complejo, lúdico y muy completo, recomendable para aplicarlo en grupos muy cohesionados, capaces de asimilar reglas y cooperar.
2. Funciona mejor en alumnos de segundo y sobre todo tercer ciclo, que tienen un mejor manejo instrumental, comprensión, atención y capacidad creativa.
3. Es muy útil para exponer contenidos teóricos, que son poco motivantes en el área de Educación Física, y nos permite darles un carácter más lúdico.
4. Parte de estilos socializadores, participativos y cognitivos, fundamentalmente a través del descubrimiento guiado, y la resolución de problemas motores.
5. Puede realizarse de manera individual, pero es óptimo en grupos pequeños.
6. Se basa en dinámicas competitivas o colaborativas, persiguiendo logros.
7. La mecánica consiste en pruebas o misiones de diferentes tipos, con reglas concretas y una clasificación o registro de resultados como meta final común.
8. Necesita de unos componentes materiales y organizativos preprogramados.
9. Se puede realizar con materiales reciclados a modo de ambientación de las pruebas, aunque es muy motivante partir de las TIC, gracias a tablets.
10. Se evalúa mediante la observación docente de la implicación y cooperación en las pruebas. También se registrará la correcta ejecución respecto al criterio.

Para conocer la Gamificación de modo visual y atractivo, adjuntamos el siguiente enlace a una infografía: <https://acortar.link/n6ZSnz>

Guía y consejos para implementar el MED en el aula.

1. Debido a su componente competitivo y cooperativo, requiere grupos muy cohesionados para evitar caer en conflictos o pérdidas de tiempo.
2. Funciona ideal en 5º y 6º curso, aunque se puede adaptar para 4º.
3. Se trabajan las destrezas de manera principal, pero el modelo es óptimo para trabajar actitudes, habilidades sociales, asunción de roles, etc.
4. No solo se trabajan deportes, se puede adaptar a cualquier tipo de juego.
5. La asignación de tareas se adapta a este modelo, aunque es conveniente potenciar estilos creativos y cognitivos a través de los roles del equipo.
6. Trabajamos por temporadas en lugar de Unidades Didácticas.
7. Fases: afiliación a un equipo, temporada regular, fase final y festividad.
8. Roles: además de participar en las actividades motrices, los alumnos se reparten funciones de entrenador, árbitro, periodista, diseñador, etc.
9. Se debe conocer el nivel de partida del alumnado para integrar a todos.
10. El docente registra datos para dar *feedback* a los jugadores, contribuyendo a su formación y mejora, conocimiento de técnicas, tácticos y reglamentos.

Para conocer el MED de modo visual y atractivo, adjuntamos el siguiente enlace a una infografía: <https://acortar.link/1TJNgF>

¿Cómo lograr que el APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS funcione?

1. Se debe aplicar en grupos bien cohesionados, que tienen bien adquiridas las rutinas de colaboración y los integrantes del grupo muestran implicación.
2. Es interesante trabajar el ABP de 1º a 6º curso, pero teniendo en cuenta que los más pequeños van a necesitar tiempo para asimilar su funcionamiento.
3. Es un modelo equilibrado, sirve para trabajar teoría, destrezas y actitudes.
4. Se trabaja mediante estilos cognitivos y creativos.
5. Todo el centro se inspira en una misma temática y ambientación motivantes, trabajando de manera interdisciplinar, compartiendo objetivos y recursos.
6. Etapas: Pregunta guía, diseño y planificación, investigación, trabajo grupal, toma de decisiones, reflexión, retroalimentación, producto y presentación.
7. El docente coordina y dinamiza el proceso, dando retroalimentación.

8. Existe contacto continuo mediante reuniones semanales con los demás docentes para establecer dinámicas y objetivos comunes a seguir.
9. Se conectarán los aprendizajes curriculares con situaciones del mundo real.
10. Es esencial una evaluación completa: diagnóstica, formativa y sumativa. Además, es aconsejable fomentar la autoevaluación y coevaluación de grupo.

Para conocer el ABP de modo visual y atractivo, adjuntamos el siguiente enlace a una infografía: <https://acortar.link/Rjif1G>

Pasos importantes para la aplicación del ESTILO ACTITUDINAL en mi grupo.

1. Muy efectivo en grupos bastante fracturados, tratando como punto central las relaciones interpersonales y la integración de todos los alumnos.
2. Por sus reglas y dinámicas sencillas, es aplicable desde edad muy temprana.
3. Se partirá del desarrollo e integración de actitudes y herramientas sociales a través de las cuales se van adquiriendo destrezas y contenidos teóricos.
4. Se afronta desde estilos socializadores y participativos.
5. Los alumnos se desarrollan en cinco ámbitos fundamentales: motriz, cognitivo, afectivo, interpersonal e inclusivo.
6. Las actividades no serán eliminatorias y tendrán objetivos asumibles de alcanzar por todos los alumnos, evitando las conocidas “bajas en combate”.
7. El rol del docente será esencial, guiando el proceso y buscando la igualdad de oportunidades para todos los alumnos, mediando en los conflictos, etc.
8. Se priorizará el componente lúdico de las actividades, la presentación de contenidos de manera visual y motivante, y la ambientación del entorno.
9. Funciona mejor cuando se hibrida con otros modelos como el cooperativo.
10. La evaluación será fundamentalmente formativa y poco invasiva en la sesión, retroalimentando individualmente al alumnado a través de refuerzos positivos.

Para conocer el Estilo Actitudinal de modo visual y atractivo, adjuntamos el siguiente enlace a una infografía: <https://acortar.link/HycW9j>

TGfU: Guía para un uso eficiente y adaptado a nuestro alumnado.

1. Se adapta bien a grupos cohesionados fortaleciendo la capacidad táctica de equipo y funciona también en grupos fracturados buscando la inclusión.

2. Siendo aplicable en toda la etapa, su exigencia táctica implica un desarrollo cognitivo y motriz estable que los alumnos alcanzan a partir de los 7-8 años.
3. Favorece el trabajo táctico de destrezas como pilar fundamental, así como el conocimiento teórico de la actividad, sus dinámicas, estrategias, reglas, etc.
4. Uso de estilos cognitivos: descubrimiento guiado y resolución de problemas.
5. Fases: juego global, reflexión táctica, habilidades concretas y juego deportivo.
6. Uso de juegos modificados, para guiar el aprendizaje hacia los objetivos de la unidad, aumentar la motivación e igual implicación de los alumnos.
7. Transferencia de aprendizajes de un juego a otro, un deporte a otro, una unidad a las siguientes. Los contenidos son un todo que se retroalimenta.
8. Los deportes alternativos y juegos modificados eliminarán las barreras de género, edad, raza, habilidad técnica, etc. Refuerza el mecanismo de percepción y la toma de decisiones restando importancia a la ejecución.
9. Los deportes y juegos trabajados se clasifican en: de blanco y diana, de muro y red, de campo y bateo, de invasión. El docente los debe conocer en detalle.
10. Evaluación a través de observación docente y evaluación recíproca entre alumnos. Se evalúa la capacidad cognitiva y la comprensión del juego.

Para conocer el TGfU de modo visual y atractivo, adjuntamos el siguiente enlace a una infografía: <https://acortar.link/yFSXBD>

El funcionamiento del APRENDIZAJE COOPERATIVO en diez claves:

1. Ideal para grupos poco cohesionados, ya que el trabajo en grupos crea lazos de tolerancia y respeto fuertes, fomentando actitudes más positivas.
2. Se aconseja implantarlo desde los cursos más bajos, por su sencilla dinámica y para dejar atrás el egocentrismo del alumno en esta primera etapa.
3. Aunque es un modelo aplicable en todos los contextos, refuerza sobremanera el trabajo de los contenidos teóricos (higiene, salud, actividad física, etc.).
4. Estilo socializador y participativo mediante grupos reducidos.
5. Dividir la clase en grupos heterogéneos de 5-6 personas y escoger un alumno como líder o intuir el liderazgo compartido según sus cualidades.
6. Dividir el objeto de enseñanza en retos, tareas o acciones (al menos, tantas como personas haya en el grupo).

7. Asignar a cada estudiante una tarea (porción) o permitir que cada miembro del grupo elija las tareas o acciones que van a realizar. El estudiante debe familiarizarse con su temática o tareas a realizar mediante la búsqueda.
8. Los estudiantes comparten sus acciones con su grupo de referencia.
9. Regular la práctica, si hay alguna conducta desviada reconducir la propuesta.
10. Realizar una evaluación sobre la temática, el producto final o el trabajo desarrollado por todo el grupo.

Para conocer el Aprendizaje Cooperativo de modo visual y atractivo, adjuntamos el siguiente enlace a una infografía: <https://acortar.link/oTZLqm>

8. CONCLUSIONES

No hay mejor investigación educativa que una dirigida por docentes y alumnos, ya que son los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Nuestra labor durante este Trabajo de Fin de Grado ha consistido en recoger las opiniones y experiencias de estos para alcanzar los resultados esperados. A modo de síntesis, observamos como la cohesión de un grupo condiciona absolutamente la metodología que se debe emplear, siendo los estilos cognitivos (a través de Gamificación, MED, ABP) más efectivos en grupos cohesionados, y los estilos socializadores y participativos (a través del Modelo Actitudinal) más adaptables a grupos fracturados. Este hecho junto al condicionante de la edad o desarrollo de los alumnos y el tipo de contenidos tratados nos ha permitido elaborar una pequeña guía de intervención. Utilizando un instrumento creado para medir la cohesión de grupo, los docentes pueden saber qué modelos y estilos se ajustan mejor a su grupo. Además, se han creado decálogos e infografías para concretar los aspectos fundamentales de cada modelo.

Por otro lado, no debemos obviar que como toda investigación, nos hemos encontrado con limitaciones. La más evidente ha sido la dificultad para encontrar docentes participantes, quedando una muestra algo corta, pero suficiente para obtener resultados fiables basados en su experiencia. Otras limitaciones han sido la utilización de programas de análisis de datos con licencia de estudiante, el tiempo de acceso al centro de referencia, y sobre todo la limitación en la extensión del propio trabajo, que ha obligado a omitir partes muy interesantes de la investigación.

Por último, reflexionaremos sobre la prospectiva o futuras líneas de investigación. Siguiendo el trabajo realizado, sería interesante tomar varios centros que apliquen metodologías innovadoras en sus diferentes grupos, pasarles el instrumento de cohesión y observar cómo a lo largo de un curso escolar empleando los estilos adaptados, la cohesión de dichos grupos experimenta cambios a mejor.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Ardoy, D. N., Collado, J. A. y Pellicer, I. (2020). Modelos Pedagógicos en Educación Física. Independiente.
- Blázquez, D. (2020). Descubre cómo es la Educación Física del s. XXI. Así trabaja el profesorado más innovador. INDE. Barcelona.
- Cabero Almenara, J. (2014). Formación del profesorado universitario en TIC. Aplicación del método Delphi para la selección de los contenidos formativos. *Educación XX1*, 17 (1), 111-132.
- Camerino Foguet, O., Castañer Balcells, M., & López Nadal, A. (2012). La cohesión de grupo: ¿Cómo desarrollarla en educación física? *Tándem: didáctica de la educación física*.
- Cañizares, J. M. y Carbonero, C. (2016). La Educación Física desde la prehistoria al siglo XXI. Ed Wanceulen. Sevilla.
- Carol, R. V., Gallardo, M. P., & Jiménez, A. A. (2014). El proyecto INCLUD-ED: estrategias para la inclusión y la cohesión social en Europa desde la educación. *Investigación en la escuela*, (82), 31-43.
- Cauas, D. (2015). Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación. *Bogotá: biblioteca electrónica de la universidad Nacional de Colombia*, 2, 1-11.
- Clemente, J. A. J., Gallego, D. I., & García, J. P. F. (2003). El papel de los contenidos procedimentales en la adquisición del conocimiento en el área de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (6), 38-44.
- Córdova, K. (2020). *El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)*. Aula 42. Recuperado de <https://aula42.org/abp.html>
- Cortes, D. F. G., & Oliva, F. J. C. (2016). Desarrollo de valores y actitudes a través de la clase de educación física. *Movimiento*, 22(1), 251-262.

- Crouch, L., Gove, A., & Gustafsson, M. (2009). Educación y cohesión social. *Políticas educativas y cohesión social en América Latina*. CIEPLAN. Uqbar.
- Delgado Noguera, M.A. y Sicilia Camacho, A. (2002). Educación Física y Estilos de enseñanza. INDE. Barcelona.
- Díaz, Ó. L., Muñoz, L. F. M., & Santos-Pastor, M. (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.
- Fernández, B. E. C. (2021). El papel de los contenidos en la evaluación en educación física. *VIREF Revista de Educación Física*, 10(3), 66-73.
- Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Ceupromed*, 1(27), 1-17.
- Gonzalez, L., & Alzina, R. B. (2013). Validación y análisis de una escala breve para evaluar el clima de clase en educación secundaria. *Isep Science*, (5), 62-77.
- Munarriz, B. (1992). Técnicas y métodos en investigación cualitativa. En E. Abalde y J. M. Muñoz (Coords.), *Metodología educativa I: Jornadas de Metodología de Investigación Educativa* (pp. 101-116). Servicio de Publicaciones de la Universidade da Coruña.
- Rodríguez-Torres, Á. F., Cañar-Leiton, N. V., Gualoto-Andrango, O. M., Correa-Echeverry, J. E., & Morales-Tierra, J. V. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 662-681.
- Ruiz Pérez, L.M. (1987). *Desarrollo motor y actividad física*. Gymnos. Madrid.
- Sánchez Bañuelos, F. (1992). *Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Gymnos. Madrid.

10. ANEXOS

ANEXO I: Plantillas de encuesta a docentes

PARTE 1: Encuesta previa a la investigación:

Pregunta 1: ¿Ha trabajado alguna vez con estilos y modelos de aprendizaje innovadores? ¿Qué modelos ha aplicado?

Pregunta 2: En caso de ser así, ¿Durante cuánto tiempo ha aplicado dichos estilos y modelos?

Pregunta 3: Al aplicar dichos modelos ¿Cuáles son las ventajas que ha observado?

Pregunta 4: Al aplicar dichos modelos ¿Qué limitaciones ha encontrado?

PARTE 2: Encuesta dirigida a la investigación:

¡Hola! Y muchas gracias por su participación. Estoy realizando una pequeña investigación sobre estilos y modelos de enseñanza innovadores para mi Trabajo de Fin de Grado (TFG). En una fase previa, se ha convenido que los factores que más influyen a la hora de aplicar estos estilos y modelos son: el GRADO DE COHESIÓN DEL ALUMNADO, la EDAD y el TIPO DE CONTENIDOS tratados.

Agradecería su colaboración, respondiendo con sinceridad a las siguientes preguntas, sin temor a extenderse cuanto crean conveniente:

Pregunta 1: ¿Cómo influye la cohesión en el día a día del grupo? Aspectos positivos de tener buena cohesión y aspectos negativos de tener un grupo fracturado o poco cohesionado.

Pregunta 2: ¿Se correlaciona con otras variables? (Como referencia, algunas de estas variables podrían ser el rendimiento, motivación, segregación, respeto, etc.). Cite todas las variables en las que considere que influye.

Pregunta 3: ¿Cuáles son las conductas que provocan que un grupo esté más o menos cohesionado? Enumere todas las que considere influyentes.

Pregunta 4: ¿Hay algo que se pueda hacer para mejorar la cohesión del grupo?

Pregunta 5: De los siguientes modelos de aprendizaje, ¿cuáles aplicaría en un grupo de alumnos bien cohesionado?

- Aprendizaje cooperativo.
- Gamificación.
- Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU).
- Modelo de Educación Deportiva (MED).
- Estilo Actitudinal.
- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Pregunta 6: ¿Cuáles en un grupo con relaciones poco cohesionadas?

Pregunta 7: ¿Son los diferentes estilos y modelos de aprendizaje innovadores igualmente aplicables en toda la etapa de Educación Primaria?

Pregunta 8: ¿Cuáles son las principales limitaciones o dificultades percibidas al aplicar estilos y modelos innovadores en el primer ciclo de Educación Primaria?

Pregunta 9: ¿Considera que existe correlación entre la edad del alumnado y el grado de cohesión del grupo?

Pregunta 10: Teniendo en cuenta que podemos distinguir entre conocimientos destrezas y actitudes: ¿Qué diferencias observa en los alumnos al enfrentarse a cada tipo de contenido?

Pregunta 11: ¿Son los diferentes estilos y modelos de aprendizaje innovadores igualmente aplicables en todo tipo de contenidos curriculares?

Pregunta 12: ¿Cuáles de los estilos y modelos innovadores propuestos se adaptan mejor a cada tipo de contenido, según los docentes participantes?

Muchas gracias por su participación, me será de gran ayuda. Si tienen alguna duda o si quieren estar al tanto del desarrollo de la investigación y los resultados obtenidos, no duden en escribirme a ccr225@alumnos.unican.es

ANEXO II: Instrumento de medición del grado de cohesión en el grupo.

CUESTIONARIO SOBRE COHESIÓN DE GRUPOS		<i>Curso / Fecha</i>			
¿Con qué frecuencia se dan las siguientes afirmaciones en clase?	Nunca	Alguna vez	Frecuente	Siempre	
1) A todos nos gusta realizar actividades en grupo.					
2) Paso tiempo con mis compañeros fuera de las clases (recreos, extraescolares, calle).					
3) En mi clase hay tolerancia con las diferencias de los demás (género, raza, diferente nivel en los juegos, etc.).					
4) Mis compañeros se preocupan por mi cuando tengo algún problema, al igual que yo por ellos.					
5) Jugamos todos por igual, sin dejar a nadie apartado.					
6) Nos tratamos con respeto al hablarnos.					
7) Cuando discutimos o nos peleamos, conseguimos resolverlo nosotros mismos, sin necesitar intervención.					
8) Cuando tenemos que tomar decisiones en los juegos y actividades, nos ponemos de acuerdo sin discutir.					
9) Todos los compañeros conocemos y respetamos las normas de comportamiento en clase.					
10) Compartimos los materiales con los demás.					