



Trabajo Fin de Grado

RETOS COOPERATIVOS: PROPUESTA DIDÁCTICA

Autor

Edwin Álvarez Julve

Director

Francisco Pradas de la Fuente

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Universidad de Zaragoza

Grado Magisterio en Educación Primaria

2020-21

ÍNDICE

1. Introducción.....	4
1.1. Resumen y palabras clave.....	3
1.2. Justificación.....	4
1.3. Objetivos.....	5
1.3.1. Objetivos generales.....	5
1.3.2. Objetivos específicos.....	5
2. Marco teórico.....	5
2.1. Aprendizaje cooperativo	6
2.2. Aprendizaje servicio	10
2.3. TIC.....	13
2.4. Programa Recreos Cooperativos e Inclusivos. Retos cooperativos.....	15
3. Propuesta didáctica.....	16
3.1. Programación de aula	16
3.1.1. Contexto.....	16
3.1.2. Análisis del grupo-clase.....	17
3.1.3. Tiempo disponible	19
3.2. Unidad Didáctica Retos Cooperativos	23
3.2.1. Introducción.....	23
3.2.2. Relación de elementos curriculares. Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, indicadores de logro, instrumentos de evaluación, situación de aprendizaje en la que se lleva a término y criterios de calificación	24
3.2.3. Contribución a las competencias clave. Explicación de la relación entre EA, indicadores de logro y competencias clave	27
3.2.4. Aprendizajes de la actividad.....	29
3.2.5. Situaciones de aprendizaje.....	30
3.2.6. Temporalización	31
3.2.7. Orientaciones didácticas	32
3.2.8. Adaptaciones curriculares.....	34
3.2.9. Desarrollo de las sesiones.....	35

3.2.10.	Evaluación	41
3.2.11.	Bibliografía.....	45
3.2.12.	Anexos	48

Resumen y palabras clave

El Aprendizaje Cooperativo se encuentra en auge, en una sociedad en la que se nos prepara para competir con otros en cualquier ámbito de la vida. No obstante, está demostrado lo enriquecedor y beneficioso para las personas el convivir y cooperar con los demás.

Siguiendo en la línea de la vida cotidiana y el progreso de la sociedad, nos encontramos ante el surgimiento de las nuevas tecnologías, también llamadas TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

Sin perder el hilo de la evolución, la convivencia y la cooperación, cabe destacar el intento de progreso estancado que sufre nuestra sociedad actual. En una sociedad en la que no se erradican las desigualdades, es fundamental trabajar ya desde la escuela los valores de respeto e inclusión, en aspectos del día a día y en aquellos que nos quedan más a desmano. Así pues, a raíz del programa de Recreos Cooperativos e Inclusivos ya existente, se propone una unidad didáctica que consiga trabajar todos estos aspectos tan importantes.

Palabras clave: cooperación, TIC, inclusión, propuesta didáctica, retos.

Abstract

Cooperative learning is booming, at a society that prepares us to race with other where and whenever. However, it's a fact that cooperating and coexisting with others has more benefits than damages.

Following the same line that talks about daily life and society progress, we can found the rise of the new ways of communication, TIC.

Keep talking about progress, coexistence and cooperation, we cannot forget the failed progressing attempts that our society is suffering now.

It's so important to point out and make sure that children grow up studying and comprehending inequalities from the day by day and farer. They need to understand different values like respect and inclusion and work about it.

Therefore, following the already existing program Cooperative and Inclusive Playtime, it is proposed a unit that manages to work on all these important aspects.

Key words: cooperation, TIC, inclusion, didactic proposal, challenges.

1. Introducción

1.1. Justificación

Los retos cooperativos han ido adquiriendo cada vez mayor importancia en el ámbito educativo, siendo estos una gran fuente de socialización, atención a la diversidad y ayuda entre iguales. A raíz de este hecho, se han implantado diferentes programas en las escuelas que permiten al alumnado disfrutar de esta experiencia cooperativa.

Uno de estos programas, presente en varias escuelas de la ciudad de Huesca, es el programa de ‘Recreos cooperativos e inclusivos’, mediante el cual se dinamizan los momentos de recreo al mismo tiempo que aprenden a trabajar de forma cooperativa. Como alumno de prácticas, he sido partícipe de dicho programa, diseñando junto a mis compañeras diferentes retos que los alumnos tuviesen que superar y elaborando sus fichas correspondientes.

Así pues, esta propuesta didáctica nace de la observación directa de ciertas necesidades de mejora de la implantación del programa en la escuela.

Este programa, sobre el que se especificará más adelante, tiene como objetivo su desarrollo por parte de los estudiantes de Magisterio en sus prácticas escolares en los centros a los que acudan. De esta manera, la propia universidad potencia la metodología de Aprendizaje Servicio, en la cual los alumnos darán un servicio con el fin de cubrir una necesidad. Como consecuencia, los recreos cooperativos quedan en suspensión en el momento en el que no hay alumnos de prácticas en la escuela. En este sentido, la idea de este trabajo es la de desarrollar una propuesta de programación de una Unidad Didáctica de retos cooperativos, dentro del área de Educación Física, que aparecerá contextualizada en el currículo y atenderá a unos criterios de evaluación y estándares de aprendizaje. Consistirá en una unidad dedicada a los alumnos de sexto de primaria, con el objetivo principal de que sean ellos los que lleven a cabo la realización de retos cooperativos en el recreo para sus compañeros de cursos inferiores, consiguiendo así realizarla a lo largo de todo el curso.

Otra de las necesidades que será atendida será la implantación de componentes tecnológicos (TIC). Hoy en día, cobra cada vez mayor importancia el uso de las TIC en nuestra sociedad y, más específicamente, entre los jóvenes. La evolución constante de estas y la corriente actual que nos invita a su uso en las aulas, provoca la intención de dar un paso más allá de todas y cada una de las áreas. En la propuesta didáctica a realizar, se

incluirán retos relacionados con el uso de la tecnología, así como la digitalización de las herramientas utilizadas para llevarla a cabo.

Para todo ello, tomaremos como referencia la clase de 6º de Educación Primaria del CEIP Santos Samper, de Almudévar, colegio donde realicé las prácticas escolares relacionadas con la Mención de Educación Física.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivos generales

- Contribuir al desarrollo de los documentos del centro: Proyecto Educativo de Centro (PEC), Proyecto Curricular y Programación General Anual (PGA).
- Formular una serie de propuestas que supongan una evolución del programa Recreos Cooperativos.
- Garantizar la continuidad del programa, formando a alumnado del centro que pueda sustituir la labor de profesorado en prácticas de la universidad.

1.2.2. Objetivos específicos

- Incorporar a la PGA la participación en el programa de Recreos Cooperativos en tiempo de recreo.
- Facilitar el registro de superación de los retos a través del uso de las nuevas tecnologías.
- Desarrollar una unidad de aprendizaje en el área de Educación Física para que el alumnado conozca el funcionamiento del programa.
- Formar al alumnado de los cursos superiores para que puedan ser los gestores del programa para cursos inferiores.
- Incorporar nuevos retos que se adapten al contexto del centro educativo
- Diseñar una unidad de aprendizaje para el área de Educación Física que vincule con el currículo los contenidos del proyecto Recreos Cooperativos.
- Digitalizar la gestión de los retos (fichas, retos superados, encargados de retos, distribución de roles, ...).

2. Marco teórico

El fin del marco teórico es la fundamentación de la propuesta final, mediante el desgano del concepto de cooperación, siendo este expresado y empleado en multitud

de formas. Esto ayudará a comprender la importancia de este concepto en la educación de hoy en día.

Para comprenderlo, se dividirá en tres ramas: el Aprendizaje Cooperativo, el Aprendizaje Servicio y las TIC en la escuela. Además, se hará mención al programa de Recreos Cooperativos e Inclusivos, ya existente y en funcionamiento. El Aprendizaje Cooperativo es un modelo pedagógico en auge del cual comentaremos su origen, su importancia en la escuela y sus ventajas, así como su aplicación e impacto en la programación didáctica que se presentará al final.

Otro de los puntos clave del marco teórico es la implementación de las TIC en la escuela y su presencia en la programación, siguiendo así la línea de las metodologías actualmente más utilizadas y novedosas, junto al Aprendizaje Cooperativo y el Aprendizaje Servicio, que, pese a sus lejanos orígenes, cobran importancia en la actualidad debido a la investigación de nuevas formas más efectivas de enseñanza. En este caso, las TIC nos introducen de lleno en la actualidad, en constante evolución y actualización, por lo que se antoja fundamental su trabajo en la escuela.

Finalmente, se hablará del Aprendizaje Servicio, otro modelo pedagógico utilizado por los creadores del proyecto de Recreos Cooperativos e Inclusivos y que cobrará también importancia en la programación didáctica expuesta al final.

2.1. Aprendizaje cooperativo

Es necesario contextualizar las bases de la propuesta empezando por la metodología de Aprendizaje Cooperativo. Se trata de una metodología utilizada cada día más en las escuelas debido a sus grandes beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el alumnado.

Que la educación esta viviendo un proceso evolutivo importante es evidente y que las metodologías empleadas evolucionan, también, por lo que se antoja fundamental comprender el porqué de su uso en las aulas y, más específicamente, en la propuesta que se desarrollará a continuación.

Para comprender esta metodología podemos remontarnos a su origen y así entender por qué se asentaron sus bases. Según Deutsch (1949), una situación social cooperativa es aquella en la que los objetivos de cada persona están directamente relacionados con los del resto, hasta el punto en el que un alumno solo alcanza sus metas si los compañeros

con los que trabaja también lo consiguen, haciéndolos comunes de esta manera. Además, Deutsch (1949) destaca dos elementos fundamentales del aprendizaje cooperativo: La UNIDAD DE META para todos los participantes y la COLABORACIÓN entre ellos para alcanzarla y, además, entendiendo la INTERACCIÓN como fuente de aprendizaje.

Hoy en día, vivimos en una sociedad competitiva, en la que, sin embargo, se aboga a la cooperación. En este eterno debate encontrado en el binomio cooperación-competitividad, se encuentran similitudes con la escuela, en la que, como se ha mencionado anteriormente, cada vez se da mayor importancia a la cooperación en el trabajo. No obstante, tal y como dicta la sociedad, el futuro es contradictorio, pues fuera del colegio encontramos un mundo competitivo, en el cual se premia por quedar primero y ser el mejor. Pese a que no se va a realizar un análisis social y de metodologías laborales, se va a dar a entender la importancia de la cooperación desde la base, la educación.

De esta manera, el aprendizaje cooperativo es una metodología educativa basada en el trabajo en pequeños grupos, normalmente heterogéneos, en los que los estudiantes aúnan esfuerzos y comparten recursos para mejorar su propio aprendizaje y también el de los demás miembros del equipo (Johnson, Johnson y Holubec, 1999; Velázquez, 2010). Pese a que, a primera vista, nos pueda parecer lo mismo que el trabajo grupal, encontramos una gran diferencia que según Dyson (2002), es la corresponsabilidad en el aprendizaje. Cada estudiante no busca solo aprender un determinado contenido, sino que facilita la ayuda necesaria para que el resto de sus compañeros lo logre también (Dyson, 2002).

Resulta vital esta definición para comprender el objetivo de los retos cooperativos, en los que se basará el programa de Retos Cooperativos e Inclusivos que explicaré posteriormente y, por consiguiente, mi propuesta didáctica final.

Tal y como indica Fernández-Río (2014), el Aprendizaje Cooperativo se puede también definir como un “modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje, que facilita y potencia esta interacción e interdependencias positivas, y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices”

Además, se puede destacar otro de los beneficios de la aplicación de esta metodología, y es que “los alumnos no dependen exclusivamente del profesor, sino que son ellos los constructores de su propio aprendizaje y, fundamentalmente, del de sus compañeros. Por ello, se encuadra dentro de las metodologías de aprendizaje significativo, puesto que considera al estudiante el verdadero protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje” (Bisquerra, 2006). Esto quiere decir que los alumnos adquieren un alto grado

de autonomía, donde aprenden a trabajar por ellos mismos, beneficiándose, además, de la ayuda de sus iguales.

Johnson y Johnson (1999) destacan cinco elementos esenciales que deberán encontrarse en cada aula para asegurarse que la cooperación sea correcta y fructífera:

- a) Interdependencia positiva. El docente debe proponer una tarea clara y un objetivo grupal para que los alumnos sepan que habrán de hundirse o salir a flote juntos. Los miembros de un grupo deben tener claro que los esfuerzos de cada integrante no sólo lo benefician a él mismo sino también a los demás miembros. Esta interdependencia positiva crea un compromiso con el éxito de otras personas, además del propio, lo cual es la base del aprendizaje cooperativo. Sin interdependencia positiva, no hay cooperación.
- b) Responsabilidad individual y grupal. El grupo debe asumir la responsabilidad de alcanzar sus objetivos, y cada miembro será responsable de cumplir con la parte del trabajo que le corresponda. Nadie puede aprovecharse del trabajo de otros. La responsabilidad individual existe cuando se evalúa el desempeño de cada alumno y los resultados de la evaluación son transmitidos al grupo y al individuo a efectos de determinar quién necesita más ayuda, respaldo y aliento para efectuar la tarea en cuestión.
- c) Interacción estimuladora. Los alumnos deben realizar juntos una labor en la que cada uno promueva el éxito de los demás, compartiendo los recursos existentes y ayudándose, respaldándose, alentándose y felicitándose unos a otros por su empeño en aprender. Los grupos de aprendizaje son, a la vez, un sistema de apoyo escolar y un sistema de respaldo personal. Al promover personalmente el aprendizaje de los demás, los miembros del grupo adquieren un compromiso personal unos con otros, así como con sus objetivos comunes.
- d) Enseñarles a los alumnos algunas prácticas interpersonales y grupales imprescindibles. El aprendizaje cooperativo es intrínsecamente más complejo que el competitivo o el individualista, porque requiere que los alumnos aprendan tanto las materias escolares (ejecución de tareas) como las prácticas interpersonales y grupales necesarias para funcionar como parte de un grupo (trabajo de equipo)
- e) Evaluación grupal. Esta evaluación tiene lugar cuando los miembros del grupo analizan en qué medida están alcanzando sus metas y, manteniendo relaciones de

trabajo eficaces. Los grupos deben determinar qué acciones de sus miembros son positivas o negativas, y tomar decisiones acerca de cuáles conductas conservar o modificar. Para que el proceso de aprendizaje mejore en forma sostenida, es necesario que los miembros analicen cuidadosamente cómo están trabajando juntos y cómo pueden acrecentar la eficacia del grupo (Velázquez 2010, p.24).

Siguiendo la línea de Velázquez (2004a, p.36), podemos señalar una serie de objetivos con varios fines para el alumnado:

- Lograr un conjunto de objetivos de aprendizaje específicos de un área determinada.
- Tener sus compañeros como referentes de su aprendizaje y, a su vez, servir de referentes del aprendizaje de sus compañeros.
- Ayudarse mutuamente para buscar múltiples soluciones a los problemas que se les plantean desde diferentes enfoques y planteamientos.
- Ser capaces de trabajar en grupo, distribuyendo tareas, roles y responsabilidades.
- Desarrollar habilidades sociales y regular sus conflictos de forma constructiva.
- Desarrollar aspectos afectivos hacia sus compañeros, actitudes democráticas y motivación hacia el aprendizaje.

La aplicación de esta metodología en la propuesta didáctica estará marcada por los objetivos mencionados, teniendo en cuenta lo que es considerado por Bisquerra (2006), Johnson y Johnson (1999), Velázquez (2004) o Fernández-Río (2014) como un uso correcto de la cooperación en el aula. Tal y como indican estos mismos, los objetivos de la unidad a realizar girarán en torno al trabajo en grupo, siendo este entendido como un momento de aprendizaje en el que son necesarios todos los miembros para su consecución. De esta manera, cobrará gran importancia la interdependencia positiva y la responsabilidad individual y grupal. Cada grupo será responsable de su propio aprendizaje, superación de retos y evaluación, donde deberán ser críticos y valorar su grado de implicación y participación, así como la predisposición activa.

Como se ha explicado, el papel del alumnado a la hora de evaluar es fundamental, ya que aprenden a observar las cosas desde otro paradigma más crítico y son capaces de encontrar sus puntos más fuertes, así como los más débiles. Para ello se emplearán diferentes formas de evaluar la unidad:

- Autoevaluación y coevaluación, donde valoran su trabajo y el de sus compañeros, así como la forma de trabajar en equipo, de cooperar, etc.
- Observación directa. Según el documento de “PAUTAS PARA LA ELABORACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA”, revisado según ORDEN de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA 20-5-14), esta se entiende como un procedimiento de evaluación que se materializa en la práctica a través de instrumentos de evaluación como una lista de control, una ficha de observación, el registro anecdótico, una grabación en vídeo, etc.

2.2. Aprendizaje servicio

La segunda rama del marco teórico va enfocada a la metodología de **aprendizaje-servicio**. Esta es “una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado en el que los participantes se forman al trabajar sobre necesidades reales del entorno con el objetivo de mejorarlo” (Palos y Puig, 2006, p. 61.)

Desde un punto de vista más cercano al contexto social del alumnado y con vistas al futuro, esta metodología invita a la acción, la reflexión crítica y la investigación; y se forma a los estudiantes para convertirlos en miembros contribuyentes de una sociedad más justa y democrática (Stephenson, Wechsler y Welch, 2003)

Según Rial (2010), “las experiencias de aprendizaje-servicio permiten a niños, adolescentes y jóvenes aplicar sus saberes al servicio de las necesidades de su comunidad. Simultáneamente, esta acción solidaria en contextos reales les permite aprender nuevos conocimientos y desarrollar saberes para la vida, el trabajo y la participación ciudadana. Este tipo de experiencias permiten realizar una contribución concreta y evaluable a la vida de una comunidad, y también mejorar la calidad e inclusividad de la oferta educativa formal y no formal”.

Además, para Puig (2007), el Aprendizaje Servicio es una manera de entender el crecimiento humano, una manera de explicar la creación de vínculos sociales y un camino para construir comunidades humanas más justas y con una mejor convivencia (Puig, 2007)

En este caso, este servicio a la comunidad propuesto en el programa de Recreos Cooperativos e Inclusivos, incluye al alumnado universitario del grado en Magisterio, el cual, en su periodo de prácticas en el colegio, lleva a cabo en las horas de recreo el programa. En él deberán trabajar de manera conjunta y coordinarse los centros educativos de Huesca y la Universidad de Zaragoza.

Para ser capaces de contextualizar y comprender el por qué de la aplicación de esta metodología, deberemos comprender más sobre este modelo pedagógico, así como sus orígenes. El término Aprendizaje Servicio (APS), fue acuñado por primera vez como una práctica educativa concreta en 1967 (Gotari, 2005) y se define como un modelo pedagógico activista, reflexivo y experiencial, que invita al alumnado a descubrir, interpretar y transformar la realidad a partir del vínculo entre el aprendizaje curricular y la actuación al servicio de la comunidad (Chiva-Bartoll, 2018).

A lo largo de la historia, han sido varios autores los que han dictado las bases de este modelo, de los cuales podemos destacar varios fundamentos. El primero de ellos lo defiende John Dewey (1938), remarcando la importancia del aprendizaje experiencial (learning by doing), donde asegura que las personas se apoyan en el conocimiento previo de experiencias personales para lograr aprendizajes auténticos, además de reflexionar sobre las mismas. A raíz de los razonamientos de Dewey y siguiendo su misma línea, David Kolb (1984) concreta cuatro etapas:

1. La acción de la experiencia concreta.
2. La observación reflexiva.
3. La conceptualización abstracta.
4. La transferencia del aprendizaje.

El segundo de los fundamentos aparece expresado en la Teoría del Aprendizaje Transformativo de Mezirow (1978), que viene a explicar en líneas generales, y siguiendo el hilo de la importancia de las experiencias personales, que “parte de la reformulación del significado de las experiencias” (Fernández Río y Chiva-Bartoll, 2021, p.230) y que provoca una reflexión crítica sobre las mismas. El Aprendizaje Transformativo implica

elementos clave, con un reflejo claro en el APS, como son la experiencia, la reflexión crítica, las emociones, el discurso crítico y la acción (Merriam, Caffarella y Naumgarter, 2007).

A raíz de lo definido por Merriam, Caffarella y Naumgarter (2007), donde se explica que “el Aprendizaje Transformativo implica elementos clave, con un reflejo claro en el APS, como son la experiencia, la reflexión crítica, las emociones, el discurso crítico y la acción”, Fernández Río y Chiva-Bartoll (2021), afirman lo siguiente: “el APS implica necesariamente una experiencia educativa conectada a situaciones reales que, asistida por procesos reflexivos, ofrece sentido y autenticidad al aprendizaje”.

Esta afirmación relaciona directamente este modelo pedagógico con la propuesta didáctica posteriormente presentada, ya que los alumnos pasan a ser los protagonistas absolutos de su aprendizaje. Esto se debe a la autonomía que se les otorga a los mismos para realizar los retos y su realización a partir de sus conocimientos, experiencias e intentos.

El tercer y último de los fundamentos que se presentan es el de la pedagogía crítica, que recoge lo explicado anteriormente sobre la importancia de la reflexión sobre las experiencias vividas con el objetivo de generar una transformación. En este sentido, el objetivo del APS es la resolución de problemas desde un punto de vista crítico hacia las “estructuras sociales injustas” (Freire, 2015). De esta manera y teniendo en cuenta todo lo que conlleva este fundamento, Fernández Río et al. (2021), resumen la esencia del enfoque propuesto por Grundy (1991) afirmando que “enseñar implica imperativamente transformar y, en consecuencia, emancipar a las poblaciones sometidas a la injusticia social”.

Pese a la idea de transformación social desde un punto de vista crítico y más globalizado en todos los enfoques presentados, el objetivo de esta propuesta didáctica es atender a una necesidad en el ámbito educativo y proponer una respuesta.

A raíz de la necesidad localizada en el programa, se propone una nueva forma de inclusión del mismo en los centros. La propuesta consiste en convertir el programa en una nueva unidad didáctica para el área de Educación Física, incluyéndose esta en los contenidos pertenecientes al bloque 3: Acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición.

Esta unidad estará dirigida al alumnado del último ciclo de Educación Primaria, para que puedan trasladar sus conocimientos posteriormente al alumnado del primer ciclo, sin necesidad de ser presentado por el alumnado de prácticas de la Universidad de Zaragoza. Así pues, el objetivo final de la propuesta didáctica es que los alumnos de los cursos superiores de primaria sean capaces de desarrollar el programa de Recreos Cooperativos e Inclusivos para los alumnos de los cursos inferiores.

2.3. TIC

Para poder comprender la relación del uso de las TIC con la propuesta didáctica que se presentará a continuación, hemos de comprender primero la importancia de las TIC en la sociedad actual y cuáles son sus orígenes, para poder analizar sus efectos positivos.

El sociólogo estadounidense Daniel Bell, en 1973, acuña el término de “sociedad de la información” en su libro: El advenimiento de la sociedad postindustrial. En el mismo, asegura que el eje principal de la sociedad será el conocimiento teórico y que los servicios basados en el conocimiento se convertirán en la estructura central de la economía. Entendiéndose así que nos encontramos en una sociedad de conocimiento e información, es fundamental localizar los métodos de obtención de la misma. La sociedad progresa y evoluciona a pasos agigantados en cuanto a las herramientas para conseguir información, siendo estas tecnológicas en su mayor medida. Actualmente, en la época de los nativos digitales, las TIC, parecen resultar imprescindibles en la vida cotidiana desde pequeños. Según Marc Prensky (2001), los nativos digitales son "las primeras generaciones que han crecido con esta nueva tecnología", porque son "hablantes nativos" del lenguaje digital. Así pues, un uso correcto de las TIC se considera fundamental para las nuevas generaciones y el futuro y, por ello, la escuela es el lugar idóneo para enseñar su buen uso y aportar el mayor número de herramientas posible para ellos.

En este sentido, Escudero (1995) señala que *“[...] el sistema escolar, en tanto que subsistema social formalmente encargado de educar a los alumnos y alumnas, no puede ser ajeno a las contribuciones y posibilidades, retos y desafíos que hoy plantean los nuevos medios y modos de tratar y operar con la información. Es preciso por tanto, fundamentar y desarrollar un determinado modo de relación entre las nuevas tecnologías*

y la Educación, que bien podríamos calificar de integrador y, por tanto, como no aditivo” (p. 399).

Para todo ello, es necesario que el profesorado esté correctamente cualificado para impartir este tipo de enseñanza. En esta línea, Domingo y Marquès (2013) desde la investigación-acción pretenden impulsar la integración de las TIC promoviendo la formación didáctica y tecnológica del profesorado para orientar el proceso hacia la experimentación del uso de las tecnologías en las aulas.

Así como el profesorado debe estar cualificado, se exige que el material/equipamiento en los centros sea el necesario para desarrollar esta práctica. Según el Decreto 72/2003, de 18 de marzo, de Medidas de Impulso de la Sociedad del Conocimiento, “el equipamiento informático necesario para atender las funciones educativas de los centros, así como estar integrados en redes locales y conectados con banda ancha a internet”, es decir todo aquel equipamiento necesario para permitir el acceso a las TIC por los cuales propiciar y facilitar la implantación de las TIC en los centros educativos

Actualmente, las TIC están en auge y cada vez se insta más a su empleo en el aula. Además de todas las ventajas el aprendizaje del alumno, que se sentirá, por lo general, más atraído y motivado en su proceso de aprendizaje, encontramos ventajas relacionadas con la sociedad actual y sus necesidades futuras. Al igual que hablábamos de la importancia del Aprendizaje Cooperativo y su relación con la vida cotidiana debido a la necesidad de cooperar con otras personas para lograr un objetivo conjunto, en este caso se destaca la importancia que van a tener y, de hecho, ya tienen, las nuevas tecnologías en nuestra sociedad.

Actualmente, la tecnología se emplea para todo, desde los nuevos métodos de pago, hasta la consulta de la carta de un bar mediante código Quick Response (QR). Por eso mismo, es importante el conocimiento y uso de las TIC para mantenerse actualizado con la sociedad del momento.

Para ello, necesitamos hacer un correcto uso de las mismas. Aquí se antoja crucial el papel del docente. En esta línea, Marqués (2008) plantea una utilidad de las TIC en algunas prácticas educativas innovadoras enmarcadas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Según varios autores (Ortiz, Ortega y Peñaherrera, 2012), la integración de los medios tecnológicos a la educación se entiende como un paso de innovación que conlleva un acto de reflexión crítica para la práctica.

En relación al concepto “sociedad de la información”, surge otro concepto: la sociedad del conocimiento, fundamental en la comprensión de las TIC, pues estas nos ayudarán a ampliar el mismo. Mateo (2006), afirma que “el saber y el conocimiento son los parámetros que gobiernan y condicionan la estructura y composición de la sociedad actual y son, también, las mercancías e instrumentos determinantes del bienestar y progreso de los pueblos”. Para lograr este progreso, nos encontramos ante la necesidad de encontrar nuevas formas de búsqueda de información y mayor número de recursos. Mateo (2006) indica tres aspectos fundamentales que nos ayudan a entender por qué hablamos de las TIC:

1. La importancia creciente del conocimiento como conductor de la prosperidad económica y de la calidad de vida.
2. La importancia de los dos pilares de enseñanza e I+D en los que se sustenta la sociedad del conocimiento.
3. La estructura y organización de la nueva sociedad.

Por esto mismo, deducimos que es fundamental una evolución educativa con un sentido futuro. Aquí es donde entran las TIC, fundamental en el uso de nuevas metodologías, así como en su uso en la vida cotidiana y como fuente amplia de información.

Para su aplicación en el programa y como base fundamental en mi propuesta directa, incluiremos las TIC en diferentes momentos. El programa de Recreos Cooperativos e Inclusivos, del cual he sido partícipe en mi periodo de prácticas, tiene una gran variedad de retos cooperativos a los que pueden acceder los docentes de los diferentes centros educativos que participan en el programa.

2.4. Programa Recreos Cooperativos e Inclusivos. Retos cooperativos.

Este proyecto surge el curso 2011/12 tras la demanda del profesorado CEIP Pedro J. Rubio de Huesca y el Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica. Tras localizar la necesidad de incorporar un proyecto de estas características, se coordinan con la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de Huesca de la Universidad de Zaragoza a través de las profesoras Sandra Vázquez Toledo, Marta Liesa Orús y Azucena Lozano Roy. La decisión tomada consiste en, a través de los alumnos formados en la ya mencionada facultad, aplicar alguna de las metodologías presentadas a los mismos en su centro. Estas son el Aprendizaje Cooperativo y el Aprendizaje Servicio, el cual atiende a una necesidad por cubrir. Así pues, el alumnado de prácticas presente en el centro,

desarrollarían este proyecto como una muestra clara de Aprendizaje Servicio, en el que prestan un servicio a la comunidad, necesitada de una participación global y activa del alumnado en el tiempo de recreo de una forma inclusiva.

3. Propuesta didáctica

3.1. Programación de aula

3.1.1. Contexto

3.1.1.1. Características del centro

El CEIP Santos Samper se encuentra en Almudévar, localidad situada a 18km de Huesca, a mitad de camino entre esta provincia y la de Zaragoza. La población de Almudévar y los pueblos de su comarca (Almudévar, Artasona, San Jorge, Valsalada, Alcalá de Gurrea y Tormos) es de unos 2.750 habitantes y los alumnos que acuden al centro son de estas ya mencionadas localidades. Es por esto que el horario no es el mismo que en el resto de Aragón (unificado debido a la pandemia), sino que la jornada comienza 10 minutos más tarde, a las 9:10, y termina también 10 minutos más tarde, a las 14:10. Este cambio fue solicitado para poder atender por igual a todo el alumnado que acude al centro, ya que los alumnos que proceden de los pueblos de alrededor llegan 10 minutos más tarde en el transporte escolar.

El nivel socioeconómico de las familias es medio, ya que nos encontramos ante casos, cuya situación económica es solvente, al mismo tiempo que nos encontramos ante familias cuya situación es completamente diferente, como puede ser el caso de los inmigrantes procedentes de Marruecos, últimamente acentuados en la localidad.

Se trata de un colegio que dispone de Educación Infantil y Primaria. Secundaria se realiza en otro edificio y es del IES Pirámide, aunque comparten recreo. Nos encontramos con 1 vía por curso, salvo 2º y 3º de infantil y 1º de Primaria, que disponen de dos vías. Atiende a todas las asignaturas del currículo, dando la posibilidad de elección, por ejemplo, entre religión y educación en valores.

3.1.1.2. Instalaciones y materiales para la práctica de EF

- Material deportivo: pelotas, aros, cuerdas, raquetas, espadas, picas, conos, petos, ladrillos, vallas, telas, vórtex, etc. Materiales cotidianos como sillas, cartón, periódicos, etc.
- Equipamiento: porterías, canastas, redes

- TIC: Chromebooks, proyectores, pizarras, cronómetros
- Neceser alumnos: jabón, toalla y colonia.
- Impresos: fichas para los alumnos, fichas explicativas, noticias, etc.
- Entorno: medio natural (parques, patio, senderos), patio (dos canchas de fútbol y dos de baloncesto, zona verde), sala de psicomotricidad (suelo antideslizante, equipo digital, sala de material, espalderas), aula (ordenador, proyector, pantalla digital, pizarra, mesas, sillas, etc.) y comunitario (pabellón).

3.1.1.3. Eventos del centro importantes vinculados con la EF. (Centro, entre centros, evento de ciudad)

- Otoño cultural: Los sábados de Octubre-Noviembre: teatro, música, espectáculos infantiles, charlas, etc.
- Jornadas culturales: Los sábados de Diciembre-Enero: teatro, música, actuaciones de los grupos culturales locales.
- Certamen de teatro “Pedro Saputo”: Sábados de Febrero-Marzo-Abril.
- Concurso de teatro para grupos de teatro aficionado aragoneses.
- Concurso de jota “José Bescó” en el mes de mayo.
- Escuela municipal de jota: clases de canto, baile y rondalla
- La AD Almudévar organiza también fútbol de diferentes categorías y en verano se realizan cursos de tenis y natación.
- La Asociación Opozal tiene club de BTT y también organiza cursos de pádel, baloncesto y bádminton.
- Marcha ciclista de ASPANOA
- Recreos cooperativos e inclusivos.

3.1.2. Análisis del grupo-clase

La Unidad Didáctica a realizar se encuentra contextualizada en el 6º curso de Educación Primaria del CEIP Santos Samper de Almudévar. Este curso está compuesto por la cantidad de 24 alumnos, de los cuales, 11 son chicas y 13 son chicos. Únicamente encontramos un caso que precisa adaptación, el de una alumna con discapacidad visual, con únicamente un 10% de visión.

En cuanto al grupo en general, es un grupo muy bueno y unido, que se conoce desde hace muchos años, debido a su entorno rural y las condiciones del colegio, en el cual su curso solo dispone de una vía. Únicamente hay momentos donde esta unión se ve mermada, cuando surgen las típicas discusiones entre alumnos de Primaria. Además, podemos encontrar algún comportamiento disruptivo de un par de alumnos repetidores. La suma de todos estos factores como discusiones, o comportamientos disruptivos, así como la variedad de etnias, condiciones personales o formas de pensar, hacen que se antoje clave la inclusión de este programa en el centro. Como es lógico, el nivel de habilidad y competencia motriz de los alumnos no es el mismo, por lo que aquellos motrizmente más hábiles y con el componente competitivo alto, se frustran en ocasiones cuando sus compañeros de grupo no alcanzan, o no ayudan a alcanzar, el objetivo. Realmente, lo habitual en cualquier aula de Educación Primaria. No hay grupos marcados, aunque sí que se separan chicos y chicas por lo general a la hora de jugar en el recreo.

El propio nombre del programa, Recreos Cooperativos e Inclusivos, indica el objetivo del mismo. En este caso, ayudará a la cohesión del grupo, con la inclusión de retos en los que la cooperación y la buena comunicación, además de la empatía hacia las dificultades, son vitales.

En cuanto a las rutinas alcanzadas, los niños tienen asimilado el ‘modus operandi’ del área, ya que las han trabajado desde que empezaron el curso, incluso en años anteriores. Estas rutinas, dependiendo del día, consisten en lo siguiente:

Si la sesión se desarrolla en el patio...

- Martes: La sesión se desarrolla justo antes del recreo, por lo que bajan el almuerzo y lo dejan junto al abrigo y el agua para no tener que volver a subir al finalizar la sesión.
- Jueves: La clase se desarrolla justo después del recreo, por lo que lo primero que se hace es subir al aula a dejar los tupper y el abrigo, coger la botella de agua e ir al baño, para volver a bajar seguidamente. Al finalizar el recreo se sitúan en la fila para realizar esta rutina, pasando primero por la desinfección de manos. Cuando subimos a clase, dejan lo que tienen que dejar y se sientan para esperar su turno de baño. La situación provocada por el Covid-19 hace que puedan ir únicamente de 3 en 3. Este rato puede aprovecharse para explicar la sesión si

necesitamos pizarra. Una vez han ido todos, cogen la botella y se disponen en la fila para volver a bajar. Al bajar, en orden, acompañan al profesor hacia la zona de acción, que será el campo de cemento o el de tierra, dejan la botella y se disponen a escuchar en el sitio que saben. Si es en el campo de cemento, sobre una línea y si es en el de tierra de pie de espaldas al sol. Al terminar la sesión, mismo procedimiento.

Si la sesión se desarrolla en el pabellón...

- Martes: La sesión finaliza un poco antes de la hora, con el fin de que almuercen en la puerta del pabellón o de camino y no perder tiempo de recreo.
- Jueves: en función de la zona de patio que les toca en el recreo, si es en la que más actividad física realizan, se acude al pabellón al terminar el mismo. Si es otra zona en la que la actividad física es menor por las posibilidades ofrecidas, se termina el recreo un rato antes para poder disfrutar de más tiempo productivo en la clase de Educación Física en el pabellón. La rutina es la misma, solo que necesitan en este caso coger la mochila en la que se encuentran las zapatillas de recambio que necesitan para el pabellón.

Para el desarrollo de la unidad didáctica que se presentará a continuación no se empleará el pabellón en este colegio, empleándose en su lugar la sala de psicomotricidad del centro.

- El pabellón se encuentra a 10 minutos del centro.
- Tienen también adquirida una rutina que ahora mismo no emplean por la pandemia. Sabían y siguen siendo conscientes de que cuando toca Educación Física debían llevar un neceser que incluyese colonia, peine, jabón y toalla.

3.1.3. Tiempo disponible

Tal y como indica el *“ANEXO III – B ORDEN ECD/850/2016, de 29 de julio, por la que se modifica la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejería de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón”*

(Figura 1) al área de Educación Física le corresponden 135 minutos lectivos semanales para el sexto curso.



ANEXO III
Horario semanal mínimo en minutos por áreas de conocimiento y cursos en Educación Primaria

ÁREAS	1º	2º	3º	4º	5º	6º	TOTAL
MATEMÁTICAS	225	225	225	225	225	225	1350
LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	225	225	225	225	225	225	1350
CIENCIAS DE LA NATURALEZA	90	90	90	90	90	90	540
CIENCIAS SOCIALES	90	90	90	90	90	90	540
LENGUA EXTRANJERA	150	150	150	150	150	150	900
EDUCACIÓN FÍSICA	180	180	180	180	135	135	990
RELIGIÓN/VALORES SOCIALES Y CÍVICOS	45	45	45	45	45	45	270
EDUCACIÓN ARTÍSTICA	120	120	120	120	120	120	720
TUTORÍA	45	45	45	45	45	45	270
OTRAS ACTIVIDADES LECTIVAS	1º	2º	3º	4º	5º	6º	
LENGUAS PROPIAS DE ARAGÓN ⁽¹⁾	90	90	90	90	90	90	540
SEGUNDA LENGUA EXTRANJERA ⁽²⁾					90 ⁽²⁾	90 ⁽²⁾	180
AUTONOMÍA DE CENTRO ⁽³⁾	180	180	180	180	225 ⁽³⁾	225 ⁽³⁾	1170
TOTAL SESIONES	1350	1350	1350	1350	1350	1350	8100
RECREO:	30 MINUTOS DIARIOS						

⁽¹⁾ En centros autorizados, de acuerdo con su normativa de referencia.

⁽²⁾ De acuerdo con lo establecido en el artículo 7.4 de la Orden de 16 de junio de 2014.

⁽³⁾ En centros con Segunda Lengua Extranjera, 135 minutos.

Figura 1. Anexo III. Horario semanal mínimo en minutos por áreas de conocimiento y cursos en Educación Primaria.

En el CEIP Santos Samper de Almudévar se distribuyen de la forma que aparece en la Figura 2. En el caso de 6º se realiza una sesión de 45 minutos los martes y una hora y media los jueves, unificando de esta manera dos sesiones de clase seguidas. En la siguiente tabla aparece el horario del profesorado de Educación Física en el centro a lo largo de toda la semana, remarcando las horas de 6º.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES		
9:10-9:55		1ºB	1ºB	4º			
9:55-10:40	1ºA	1ºA	2º	4º			
10:40-11:25		6º		3º	1ºB		
11:25-11:55	RECREO						
11:55-12:40	2º						
12:40-13:25	PSICO-MOTRICIDAD 3 AÑOS	2º	5º	3º	1ºA	6º	4º
13:25-14:10				5º			

Figura 2. Horario para el área de Educación física en el CEIP Santos Samper de Almodévar.

* Tal y como se puede observar, el horario es diferente al ordinario. Esto se debe a que este centro recibe alumnado de pueblos de alrededor, por lo que se incorporan más tarde que el resto. De esta manera, fue solicitado, atendiendo lógicamente al plan de contingencia vigente, un cambio de horario que permitiese tanto iniciar como terminar 10 minutos más tarde la jornada lectiva.

Temporalización

Atendiendo al calendario que nos ofrece el gobierno de Aragón en su pagina web (Figura 3) y aprobado por la “RESOLUCIÓN de 22 de junio de 2020, de la Dirección General de Planificación y Equidad del Departamento de Educación, Cultura y Deporte”, aunque modificado por la “RESOLUCIÓN 22 de febrero de 2021, de la directora General de

Planificación y Equidad, por la que se modifica la Resolución de 22 de junio de 2020”, este sería el total de sesiones disponibles para el curso 6º del CEIP Santos Samper de Almodóvar.

	TEMPORALIZACIÓN	6º
Primer Trimestre	8 de septiembre de 2020 al 22 de diciembre de 2020	43
Segundo Trimestre	7 de enero de 2021 al 26 de marzo de 2021	31
Tercer Trimestre	5 de abril de 2021 al 18 de junio de 2021	31
	Total sesiones	105

Figura 3. Calendario ofrecido por el Gobierno de Aragón en su página web

3.2. Unidad Didáctica Retos Cooperativos

3.2.1. Introducción

Esta unidad se encuentra localizada en el Bloque 3: Acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición, del área de Educación Física. En cuanto a las acciones motrices de cooperación, el currículo indica que: *“un grupo de estudiantes debe colaborar para conseguir un mismo objetivo. Las acciones cooperativas plantean una actividad colectiva con interdependencia positiva que demanda colaboración, ayuda recíproca, comunicación y coordinación de acción entre los participantes en la búsqueda y puesta en práctica de soluciones motrices que den respuesta a las situaciones problema que se suscitan. La interacción con compañeros y compañeras se convierte en fuente de lo imprevisto e impone reajustes en el cumplimiento de la tarea común, lo que implica lograr una acción más eficaz e intentar reducir la incertidumbre debida a la interacción grupal. Las propuestas de este tipo originan conductas de responsabilidad individual y social. Se promueven aprendizajes asociados al diálogo interpersonal, el pacto, la solidaridad y el respeto por los demás; aspectos de máximo interés cuando se pretende solucionar los conflictos interpersonales”*.

Así pues, mi propuesta consiste en el desarrollo de una unidad didáctica de Retos Cooperativos, poco común en las programaciones del área, y que ayuda a cubrir una necesidad, sirviéndose del programa de Recreos Cooperativos e Inclusivos. Esta propuesta estará dirigida al alumnado de 6º, poniendo como ejemplo al grupo del colegio Santos Samper de Almudévar. Ocupará 8 sesiones, representadas por separado, pero contextualizadas en el horario del centro. Esto quiere decir que, pese a que se expongan por sesiones, en el colegio de Almudévar se desarrollan dos sesiones en un mismo día de forma consecutiva, por lo que los martes encontraremos una sesión y los jueves dos.

Se empleará la metodología de Aprendizaje Cooperativo, donde los alumnos deberán trabajar de forma conjunta para lograr un mismo objetivo. Para ello tendrán que colaborar, comunicarse y ayudarse los unos a los otros. Además, como objetivo final, los alumnos de 6º deberán ser capaces de dirigir y guiar a los alumnos de ciclos inferiores en el programa de Recreos Cooperativos e Inclusivos, del cual el centro es partícipe. De esta manera, el programa podrá desarrollarse a lo largo de todo el año escolar, pues este solo se desarrolla en el momento en el que el alumnado de prácticas de la Universidad de Zaragoza se encuentra presente en los centros. A esta metodología la denominamos Aprendizaje Servicio.

Atendiendo a las características del grupo y la información disponible sobre ellos de la evaluación inicial y la observación en el tiempo de recreo, serán situaciones que fluirán. A la hora de hacer los grupos se realizará un sociograma afectivo, en el que los alumnos anotarán los compañeros con los que tienen más afinidad. De esta manera, en el caso de que un alumno tenga menos afinidad con algún compañero, será seguro, que tendrá otro compañero que apoyará y servirá como nexo de unión.

Tal y como se explica en el punto de análisis del grupo-clase, encontramos un grupo cohesionado por lo general y en el que únicamente encontramos un caso que precisa adaptación, la alumna con discapacidad visual. No obstante, podrá ser evaluada igual que el resto.

Los recursos que podemos disponer y que necesitaremos para esta unidad son los siguientes:

- Humanos: Maestro, alumnado.
- Material: aros, pañuelos para tapar los ojos/antifaces, conos, pelotas, colchonetas, picas, pelota de goalball, Chromebooks, móvil del profesor.
- Impresos: fichas de juegos
- Del entorno: patio, aula de psicomotricidad

3.2.2. Relación de elementos curriculares. Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, indicadores de logro, instrumentos de evaluación, situación de aprendizaje en la que se lleva a término y criterios de calificación

A continuación, se presentan los elementos curriculares relacionados con la unidad a desarrollar. (Figura 4)

UNIDAD	CRITERIO DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CC
RETOS COOPERATIVOS	Cri.EF.3.1. Realizar e identificar acciones motrices para ajustar los movimientos corporales a	Est.EF.3.1.3. Comprende y resuelve acciones motrices	CAA CMCT

	las demandas de las situaciones de cooperación y cooperación-oposición	de forma coordinada y equilibrada, ajustando los movimientos corporales a diferentes cambios de las condiciones de las situaciones de cooperación y cooperación-oposición.	
	Cri.EF.3.3. Comprender el sentido de los acontecimientos del juego y resolver con éxito situaciones sencillas en las que se realicen acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición	Est.EF.3.3.1. Est.EF.3.3.2. Comprende la lógica de las situaciones planteadas y resuelve con éxito situaciones sencillas en las que se realicen acciones motrices de cooperación y/o cooperación-oposición tanto cuando es atacante y defensor.	CAA CMCT
	Cri.EF.6.9. Opinar coherentemente con actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y	Est.EF.6.9.2. Explica a sus compañeros las características de un juego o situación practicada en clase y su desarrollo, identificando y valorando las buenas o malas prácticas que puedan surgir.	CSC CCL

	aceptando las opiniones de los demás.	Est.EF.6.9.3. Muestra buena disposición e iniciativa para solucionar los conflictos de manera razonable, exponiendo su opinión y respetando la de los demás.	
	Cri.EF.6.13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés.	Est.EF.6.13.1. Tiene interés por participar en las tareas presentadas.	CSC CCL
		Est.EF.6.13.2. Demuestra iniciativa en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores sencillos.	CSC
		Est.EF.6.13.3. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo (por ejemplo, el aseo tras la sesión de Educación Física).	CSC
		Est.EF.6.13.4. Participa, de forma autónoma, en la recogida de material utilizado en las clases.	CSC
		Est.EF.6.13.5. Respeta las normas y reglas de juego y a los compañeros, controlando su conducta para que sea respetuosa y deportiva y no perjudique	CSC

		el desarrollo de la actividad.	
--	--	--------------------------------	--

Figura 4. Elementos curriculares de la unidad.

3.2.3. Contribución a las competencias clave. Explicación de la relación entre EA, indicadores de logro y competencias clave

A continuación, se presenta la relación entre los elementos curriculares de la unidad ((Figura 5) y su contribución al desarrollo de las competencias clave.

UNIDAD	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CC	INDICADORES DE LOGRO
RETOS COOPERATIVOS	Est.EF.3.1.3.	CAA CMCT	-Ajusta sus acciones motrices a la situación requerida y a sus compañeros.
	Est.EF.3.3.1. Est.EF.3.3.2.	CAA CMCT	- Identifica estrategias y las comparte con sus compañeros -Resuelve situaciones motrices de forma cooperativa
	Est.EF.6.9.2.	CSC CCL	-Aporta soluciones a sus compañeros a partir de experiencias previas.
	Est.EF.6.9.3.	CSC CCL	-Muestra iniciativa para solucionar conflictos.

			-Respetar las opiniones de los compañeros.
	Est.EF.6.13.1.	CAA	-Muestra interés por la tarea
	Est.EF.6.13.2.	CIEE	-Demuestra iniciativa en diferentes situaciones
	Est.EF.6.13.5.	CSC	- Respetar las normas y reglas de juego.

Figura 5. Elementos curriculares de la unidad.

1. **Contribución a la CAA:** En cuanto a la competencia de aprender a aprender, la aportación de esta unidad es la autonomía que tienen los niños para aprender. La unidad es realizada por los alumnos de forma autónoma, siendo el profesor un mero guía y apoyo.
2. **Contribución a la CMCT:** En esta unidad didáctica, la contribución de la competencia matemática y tecnológica aparece en varios momentos. Un claro ejemplo es el uso de las TIC. Cada grupo de alumnos dispone de una cuenta Google para acceder a la carpeta compartida con ellos en la que aparecen las fichas que tienen que rellenar (soluciones a los retos y retos completados). Además, encontrarán retos en los que tengan que contar, tener conciencia sobre las distancias, etc.
3. **Contribución a la CIEE:** En cuanto al sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor, la aportación de esta unidad es claro. Para poder conseguir los retos, los alumnos deberán mostrar interés e iniciativa, al principio individual para aportar soluciones, después de forma cooperativa para lograr el objetivo conjunto.

Todos y cada uno de los alumnos son igual de importantes y tendrán que exponer sus ideas y respetar las de los demás.

4. **Contribución a la CSC:** En esta unidad, el alumno tendrá que ser consciente de que pertenece a un grupo al que tiene que respetar, al igual que a sí mismo y al material. Debe comprender que hay unas reglas que tiene que cumplir y defender.
5. **Contribución a la CCL:** La competencia en comunicación lingüística se ve beneficiada en el momento en el que los alumnos se deben comunicar. Cada alumno debe aportar sus opiniones y justificar porqué su aportación solucionaría el problema.

3.2.4. Aprendizajes de la actividad

3.2.4.1. Motrices

Los aprendizajes motrices de la unidad son los que están ligados al bloque 3, de acciones motrices de cooperación. Podemos enumerar los siguientes extraídos de los contenidos curriculares de la Orden de 16 de junio de 2014 (BOA 20 de junio):

- Cri.EF.3.1.
 - Realizar y seleccionar acciones motrices elementales y construir otras de mayor complejidad combinando o encadenando las primeras.
 - Aumentar la eficacia y ejecución motriz, coordinación y disociación motriz, el control y la anticipación de sus acciones.
 - Seleccionar las acciones motrices más apropiadas para adaptar sus conductas a situaciones y medios variados

- Cri.EF.3.3.
 - Permuta de roles con otros participantes
 - Elección de estrategias individuales o colectivas

3.2.4.2. No motrices.

Los aprendizajes no motrices de la unidad son los referidos al bloque 6.

- Reglas y principios para actuar. Verbalizar y tomar conciencia del juego, del aprendizaje, del proceso de sus acciones, de las formas de actuar, de las operaciones utilizadas para realizar las tareas, de los obstáculos encontrados, para conocer el porqué y el para qué de las tareas al mismo tiempo que las realiza.
- Actividad física, hábitos posturales, higiénicos y alimenticios. relacionar positivamente la práctica correcta y habitual de actividad física con la mejora de la salud individual y social.
- El desarrollo de valores individuales, sociales y medio ambientales. Respeto, participación, iniciativa, etc.

3.2.5. Situaciones de aprendizaje

En este apartado se presentan todas las situaciones de aprendizaje que se desarrollarán a lo largo de la unidad, teniendo en cuenta tanto los aspectos motrices de los retos y su progreso, como los momentos de trabajo con las herramientas tecnológicas disponibles.

- Acceso a la carpeta de la cuenta de Google Drive creada por el profesor y acceder a las fichas a emplear.
- Retos cooperativos de gran grupo
- Retos cooperativos de grupo pequeño
- Retos cooperativos digitales
- Retos naturales
- Goalball
- Evaluación

3.2.6. Temporalización

A continuación, se presenta a tabla de temporalización de la unidad (Figura 6), en la que aparece la organización de la unidad, así como sus contenidos, sus instrumentos de evaluación o el material a emplear.

SESIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8
Progresión de aprendizaje	Toma de contacto y conocimiento del tema	Aprender y progresar						Valorar los progresos
Contenido de aprendizaje	Presentación unidad. Acceso a carpetas por grupos + Retos cooperativos de gran grupo	Retos cooperativos grupo pequeño	Retos cooperativos grupo pequeño + Goalball	Retos cooperativos grupo pequeño + Goalball	Retos cooperativos grupo pequeño + Autoevaluación y coevaluación			
Organización	Gran grupo	Grupos de 6	Grupos de 6	Grupos de 6	Grupos de 6	Grupos de 6	Grupos de 6	Trabajo individual Grupos de 6

Instrumentos de evaluación	Reflexión grupal. Situación de referencia	Reflexión grupal	Ficha autoevaluación y coevaluación					
	RÚBRICA DE OBSERVACIÓN DIRECTA							

Material curricular	Fichas de retos y fichas de la carpeta de Drive, realizadas al final de las sesiones.	Ficha autoevaluación y coevaluación.
---------------------	---	--------------------------------------

Figura 6. Tabla de organización de la unidad.

3.2.7. Orientaciones didácticas

3.2.7.1. Metodología

En cuanto a la metodología a emplear, el modelo pedagógico, como es lógico, es el de Aprendizaje Cooperativo. A lo largo de la unidad, los alumnos trabajarán siempre con su grupo y tendrán que colaborar con ellos para lograr completar los retos. En la sesión inicial se explicará al alumnado qué son los retos cooperativos, remarcando el hecho de que, para conseguir pasar los retos, es precisa la colaboración de todos y cada uno de los participantes. Todos son igual de importantes y cada uno deberá aportar soluciones a los problemas que puedan surgir. Resultará clave la comunicación entre ellos, así como el respeto hacia todas las opiniones. Entra en juego el uso de los roles, como el que coge el material, el que explica el reto, etc. En el momento en el que una persona del grupo no participa, el reto constará como no superado para todos. Para favorecer el transcurso de la unidad, es fundamental acertar en la creación de los grupos, pero atendiendo también a la necesidad de colaborar con todos los compañeros, se trate de quien se trate. Teniendo esto en cuenta, el profesor desarrollará un sociograma afectivo en función de lo aportado

por los alumnos. En la primera sesión, se entregará un papel a cada alumno para que anoten los compañeros con los que más afinidad tienen, así como con los que menos. Además, los alumnos durante esta unidad deberán ser independientes y autónomos. Trabajarán por su cuenta, siendo ellos mismos responsables de entender los retos, explicarlos a los compañeros, gestionar el material, etc. El papel del profesor será el de ejercer de guía, invitando a los alumnos a participar y ayudándoles en el momento en el que surgiese cualquier tipo de duda.

3.2.7.2. Transmisión de la información

3.2.7.2.1. Información inicial

Al comenzar la sesión se empezará saludando a los alumnos y recordando el funcionamiento de las sesiones, alcanzando así una rutina.

Posteriormente, se pasará a contextualizar la sesión dentro de la unidad didáctica. Pese a que el procedimiento será siempre el mismo, es fundamental explicar a los alumnos los tiempos a seguir, el momento en el que empezará y terminará la sesión, así como el momento en el que se parará a realizar la ficha presentada en la carpeta de Google Drive. Al igual que el tiempo, será clave que los alumnos tengan claro el espacio a emplear. En función de la sesión o incluso del clima, la sesión se desarrollará en un lugar u otro. Como se comentará en el apartado de desarrollo de sesiones, se dedicará dos de ellas en parte a Goalball. Este deporte se practica en el suelo ya que es un deporte para ciegos en el que se emplean las manos para lanzar una pelota con cascabel, teniendo los ojos tapados por un antifaz. En el caso del colegio de Almudévar, se empleará la sala de psicomotricidad para que dos grupos cada día prueben el deporte, el resto de grupos, continuará realizando los retos cooperativos fuera. Se deberán tener en cuenta también las condiciones climatológicas, pues en el caso de no poderse realizar la actividad al aire libre, se podría realizar la sesión dentro de la sala de psicomotricidad, realizando los retos digitales.

Esta información inicial no deberá ser muy extensa, ya que los alumnos adquieren la rutina rápidamente. Al tratarse de sesiones de 45 minutos, se priorizará el tiempo de práctica, para que la reflexión final y la evaluación en las fichas sea más enriquecedora.

3.2.7.2.2. Transcurso de la sesión

Para la explicación de cada una de las situaciones también se seguirá una dinámica. Mientras que los alumnos realizan los retos, el profesor controlará la participación de cada uno y ayudando en lo necesario. Al tratarse de una unidad en la que destaca el trabajo autónomo, no se deberán dedicar muchas cuñas aclaratorias, salvo para intervenir en la resolución de conflictos con cada grupo, o con todo el grupo clase porque el funcionamiento de la sesión no es el correcto.

Se deberá intervenir también en el momento de cambio de tarea, de realización de retos a cumplimentación de las fichas con los Chromebooks. Esta tarea se realizará en el aula y servirá como vuelta a la calma, por lo que se deberá estar atento en los desplazamientos del grupo.

3.2.7.2.3. Fin de la sesión

Al finalizar la sesión, el profesor comentará lo visto durante la clase, haciendo partícipe también al alumnado, que dará su opinión sobre el desarrollo de la misma. Se tratará de un momento de reflexión en el que se valorará lo que los alumnos comentan en las fichas. Se lanzarán preguntas para la reflexión dirigidas para valorar la cooperación entre compañeros, comunicación, así como la resolución de los conflictos surgidos.

3.2.8. Adaptaciones curriculares

En el Decreto 135/2014, de 29 de julio, por el que se regulan las condiciones para el éxito escolar y la excelencia de todos los alumnos de la Comunidad Autónoma de Aragón desde un enfoque inclusivo se define apoyo educativo como todas aquellas actuaciones, recursos, estrategias que aumentan la capacidad de los centros escolares para promover el desarrollo, el aprendizaje, los intereses y el bienestar de todo su alumnado; se habla, por lo tanto, de un apoyo inclusivo, de un apoyo dirigido a la totalidad del alumnado, al centro en general. Insiste además en que las actuaciones de apoyo especializado se proporcionarán preferentemente en el aula ordinaria, escenario básico que posibilita la presencia, la participación, la socialización y el aprendizaje del alumnado.

3.2.8.1. Significativas

Pese al caso mencionado con anterioridad de la alumna con discapacidad visual, no encontramos adaptaciones curriculares significativas que obliguen a modificar los elementos básicos del currículo para evaluarla. Al tratarse de unidad cooperativa, los elementos evaluables no irán enfocados a sus capacidades motrices como tal, sino a la

toma de decisiones, sus estrategias y sus capacidades para colaborar con sus compañeros. Lo que se evaluará es su capacidad de adaptar sus acciones motrices a la de sus compañeros y viceversa. En cualquier caso, será capaz de resolver los retos junto a sus compañeros.

Es necesario remarcar que esta alumna no es completamente ciega, sino que tiene un 10% de visión, lo cual no le impide su participación en esta unidad.

No obstante, tanto las fichas de los retos como las de evaluación tendrán un tamaño de letra mayor, siendo impresas estas en formato DIN A-3.

3.2.8.2. No significativas

En cuanto a adaptaciones curriculares no significativas, encontramos la unidad en general y sus retos. El hecho de que la metodología a emplear sea la de aprendizaje cooperativo hace que todo el alumnado sea atendido de igual manera y ayudado por sus compañeros. Cabe recordar que esta unidad surge del proyecto de Recreos Cooperativos e Inclusivos y, como su propio nombre indica, son inclusivos. Los retos pueden ser alcanzados por todos los grupos con la cooperación de todos los alumnos. Además, encontramos la peculiaridad del Goalball, que favorece a la empatía de los compañeros y el conocimiento de cosas nuevas y dificultades de la gente con discapacidad visual.

3.2.9. Desarrollo de las sesiones

En este apartado se expone el desarrollo a seguir en las sesiones. Al tratarse de una unidad en la que las sesiones se repiten en cuanto a rutina, se presenta a continuación la sesión inicial, una sesión tipo y una sesión en la que dos grupos realizan Goalball y la última sesión, en la que se realizará la evaluación, que será expuesta en el siguiente apartado.

3.2.9.1. SESIÓN 1

UNIDAD RETOS COOPERATIVOS	6º	SESIÓN 1
<p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ajusta sus acciones motrices a la situación requerida y a sus compañeros - Identifica estrategias y las comparte con sus compañeros -Resuelve situaciones motrices de forma cooperativa -Aporta soluciones a sus compañeros a partir de experiencias previas. -Muestra iniciativa para solucionar conflictos. 	<p>Lugar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aula - Patio 	

<p>-Respetar las opiniones de los compañeros.</p> <p>-Muestra interés por la tarea</p> <p>-Demuestra iniciativa en diferentes situaciones</p> <p>- Respetar las normas y reglas de juego.</p>			
Situaciones	Tiempo	Agrupamiento	Materiales
<p>1º Presentación de la unidad: Explicación y debate sobre el significado de cooperación y retos cooperativos, además de explicación del Goalball. Es fundamental remarcar la importancia de todos los alumnos para superar los retos, el funcionamiento de las sesiones, las fichas... Se enseña también el funcionamiento del Google Drive y la carpeta, pese a que ya lo conocen. Para la siguiente sesión, el profesor habrá asignado los grupos y compartido las carpetas a sus cuentas personales del colegio, además de incluir las fichas de cada día. En esas fichas tendrán que anotar los retos que superan y las observaciones.</p>	10'	Individual y gran grupo	Proyector del aula
<p>2º Se entrega un papel a los alumnos para realizar el sociograma. En el papel tienen que apuntar los 3 alumnos con los que tienen más afinidad asignándoles una puntuación del 1 al 3 (dando 3 puntos al compañero con el que mayor afinidad tienen, 2 al siguiente y 1 al siguiente). A continuación deberán apuntar los 3 compañeros con los que preferiría no ir, siguiendo el mismo procedimiento. No se debe olvidar anotar el nombre de algún posible alumno ausente en la pizarra.</p> <p>Para todo ello, se anotan en la pizarra los pasos a seguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Con qué compañeros y compañeros te gustaría formar parte de un equipo para resolver retos de baile, deportes...? - Nombra 3 por orden de prioridad. - Nombra 3 con los que preferirías no ir. <p>A continuación se recogen los papeles para asignar los grupos.</p>	10'	Individual y gran grupo	Papel y bolígrafo
<p>3º Se presentan dos retos de gran grupo, como toma de contacto con la unidad, en el que tendrán que colaborar todos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EL CROQUETÓN: Los alumnos deben descender el montículo del patio al mismo tiempo. 	5'	Individual y gran grupo	

<p>- COMBA LARGA: Los alumnos tienen que lograr saltar todos al mismo tiempo al menos una vez. En este caso el grupo se dividirá por la mitad y habrá dos combas.</p> <p>*Las fichas de los retos, incluidos estos dos, aparecerán en los anexos.</p>			
<p>4º Se empieza con el primer reto y se reserva el siguiente por si diese tiempo, teniendo en cuenta que se debe subir con 5 minutos al aula para hacer la reflexión final y la vuelta a la calma.</p>	10'	Gran grupo	Dos combas largas
<p>5º Vuelta a la calma: Al volver al aula, se reflexiona sobre el significado de cooperación y sobre su opinión sobre los retos cooperativos y valorar qué necesitan hacer.</p>	5'	Individual y gran grupo	

3.2.9.2. SESIÓN 2: Sesión tipo

UNIDAD RETOS COOPERATIVOS		6º	SESIÓN 2
<p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ajusta sus acciones motrices a la situación requerida y a sus compañeros - Identifica estrategias y las comparte con sus compañeros -Resuelve situaciones motrices de forma cooperativa -Aporta soluciones a sus compañeros a partir de experiencias previas. -Muestra iniciativa para solucionar conflictos. -Respeto las opiniones de los compañeros. -Muestra interés por la tarea -Demuestra iniciativa en diferentes situaciones - Respeto las normas y reglas de juego. 		<p>Lugar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aula - Patio 	
Situaciones	Tiempo	Agrupamiento	Materiales

<p>1º Reparto de grupos e información inicial. En este momento, el profesor tendrá que explicar al alumnado donde se encontrará cada material y las fichas que necesitan para resolver los retos.</p>	<p>5'</p>	<p>Individual y gran grupo</p>	
<p>2º Retos por grupos de forma autónoma. Los alumnos seleccionarán el reto que quieran y comenzarán a tratar de resolverlo. Tras seleccionar el reto, deberán encargarse de coger el material necesario y proceder a superarlo.</p>	<p>30'</p>	<p>Grupos pequeños</p>	<p>Fichas de retos. Material necesario para la resolución de retos: Aros, ladrillos, antifaces, colchonetas, picas, conos, etc.</p>
<p>3º Momento de reflexión en el que, por grupos, realizan la ficha que tienen en la carpeta de Drive. En ella anotarán puntos positivos, posibles conflictos surgidos, dificultades, cómo los han solucionado, etc., además de indicar los retos que han superado. Mientras cumplimentan la ficha, el profesor lanza preguntas para la reflexión que hagan a los alumnos valorar la sesión del día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es lo que más complicado me ha resultado? ¿Por qué? - ¿Cómo he solucionado los conflictos? - ¿He cooperado con los compañeros? - ... 	<p>10'</p>	<p>Grupos pequeños y gran grupo</p>	<p>1 Chromebook por grupo</p>

3.2.9.3. SESIÓN CON GOALBALL

UNIDAD RETOS COOPERATIVOS		6º	SESIÓN 3	
<p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ajusta sus acciones motrices a la situación requerida y a sus compañeros - Identifica estrategias y las comparte con sus compañeros -Resuelve situaciones motrices de forma cooperativa -Aporta soluciones a sus compañeros a partir de experiencias previas. -Muestra iniciativa para solucionar conflictos. -Respeta las opiniones de los compañeros. -Muestra interés por la tarea -Demuestra iniciativa en diferentes situaciones - Respeta las normas y reglas de juego. 		<p>Lugar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aula - Patio - Sala de psicomotricidad 		
Situaciones		Tiempo	Agrupamiento	Materiales
1º Información inicial. En este momento, el profesor tendrá que explicar al alumnado dónde se encontrará cada material y las fichas que necesitan para resolver los retos. En esta sesión, el profesor deberá recordar qué es el Goalball y cómo se juega.		5'	Individual y gran grupo	
2º	<p>Realización de retos por grupos de forma autónoma. Los alumnos seleccionarán el reto que quieran y comenzarán a tratar de resolverlo. Tras seleccionar el reto, deberán encargarse de coger el material necesario y proceder a superarlo.</p> <p>En esta sesión, dos grupos tendrán la oportunidad de probar el Goalball. Para ello entrará primero un grupo y luego el otro a la sala de psicomotricidad, 10' cada uno. En el este deporte los alumnos necesitarán portar un antifaz y el suelo estará marcado con una cinta que sobresale del suelo para que los alumnos tengan referencia de su posición. Los partidos son de 3vs3, situándose uno de los alumnos en una posición más adelantada y los otros dos un poco más atrás, formando así un triángulo. El objetivo es, lanzando por el</p>	30'	Grupo pequeño	<p>Fichas de retos.</p> <p>Material necesario para la resolución de retos:</p> <p>Aros, ladrillos, antifaces, colchonetas, picas, conos, etc.</p>

	suelo, conseguir que la pelota atravesase la zona que protegen los adversarios y consiga tocar la pared.			Goalball: 1 antifaz por alumno y pelota con cascabel.
3º Momento de reflexión en el que, por grupos, realizan la ficha que tienen en la carpeta de Drive. En ella anotarán puntos positivos, posibles conflictos surgidos, dificultades, cómo los han solucionado, etc., además de indicar los retos que han superado. Mientras cumplimentan la ficha, el profesor lanza preguntas para la reflexión que hagan a los alumnos valorar la sesión del día:	10'	Grupos pequeños y gran grupo	1 Chromebook por grupo	
	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es lo que más complicado me ha resultado? ¿Por qué? - ¿Cómo he solucionado los conflictos? - ¿He cooperado con los compañeros? <p>...</p>			

3.2.9.4. SESIÓN FINAL

UNIDAD RETOS COOPERATIVOS		6º	SESIÓN 8
Indicadores: -Ajusta sus acciones motrices a la situación requerida y a sus compañeros - Identifica estrategias y las comparte con sus compañeros -Resuelve situaciones motrices de forma cooperativa -Aporta soluciones a sus compañeros a partir de experiencias previas. -Muestra iniciativa para solucionar conflictos. -Respeta las opiniones de los compañeros. -Muestra interés por la tarea -Demuestra iniciativa en diferentes situaciones - Respeta las normas y reglas de juego.		Lugar: - Aula - Patio	
Situaciones	Tiempo	Agrupamiento	Materiales

1º Presentación de la sesión. En esta sesión, los alumnos comenzarán realizando retos cooperativos para conseguir superar un mayor número de ellos. Posteriormente se realizará la ficha de autoevaluación y coevaluación.	5'	Individual y gran grupo	
2º Tiempo de práctica para resolver retos.	15'	Pequeño grupo	
3º Explicación de la ficha de autoevaluación y coevaluación que tendrán que realizar para finalizar la unidad proyectado en al aula para que quede claro lo que deben contestar.	5'	Individual y gran grupo	
4º Realización de la ficha de autoevaluación y coevaluación.	15'	Individual	
5º Fin de la unidad. Se aprovechan los últimos minutos para comentar las sensaciones finales de la unidad para obtener un feedback sobre la misma. En caso de terminar con tiempo, pueden presentarse los retos digitales que han realizado los alumnos para mostrarles cómo ha ido la unidad.	5'	Individual y gran grupo	

*En cuanto a los agrupamientos, cabe remarcar que en los momentos en los que se indica individual y gran grupo son momentos en los que los alumnos atienden a las indicaciones del profesor, por lo que, pese a estar en gran grupo porque están todos, no se juntan por grupos y atienden de forma individual.

3.2.10. Evaluación

A la hora de evaluar, como se ha indicado anteriormente, se emplearán diferentes herramientas. Se considera fundamental la opinión de los alumnos en esta unidad, por lo que realizarán una ficha en la última sesión en la que se autoevaluarán a ellos y evaluarán a sus compañeros. Además, como es lógico, el profesor dispondrá de una rubrica que completará mediante la observación directa, que tendrá un valor muy similar a la valoración del alumnado y que se presentará a continuación.

3.2.10.1. Criterios de calificación

Teniendo en cuenta los criterios plasmados al inicio de curso en la programación, se sobreentienden 5 niveles de logro que evalúen las unidades de los alumnos, siendo estos los siguientes:

- Insuficiente (1-4): En este nivel, la comprensión y ejecución de las acciones motrices y no motrices precisadas son deficientes. El alumno no alcanza un nivel de comprensión básico y necesita apoyo. Para ello, sus notas obtenidas mediarán 1,2, 3 o 4.
- Suficiente (5): En este nivel, la comprensión y ejecución de las acciones motrices y no motrices es básico. El alumno alcanza unos aprendizajes suficientes y sus notas obtenidas mediarán entre 5 y 5,9.
- Bien (6): En este nivel, la comprensión y ejecución de las acciones motrices y no motrices son correctas, pero no destacadas. Aprendizajes mínimos sencillos superados con eficiencia fácilmente. Sus notas mediarán entre 6 y 6,9.
- Notable (7-8): En este nivel, la comprensión y ejecución de las acciones motrices y no motrices es bueno. Los productos son de calidad y muestran esfuerzo e interés. Sus notas mediarán entre 7 y 8,9.
- Sobresaliente (9-10): En este nivel, la comprensión y ejecución de las acciones motrices y no motrices es muy bueno, incluso en situaciones complejas. Además, nos encontramos con un alumno autónomo en el aprendizaje y cuyos productos destacan sobre el resto en cuanto a esfuerzo y trabajo. Sus notas obtenidas mediarán entre 9 y 10.

Teniendo en cuenta estos criterios y antes de presentar la rúbrica, se le asigna un valor determinado a cada estándar de aprendizaje y se indicará el peso sobre la nota de la evaluación del alumnado y del profesor. (Figura 7)

Unidad Retos Cooperativos				6° EP
Estándar de aprendizaje	% Estándar	Instrumento de evaluación	% Alumnado	% Observación directa profesor
Est.EF.3.1.3.	20% (2pt)	Observación directa	0%	100% (20%)
Est.EF.3.3.1 Est.EF.3.3.2	30% (3pt)	Observación directa +	30% (9%)	70% (21%)

		Autoevaluación y coevaluación		
Est.EF.6.9.2.	10% (1pt)	Observación directa + Autoevaluación y coevaluación	50% (5%)	50% (5%)
Est.EF.6.9.3.	10% (1pt)	Observación directa + Autoevaluación y coevaluación	50% (5%)	50% (5%)
Est.EF.6.13.1.	10% (1pt)	Observación directa + Autoevaluación y coevaluación	50% (5%)	50% (5%)
Est.EF.6.13.2.	10% (1pt)	Observación directa + Autoevaluación y coevaluación	50% (5%)	50% (5%)
Est.EF.6.13.5.	10% (1pt)	Observación directa + Autoevaluación y coevaluación	50% (5%)	50% (5%)
Total	100% (10pt)		34%	66%

Figura 7. Peso en la evaluación por estándar.

3.2.10.2. Rúbrica de evaluación

El día de la última sesión se proyectará la siguiente tabla para que los alumnos puedan realizar la evaluación, remarcando que el primer estándar únicamente lo evaluará el profesor. (Figura 8)

Estándar	Nivel 1 (1-4)	Nivel 2 (5)	Nivel 3 (6)	Nivel 4 (7-8)	Nivel 5 (9-10)
-----------------	--------------------------	------------------------	------------------------	--------------------------	---------------------------

Est.EF.3.1.3.	No ajusta nunca sus acciones motrices a la situación requerida y a sus compañeros.	Apenas en ocasiones ajusta sus acciones motrices a la situación requerida y a sus compañeros.	Ajusta sus acciones motrices a la situación requerida, pero no a sus compañeros.	En ocasiones ajusta sus acciones motrices a la situación y también a sus compañeros	Siempre ajusta sus acciones motrices a la situación y a sus compañeros.
Est.EF.3.3.1 Est.EF.3.3.2	No aporta soluciones.	Alguna vez comparte soluciones, pero no resultan efectivas.	Aluna vez comparte soluciones efectivas.	Normalmente comparte soluciones efectivas.	Todas sus propuestas son efectivas.
Est.EF.6.9.2.	Nunca comparte sus estrategias con los compañeros.	En ocasiones comparte sus estrategias, pero no son de carácter cooperativo.	Alguna vez comparte estrategias de carácter cooperativo.	Habitualmente comparte estrategias cooperativas y las lleva a cabo.	Siempre propone estrategias cooperativas y las lleva a cabo.
Est.EF.6.9.3.	No tiene iniciativa por resolver conflictos ni respeta las opiniones de los compañeros.	No tiene iniciativa por resolver conflictos, pero escucha las opiniones de los compañeros.	En ocasiones muestra iniciativa por resolver conflictos y escucha las opiniones de los compañeros.	Habitualmente muestra iniciativa por resolver conflictos, respeta las opiniones de los compañeros y propone soluciones.	Siempre muestra iniciativa por resolver conflictos, respeta las opiniones de los compañeros y propone soluciones.

Est.EF.6.13.1.	No muestra nunca interés por la tarea.	Prácticamente nunca muestra interés por la tarea.	En ocasiones muestra interés por la tarea.	Habitualmente muestra interés por la tarea.	Siempre muestra predisposición e interés por la tarea.
Est.EF.6.13.2.	Nunca toma la iniciativa.	Prácticamente nunca muestra iniciativa.	En ocasiones muestra iniciativa.	Habitualmente muestra iniciativa.	Siempre muestra iniciativa.
Est.EF.6.13.5.	No respeta las normas del juego ni a sus compañeros ni el material.	En ocasiones respeta las normas del juego, pero no a sus compañeros y al material.	Respeto las normas del juego y el material, pero no a sus compañeros.	Habitualmente respeta las normas del juego, el material y a los compañeros.	Siempre respeta las normas del juego, el material y a los compañeros.

Figura 8. Rúbrica de evaluación.

3.2.11. Bibliografía

- Alfageme González, M. B., Modelo colaborativo de enseñanza-aprendizaje en situaciones no presenciales.: Un estudio de caso. Universidad de Murcia. Recuperado de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10768/Alfageme2de3.pdf>
- Bell, D. (1973), El advenimiento de la sociedad postindustrial, Madrid, Alianza, 1991.
- Chiva-Bartoll, Ó. & Fernández Río, J. (2021). Aprendizaje Servicio. En Fernández-Río, J., Hortigüela Alcalá, D., Pérez-Pueyo, A. *Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué* (pp 227-246). Universidad de León.
- Deutsch, M. (1949). A theory of cooperation and competition. *Human Relations*, 2, 129–152. <https://doi.org/10.1177/001872674900200204>

- Domingo, M. y Marquès, P. (2013). Práctica docente en aulas 2.0 de centros de educación primaria y secundaria de España. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 42, 115-128. Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61573>
- Fernández-Río J. y Méndez-Giménez A. (2016). El Aprendizaje Cooperativo: Modelo Pedagógico para Educación Física. *Retos*, 29 (ISSN 1988-2041). 201-206. <file:///Users/user/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeCooperativo-5400872.pdf>
- Fernández-Río, J., Calderón, A., Hortigüela Alcalá, D., Pérez-Pueyo, A. y Aznar Cebamanos, M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 413, 55-75.
- Mateo, J. L., (2006). Sociedad del conocimiento. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, CLXXXII 718 marzo-abril (ISSN 0210-1963), 145-151.
- ORDEN de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- Ortiz A. M., Peñaherrera M. y Ortega J. M. (2012). *Percepciones de profesores y estudiantes sobre las TIC: un estudio de caso*. Universidad de Jaén. Recuperado de file:///Users/user/Downloads/vdocumento.com_edutec-e-n41-ortiz-penaherrera-ortega.pdf
- Palos, J., y Puig, J.M. (2006). Rasgos pedagógicos del aprendizaje-servicio. *Cuadernos de Pedagogía*, 357, 60-63.
- PAUTAS PARA LA ELABORACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA. Revisado según ORDEN de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA 20-5-14).
- Prensky, M. (2001) Digital natives, digital immigrants part 1. *On The Horizon - The Strategic Planning Resource for Education Professionals*, 1-6. Recuperado de <http://www.ingentaconnect.com/content/mcb/274/2001/00000009/00000005/art00001>

3.2.12. Anexos

3.2.12.1. Drive y fichas

Anexo I

FICHA AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN UNIDAD RETOS COOPERATIVOS

AUTOEVALUACIÓN:

Indica con una cruz en la siguiente tabla el nivel en el que consideras que te sitúas una vez finalizada la unidad de retos cooperativos. Ten en cuenta los ítems de puntuación proyectados.

1. ¿He aportado soluciones efectivas para la resolución de los retos?
2. ¿He aportado soluciones que incluyeran a todo el grupo y las he llevado a cabo?
3. ¿He mostrado iniciativa para resolver los conflictos que han surgido?
4. ¿He mostrado interés por las tareas?
5. ¿He mostrado iniciativa a la hora de buscar soluciones con mis compañeros para conseguir superar los retos?
6. ¿He respetado las normas, a mis compañeros y el material?

	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					

COEVALUACIÓN:

A continuación, anota el nombre de tus compañeros de grupo en el nivel en el que consideres oportuno.

1. ¿Ha aportado soluciones efectivas para la resolución de los retos?
2. ¿Ha aportado soluciones que incluyeran a todo el grupo y las ha llevado a cabo?
3. ¿Ha mostrado iniciativa para resolver los conflictos que han surgido?
4. ¿Ha mostrado interés por las tareas?
5. ¿Ha mostrado iniciativa a la hora de buscar soluciones con sus compañeros para conseguir superar los retos?
6. ¿Ha respetado las normas, a los compañeros y el material?

	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					

FICHA SESIÓN: ___

Anotad en la tabla el nombre de los retos que hayáis completado y señalad cómo de difícil os ha resultado en una escala del 1 al 5.

Nombre del reto	Dificultad

OBSERVACIONES:

En este apartado debéis indicar los problemas que hayan surgido durante la consecución de retos y cómo habéis sido capaces de lograrlos.

→

→

→

→

→

3.2.12.2. Fichas de retos

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				5 minutos
COMBA LARGA	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
3. Todo el grupo debe saltar y dar por lo menos una vez a la comba.				
4. NORMAS - La cuerda no puede detenerse. - Si damos tres veces a la cuerda sin que pase ninguna persona hay que volver a empezar.	5-6 participantes		10-12 participantes	
6. MATERIAL: Una comba larga o varias combas pequeñas anudadas.				
7. VARIANTES: - No permitir que la comba pase sin ningún saltador ni una sola vez. - En lugar de saltar, pasar corriendo de un lado a otro: individualmente, por parejas, ... - Aprender y cantar todos una canción mientras se salta. - Pasar todos por debajo de esa misma cuerda sin poder tocarla con las manos.				
8. HANDICAP: A una persona perseverante del grupo su torpeza motriz le obliga a fallar siempre al tercer salto que da.				
9. PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Cómo os organizáis para cumplir el reto? ¿En qué momento saltan aquellas personas más habilidosas? ¿Qué orden establecéis de salto?				
10. OBSERVACIONES: Es importante insistir en cómo hay que dar para facilitar el salto.				

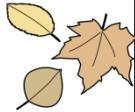
ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				10 minutos
COMBA LARGA	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
DESCRIPCIÓN RETO: Todo el grupo debe saltar y dar por lo menos una vez a la comba.				
NORMAS: - La cuerda no puede detenerse. - Si damos tres veces a la cuerda sin que pase ninguna persona hay que volver a empezar.	5-6 participantes		10-12 participantes	
MATERIAL: Una comba larga o varias combas pequeñas anudadas.				

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS		10 minutos
COMBA LARGA		
VARIANTES: <ul style="list-style-type: none">- No permitir que la comba pase sin ningún saltador ni una sola vez.- En lugar de saltar, pasar corriendo de un lado a otro: individualmente, por parejas,...- Aprender y cantar todos una canción mientras se salta.- Pasar todos por debajo de esa misma cuerda sin poder tocarla con las manos.		
HANDICAP: A una persona perseverante del grupo su torpeza motriz le obliga a fallar siempre al tercer salto que da.		
PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Cómo os organizáis para cumplir el reto? ¿En qué momento saltan aquellas personas más habilidosas? ¿Qué orden establecéis de salto?		
OBSERVACIONES: Es importante insistir en cómo hay que dar para facilitar el salto.		

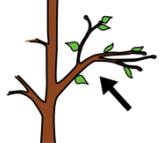
ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				10 minutos
LAS TORRES	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
DESCRIPCIÓN RETO: En equipo debéis construir: <ul style="list-style-type: none"> - 3 torres de piedras de 10 pisos de altura. - 2 torres de almendras de 3 pisos de altura. - 1 torre de 30 pisos de hojas. 				
NORMAS: <ul style="list-style-type: none"> - En la construcción de cada torre deben participar todos los componentes del grupo. 	5-6 participantes	10-12 participantes	GRAN GRUPO	
MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> - Piedras. - Almendras. - Hojas. 				

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS		10 minutos
LAS TORRES		
VARIANTES: <ul style="list-style-type: none"> - Proponer la creación de torres con otro tipo de materiales. - Crear una torre humana todo el grupo. 		
HANDICAP: A una persona se le priva del sentido de la vista.		
PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Cómo os organizáis para cumplir el reto? ¿Con qué otros objetos se os ocurre que se podría construir una torre?		
OBSERVACIONES: Se trata de un reto que puede realizarse en cualquier parque o espacio natural .		

ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				10 minutos
LA SENDA	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
<p>DESCRIPCIÓN RETO: En equipo debéis construir una senda con palos y ramas que recorra todo el banco de asamblea.</p>				
<p>NORMAS: - En la construcción de la senda debe participar todo el equipo y no se pueden arrancar ramas sino que hay que buscar las que haya por el suelo.</p>	5-6 participantes	10-12 participantes	GRAN GRUPO	
<p>MATERIAL: - Palos - Ramas</p>				

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS		10 minutos
LA SENDA		
<p>VARIANTES: - Proponer que la senda recorra otros espacios o una otros puntos (las porterías, dos árboles,..)</p>		
<p>HANDICAP: A una persona se le priva del sentido de la vista.</p>		
<p>PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Cómo os organizáis para cumplir el reto? ¿Con qué otros objetos se os ocurre que se podría construir una senda?</p>		
<p>OBSERVACIONES: Se trata de un reto que puede realizarse en cualquier parque o espacio natural .</p>		

ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				10 minutos
LA CADENA	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
DESCRIPCIÓN RETO: En equipo debéis colocaros formando una cadena que una: - Dos árboles cualquiera. - Tres olivos. - Cuatro árboles.				
NORMAS: - La cadena debe permanecer unida	5-6 participantes	10-12 participantes	GRAN GRUPO	
MATERIAL: - Árboles. - Olivos.				

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS	10 minutos
LA CADENA	
VARIANTES: - Proponer que la cadena una distintos puntos (las porterías, ...)	
HANDICAP: Una persona tiene movilidad reducida.	
PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Cómo os organizáis para cumplir el reto? ¿Habéis utilizado algo más que vuestro cuerpo para formar la cadena?	
OBSERVACIONES: Se trata de un reto que puede realizarse en cualquier parque o espacio natural .	

ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				10 minutos
CROQUETÓN	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
DESCRIPCIÓN RETO: - Todo el grupo debe descender el montículo haciendo la croqueta a la vez.				
NORMAS: - Si alguien del grupo llega antes que el resto hay que volver a empezar.	5-6 participantes	10-12 participantes	GRAN GRUPO	
MATERIAL: - Montículo.	NO ES NECESARIO			

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS		10 minutos
CROQUETÓN		
VARIANTES: - El mismo reto pero sin ningún desnivel.		
HANDICAP: - Una persona tiene movilidad reducida.		
PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Cómo os organizáis para cumplir el reto? ¿Qué estrategia habéis seguido para hacerlo todos a la vez?		
OBSERVACIONES: Se trata de un reto que puede realizarse en cualquier parque o espacio natural .		

ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				10 minutos
LA BELLOTA VIAJERA	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
DESCRIPCIÓN RETO: - La bellota debe pasar por las gobas de todos los componentes del grupo dos veces sin que se caiga.				
NORMAS: - Sólo se puede tocar con la mano cuando se comienza con el reto.	5-6 participantes	10-12 participantes	GRAN GRUPO	
MATERIAL: - Una bellota. - Una goba por participante.				

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS	10 minutos
LA BELLOTA VIAJERA	
VARIANTES: - Modificar el objeto que debe ser pasado de uno a otro. - Aumentar o disminuir el número de veces. - Que deban estar dispuestos en círculo o en cadena.	
HANDICAP: - Privar a alguna de las personas de uno de los sentidos.	
PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Cómo os organizáis para cumplir el reto?	
OBSERVACIONES: Se trata de un reto que puede realizarse en cualquier parque o espacio natural .	

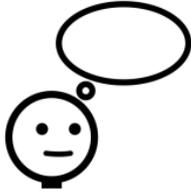
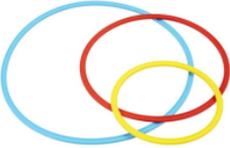
RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				15 minutos
LA VALLA	Infanti I	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
DESCRIPCIÓN RETO: Todo el grupo debe pasar por encima de la valla sin tocarla. Si alguien lo hace, esa persona y otra que ya está al otro lado volverán al punto de origen.				
NORMAS: -No se puede tocar la valla.	5-6	10-12	GRAN GRUPO	
MATERIAL: Una valla que puede estar hecha con ladrillos y picas. También es conveniente el uso de una colchoneta por seguridad y favorecer algunas soluciones				

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				15 minutos
LA VALLA				
VARIANTES: - Se puede aumentar o disminuir la altura de la valla. - Permitir alguna vida o toque de valla o bien que un alumno pueda pasar por debajo.				
HANDICAP: - Se puede plantear que uno de los miembros del grupo está lesionado o privado de alguno de los sentidos.				
PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: - ¿Qué estrategia habéis utilizado para superar la valla? - ¿Por qué habéis establecido este orden para pasarla?				
OBSERVACIONES:				

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS					5
minutos					
EL SUBMARINO		Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
DESCRIPCIÓN RETO: El grupo debe ir en fila con las manos en los hombros de la persona que se tiene delante. El primero de la fila irá con los ojos tapados. El resto del grupo deberá guiarle y decirle cuando tiene que despegarse del grupo para impactar con un blanco que se haya decidido como si fuera un torpedo cuando se encuentra a poca distancia del blanco. Para superar el reto deben impactar la mitad de los torpedos lanzados. Los blancos serán conos o cualquier otro elemento que deban tocar.					
NORMAS: No se puede hablar hasta que el torpedo se encuentra cerca del objetivo, el torpedo no se puede quitar el antifaz y todos deben ser torpedo para superar el reto.		5-6	10-12	GRAN GRUPO	
MATERIAL: Antifaz y Conos					

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS					5
minutos					
EL SUBMARINO					
VARIANTES:					
<ul style="list-style-type: none"> - Se puede aumentar el número de torpedos. - No se puede hablar en ningún momento. - A la pata coja. 					
HANDICAP:					
<ul style="list-style-type: none"> - Se puede plantear que uno de los miembros del grupo está lesionado. - Se puede plantear que uno de los miembros del grupo es mudo. 					
PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:					
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Os ha resultado complicado? - ¿Os salía perfecto al principio? ¿Por qué? - ¿Qué estrategia habéis utilizado para comunicaros? 					
OBSERVACIONES:					

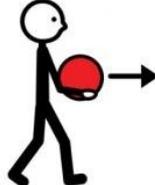
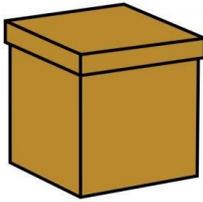
ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				20 minutos
EL CIRCO DE LOS AROS	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
<p>DESCRIPCIÓN RETO: Formación de grupos donde tienen que colocarse en círculo agarrados de la mano. Objetivo: conseguir desplazar el aro entre todos los compañeros sin que se rompa el círculo.</p>				
<p>NORMAS: El aro debe ser traspasado entre todos los integrantes sin que se suelten las manos, es decir, sin romperse el círculo y dando el aro una vuelta completa al círculo.</p>	5-6 participantes	10-12 participantes	GRAN GRUPO	
<p>MATERIAL: - Aros de colores. - Aros grandes - Aros medianos - Aros pequeños</p>				

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS	20 minutos
EL CIRCO DE LOS AROS	
<p>VARIANTES: introducir más de un aro Diferentes tamaños de aros (más grandes y más pequeños) Hacerlo con los ojos cerrados</p>	
<p>HANDICAP: Hacer grupos más pequeños Agarre entre compañeros (mano-hombro)</p>	
<p>PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Para pasaros el aro, es mejor estar estirados o encogidos? ¿Es mejor si pasamos primero la cabeza por el aro o los pies? ¿Qué pasa si el compañero no podía? ¿Qué he hecho para ayudarle?</p>	
<p>OBSERVACIONES: IMPORTANTE no soltarse las manos y por tanto romper el círculo NO lanzar el aro Decir trucos el docente si se observan dificultades</p>	

ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				10
minutos				
HUEVOS DE DINOSAURIO	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
DESCRIPCIÓN RETO: EL GRUPO DEBE TRANSPORTAR TODAS LAS PELOTAS DE UNA CAJA A OTRA SIN TOCARLAS CON LAS MANOS (SALVO AL INICIO DEL TRANSPORTE) SIN QUE CAIGA NINGUNA AL SUELO.				
NORMAS: CADA PELOTA DEBE SER TRANSPORTADA POR UN MÍNIMO DE DOS PERSONAS.	5-6 participantes	10-12 participantes	GRAN GRUPO	
MATERIAL: - DOS CAJAS. - UNA PELOTA POR PERSONA.				

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				10
minutos				
HUEVOS DE DINOSAURIO				
VARIANTES: En lugar de transportar pelotas pueden ser globos. Se puede variar el tamaño de las pelotas, establecer un tiempo determinado para transportar todas las pelotas,... Deben ir con las manos cogidas detrás de la espalda, pueden transportar el material apoyándolo en la frente, espalda con espalda, colocar obstáculos en el recorrido, no poder coger las pelotas con la mano en ningún momento,...				
HANDICAP:				
PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: - ¿Cuál ha sido el modo más divertido para transportarlo? ¿Se te ocurren otras formas?				
OBSERVACIONES: - Se puede llevar a la práctica con grandes grupos (toda la clase...) al tratarse de material muy asequible.				

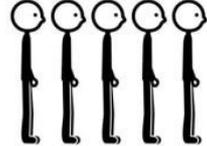
ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				
				10
minutos				
SOMOS DE CRISTAL	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
<p>DESCRIPCIÓN RETO: SE TRATA DE TRASLADAR AL RESTO DE PERSONAS DEL GRUPO DE UNA COLCHONETA A OTRA DEPOSITÁNDOLAS CON CUIDADO EN ESTA ÚLTIMA SIN QUE TOQUEN EL SUELO POR EL CAMINO.</p>				
<p>NORMAS: CADA PERSONA DEBE SER TRASLADADA COMO MÍNIMO POR OTRAS DOS. ESTÁ PROHIBIDO CORRER AL TRANSPORTAR A ALGUIEN.</p>	5-6 participantes	10-12 participantes	GRAN GRUPO	
<p>MATERIAL: - DOS COLCHONETAS.</p>				

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS	
10	
minutos	
SOMOS DE CRISTAL	
<p>VARIANTES: Se puede presentar al alumnado como una mudanza en la cual lo que se trasladan son muebles muy frágiles. El alumnado se colocará en posturas rígidas asimilándose a muebles como sillas, lámparas,... Se puede establecer un tiempo determinado para llevar a cabo la mudanza.</p>	
<p>HANDICAP: Una persona es obesa (puede ser la persona acompañante adulta).</p>	
<p>PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: - ¿Cómo nos organizamos para trasladar a todas las personas? ¿Cómo protegemos las partes más sensibles (cabeza)? ¿Qué estrategia podemos seguir para hacer el traslado en menos tiempo?</p>	
<p>OBSERVACIONES: - El contacto producido en los traslados y la colaboración fomenta mucho la cohesión. - Se puede aplicar la técnica de las tres vidas perdiendo una (el grupo) si alguien toca el suelo.</p>	

ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				10
minutos				
CRUZAR EL RÍO	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
DESCRIPCIÓN RETO: EL GRUPO DEBE CRUZAR DE UN SITIO A OTRO DESPLAZÁNDOSE SIN PISAR EL SUELO. PARA ELLO CADA PARTICIPANTE CONTARÁ CON UN ARO O LADRILLO.				
NORMAS: ESTÁ PROHIBIDO DESPLAZARSE CON EL ARO O LADRILLO.	5-6 participantes	10-12 participantes	GRAN GRUPO	
MATERIAL: - UN ARO O LADRILLO POR PERSONA.				

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS		10
minutos		
CRUZAR EL RÍO		
VARIANTES: Sustituir los aros o ladrillos por otros elementos más pequeños en los que cueste mantener el equilibrio. También se puede reducir el número de elementos de tal manera que no hay uno por participante. Establecer un tiempo para cruzar el espacio.		
HANDICAP:		
PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: - ¿Cómo os habéis organizado para cruzar?		
OBSERVACIONES: - Se puede llevar a la práctica con grandes grupos (toda la clase...) puesto que es fácil contar con un elemento por persona. - Es adaptable a todos los niveles proporcionando más estrategias al alumnado más joven.		

ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				5 minutos
LA RESISTENCIA	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
DESCRIPCIÓN RETO: Todo el grupo dentro de la cuerda y en contacto con ella debe dar tres vueltas de manera continua al campo de futbol.				
NORMAS: - No se puede tocar la cuerda con las manos (sólo para colocarla al comienzo). - La cuerda no puede tocar el suelo. - El grupo no se puede detener.	5-6 participantes		10-12 participantes	GRAN GRUPO
MATERIAL: - Una cuerda larga o varias cuerdas anudadas.				

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS		5 minutos
LA RESISTENCIA		
VARIANTES: 7.1.- Se puede recorrer un circuito predeterminado. 7.2.- Se puede condicionar la zona del cuerpo donde debe ir la cuerda.		
HANDICAP: Se puede introducir alguna persona invidente en el grupo.		
PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Cómo os colocáis en torno a la cuerda para que no caiga? ¿Dónde os colocáis la cuerda? ¿Cómo os organizáis para desplazaros?		
OBSERVACIONES: Reto que puede ser utilizado de calentamiento, para trabajar con grupos de nivel,...		

ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				5 minutos
CANASTAS SILENCIOSAS	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
DESCRIPCIÓN RETO: Todas las personas del equipo deben meter una canasta sin que la pelota bote ni una sola vez en el suelo.				
NORMAS: - Sólo puede haber dos personas dentro de la botella al mismo tiempo. - La persona en posesión de la pelota no se puede desplazar.	5-6 participantes		10-12 participantes	GRAN GRUPO
MATERIAL: - Canasta y pelota de baloncesto.				
10. GRUPOS QUE HAN SUPERADO EL RETO				

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS	5 minutos
CANASTAS SILENCIOSAS	
VARIANTES: 7.1. Todos los lanzamientos deben ser lanzados desde fuera de la botella. 7.2. La pelota no puede tocar el tablero en ninguno de los lanzamientos. 7.3. La pelota debe entrar limpia, sin tocar el aro. 7.4. Si contamos con más de una canasta deben repetir esta misma acción en la otra canasta debiendo desplazarse de una a otra pasándose la pelota sin que caiga al suelo.	
HANDICAP: -Se puede plantear que en el grupo hay una persona con movilidad reducida que debe permanecer sentada en una silla.	
PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: - ¿Dónde nos colocamos en relación con la canasta? - ¿Establecemos un orden de lanzamiento? Si es así, ¿qué criterio establecemos?	
OBSERVACIONES: -se pueden aplicar las técnicas de marcador colectivo (reduciendo el tiempo que ha costado meter todas las canastas en los intentos posteriores al primero) o de las 3 vidas (permitiendo que la pelota pueda botar hasta tres veces entre canasta y canasta teniendo en cuenta por ejemplo que todo el grupo debe anotar un lanzamiento lejano sin que caiga al suelo). En una unidad de baloncesto trabajada a partir de cualquier otro enfoque tiene cabida tanto al comienzo de la sesión (a modo de calentamiento) como reto de la parte final.	

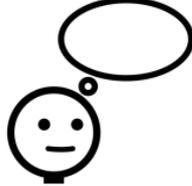
ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				15
minutos				
TIK-TOK	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
DESCRIPCIÓN RETO: El grupo debe bailar una coreografía grupal predeterminada. Puede inventar una coreografía si lo desean.				
NORMAS: - Todas las personas del grupo deben bailarla.	5-6 participantes		10-12 participantes	GRAN GRUPO
MATERIAL: Portátil, altavoces, video descargado, papel y bolígrafo.				

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS		15
minutos		
CADENA DE RETOS SALUDABLES		
VARIANTES: 7.1.- Puede variar la dificultad de la coreografía: en dificultad técnica, longitud, número de participantes, etc.		
HANDICAP: Se puede introducir la simulación de una discapacidad en alguna de las personas que deben realizar la coreografía. En función de lo que se quiera trabajar.		
PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Cómo hacéis para organizaros y hacer la coreografía? ¿Cómo sabéis cuándo tenéis que hacer los pasos correspondientes? ¿¿En qué os fijáis para saber en qué momento estáis de la coreografía?		
OBSERVACIONES: Imitar cualquier baile de TIKTOK que decidan		

ANVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS				15
minutos				
LOS VENGADORES	Infantil	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo
DESCRIPCIÓN RETO: Los cromos están desordenados y boca abajo. Los participantes están colocados tras una línea a una distancia de 10 metros. Salen de uno en uno para intentar colocar los cromos boca arriba y ordenados del 1 al 10. Si no levantan el cromo que corresponde al número que toca en la escala de orden deben dejar el cromo de nuevo boca abajo.				
NORMAS: - Una persona no puede salir dos veces más que el resto. - Se debe completar la prueba y decir al profesor en cuanto tiempo se ha conseguido.	5-6 participantes		10-12 participantes	GRAN GRUPO
MATERIAL: Cromos o tarjetas con algún tipo de dibujo gráfico. Cronómetro, papel y boli.				

REVERSO

RECREOS COOPERATIVOS E INCLUSIVOS		15
minutos		
LOS VENGADORES		
VARIANTES: 7.1.- Se pueden poner cromos que nos sirven con el fin de entorpecer. 7.2.- Aumentar número de cromos a ordenar.		
HANDICAP:		
PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN: ¿Qué estrategia seguís para intentar resolver el reto lo antes posible? ¿Colocáis los cromos de alguna manera determinada aunque estén boca abajo?		
OBSERVACIONES: En ocasiones también se puede trabajar con el tiempo. Una persona asume el rol del control del tiempo y se puede proponer que si en un tiempo determinado no se ha superado del reto se debe pasar a otro antes de volver a repetir el que no se ha superado. Se utilizan los cromos aprovechando un material motivante y de moda entre el alumnado.		