

SA: COOPERACIÓN

OBJETIVOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

- Diseñar y poner en práctica un juego cooperativo, aplicando estrategias motrices, normas de seguridad y adaptaciones que permitan la participación de todo el alumnado.
- Cooperar para alcanzar un objetivo común, participando en la toma de decisiones.
- Evaluar y mejorar la propuesta creada, utilizando el feedback, la autoevaluación y la coevaluación para identificar dificultades e introducir cambios justificados.

CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS:

- **CPSAA3:** Participa en el trabajo en grupo distribuyendo y aceptando tareas...
- **CE3:** Desarrolla ideas y soluciones, toma decisiones razonadas...
- **CCLI:** Se expresa oralmente y participa en interacciones comunicativas...

COMPETENCIA ESPECÍFICA	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2. Adaptar, con progresiva autonomía, las capacidades físicas y motrices, ...	• EFI.I.B.3. Planificación y autorregulación de proyectos motores.	- 2.3
3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva...	• EFI.I.C.1.2. Pautas grupales para resolver situaciones motrices cooperativas.	- 3.2
	• EFI.I.C.5. Creatividad en la resolución grupal de retos motores.	- 3.3
	• EFI.I.D.2. Habilidades sociales y conductas prosociales en situaciones motrices colectivas.	

SESIONES

1. Comprender, experimentar y diseñar	Motivación/Activación
2. Probar, observar y rediseñar	Exploración/Estructuración
3. Dirigir, evaluar y transferir	Aplicación

PRODUCTO/EVIDENCIA

Crear, probar y dirigir un juego cooperativo en el que el objetivo solo pueda alcanzarse mediante la participación coordinada de todo el equipo. Cada equipo elaborará una ficha de diseño, probará una primera versión, incorporará el feedback de otro equipo y dirigirá ante la clase la versión mejorada de un juego cooperativo. El producto incluye las reglas, un esquema del espacio, la distribución de responsabilidades, las adaptaciones previstas y una breve justificación de por qué el juego exige cooperación.

DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

1. Proporcionar múltiples formas de representación. Redes de reconocimiento (qué aprendo): cada alumno/a percibe la información de una forma distinta.

2. Proporcionar múltiples formas de compromiso e implicación. Redes estratégicas (cómo lo aprendo): cada alumno/a tiene sus propias habilidades estratégicas para expresar lo que sabe.

3. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión. Redes afectivas (por qué aprendo): para que todos los alumnos se sientan motivados en el proceso E-A.

Orientaciones para la
atención del alumnado
con dificultades de
aprendizaje

Hipervínculo

Presentar las características de los juegos cooperativos mediante explicaciones, demostraciones prácticas, ejemplos y esquemas visuales.

Facilitar modelos visuales de reglas, distribución del espacio, utilización del material y funciones de los participantes.

Activar los conocimientos previos mediante preguntas y pequeños retos que permitan diferenciar entre trabajar en grupo y cooperar.

Permitir que cada equipo elija el tipo de reto, los materiales y algunas reglas del juego cooperativo que diseñará.

Establecer un reto claro, cercano y alcanzable: crear un juego en el que todas las personas sean necesarias para conseguir el objetivo.

Ofrecer feedback concreto y destacar la participación, la responsabilidad individual y las mejoras realizadas por el equipo.

Permitir distintos roles: coordinar, preparar el material, comprobar la inclusión, observar, registrar el feedback o explicar el juego.

Ofrecer diferentes formas de presentar el producto: ficha escrita, esquema visual, demostración práctica o explicación oral.

Adaptar las reglas, los desplazamientos, el espacio, los materiales, los tiempos y las responsabilidades a las necesidades del alumnado.

Cada docente adaptará y la ajustará esta situación de aprendizaje a cada nivel, contexto, circunstancias, características y capacidades de su alumnado. En definitiva, atenderá a la diversidad de su alumnado aplicando todas las medidas generales y específicas que su alumnado requiera.